

FICHE ACTIVITÉ

QUESTION SUIVANTE

DURÉE : 50 MIN - 1 HEURE

Finalité : Le jeu "Question suivante" est particulièrement adapté pour des documents contenant beaucoup d'informations factuelles. Il s'agit d'un jeu-cadre développé par Thiagi (voir d'autres jeux ici). Le principe du jeu cadre est le suivant : tous les jeux comportent deux blocs bien distincts, le contenu du jeu (son idée) et les procédures pour jouer (les règles). Le but de ces jeux-cadres est de proposer différentes procédures pouvant être remplies avec différents contenus, permettant de l'adapter ainsi à de très nombreuses circonstances d'apprentissage, de réflexion, de recherche d'idées, de simulation, etc.

Description : Le jeu est constitué de deux parties. Une première partie permet aux joueurs de préparer des questions sur un document (voir plusieurs documents) qu'ils connaissent (ou non) afin qu'ils puissent entrer dans une démarche active, qui permet de se familiariser avec ce-s document-s. La deuxième partie, à partir d'un jeu de questions préparées par une autre équipe, permet de tester ses connaissances sur le document. Cette activité peut être étalée dans le temps : pour des étudiants, la préparation de questions peut être proposée comme travail préparatoire à faire à la maison. Elle peut également avoir pour objectif la découverte et la familiarisation avec un ensemble de documents ou peut se présenter sous forme d'activité de révision en fin de parcours / formation.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : DES FICHES BRISTOL, DES JETONS ET DES SABLIERES.

Comment procéder ?

Distribuez les différents documents, demandez aux participants de les lire et à chacun de préparer environ une dizaine de questions sur le contenu du texte, et de les écrire sur des cartes séparées. Sur chacune de ces cartes, une face doit contenir une question et l'autre face la réponse correcte. Proposez quelques exemples de questions, qui peuvent être : des termes techniques ayant une définition, des définitions devant être reliées à des termes techniques, des exemples qui nécessitent d'être placés dans des classes de concepts, des classes de concepts qui ont besoin d'exemples, des informations vraies/fausses, des informations à choix multiples, etc.

Après un temps suffisant, divisez le groupe en équipes de 4 à 7 personnes. Demandez aux membres de chaque équipe de trier leurs cartes et d'enlever les doublons (il se peut qu'il y ait des cartes identiques) puis d'échanger leur jeu de cartes avec une autre équipe.

Le jeu "Question suivante" se joue à l'intérieur de chaque équipe. Les joueurs placent leur jeu de cartes au milieu de la table, côté question au-dessus. Le premier joueur lit la question qui est sur le dessus, sans prendre la carte. Il a dix secondes pour donner la bonne réponse. Lorsqu'il a donné sa réponse, tous les autres joueurs peuvent lui lancer un défi en donnant une meilleure réponse. La carte est alors retournée, pour donner la réponse correcte. Si la réponse du joueur est correcte, il gagne 1 point, ou 2 points s'il y avait défi. Le challenger gagne 2 points pour une bonne réponse.

C'est alors au joueur suivant de lire la question sur la carte suivante. Le jeu continue ainsi jusqu'à épuisement des cartes ou jusqu'à la fin d'un temps fixé. Celui qui a le plus de points a gagné.