JEU DE RÉVISION (EN CLASSE ENTIÈRE) : LA COURSE AU TRÉSOR.

charivari 9 avril 2019 46 Cogniclasse, Cycle 3, Jouer en classe, Motiver, encourager cogniclasse, courte au trésor, jeu des poules, Jouer en classe, mémoire, mémorisation, pique plume, révision

Il y a des années que j'ai présenté sur ce blog un **jeu de révision, pour tous les niveaux,** auquel je joue aussi souvent que possible avec toute ma classe. Je l'appelais le « jeu des poules », parce qu'il s'inspirait du jeu Pique Plume. Orphys (l'auteur génial et prolifique des sites Rallye Lecture et Mathéros, de la plateforme Mon école…) vient de créer une version gratuite numérique (projetable), de ce jeu. [danse de la joie]

Pourquoi ce jeu est-il super ? Parce qu'il a l'intérêt :

1. de **faire vraiment réviser** les élèves (sur les questions qu'on a choisies : à la fin de la partie, ils savent beaucoup plus de choses qu'au début !)
2. d'être adapté à **tous les niveaux** de classe (j'ai testé du CE1 jusqu'en 3e Segpa)
3. de demander très peu de matériel et de **s'improviser en cinq minutes**
4. de pouvoir se jouer en configuration normale de classe : la piste du jeu est au tableau et les élèves restent assis. Il n'y a pas de tables à déplacer…
5. de pouvoir se jouer à 24, 25… 30 (voire plus)
6. d'être très apprécié des élèves,
7. d'être **calme** mais palpitant et rigolo…
8. et surtout de **valoriser les élèves attentifs et concentrés** (c'est l'équipe la plus concentrée qui va gagner) : c'est une sorte « memory de classe » (en plus fun, quand même).

Voici donc la course au trésor. En bas de l'article, j'ai laissé l'ancienne version « Jeu des poules » (tableau craie) pour ceux qui n'ont pas internet dans leur classe.

Rapidement, pour ceux qui connaissaient déjà le jeu des poules, la règle change un tout petit poil : on pose la question de la case sur laquelle EST le bateau. Si jamais le pirate se trompe, le bateau recule d'une case. Sinon, il avance d'une case et on pose la question suivante.
Le reste de la règle est identique.

But du jeu

Jeu de questions dans lequel chacune des 4 équipes est un bateau pirate qui doit aller voler les trésors de ses pirates adverses (et avoir donc 4 trésors).

Matériel

- Une liste de n questions (n à choisir parmi : 12, 16, 20, 24, 28) rédigées par le maitre, numérotées de 1 à n (c'est le maitre qui a la feuille en main : on peut griffonner vite fait les questions sur un bout de brouillon).
  Il s'agit de questions ouvertes, avec des réponses censées avoir été connues des élèves (sujets étudiés en classe) mais **un peu dures** quand même. C'est important que ce soit

des questions un peu oubliées par les élèves, des questions que l'on veut justement faire réviser : des dates d'histoire, des capitales européennes, des définitions en maths, des questions de grammaire etc. Moins il y a de questions, plus le jeu est rapide (30 minutes environ pour 12 questions, 1 bonne heure pour 24 questions).
- Pour les élèves : une trousse par équipe qui servira de « bâton de parole » (objet que l'on se fait passer pour savoir « à qui c'est de répondre »)
- A l'écran, le « plateau de jeu », que l'on affiche gratuitement (ici : **clic**) ou bien depuis monecole.fr, en créant un accès à Le Petit Bureau puis en choisissant , dans les outils pour TBI, les activités interactives.

Préparation

- Former **4 équipes** équilibrées. En cas de multi-niveau, le mieux est de mélanger les niveaux (cf ci-dessous). Les élèves s'assoient par équipe, dans la classe.
- Attribuer une couleur de bateau par équipe

Déroulement

- Chaque case correspond à une question, toujours la même (sur la case 1, on pose toujours la question n°1). Les bateaux tournent tous dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au départ, chaque bateau a 1 diamant. Ce diamant est déjà affiché à droite, à côté du bateau.

