

Le téléphone sans fil

cor4

Objectif

Recevoir et transmettre une information, un point de vue

Ce jeu connu demande une grande concentration. Quand j'envoie une information, je dois le faire de manière claire pour que les autres puissent me comprendre, quand je reçois l'information, je suis à l'écoute pour bien comprendre le message reçu, afin de pouvoir le retransmettre sans perdre de données.

Déroulement

Durée

20 min

Fréquence

Régulièrement

Matériel

Un espace dégagé suffisant à former un cercle où tout le monde se sent à l'aise

La trame

- On place les élèves en cercle. Un membre du groupe invente une idée, pas trop longue, la chuchote à son voisin, au choix, qui lui-même la retransmet au voisin suivant, jusqu'à ce que l'information fasse le tour complet

- Une fois le tour fini, la personne de départ dit à haute voix ce qu'il a reçu comme information et la compare à ce qu'il a envoyé au départ

- Variante : envoyer deux ou trois infos simultanément en sens inverse, ce qui provoquera des croisements d'informations

- Développer l'image de l'entonnoir et des agences d'informations (voir annexes)

Résultats

.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	
.. /.. /	

Annexes

Oui