



L'Agent Jean en classe

Comme les livres, les jeux constituent de merveilleux outils d'apprentissage. La pratique seule du jeu de société favorise déjà le développement d'une foule de compétences, notamment en lecture, en mathématiques, mais également dans la compréhension de l'abstrait, de l'importance du respect des règles, etc.

Voici **CINQ IDÉES** pour aller plus loin encore. N'hésitez pas à inventer vos propres méthodes et à nous en faire part!

1 COMPRÉHENSION DE TEXTE

* Pour un groupe de 5 élèves à la fois (ou plus avec plusieurs exemplaires)

Remettez une copie imprimée des règles à chaque élève.

Chacun lit les règles.

Quand tout le monde semble prêt, les élèves doivent commencer à jouer au jeu sans explication supplémentaire.

Si un élève constate qu'un autre élève ne comprend pas une règle, il doit l'aider à comprendre.



2

RÉDACTION ET ORGANISATION DES IDÉES

Quand un groupe a joué quelques parties du jeu et en maîtrise bien les règles, retirez-lui les règles. Chacun des élèves doit maintenant rédiger ou expliquer oralement les règles du jeu. Aidez-les à structurer les règles en mentionnant les éléments constitutifs : matériel, but, etc. Invitez-les à utiliser des schémas ou des exemples.

3

CRÉATION - 1

Distribuez 2 ou 3 cartes de chaque couleur du jeu à chaque élève. Chacun doit inventer une petite histoire à partir des éléments sur les cartes qu'il a reçues. Demandez ensuite aux élèves de raconter leur histoire par écrit ou oralement.

4

CRÉATION - 2

Faites jouer les élèves au jeu L'Agent Jean et ajoutez les contraintes suivantes. Chaque fois qu'on révèle un plan machiavélique du Castor, le premier joueur doit inventer et narrer le plan. Chaque fois qu'un joueur joue une carte, il doit ajouter un petit élément narratif.

**5**

ORGANISATION - COMPTABILITÉ

Demandez aux élèves d'organiser un petit tournoi ou une « ligue ». Laissez-les déterminer le « cadre » de la compétition et discutez-en avec eux. Proposez-leur de comptabiliser des statistiques, faire des moyennes, etc. Ne comptez pas seulement les victoires et les défaites, mais aussi quels personnages sont joués, lesquels semblent l'emporter plus souvent (est-ce Bulle ou WXT?), etc.