Là, je leur raconte une petite histoire : *Vous et votre redoutable équipage de pirates, vous avez trouvé un diamant sur la fameuse ile du crâne ! Mais vous avez appris que 3 autres bateaux de pirates en ont trouvé un également ! Alors vous allez essayer de les récupérer…*

- Tous les joueurs se taisent. Silence total. C'est important. Comme je suis très vilaine, j'arrête instantanément le tour d'une équipe qui communique et, si ce n'est pas son tour, je fais reculer son bateau.
- La première équipe commence. On clique sur son bateau à droite de l'écran : le numéro de sa question s'affiche. Mettons qu'elle soit sur la case 4. Le maitre lui pose la question 4 de sa liste. *[Pour ceux qui jouaient au jeu des poules, c'est une petite différence : on pose la question de la case sur laquelle on est, et non la question de la case sur laquelle on veut aller]*

- L’élève qui a la trousse dans les mains répond. S’il sait répondre, le bateau avance sur la case 5 et l’élève passe la trousse à son équipier (la trousse « tourne » dans l’équipe). Le maitre pose la question 5 à l’équipier etc… L’équipe continue à avancer tant qu’elle répond bien aux questions.
- Seul l’élève qui a la trousse en main a le droit de parler (personne ne souffle), cf plus haut : silence total.
- Quand un élève ne sait pas répondre, le maitre (ou un autre élève désigné, peu importe) dit la réponse à haute voix, pour toute la classe).

Là, je fais une pause parce que tout l’intérêt pédagogique du jeu repose là. Comprenez bien : les équipes vont tourner sur la piste. Donc les autres équipes, qui ne sont pas encore à cette question 6, vont forcément y arriver aussi, un peu plus tard. Donc tout le monde a intérêt à être ***très attentif aux questions, et à leurs réponses****, parce qu’elles vont leur être reposées plus tard : c’est en veillant à ce que tous les équipiers retiennent bien toutes les réponses que l’équipe pourra gagner.*

- Dès qu’un pirate n’a pas su répondre, son bateau recule d’une case et son tour s’arrête. *[Pour ceux qui jouaient au jeu des poules, c’est l’autre différence : le bateau recule si on n’a pas su répondre]*
- et c’est le tour de l’équipe suivante (en tournant, toujours dans le même sens).
- Tadam… Deux bateaux ne peuvent pas être sur la même case, donc il va arriver un moment où, pour avancer, un bateau va devoir sauter par dessus un bateau adverse (je dis « A l’abordage ! »). C’est là que les pirates ont l’occasion de voler les trésors

adverses : Dans la configuration du bateau rouge sur l’image : là, l’équipe rouge a avancé vite et doublé le bateau bleu. Mettons que ce soit à l’équipe rouge de jouer et qu’elle soit sur la case 12.
Le maitre pose donc la question 12 à l’équipe rouge (la question sur laquelle est le

bateau). Si les rouges répondent bien, ils dérobent tous ses trésors à l'équipe bleue : ils lui volent son ou ses diamants (« ses » si l'équipe bleue avait déjà piqué une ou des diamants à une autre équipe).
Pour faire cela, le maitre efface le ou les diamants du bateau bleu (en cliquant dessus) et clique sur autant d'emplacements vides devant le bateau rouge : les Rouges ont volé leurs diamants aux Bleus.

- Bien sûr, si les Rouges ne répondent pas bien à la question, ils ne volent rien (les bleus respirent) et ils reviennent en arrière sur la case qui est juste avant le bateau bleu (la case 10, dans l'exemple).
- L'équipe rouge continue d'avancer tant qu'elle arrive à répondre aux questions.
- Évidemment, l'équipe bleue, même sans diamants, continuera à jouer. Si elle est attentive, elle pourra récupérer ses diamants au tour suivant… (Quand on n'a plus de diamant, on peut très bien jouer et revoler les trésors de quelqu'un… Tout le monde continue à jouer tant qu'une équipe n'a pas les 4 diamants. Mais à la fin, à force de rabâcher les mêmes questions, on avance de plus en plus à chaque coup).

Assez rapidement, on arrive dans une situation où toutes les questions ont déjà été posées, donc toutes les réponses ont déjà été données, donc les équipes avancent plus vite si elles ont bien écouté… Il n'est pas rare de voir une équipe faire un tour complet et rafler d'un coup les trésors des trois autres. **La première équipe à avoir récupéré les 4 diamants a gagné (les autres n'en ont donc plus).**

En double niveau ?

Je faisais deux listes de questions, par exemple une liste CM1 et une liste CM2, et je posais la question du « bon niveau » en fonction de l'élève interrogé.

La version « à l'ancienne » avec tableau et craie

But du jeu

Chaque équipe est une poule (matérialisée par l'aimant). Elle doit voler les plumes de ses adversaires (et avoir donc 4 plumes).

