

Rapport : Nuclear Game Challenge - Événement kick-off

En début d'année scolaire, le Centre d'Etude de l'Energie Nucléaire (SCK•CEN) et le Centre commun de recherche (CCR) ont lancé le **Nuclear Game Challenge**, une compétition scientifique pour les jeunes du troisième cycle de l'enseignement secondaire. La compétition vise à élargir la vision des jeunes sur les sciences nucléaires et leurs applications ainsi qu'à stimuler leur sens de la collaboration, leur créativité et leur pensée critique et transdisciplinaire. Lors de cette compétition, les équipes sont composées de 5 élèves dont le défi est de développer un jeu éducatif transdisciplinaire sur les sciences nucléaires et leurs applications. Chaque équipe se voit attribuer un mentor du SCK•CEN ou du CCR à cet effet.

Afin que les équipes trouvent l'inspiration et puissent interagir entre elles et avec les experts scientifiques, la compétition a démarré le 8 novembre 2017 par un **événement kick-off** au Muséum des Sciences naturelles de Bruxelles. Quelque 21 équipes (99 élèves), 20 professeurs accompagnateurs et 19 mentors étaient présents.

L'événement kick-off était séparé de trois parties. Pendant la première partie, les équipes se sont familiarisées avec différents thèmes du nucléaire par le biais de quatre leçons (sur la radioactivité, la radioprotection, les applications nucléaires et la recherche nucléaire) données par les experts du CCR et du SCK•CEN. Chaque leçon était suivie de réponses aux questions des équipes et de leurs professeurs.

Après avoir attentivement écouté et noté, l'heure était venue pour les équipes d'entrer en action. Elles ont notamment dû s'affronter lors d'un jeu interactif (*Duel Challenges*) où la connaissance nucléaire acquise pouvait être mise à profit et où le sens de l'initiative et l'esprit d'équipe constituaient des atouts cruciaux. Lors des *Duel Challenges*, les différentes équipes se défiaient et se provoquaient en duel dans la bonne humeur en se faisant guider par leurs mentors. Ces duels consistaient en de courtes missions/de brefs jeux impliquant la mémoire, un vrai ou faux, des estimations (plus ou moins), un quiz en relais, un jeu de cartes sur les désintégrations radioactifs, un jeu des sept familles, ... Le score obtenu pendant les *Duel Challenges* compte pour un quart du score final de la compétition.

Pendant la dernière partie de l'événement, nous avons pris un instant pour faire un brainstorming lors duquel chaque équipe a fait plus ample connaissance avec son mentor et des idées ont pu être échangées pour le jeu éducatif.

L'équipe « U235 » de la Sint-Jozefschool à Mere a terminé à la première place, suivie de l'équipe « PentaFusion » du Kardinaal van Roey Instituut à Vorselaar et de l'équipe « 4 is all that matter(s) » du Daltoatheneum Het Leerlabo à Westerlo.

L'événement s'est clôturé par un drink lors duquel tout le monde a pu bavarder et poser devant les impressionnants squelettes de dinosaures exposés au muséum.

