

Lud'EMI est un jeu inspiré du « LUDO » et d'une activité de cognition interactive qui met en opposition plusieurs joueurs ou groupes de joueurs autour d'un plateau de jeu avec un dé et des cartes EMI. Il a pour objectif **d'acquérir les notions fondamentales pour le développement de l'esprit critique.**

Le jeu comporte 4 phases : la phase 1 qui est la phase de présentation du principe du jeu, la phase 2 qui est la phase de jeu, la phase 3 dite phase d'évaluation et la phase 4 qui est la phase de proclamation des résultats du jeu.

Compétences visées

- Être capable d'identifier un biais cognitif
- Être capable d'expliquer le biais cognitif identifié
- A la fin du jeu, les apprenants doivent être capable de maîtriser les notions fondamentales dans le développement de l'esprit critique.

Matériel nécessaire

- Une fiche info pour l'animateur contenant les biais cognitifs, et les notions fondamentales en éducation aux médias.
- Un jeu de 25 cartes contenant des biais cognitifs, des notions en éducation aux médias et à l'information
- Cinq cartes Enigma que les joueurs ne tirent que si le pion de l'équipe tombe dans la case 14 qui contient l'énigme.
- Un dé comportant 6 faces chiffrées de 1 à 6
- Le plateau de jeu au format A2 (ou plus)
- Un chronomètre ou une montre
- 4 stylos
- 4 pions de couleurs différentes (bleu, rouge, jaune, vert)
- Téléphone, ordinateur ou tablette

DÉROULÉ

Après avoir présenté la phase introductive et l'objectif du jeu, l'animateur constitue 4 équipes d'au moins 4 personnes. Il les dispose à proximité les uns des autres.

Les différents rôles des joueurs par équipe :

- le lanceur du dé
- le tireur de cartes
- le pilote du pion de l'équipe
- le porte-parole de l'équipe

NB : Les membres de l'équipe peuvent s'interchanger les rôles. Le jeu peut également se jouer avec une personne par équipe.

PHASE 1 : PRINCIPE DU JEU

Au début du jeu, l'animateur remet le dé à la première équipe qui lance le dé sur le praticable chaque chiffre correspond au nombre de minutes dont disposera l'équipe ou le joueur pour résoudre un problème. Il s'approprie les 25 cartes en sa possession. L'équipe tire la carte et se sert du temps indiqué sur le dé pour résoudre le problème ou répondre à la question indiquée sur la carte tirée. En cas de bonne réponse respectant le timing, vous avez droit au nombre de marches d'échelle correspondant au nombre de points indiqués par le dé.

NB : Le dé comporte les chiffres de 1 à 6. Le chiffre 1 équivaut à In1 soit 0 qui signifie essai nul. S'il arrive qu'un groupe lance 1, il perd son tour de tirer la carte et on passe au groupe suivant on passe à l'équipe ou au joueur suivant. Le chiffre 6 équivaut à R qui signifie rejouer. Le maxiboost c'est le chiffre 4 qui a un bonus de multiplication par 2 soit un total de 8 points en cas de bonne réponse. Si le maxiboost vous amène dans la case 14 et que l'énigme est résolue, vous bénéficiez de 6 points de plus.

Lorsqu'une carte est utilisée, l'animateur la met de côté, sape à nouveau et donne le dé au prochain groupe qui lance à son tour en respectant le temps qui sera indiqué sur le dé. Le maximum de minutes possibles pour une carte tirée est de 5 minutes.

La particularité de ce jeu c'est qu'au-delà des cartes, on a une surface sur laquelle on lance le dé. Ce plateau de jeu comporte une échelle de 25 marches numérotées de 1 à 25 qui indiquent l'évolution de la couleur du pion de chaque équipe ou joueur en fonction du nombre de points obtenus à chaque lancer du dé. Il existe des marches sans numéros appelées ascenseurs. Le pion qui arrive dans ces cases glissent pour la case numérotée suivante.

PHASE 2 : LE JEU

Elle prend fin lorsque le premier arrive dans la case 25 qui est la case de l'esprit critique. On compte toutes les marches des autres joueurs et on fait le classement provisoire avant de passer à la phase d'évaluation.

PHASE 3 : ÉVALUATION

À l'issue du classement provisoire, on passe à la phase d'évaluation : chaque groupe définit et explique au moins 5 notions retenues pendant toute l'activité. Cette évaluation vaut 5 points qui seront additionnés au total des points glanés par chaque équipe ou joueur au cours du jeu. Cette partie du jeu permet au groupe le moins outillé de repartir avec au moins un point.

PHASE 4 : RÉSULTATS

C'est la phase de proclamation des résultats obtenus par chaque équipe. Cette phase permet de faire un classement définitif des participants.

ENIGMES

Sur les 25 marches de l'échelle, tous les multiples de 7 sont des cases infox à l'exception de la case 14 qui comporte une énigme de manière à ce que si votre pion s'y retrouve pendant votre évolution, on vous présente les cartes Enigma. Tirez une carte qui est un problème à résoudre. L'énigme donne droit à 5 minutes supplémentaires de recherche de solutions :

- Si vous résolvez le problème, vous bénéficiez des 6 points du dé en bonus. Soit 6 marches de plus sur l'échelle.
- Si l'énigme n'est pas résolue, vous reculez d'une marche.
- Si votre pion arrive sur les autres multiples de 7, vous tombez dans une sorte d'infox vous reculez d'une marche de l'échelle.

