

**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 calebasse, 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<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> ou la 3<sup>ème</sup> manche) !

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

**2<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> manche (sans proposer la 2<sup>ème</sup> manche aux élèves), ou peut proposer moins de mots.

**3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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 !**