

# « JEU DES ERREURS »

## FICHE PÉDAGOGIQUE

### I.- Préalable



Pour utiliser le « jeu des erreurs », il faut avoir « LibreOffice » sur son ordinateur : une suite bureautique libre et gratuite téléchargeable à <https://fr.libreoffice.org>.

Cette suite comporte plusieurs modules : *Writer* le traitement de texte, *Calc* le tableur, *Impress* le module de présentation, *Draw* une application de dessin et d'organigrammes, *Base* une base de données et interface de base de données et *Math* pour l'édition de formules mathématiques. Le « Jeu des erreurs » utilise le module *Impress*.

### II.- Généralités

Le « jeu des erreurs » s'adresse aux jeunes élèves du cycle 3.

Le « jeu des erreurs » est composé de 3 tableaux :



Le matin



Dans le car



Le retour

Comme son nom l'indique, il consiste à trouver des erreurs (des situations dangereuses), 29 au total :

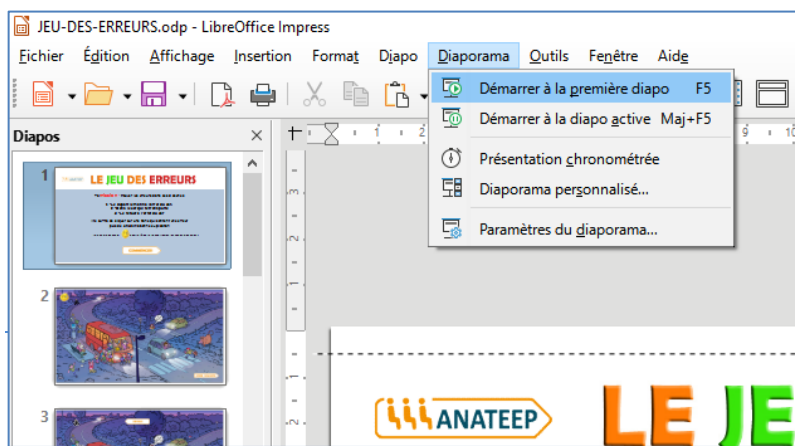
- il y en a 8 sur le tableau « le matin »,
- il y en a 13 sur le tableau « dans le car »,
- il y en a 8 sur le tableau « le retour ».

Il n'y a pas d'ordre préférentiel pour les 3 tableaux.

Il est préférable de l'utiliser avec le groupe classe, l'enseignant jouant le rôle d'animateur.

Le « jeu des erreurs » est téléchargeable sur le site de l'ANATEEP réservé aux ADATEEP, dossier Base MULTIMEDIA. Le fichier ZIP téléchargé comprend 5 fichiers :

- JEU-DES-ERREURS lisez moi.txt, quelques explications pour l'utilisation des tableaux,
- JEU-DES-ERREURS.odp, comprend les trois tableaux,
- jeu-des-erreurs-LE-MATIN.odp, pour le tableau du matin uniquement,
- jeu-des-erreurs-DANS-LE-CAR.odp, pour le tableau dans le car uniquement,
- jeu-des-erreurs-LE-RETOUR.odp, pour le tableau du retour uniquement.
- Jeu-des-erreurs Grille mémoire.




### III.- Lancer le diaporama

Le lancement se fait avec le module Impress de LibreOffice. En cliquant sur le nom du fichier, JEU DES ERREURS.odp par exemple, le module s'ouvre avec l'ensemble des diapositives.

Pour lancer effectivement le « jeu des erreurs », il faut cliquer sur *Diaporama*, puis, dans la fenêtre qui s'ouvre, sur *Démarrer à la première diapo*.

