

Au collège Paul Eluard de Bonneuil-sur-Marne (94)

RollerFootBall© = **Sécurité**



Les élèves ont conçu un boîtier signalétique

Dernier exemple de transdisciplinarité inspiré du projet **RollerFootBall©** en Technologie. La partie spécifique du programme sur la « **Sécurité** » est étudiée par les élèves à partir des règles de jeu du **RollerFootBall©** qui fixe impérativement comme préalable :

LA SECURITE

Faire du « *lien* » : c'est aussi ça, donner du « *Sens* » aux apprentissages !!

Le projet **RollerFootBall©** apprécié comme un « **jeu du respect et de la citoyenneté** » peut être un support d'inspiration pour des contenus d'apprentissage en technologie à plusieurs titres :

1. Relations utilisateurs produits (usage expression du besoin)
2. Étude des solutions techniques, de leur fonctionnement et de leurs évolutions
3. La technologie et son impact sur l'environnement
4. La conception des produits – Recherche de solutions techniques
5. La préparation des réalisations – Méthodes
6. La mise en oeuvre de réalisations
7. Les activités humaines et les travaux de groupe
8. L'autonomie et la créativité dans les démarches spécifiques



[VOIR
LA
VIDEO](#)

