

CM 1 - CM 2 – Évaluation Noël**INTRODUCTION GÉNÉRALE**

Après avoir travaillé avec les élèves l'ensemble des chapitres 3, du CP au CM2, il peut être intéressant, en cycle 3, de leur proposer une « évaluation », sous une forme ludique. Celle-ci donnera l'occasion aux élèves de revenir sur un certain nombre de connaissances acquises tout au long des cinq années écoulées.

Il ne s'agira en aucun cas de donner des notes aux élèves ou de les mettre en difficulté, mais de créer un état d'esprit d'équipe, de partenariat et d'entraide.

Présentation du jeu

Cette intervention s'inspire du jeu « TIME'S UP ! ».

➤ **But du jeu :**

« Time's Up ! » est un jeu d'équipe (quatre équipes au maximum) qui se déroule en trois manches différentes.

Durant chaque manche, le but du jeu sera de deviner un maximum de cartes (mots) !



Chaque bonne réponse donnera droit à 1 point !

➤ **Matériel à prévoir :**

- Un chapeau, ou une calèche, ou un bol
- Les 20 papiers / mots retenus (chaque papier sera plié de telle sorte qu'on ne puisse pas lire au travers du papier) à déposer dans le chapeau – cf. liste ci-dessous (**DIDR 1 – Planches 1, 2 et 3**)
- Un sablier (ou autre) afin de pouvoir visualiser le temps qui s'écoule

Liste des mots du jour (ou mots en lien avec les chapitres 3) – DIDR 1 (Planches 1, 2 et 3) :

Chaque IDR pourra sélectionner, à sa guise, 20 mots dans la liste des mots proposés (l'IDR pourra réduire ce nombre à 10, en fonction de la classe ou du temps dont il dispose).

Liste des mots :

Bergers, évangile, peur, joie, sauveur, nouveau-né, mangeoire, crèche, Marie, Joseph, attendre, Annonciation, ange, enceinte, Visitation, Nativité, faire plaisir, Noël, David, Avent, prophète, aplanir, baptiser, Jean-Baptiste, Messie, recensement et aubergiste

L'IDR pourra également, s'il le souhaite, faire lui aussi deviner des mots aux élèves à la fin de chaque manche, mots qui donneront droit, aux élèves qui auront deviné le mot, à **1 point bonus (DIDR 1 – Planche 4)**.

Voici les mots qui donneront droit à 1 point bonus : se convertir, Martin Luther King, Isaïe et Édith

Durée du jeu : environ 1 heure (l'IDR pourra réduire ce temps, s'il le souhaite, en supprimant la 2^{ème} manche)

❖ **Déroulement du jeu :**

- L'IDR répartit les élèves en quatre groupes (ne pas faire plus que quatre équipes)
- L'IDR invite chaque équipe à se trouver un nom d'équipe
- L'IDR inscrit au tableau le nom de chaque équipe. Il pourra ensuite écrire sous chacun de ces noms le nombre de points obtenus par l'équipe.

1^{ère} manche : « Parler librement ! »

-Un joueur dispose de 30 secondes pour faire deviner un mot à son équipe, en en donnant **une définition**.

Si le mot ne « convient » pas au joueur, il peut remettre sa carte dans le chapeau et en tirer un autre au sort. **Mais attention : le temps défile !**

Au bout de 30 secondes, une autre équipe envoie son représentant ! On change d'équipe !

- La manche 1 s'arrête lorsque tous les mots ont été tirés au sort!



Attention : tous les élèves sont invités à rester attentifs durant toute la durée du jeu ! L'équipe qui joue peut ne pas trouver le mot. Il sera alors remis dans le chapeau et pourrait être tiré par une autre équipe dans la 1^{ère}, 2^{ème} ou la 3^{ème} manche) !

- **N'oubliez pas : 1 bonne réponse = 1 point !**

2^{ème} manche : « Un mot ! »

- L'IDR mélange les 20 mots / cartes de la manche précédente et les met à nouveau dans le chapeau.
- Le principe du jeu est identique à celui de la manche précédente, à l'exception de deux changements :
 - le joueur qui fait deviner ne peut plus prononcer qu'**un seul mot** par carte
 - son équipe ne peut faire qu'**une seule proposition** par carte



Et ceci, à nouveau, jusqu'à épuisement des cartes !

Pour l'IDR : si l'IDR ne dispose pas de suffisamment de temps, il peut passer directement à la 3^{ème} manche (sans proposer la 2^{ème} manche aux élèves), ou peut proposer moins de mots.

3^{ème} manche : « Le mime ! »

- L'IDR reprend les 20 mots / cartes de la manche précédente, les mélange et les dépose dans le chapeau.
- Le déroulement du jeu reste le même, sauf que cette fois-ci, pour cette 3^{ème} manche :
 - le joueur qui fait deviner doit mimer les cartes
 - le joueur n'a plus le droit de parler

... et ceci, à nouveau, jusqu'à épuisement de la calebasse !



L'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le plus de points !