

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Communication non verbale
Observation / Déduction

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Corporelle/kinesthésique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle

PRÉREQUIS

- o Reconnaissance des couleurs
- o Discrimination visuelle

OBJECTIF(S)

Les élèves complices seront capables de **se reconnaître à l'aide d'un clin d'œil** ou tout autre signe distinctif décidé ensemble ; **sans se faire repérer** par les autres agents.



Maison d'édition : Letheia
Prix indicatif : 16€



de 3 à 5 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut identifier ses agents partenaires en communiquant par un clin d'œil sans se faire repérer des autres joueurs.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin.
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

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



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'appropriier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Dénombrer.

Français :

Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :

- Repérer les informations relatives aux références d'un livre, d'un texte, d'un document visuel.
- Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.

Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :

- En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute (informer, s'informer / expliquer, comprendre / donner des consignes, les comprendre / donner du plaisir, prendre du plaisir).
- En tenant compte des contraintes de l'activité.
- En tenant compte des modalités de la situation.

Éducation Artistique :

Reproduire, imiter, copier :

- Des mouvements, des gestes.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Mise en place

- Distribuer une carte « Infiltré », un pion et 4 cartes « Contre-espionnage » à chaque élève.
- Séparer les deux paquets de cartes « Agent » : l'un est disposé comme plateau face visible sur la table, l'autre est distribué aux élèves (selon le nombre de joueurs).

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour de jeu se compose d'une phase d'« appel » et d'une phase de « prise de contact ».

1) La phase d'Appel :

- Lors de son tour, l'élève place son pion sur une des cartes « Agent » du plateau qu'il ne possède pas en main et l'appelle. **Exemple :** « *J'appelle l'agent numéro 25 !* »
- L'élève qui détient la carte appelée est « le complice ». Ce dernier doit se faire connaître par l'élève qui l'a appelé en faisant un « clin d'œil », avant son prochain tour, sans se faire surprendre par les autres élèves.

2) La phase « Prise de contact » :

- Avant la phase d'appel, l'élève peut désigner celui dont il pense être le complice. **Exemple :** « *L'agent numéro 25 est Benoit !* »
- **Si c'est vrai :** l'élève qui a la carte en main, la place face visible devant lui ; son complice prend la carte jumelle du plateau et la pose devant lui face visible.
- **Si c'est faux :** l'élève qui a la carte en main la place face cachée devant lui ; la carte jumelle est retournée face cachée sur le plateau.

Le contre-espionnage :

- Tous les élèves doivent surveiller en permanence les autres pour les surprendre, et peuvent, à tout moment, accuser quelqu'un d'avoir fait un clin d'œil à un autre élève. **Exemple :** « *Nathalie est l'agent numéro 25 !* »
- **Si c'est vrai :** L'accusateur récupère la carte « Agent » de l'accusé et la carte jumelle du plateau ; il les pose devant lui face visible, ainsi que sa carte « contre-espionnage ».
- **Si c'est faux :** l'accusateur perd sa carte « Contre-espionnage ».

Fin de partie

- Si un élève n'a plus de carte « Agent » en main ou, qu'il n'y a plus de carte « Agent » sur le plateau.
- Chaque élève compte 1 point par carte « Agent » visible devant lui et carte « contre-espionnage » dans sa main.
- L'élève qui a le plus de points gagne.



POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

a. Avant la première partie :

- Entraîner les élèves à faire des clins d'œil.
- Faire observer les différentes cartes «Agent».

b. Pour familiariser les élèves avec le jeu :

- Designner un élève « maître du jeu » qui veille au bon fonctionnement de la partie.

c. Pour familiariser les élèves avec le fonctionnement des deux phases de jeu :

- Limiter le nombre d'« Agent » à 3 par élève. Cela permet une partie plus courte.
- Jouer sans les cartes « Contre-espionnage ».
- Limiter le nombre d'élève dans le groupe.

d. Permettre aux élèves d'utiliser un autre signe que le clin d'œil. Exemple : un signe de la main, un mouvement de la tête, etc.

e. Faire déguiser les élèves pour incarner leur rôle d'agent infiltré.

