Tiche pédagogique





Compétences clés

Interpréter des indices/ enquêter Déduction/Logique

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Logico-mathématiques
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Savoir lire
- Lire un tableau à double entrée
- Dénombrer les indices



Dans ce jeu, les élèves seront capables **de mener** l'enquête pour identifier le coupable. Pour se faire, ils doivent déduire les personnages que chaque élève possède en interprétant les symboles correspondant à chacun d'entre eux.



Maison d'édition : Letheia Prix indicatif : 15€



de 2 à 4 élèves 15 minutes



Descriptif:

Dans ce jeu, il faut collecter des informations pour identifier le coupable parmi 13 suspects.

Niveau:

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : /
- à partir de 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie

ESAR

A 411 jeu d'enigme D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com

1/5











Transversales:

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Saisir l'information.
- Traiter l'information.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Émettre des hypothèses.
- o Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques:

- o Dénombrer.
- o Organiser selon un critère.
- Lire un graphique, un tableau, un diagramme.

Français:

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

• Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

Élaborer des significations :

- Gérer la compréhension du document pour dégager des informations explicites.
- Gérer la compréhension du document pour découvrir les informations implicites.
- Gérer la compréhension du document pour vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées.

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- En tenant compte des interlocuteurs.
- En tenant compte des contraintes de l'activité.
- En tenant compte des modalités de la situation.
- En pratiquant une écoute active.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Construire un raisonnement logique.

Avant de commencer :

- → Choisissez un élève qui sera le premier joueur. Il mélange les 13 cartes « Personnage » et en place une au centre de la table, face cachée, sans la regarder ni la révélée. Le personnage sur cette carte est le criminel à rechercher.
- → Distribuez équitablement les cartes restantes entre les élèves, un paravent et une feuille d'enquête à chacun.
- → Chaque élève comptabilise les différents symboles des cartes « Personnage » en sa possession et l'indique sur sa feuille d'enquête.

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, l'élève peut réaliser une des trois actions possibles :

- « Enquête 1 » : Permet de choisir un symbole et de demander qui en possède. Les élèves qui détiennent ce symbole sur un ou plusieurs de leurs personnages lèvent la main sans en préciser le nombre.
- « Enquête 2 » : Permet de cibler un élève et un symbole spécifique. L'élève ciblé doit préciser le nombre exact de ce symbole qu'il possède dans son jeu.
- « Accusation » : Permet de dévoiler l'identité du coupable. L'élève nomme son nom et vérifie secrètement la carte « Criminel » :
- → Si son accusation s'avère exacte, il dévoile la carte et remporte la partie.
- → Si son accusation s'avère fausse, il ne peut pas dévoiler la carte et la remet face cachée. La partie se termine pour lui, néanmoins il doit continuer à répondre aux questions des autres élèves qui mènent l'enquête.

La partie se termine :

- Lorsqu'un élève réussit son accusation. Il est déclaré vainqueur.
- → Lorsque tous les élèves sauf un ont raté leur accusation. Dans ce cas, l'élève restant est déclaré vainqueur.













Avant de commencer la partie :

- Prendre connaissance des différents symboles représentés sur la feuille d'enquête et se mettre d'accord sur le vocabulaire utilisé.
- Observer les 13 cartes « Personnage » et faire remarquer que chacun possède une combinaison d'objets qui lui est propre.

Pour familiariser les élèves avec le jeu :

- → Faire jouer une partie en binôme et permettre aux élèves de communiquer entre eux sur leur stratégie d'enquête.
- → Faire guider la partie par l'adulte, en fonction des besoins des élèves (les actions possibles, la gestion de la feuille d'enquête, etc.)
- Proposer « un arrêt » dans la partie et inciter les élèves à faire un état des lieux sur l'avancée de leur enquête.

Proposer de mener l'enquête en groupe classe pour :

- → Une découverte du jeu tous ensemble.
- → Faire un concours par équipe d'enquêteurs.
- d. Mettre en scène les enquêtes.
- La règle du jeu propose deux variantes : « Règles à deux joueurs » et « Variante expert ».
- Faire plastifier les feuilles d'enquête et utiliser des marqueurs effaçables pour faciliter les essais et erreurs lors de l'enquête



- **Mathématiques** : le tableau à double entrée, le dénombrement, résolution de problèmes.
- **Français** : lecture et interprétation d'indices, savoir lire et écrire une enquête policière.
- Éducation Artistique : jouer des saynètes, création de nouvelles cartes « Personnage ».



N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à**:

1. Lire et utiliser adéquatement la feuille d'enquête :

- → Faire une lecture fonctionnelle de la feuille d'enquête.
- → Voir point « ▷ » dans « Pour jouer autrement ».
- → Revoir l'utilisation du tableau à double entrée.

2. Tenir compte du nombre différent des symboles représentés sur la feuille d'enquête :

- → Faire une lecture fonctionnelle de la partie symboles de la feuille d'enquête.
- → Travailler sur les différentes manières d'organiser leurs notes.
- → Voir point « ▷ §3 » dans « Pour jouer autrement ».

3. Prendre en compte les différentes informations relevées au cours de la partie quand ce n'est pas leur tour de jeu :

- → Rappel de la règle.
- → Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les indices mis en jeu tout au long de la partie.

4. Prendre en compte ses propres symboles lors de des « Enquête 1 et 2 ».

- → Rappel de la règle.
- → Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la prise de notes et l'observation de ses cartes « Personnages ».

5. Dévoiler les indices qu'ils ont en leur possession :

- → Rappel de la règle.
- 6. Gérer l'action « Accusation » :
 - → Voir point « b §3 » dans « Pour jouer autrement ».

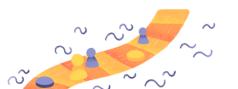


RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous:

Télécharger les règles

Visionner les règles en 5 minutes











GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

		 			••••	
Nom → élèves						
Lire correctement la feuille d'enquête	,			,		
Noter adéquatement les indices au cours de la partie						
Dénombrer les différents symboles						
Choisir l' «Enquête» la plus pertinente pour relever des indices						
Répondre correctement aux «Enquête » posées par les autres						
Utiliser l'action «Accusation» au bon moment						
Respecter les consignes						
Être fair-play						
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •						
• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •						
•••••••						
•••••						







FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom	٠												
140,11	•												

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation	
 Je suis capable de lire correctement la feuille d'enquête 	
2. Je suis capable de noter adéquatement les indices au cours de la partie	
3. Je suis capable de dénombrer les différents symboles	
4. Je suis capable de choisir l' « Enquête » la plus pertinente pour relever des indices	
5. Je suis capable de répondre correctement aux « Enquête » posées par les autres	
6. Je suis capable d'utiliser l'action « Accusation » au bon moment	
7. Je suis capable de respecter les consignes	
8. Je suis fair-play	





5/5