## Commencer le jeu

 **LE JEU DES ERREURS**

Ta **mission** : trouver les erreurs dans ces 3 scènes

- 1 - Le départ le matin à l'arrêt du car,
- 2 - Dans le car qui te transporte
- 3 - Le retour à l'arrêt du car

Il te suffira de cliquer sur une zone qui contient une erreur  
puis de **choisir** la bonne explication

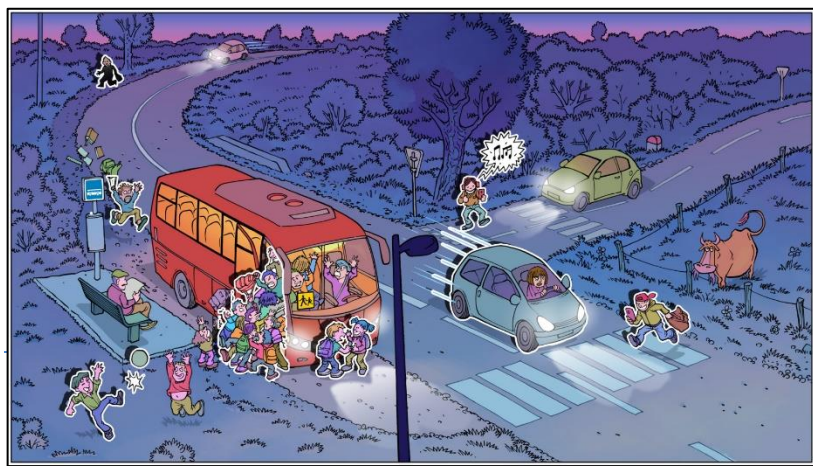
[ En haut à gauche,  pourra t'aider à trouver toutes les zones cliquables ]


**COMMENCER**

À l'apparition de la première diapositive, vous cliquez sur « commencer » ; apparaît alors la scène à étudier avec les élèves.



Sur cette page vous découvrez l'image où vous pouvez voir une scène de la circulation.



En haut à gauche de ce dessin il y a ce smiley  . Si vous cliquez sur ce smiley vous découvrez en surbrillance les erreurs à trouver.

Cela est pour l'animateur, il n'est pas utile, dans un premier temps, de le montrer aux élèves.


#### NOTE :

En bas et à droite de l'image se trouve une flèche avec « scène suivante » qui permet de trouver la scène des erreurs dans le car, puis celle du retour.

Si l'on utilise le diaporama avec un seul tableau, cette flèche est remplacée par une flèche « terminer » qui renvoie au début du diaporama.

#### IV.- Déroulement de la séquence

Les élèves observent cette scène et lorsque l'un d'eux a trouvé une erreur, il vient la montrer et explique pourquoi c'est une erreur.



**Ces enfants sont en danger.  
Pourquoi ?**

- ▶ Si le car démarre, ils sont dans un « angle mort » car le conducteur ne peut pas les voir.
- ▶ Ils ne sont pas assez forts pour arrêter le car.
- ▶ Ils devraient s'asseoir, c'est moins fatigant.

On clique ensuite sur l'erreur et apparaît une question « Cet enfant est en danger. Pourquoi ? »

Alors il y a 3 propositions que l'élève doit lire à haute voix et il choisit sa réponse. On clique sur sa proposition de réponse.

Alors il y a 2 possibilités :

- la réponse est bonne et c'est « gagné » et l'élève peut lire la « phrase-conseil » puis il clique sur « continuer »
- la réponse est fautive et c'est « perdu » et l'élève peut lire la « phrase-conseil » et on lui demande de faire une nouvelle proposition en cliquant sur « continuer », le but est d'arriver à la bonne réponse.

L'enseignant peut alors cocher la case sur la grille-mémoire pour éviter de revenir sur des erreurs déjà traitées.

Lorsque l'on a terminé un tableau on passe au suivant mais pas forcément à la suite.



**GAGNÉ !**

Ne reste ni devant ni le long du car, le conducteur ne peut pas te voir, tu es dans « un angle mort ».

CONTINUER



**PERDU...**

Ne reste ni devant ni le long du car, le conducteur ne peut pas te voir, tu es dans « un angle mort ».

CONTINUER

On peut utiliser ce jeu de façon individuelle par groupes très restreint, pas plus de 4 élèves, l'enseignant, avec sa grille, peut alors cocher pour chaque élève les erreurs trouvées et l'on peut imaginer que le gagnant est celui qui les a toutes trouvées avec le moins de temps.

**BONNE EXPLOITATION !**