



**SUPER VIFS**

# PHOTOCOPIE SANS FIL



**Niveau de classe ou âge**  
CE2-CM2



**Matériel requis**  
- 5 images données par  
e-Enfance



**Durée**  
30 minutes



**Environnement**  
Intérieur



**Type de jeu**  
Activité manuelle



**Nombre de joueurs**  
10 personnes maximum  
(possibilité de faire plu-  
sieurs groupes en faisant  
le même jeu)

## ► OBJECTIFS

- Comprendre que les informations entendues ne sont pas toujours fiables et peuvent être déformées.
- Comprendre la nécessité de vérifier chaque information (son auteur, sa source, sa date etc...) Une image vaut mille mots.

## ► RÈGLES DU JEU

- On définit deux groupes séparés dans deux pièces différentes si possible : le groupe Ben et le groupe Lila.
- Le professeur montre une image au groupe Ben
- Le groupe Lila attend en dehors de la salle
- Un enfant, seul, du groupe Lila doit rentrer dans la pièce, ceux du groupe Ben ayant vu l'image doivent la lui décrire le plus précisément possible
- Un deuxième enfant du groupe Lila entre à son tour
- L'enfant du groupe Lila, entré en premier, à qui le groupe Ben a décrit l'image doit, à son tour, décrire ce qu'il a retenu de l'image le plus précisément possible au deuxième enfant du groupe Lila qui vient de rentrer
- Ensuite, le deuxième enfant fait de même avec un autre membre du groupe Lila, et ainsi de suite
- Un par un, les enfants du groupe Lila doivent rentrer dans la pièce. L'enfant précédemment entré récite ce qu'il a retenu. Le jeu ressemble à un téléphone sans fil en ce sens.
- Le dernier enfant aura le choix entre 5 images qui se ressemblent et aura pour mission de retrouver quelle est la bonne image.

## ► ASTUCES

Le professeur peut amener une discussion sur les fausses informations à la fin du jeu et va pouvoir démontrer que des informations peuvent être déformées, perdues, ajoutées et plus il y a de personnes qui partagent l'information plus il y a risque de se retrouver avec une fake news.

## ► VARIATION(S)

La classe peut être divisée en équipes plus petites qui reproduisent exactement le même jeu expliqué plus haut mais avec des images à deviner identiques. Le but est de voir si les enfants d'équipes différentes arrivent au même résultat.