

Le jeu Bug Appétit des lycéens de La Ferté-Macé 1er d'un concours académique

Michel Moriceau

Publié le 14 Juin 18 à 6:16



Les lycéens de La Ferté-Macé (Orne) peuvent être fiers de leur travail. (©Lycée des Andaines)

Les élèves fertois de secondes générales et technologiques et professionnelles ont présenté leur jeu de plateau *Bug appétit* et l'application pour smartphone permettant d'enrichir le jeu avec des réponses en réalité augmentée qu'ils ont créés cette année en accompagnement personnalisé, encadrés par Fanny Margeot (sciences et vie de la terre) et Anne Cuillandre (physique chimie).

Ce projet avait aussi été retenu pour participer au concours académique « 100 Défis pour ma planète » dont il a remporté la 1^{re} place.

Partant du travail réalisé l'an dernier sur l'eau virtuelle, les élèves ont constaté que la viande est riche en protéines indispensables à notre fonctionnement biologique, mais que sa production est gourmande en eau

rappelle Anne Cuillandre. Ils ont voulu sensibiliser sur ce thème et montrer que des alternatives sont possibles, notamment la consommation d'insectes ».

Bénéficiant d'un PCS (parcours culturels scientifiques), impulsé par le Dôme en partenariat avec la Région Normandie et le Rectorat de l'académie de Caen-Rouen, les lycéens ont enrichi, grâce à l'entreprise Mordicus, l'application originale nommée *Eau virtuelle : on en mange plus qu'on en boit !* par une nouvelle application *Bug Appétit : à la découverte de notre avenir aliment-Terre !* » qui s'utilise avec un jeu de plateau en bois qu'ils ont créé et fabriqué au lycée.

« Cette application offre la possibilité non seulement de consulter les réponses numériques aux questions posées dans le jeu de plateau, mais aussi d'y jouer différemment. Le PCS a rendu possible la fabrication des pions, jetons et insectes en kit au Fablab des Bains douches numériques de Flers ».

L'application *Réduire son impact sur l'eau !*, regroupant les deux applications est téléchargeable gratuitement sur Google Play.

Sensibilisation

Grâce à leur 1^{re} place au concours, les élèves se voient offrir une journée à Saint-Malo pour visiter l'aquarium et la ville.

Afin de sensibiliser des publics nombreux et variés, les élèves présenteront le projet et le jeu mardi 19 juin aux CM2 des écoles Jacques Prévert et Paul Souvray, aux éco-délégués du collège Jacques-Brel, aux élèves de l'EREA Pierre Mendès-France et à la médiathèque La Grande Nouvelle.