

Module d'apprentissage « Gendarmes et Voleurs »

Module d'apprentissage d'une dizaine de séances	Séances 1, 2, 3 ...	Séances 5, 6, 7 ...	Séances 9, 10 ...
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension des rôles • But du jeu : gagné / perdu 	<ul style="list-style-type: none"> • Tous délivreurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Principes "stratégiques" d'action pour la classe : pour les voleurs, pour les gendarmes
Situation Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • Groupe classe • Jeu avec Prison et 2 camps des voleurs 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 groupes de niveaux • 2 espaces de jeu • Utiliser une variable pour adapter la contrainte aux possibilités d'élèves : <ul style="list-style-type: none"> - joueur "Batman", - zone supplémentaire de repos réservée à certains voleurs (natte de gym) 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ou 2 espaces
Echanges	<p>Oral / Ecrit (dessins de l'espace de jeu)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnostic de la compréhension du jeu • Aide à la construction de la compréhension des rôles par les échanges 	<ul style="list-style-type: none"> • Quand je suis voleur, est-ce que je réussis à délivrer ? <p>Constats et hypothèses d'action (construire des projets d'actions)</p> <p>L'enseignant observe les élèves (qui délivrent / qui ne délivrent pas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboration de principes d'action → traces collectives : c'est possible de délivrer parce que... quand ce n'est pas possible si ...
Interrogations de collègues et propositions de réponse	<ul style="list-style-type: none"> • Il n'est pas toujours facile de savoir qui a gagné <i>Si tous les voleurs sont attrapés alors les gendarmes ont gagné ; ceci implique que les voleurs gagnent si à la fin d'un temps donné (7/8 min) certains d'entre eux sont encore libres</i> • Les gendarmes perdent toujours <i>- L'égalité des chances au départ est-elle respectée ? modifier le rapport 1/3.G – 2/3 V en ajoutant des gendarmes)</i> <i>- L'espace de jeu convient-il ? pas assez de distance entre la prison et les camp de voleurs ...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Il y a plusieurs variables pour aménager le jeu (Batman, taille des différents espaces ...) <i>Il est préférable de ne pas modifier les variables choisies (cette stabilité centre les élèves sur ce qu'ils doivent réussir et par sur un changement des conditions de jeu)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Quelle évolution pour les joueurs "Batman" ? Délivrent-ils encore quand ils ne sont plus "Batman" ? <i>Pour certains élèves plusieurs séances dans le rôle de "Batman" seront nécessaires pour qu'ils puissent transférer leurs actions et délivrer dans un jeu "normal"</i>