

Sciences et techniques du Jeu

Jeux-cadres, intelligences collectives et
moyens habiles

Monsieur Keymeulen

Réalisé par Fanny Geerts



Année académique 2020 - 2021

Jeu – cadre

Objectif du jeu : Résoudre un problème

Durée globale de l'activité : 80 minutes + 15 minutes pour le débriefing

Matériel pour l'ensemble du jeu : des feuilles A3 et A4, des crayons, 5 types de fiche avec un problème, des post-it, les cartes du jeu « imagine ».

	Étapes – Matière	Produits / Intelligences	Document de travail	Modalités / Temps
1	Formation de 4 groupes de 5 élèves			
2	Lire la situation problème reçue (la question finale n'est pas présente)	Reformulation écrite individuelle. <i>Intelligence linguistique et intrapersonnelle</i>	Fiche avec une situation problème	Individuel (5 min)
3	Reformulation commune du problème.	Discussion entre les membres du sous-groupe et reformulation commune du problème en une phrase. <i>Intelligence linguistique, visuospatiale et interpersonnelle</i>	Feuille A 3 et crayons	Sous-groupe (10 min)

4	Construction d'une représentation commune du problème.	Chaque sous-groupe réalise une représentation du problème en utilisant les cartes transparentes du jeu « imagine ». <i>Intelligence kinesthésique, visuospatiale et interpersonnelle</i>	Les cartes transparentes du jeu « imagine » 	Sous-groupe (10 min)
5	Les sous-groupe changent de table. Ils observent la représentation du problème et rédige une question.	Rédaction d'une question en sous-groupe. <i>Intelligence linguistique, visuospatiale et interpersonnelle</i>	La représentation du problème créée par le sous-groupe	Sous-groupes (10 min)
6	Chaque sous-groupe retourne à sa place. Chaque membre du groupe lit la questions posées et liste les outils nécessaires pour résoudre le problème.	<i>Chaque membre du groupe doit écrire 4 outils nécessaires à la résolution du problème. Chaque outils sera rédigé sur un post-it. Les membres du sous-groupe ne peuvent pas voir les post-it des autres membres.</i> <i>Intelligence linguistique, intrapersonnelle et naturaliste</i>	Mise à disposition de 4 post-it par membres du groupe et de crayons 	Individuel (10 min)

7	<p>Chaque sous-groupe doit ordonner les outils pour permettre la résolution du problème.</p>	<p>Les différents outils vont être ordonner en suivant les étapes de résolution du problème en utilisant les règles du jeu « Timeline ».</p> <p>Les post-it sont secrètement mélangés et distribué équitablement entre les membres.</p> <p>Le premier joueur place un post-it au centre de la table, face visible, comme point de départ des étapes à effectuer pour résoudre le problème. Chaque joueur à son tour place une de ses cartes dans la frise, à l'endroit qu'il pense exacte. Si un joueur possède une carte qui a déjà été posée dans la frise, il place sa carte par-dessus. Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes remporte la partie.</p> <p><i>Intelligence logicomathématique, kinesthésique et naturaliste</i></p>	<p>Chaque membre du groupe reçoit 4 post-it.</p>	<p>Sous-groupes (10 min)</p>
---	--	--	--	------------------------------

8	<p>Vérification de la chronologie des outils nécessaire à la résolution du problème.</p>	<p>Les membres du sous-groupe doivent résoudre le problème ensemble en respectant les outils et l'ordre établi précédemment.</p> <p>Si les membres s'aperçoivent que les outils et/ou l'ordre établi ne permet pas de résoudre le problème, ils peuvent le modifier en discutant tous ensemble.</p> <p><i>Intelligence logicomathématique, linguistique</i></p>	<p>La représentation du problème, la suite chronologique des outils, une feuille et un crayon</p>	<p>Sous-groupe (10 min)</p>
9	<p>Chaque élève choisit une table où il n'a pas encore été depuis le début de l'activité.</p> <p>Seul un élève reste à sa table et joue le rôle du « maitre du problème ».</p> <p>Résolution du problème.</p>	<p>Les membres du sous-groupe doivent résoudre le problème ensemble en respectant les outils et l'ordre établi précédemment.</p> <p>Si des points de désaccords apparaissent, les élèves peuvent poser des questions au « maitre du problème ». Celui-ci ne peut répondre que par oui ou par non.</p> <p><i>Intelligence logicomathématique, linguistique, interpersonnelle.</i></p>	<p>La représentation du problème, la suite chronologique des outils, une feuille et un crayon.</p>	<p>Nouveau sous-groupe (10 min)</p>

10	Validation de la réponse proposée par le groupe.	<p>Le « maître du problème » corrige la réponse donnée par le groupe et donne des explications en cas d'erreur.</p> <p><i>Intelligence linguistique et interpersonnelle.</i></p>	La réponse proposée par le sous-groupe.	Nouveau sous-groupe (5 min)
	Débriefing	<p>Le débriefing utilise la mécanique ludique du jeu « Unanimis ». Chaque élève note secrètement 5 étapes de la résolution du problème. Ensuite, on effectue tous ensemble la mise en commun des mots choisis.</p> <p>Chaque réponse rapporte à ses auteurs autant de points que de joueurs l'ayant inscrite. Lorsqu'un élève est seul à avoir écrit une réponse, il ne marque pas de point pour celle-ci.</p> <p>Ce jeu permet de mettre en évidence les étapes de résolution d'un problème : compréhension du problème, identification des éléments importants, identification des outils de résolution, planification de la résolution et enfin la résolution du problème.</p>	Une feuille A4 et un crayon	Individuel (5 min) puis grand groupe (10 min)

