

Comment pratiquer le jeu en classe ?

A- Formation des groupes

Plusieurs possibilités :

- des groupes de hasard
 - les élèves sont « identifiés » 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4 ... en suivant leur place ; puis les « 1 » se regroupent ainsi que les « 2 », les « 3 », les « 4 »
 - les élèves reçoivent des cartes Valet, Dame, Roi, As distribuées au hasard ; puis les « Valets » forment un groupe, les « Dames » ...
 - les élèves ont une gommette collée sur le front ; ils vont sans pouvoir parler devoir s'aider pour reconstituer le groupe des « gommettes rouges », celui des gommettes jaunes ...
- des groupes hétérogènes : formés par l'enseignant
- des groupes mixtes : élèves de niveaux différents dans une classe à plusieurs niveaux (CP/CE1 ; CE2/CM1 ...)

B- Organisation

Chaque groupe reçoit un jeu et découvre la règle préalablement photocopiée. Il expérimente ce jeu.

- a. Après ... minutes de jeu : chaque groupe surligne ce qui est important dans la règle pour aider le groupe suivant. Puis les groupes changent de table et découvrent un nouveau jeu.
- b. Après ... minutes de jeu : les groupes changent en partie.
2 élèves quittent la table et s'installent au jeu suivant
2 élèves restent et expliquent le jeu aux 2 élèves venus les rejoindre

C- Distribution d'autres rôles (facultatif)

Le gardien du temps : un élève pour toute la classe ou un élève par groupe qui arrête l'activité quand le temps imparti est écoulé.

L'observateur : un élève par groupe qui, à l'aide d'une grille à compléter, va observer l'organisation du groupe et le déroulement du jeu.

D- Evaluation

A la fin de chaque jeu, l'équipe complétera une fiche d'évaluation sur laquelle chaque joueur émettra son avis sur le jeu et le déroulement de la partie.