Matériel

- Une liste de n questions (n multiple de 4 : 12, 16, 20, 24…) rédigées par le maitre, numérotées de 1 à n (c'est le maitre qui a la feuille en main).
  Questions ouvertes du type « trivial pursuit », avec des réponses censées être connues des élèves (sujets étudiés en classe) mais un peu dures quand même (questions que l'on veut faire réviser aux élèves : dates d'histoire, capitaleseuropéennes, questions de grammaire etc). Moins il y a de questions, plus le jeu est rapide (30 minutes environ pour 12 questions, 1 bonne heure pour 24 questions).
- 4 aimants de couleurs différentes.
- 4 craies des mêmes couleurs que les aimants (juste pour se souvenir que l'aimant bleu est celui de l'équipe des « Zigotos » dont le nom aura été écrit en bleu… j'ai pitié de mes neurones)
- Pour les élèves : une trousse par équipe qui servira de « bâton de parole » (objet que l'on se fait passer pour savoir « à qui c'est de répondre »

Préparation

- Tracer la piste de jeu au tableau (voir image) : sur l'image, le maitre a préparé 16 questions, donc il trace une « piste » numérotée de 1 à 16.
  Remarque : la piste n'a pas de début et de fin et il est probable que les équipes fassent plusieurs tours autour de la piste. Ils entendront donc de nombreuses fois la même question et sa réponse. Le pédagogue qui est en vous se trémousse : ***l'idée c'est qu'à force d'entendre les questions et leur réponse, la majorité des élèves les***

connaissent toutes en fin de partie.

- Former 4 équipes équilibrées. En cas de multi-niveau, le mieux est de mélanger les niveaux (cf ci-dessous). Les élèves s'assoient par équipe, dans la classe.
- Attribuer une couleur par équipe et écrire au tableau le nom de l'équipe avec une craie de la couleur de l'équipe (c'est juste pour que ce soit plus facile de se souvenir)
- Dessiner une plume en face de chaque équipe.
- Placer les 4 aimants sur une case aux 4 « coins » de la piste (haaan, la piste est ronde… bon, au départ, il faut qu'il y ait le même nombre de cases vides entre chaque aimant. C'est clair comme ça ?)

Déroulement

- Chaque case correspond à une question, toujours la même (pour aller sur la case 1, on pose toujours la question n°1). Les pions tournent tous dans le sens des aiguilles d'une montre.
- La première équipe commence. Mettons qu'elle soit sur la case 5. Elle veut aller sur la 6, donc le maitre lui pose la question n°6 de sa liste.
- L'élève qui a la trousse dans les mains répond. S'il sait répondre, l'aimant avance sur la case 6 et l'élève passe la trousse à son équipier (la trousse « tourne » dans l'équipe). Le maitre pose la question 7 à l'équipier etc… L'équipe continue à avancer tant qu'elle répond bien aux questions.
- Seul l'élève qui a la trousse en main a le droit de parler (personne ne souffle).
- Quand un élève ne sait pas répondre, le maitre (ou un autre élève, peu importe) dit la réponse à haute voix, pour toute la classe).
    - *Là, je fais une pause parce que tout l'intérêt du jeu repose là. Les équipes vont tourner sur la piste, donc les autres équipes, qui ne sont pas encore à cette question 7, vont forcément y arriver aussi, plus tard. Tout le monde a donc intérêt à être très attentif aux questions, et à leurs réponses, parce qu'elles vont leur être reposées plus tard, et c'est en retenant bien toutes les réponses que l'équipe pourra gagner.*
- Dès qu'un équipier n'a pas su répondre, c'est le tour d'une autre équipe (en tournant, toujours dans le même sens)
- … jusqu'à ce qu'on se retrouve dans la configuration du pion rouge sur l'image : là, l'équipe rouge a avancé vite et rattrapé l'équipe jaune. Mettons que ce soit à l'équipe rouge de jouer.
  Comme l'équipe jaune occupe la case 11, le maitre pose la question 12 à l'équipe rouge (pour que les rouges « sautent » au dessus des jaunes.) Si les rouges répondent bien, ils passent sur la case 12 bien sûr mais surtout, ils plument l'équipe jaune : ils lui

volent sa ou ses plumes (« ses » si l'équipe jaune avait déjà piqué une ou des plumes à une autre équipe).
- Là, le maitre efface la ou les plumes qui sont dessinées devant le nom de l'équipe jaune et les dessine devant le nom de l'équipe rouge : les rouges ont volé leurs plumes aux jaunes.
- Et l'équipe rouge peut continuer à avancer tant qu'elle arrive à répondre aux questions.
- Évidemment, l'équipe jaune, même sans plume, continue à jouer. Si elle est attentive, elle pourra peut-être récupérer ses plumes au tour suivant… (Quand on n'a plus de plume, on peut très bien jouer et plumer quelqu'un… Tout le monde continue à jouer tant qu'une équipe n'a pas les 4 plumes. Mais à la fin, à force de rabacher les mêmes questions, on avance de plus en plus à chaque coup).

Assez rapidement, on arrive dans une situation où toutes les questions ont déjà été posées, donc toutes les réponses ont déjà été données, donc les équipes avancent plus vite si elles ont bien écouté… **La première équipe à avoir récupéré les 4 plumes a gagné (les autres sont donc toutes plumées).**

https://www.charivarialecole.fr/archives/2151