

Jeu de l'espion

Intérêt : évaluation diagnostique ou formative

Matériel : post-it de grandes tailles, environ 4 par équipes, tableau, marqueurs

Durée approximative : 20 minutes

Déroulement

1. présenter le jeu
2. constituer les équipes (3 à 4 élèves)
3. placer les équipes en ilots donc déplacer les tables et chaises
4. noter au tableau le titre du thème abordé
5. en tant qu'animateur du jeu noter sur un post-it en expliquant aux élèves
1^{er} post-it : en gros
2^{eme} post-it : 1 mot/post-it
3^{eme} post-it : noter le nombre total de mots attendus (attention 2 à 3 mots suffisent sinon le jeu est trop long)
6. distribue les post-it : autant de post-it par équipe que de mots à trouver
7. laisse 5 minutes pour trouver 2 mots en lien avec le thème
8. au bout des 5 minutes demande à chaque équipe de nommer un espion
9. l'espion de l'équipe 1 va voir dans les autres équipes s'il retrouve le même mot. Si un mot est identique, en revenant dans son ilot il change le mot donc lui donner un post-it vierge
10. Puis l'espion de l'équipe 2 fait la même chose....
11. Quand le travail des espions est terminé chaque équipe nomme un élève pour aller au tableau coller les mots clé
12. Quand tous les mots sont collés, l'animateur essaie de trouver un lien, faire un plan avec tous ces mots pour introduire la séance ou pour faire un bilan

Si le jeu a été proposé en début de séance, garder les post-it pour faire une évaluation formative en fin de séance. Idem en formative, garder les post-it pour évaluation diagnostique la séance suivante