

Jouons à internet

But du jeu : Faire passer un message le plus vite possible d'un émetteur à un récepteur

Matériel : Feuille A4, stylos, ciseaux

Règle du jeu : Chaque joueur tire une carte et la conserve discrètement. Les joueurs ayant tiré une carte « émetteur » se positionnent à côté du bureau ou du professeur et les récepteurs au fond de la classe. Les autres joueurs se répartissent dans la classe. Les émetteurs rédigent chacun un message sur la feuille A4 puis la découpent en 8. Les émetteurs peuvent alors transmettre les fragments de papier (un à un) vers les récepteurs.

Attention : interdiction de se déplacer dans la classe et interdiction de parler durant la transmission du message.

Le jeu :

1^{ère} étape : transmission 1

- Faire une première transmission.
- Par groupe de 10-12 faire un bilan de cette transmission puis proposer des améliorations. M'en faire part.

2^{ème} étape : transmission 2

- Faire une seconde transmission
- Par groupe de 10-12 (différents des groupes de la 1^{ère} étape) faire un bilan de cette transmission puis proposer des améliorations. M'en faire part.

3^{ème} étape : transmission finale

- Faire une dernière transmission
- Les émetteurs et récepteurs viennent au tableau faire une synthèse à la classe.

4^{ème} étape : Retour au réel

- A partir des 4 aides, mettez un nom sur les différentes étapes de votre protocole utilisé pour la transmission du message.