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. Faire un clin d'œil :

- Voir point « a » et « d » dans « Pour jouer autrement ».

2. Suivre correctement le tour de jeu :

- L'adulte guide lors de la première partie.
- Voir point « b » dans « Pour jouer autrement ».
- Voir l'aide de jeu.

3. Identifier son complice :

- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur les stratégies à adopter pour s'améliorer.
- Faire prendre conscience qu'il existe différentes stratégies et leur proposer de les appliquer (jouer à la manière de...) :

4. Formuler les accusations :

- Proposez un entraînement en simulant un moment de jeu et formuler correctement la phrase d'accusation : « L'agent numéro 25 est Benoit ! »
- Faire oraliser la démarche de recherche du complice en justifiant.
- Écrire une phrase modèle que les élèves peuvent utiliser.

5. Utiliser la carte « contre-espionnage » correctement :

- Rappel de la règle.
- Voir l'aide de jeu.

6. Comptabiliser leurs points de victoire :

- Guider les élèves sur l'organisation à avoir dans la gestion de leurs différentes cartes (« Agents » gagnés, « Contre-espionnage » utilisées ou non, « Agents » non utilisés).

AUTOUR DU JEU

- **Français** : communication non verbale, interpréter les indices.
- **Éducation Artistique** : réaliser des déguisements, des masques ; jouer des saynètes ; créer de nouveaux « Agents » sur un thème libre.
- **Éveil historique** : le Carnaval à travers le monde.



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 →

Respecter et organiser le tour de jeu										
Se faire connaître par son complice grâce au code établi										
Comprendre et repérer les indices non verbaux										
Formuler une accusation pour identifier son complice										
Utiliser la carte « Contre-espionnage »										
Comptabiliser correctement ses points de victoire										
Utiliser à bon escient l'aide de jeu										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de respecter et d'organiser le tour de jeu



2. Je suis capable de me faire connaître par mon complice grâce au code établi



3. Je suis capable de formuler une accusation pour identifier mon complice



4. Je suis capable d'utiliser la carte « Contre-espionnage ».



5. Je suis capable de comptabiliser correctement mes points de victoire



6. Je suis capable de comptabiliser correctement mes points de victoire



7. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



8. Je suis capable de respecter les consignes



9. Je suis fair-play





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser le tour de jeu et l'utilisation des cartes « contre-espionnage ».



AIDE DE JEU

C'est à mon tour de jouer :

1.



Je désigne qui est mon complice de ce tour



2.



Je pose la carte devant moi

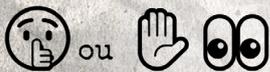
3.



Je positionne mon pion sur une autre carte Agent

Je surprends un clin d'œil :

1.



- S'il est pour moi, je ne dis rien...

Sinon

- j'interviens immédiatement !



2.



Je désigne la personne qui a fait un clin d'œil

3.



Je remporte les 2 cartes Agent

4.



Je pose une de mes cartes **Contre-espionnage** devant moi

5. La partie reprend !





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser le tour de jeu et l'utilisation des cartes « contre-espionnage ».



AIDE DE JEU

C'est à mon tour de jouer :

- 1) Je désigne qui est mon complice de ce tour
- 2) J'enlève mon pion et je prends la carte sur laquelle il était posé : je la garde si c'était vrai, je la retourne si c'était faux
- 3) Je positionne mon pion sur une autre carte **Agent** et j'appelle à voix haute le numéro correspondant

Je surprends un clin d'œil :

- 1) Si ce clin d'œil m'est destiné, je ne dis rien jusqu'à ce que ce soit à moi de jouer. Sinon j'interviens immédiatement !
- 2) Je désigne à voix haute qui a fait un clin d'œil à quel autre joueur. J'annonce alors la carte **Agent** concernée.
- 3) Si c'est correct je remporte les 2 cartes **Agent** correspondantes, et je pose une de mes cartes **Contre-espionnage** devant moi. Sinon je défausse une de mes cartes **Contre-espionnage** dans la boîte.
- 4) La partie reprend ensuite là où je l'ai interrompue.

