

TYPOLOGIE

Les exemples suivants ont pour vocation de présenter des pistes de mises en œuvre d'activités ou de tâches collaboratives sur lesquelles les enseignants pourront s'appuyer lors de la conception de leurs projets pédagogiques.

COLLÈGE - Palier 2 - 1ère & 2ème année

LIRE

Notion : société

Tâche : faire une partie de *Cluedo* et comprendre les règles du jeu.

A la fin d'une séquence portant sur les détectives, les élèves doivent jouer au Cluedo. Pour ce faire, il s'agit tout d'abord d'étudier les règles du jeu. Cela se fait de la manière suivante :

- 1) Plusieurs groupes de trois élèves sont constitués.
 - Le groupe 1 doit lire et comprendre les consignes relatives au matériel utilisé pour le jeu (plateau, pions, cartes, etc.) ;
 - Le groupe 2 doit lire et comprendre les consignes relatives aux personnages ;
 - Le groupe 3 doit lire et comprendre les consignes relatives aux pièces de la maison ;
 - Le groupe 4 doit lire et comprendre les consignes relatives aux armes ;
- 2) Des équipes de 2 ou 3 joueurs sont constituées. Chaque élève de chaque équipe doit lire les règles du jeu individuellement en surlignant les mots compris. L'équipe fera ensuite une mise en commun.
- 3) On joue au jeu, ce qui permet de vérifier si les règles ont été comprises.