

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Savoir lire : inférence
Coopération
Observation /Dédution

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Linguistique
- o Visuelle/spatiale
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Discrimination visuelle
- o Savoir lire
- o Expression orale



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **coopérer pour résoudre différentes énigmes** « criminelles » en s'aidant des différents indices lus et en observant attentivement la carte géante représentant la ville. Les élèves seront également capables de **trouver le mobile et les différentes preuves** afin d'arrêter le(s) coupable(s).



Un jeu de Johannes Sich
Maison d'édition : Spielwiese - Prix indicatif : 22€



de 1 à 4 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut coopérer pour résoudre des enquêtes « criminelles ».

Niveau :

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

ESAR

A411 : Jeu d'énigme
D401 : Jeu coopératif



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'approprier l'information.
- Traiter l'information.
- Émettre des hypothèses.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets.
- Organiser selon un critère

Géographie :

- Utiliser les repères spatiaux.
- Localiser : situer.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Élargir sa perspective.
- Construire un raisonnement logique.
- Se donner des critères pour prendre position.
- Prendre position de manière argumentée :
 - Se positionner.
 - Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
 - Écouter l'autre pour le comprendre.
 - Débattre collectivement.
 - Décider collectivement.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé : lecture intégrale ou sélective.
 - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Élaborer des significations :
 - Gérer la compréhension du document pour dégager les informations explicites.
 - Gérer la compréhension du document pour dégager les informations implicites.
 - Gérer la compréhension du document pour percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser les informations.
 - Relier un texte à des éléments non verbaux.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants :
 - de l'intention poursuivie,
 - des contraintes de l'activité,
 - des modalités de la situation,
 - En pratiquant une écoute active.
- Élaborer des significations :
 - Pratiquer la lecture d'un message à voix haute, avec lecture mentale préalable.
 - Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres.
 - Réagir à un document en exprimant une opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

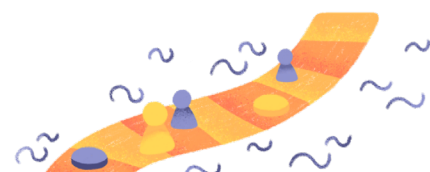


POUR JOUER AUTREMENT

1. **Dépliez la carte de la ville** sur une table de sorte que tous les élèves aient une bonne visibilité de celle-ci.
2. **Sélectionnez une enveloppe** contenant l'une des 16 enquêtes. Veillez à respecter la progression dans la difficulté des énigmes et démarrez avec l'enquête « Le Haut de Forme ».
3. **Choisir l'élève qui joue le rôle de l'« enquêteur principal »** et qui est responsable de la lecture des cartes « enquête » à haute voix.
 - a. Il lit l'étape de l'énigme à résoudre au recto de la carte
 - b. Il vérifie la solution au verso de la carte, une fois que l'équipe pense avoir trouvé la réponse à l'énigme.
4. **L'« enquêteur principal » lit la carte de démarrage** correspondante ainsi que la première mission.
5. **Les élèves explorent ensemble la carte de la ville pour résoudre la première étape** de leur enquête et les exécutent ainsi les uns après les autres en respectant l'ordre chronologique.
6. **L'enquête se termine lorsque toutes les cartes de celle-ci sont résolues** et que le(s) criminel(s) sont démasqués.

Commencez une nouvelle enquête en changeant d'« enquêteur principal ».

- a. **Pour que les élèves se familiarisent avec le fonctionnement d'une enquête**, travailler sur les stratégies nécessaires pour être un « bon enquêteur » (préconceptions).
- b. **Pour permettre aux élèves d'utiliser le plan de la ville plus aisément :**
 - Faire des petits jeux d'observation et de déplacement en fonction des consignes orales données en utilisant les coordonnées du plan.
 - Afficher le plan de la ville sur un mur.
- c. **Faire animer l'enquête d'initiation** « Le Haut de Forme » par un adulte, avec toute la classe et confronter les stratégies des différents groupes.
- d. **Jouer sous forme de scénettes** les différentes énigmes.
- e. **Créer de nouvelles énigmes** et/ou un nouveau plan à partir de faits divers ou d'un thème imposé.
- f. **Pour complexifier les parties**, jouer avec le mode expert comme proposé dans la règle.





EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

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** :

- **Reconstituer les faits relevés lors de l'enquête :**
 - Faire relire les missions précédentes de l'enquête en cours.
 - Proposer de prendre des notes sous forme de mots-clés et/ou de réaliser une « carte mentale ».
- **Tenir compte des indices déjà donnés précédemment sur les cartes :**
 - Prendre des notes en tenant compte des informations relatives aux : où, quand, comment, pourquoi, etc.
- **Interpréter et comprendre les informations implicites présentes sur les cartes et/ou les indices présents sur le plan :**
 - Orienter les échanges en posant des questions pour les guider dans leurs déductions.
 - Permettre de localiser les éléments importants avec du matériel comme proposé dans la règle.
- **Faire le lien entre les informations lues et les situations illustrées sur le plan :**
 - Faire oraliser les élèves afin d'émettre des hypothèses de recherches.
- **S'orienter et se déplacer sur le plan en tenant compte des personnages propre à l'enquête à mener :**
 - Retracer le parcours des personnages à l'aide de ficelles de couleur.
- **Comprendre le sens de certains mots :**
 - Avec les élèves, préparer et construire un lexique reprenant les mots compliqués des cartes. (Recherche au dictionnaire et rédaction des définitions réalisées par les élèves).

- **Collaborer pour résoudre l'enquête :**

- Redéfinir le rôle de « l'enquêteur principal » et de ses « adjoints »
- Donner un temps de parole à chacun des élèves



AUTOUR DU JEU

- **Français** : savoir lire, la compréhension des informations explicites et implicites, le fait divers, savoir écrire, les métiers.
- **Mathématiques** : déplacement et visualisation dans le plan, résolution de problèmes
- **Géographie** : utiliser les repères spatiaux, lecture d'un paysage, d'une image : la ville
- **Éducation Civique et Morale** : se positionner, débattre collectivement, être à l'écoute des autres



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Découvrir Micro Macro Full House](#)

[Jouer en ligne](#)

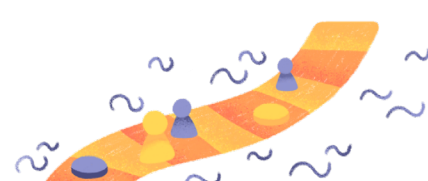




GRILLE D'OBSERVATION

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 →											
Comprendre le but de l'enquête											
Comprendre les informations explicites											
Comprendre les informations implicites											
Expliciter pertinemment les déductions établies											
Tenir compte de l'avis des autres											
Se situer, se repérer											
Résoudre l'enquête											
Visualiser les déplacements dans l'espace											
Coopérer											
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 comprendre le but de l'enquête.



2. Je suis capable de comprendre les informations données.



3. Je suis capable d'expliquer ce que j'ai compris.



4. Je suis capable de tenir compte de l'avis des autres.



5. Je suis capable de me situer et de me repérer dans le plan.



6. Je suis capable de visualiser les déplacements dans le plan.



7. Je suis capable de résoudre l'enquête.



8. Je suis capable de coopérer.



9. Je suis capable de respecter les consignes.



10. Je suis fair-play.

