

Jeu pédagogique pour découvrir l'exposition Histoire de fausses nouvelles.

Ce jeu sous forme de cartes a été conçu à l'Etablissement Régional d'Enseignement Adapté de Beaune pour proposer aux élèves une première approche ludique de l'exposition. Il s'agit là d'une activité préalable à une définition plus poussée des différentes notions présentées. L'idée est de les laisser mener l'enquête, de les laisser se tromper et corriger eux-mêmes leurs erreurs. Cette séance a été testée dans le cadre d'une séquence croisée d'EMI et de français avec des classes de 3ème Segpa, CAP, CAP agricoles.

Participants : constituer des groupes de deux ou trois élèves.

Matériel par groupe :

- Une grille réponses recto-verso et 15 cartes-légendes à imprimer en recto-verso et à plastifier. Possibilité d'imprimer avec des papiers de couleurs différentes pour avoir un jeu distinct par groupe.
- Un crayon de papier (éviter le stylo pour préserver les panneaux).

Durée du jeu : une demie-heure.

Règles du jeu :

Le jeu s'appuie uniquement sur les panneaux 1 à 8 de l'exposition. Des pastilles jaunes numérotées de 1 à 3 ont été disposées à côté de chaque image, sur chaque panneau.

Chaque groupe doit reconnaître à quelle image correspond chaque carte-légende et remplir la grille-réponse en plaçant dans la bonne colonne le numéro du document correspondant.

Vous pouvez ajouter des pastilles vertes ou rouges en fonction du niveau de difficulté des cartes-légendes.

Les élèves d'un même groupe peuvent soit se répartir les cartes-légendes soit les replacer ensemble. L'enseignant valide au fur et à mesure les réponses de chaque groupe et récupère ses cartes au fur et à mesure pour pouvoir repérer les éventuels groupes en difficulté.

Vous trouverez en pièces jointes les cartes à imprimer et la grille de réponse.

Marie-Hélène Perrot, professeure-documentaliste, et Laurent Durnecker, professeur de Lettres-Histoire