

# Jeu: Entrée en matière

Information aux enseignants



<b>Ordre de travail</b>	Jeu: «J'achète ...» L'enseignante ou l'enseignant est le meneur de jeu et la classe entière joue (voir règles du jeu pour enseignants).
<b>Objectif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le jeu encourage la capacité combinatoire tout en étant amusant.</li><li>• Son but est de sensibiliser les élèves à la grande variété de produits en vente.</li></ul>
<b>Lehrplanbezug</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.</li><li>• Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.</li></ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Règles du jeu</li></ul>
<b>Forme sociale</b>	Classe entière
<b>Durée</b>	15min

# Jeu: Entrée en matière

Information aux enseignants



## Règles du jeu

Ce jeu possède des règles secrètes que seul le meneur du jeu connaît (l'enseignante ou l'enseignant). Ces règles ne doivent être révélées ni par celui-ci, ni par les joueurs! Pour les élèves, le but du jeu consiste à découvrir les règles du jeu pour pouvoir jouer. Mais ils ne doivent révéler les règles sous aucun prétexte!

Le fonctionnement du jeu s'explique le plus aisément par un exemple. Supposons que l'enseignante s'appelle Marie Dupont. Elle s'adresse à ses élèves: «Ecoutez: il existe une règle pour votre comportement d'achat. Je ne vais pas vous révéler la règle, et si vous la découvrez, vous ne devez pas non plus la dévoiler! Je me rends au grand magasin et je m'achète un manteau. Fabrice, qu'est-ce que tu t'achètes?» Fabrice va peut-être répondre qu'il s'achète une veste. L'enseignante lui répond: «Non, Fabrice, ce n'est pas possible. Peut-être pourras-tu t'acheter une veste plus tard. Mais pour l'instant, tu devrais acheter un four! Ou un film...». L'enseignante va ensuite s'acheter un ananas, puis éventuellement un rouleau à pâtisserie.

Le premier objet acheté par le meneur de jeu commence par la même lettre de l'alphabet que son prénom. A ce stade, aucun élève ne va probablement s'apercevoir de la règle. Au second ou au troisième article, certains élèves vont réaliser de quoi il s'agit. L'enseignante de l'exemple achètera donc peut-être les produits suivants:

**M**    **manteau**  
**A**    **ananas**  
**R**    **rouleau à pâtisserie**  
**I**    **iris**  
**E**    **épices**

Selon cette règle, Fabrice devrait acheter un objet commençant par la lettre F au premier tour. A chaque tour, l'enseignante demande à plusieurs élèves jusqu'à ce que l'un d'eux nomme une solution possible. Ultérieurement, on peut aussi intégrer le nom de famille, la ville du domicile, les hobbies, etc.

Tout en étant très amusant, ce jeu encourage la concentration, stimule l'imagination et la capacité combinatoire. Il peut se jouer à plusieurs reprises pendant quelques jours, jusqu'à ce que toute la classe connaisse les règles du jeu.