



RÈGLES DU JEU
& PRÉSENTATION

Yamina
MEZIANI



PRÉSENTATION

« *La famille des grands auteurs* » est composée de deux boîtes :

Une boîte « *In class* »

Réservée aux étudiants et à l'enseignant pour le cours.

Une boîte « *Co-revision* »

Réservée aux étudiants pour le travail en collectif après les cours et pour préparer le galop et l'examen final.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le jeu doit permettre aux étudiants d'acquérir un regard aiguisé sur la société et de développer un esprit critique sur les faits sociaux grâce à la découverte de la théorie de 12 auteurs classiques en sociologie. Il s'agit d'apprendre l'essentiel plus efficacement.

Grâce au jeu, l'étudiant pourra :

- Être en capacité de saisir les notions de bases en sociologie
- Acquérir des savoirs sur les principaux auteurs et leurs thèses
 - Détenir les compétences de base en analyse et commentaire des textes sociologiques

• **Apprentissage positif** • **Engagement** • **Motivation** •
• **Optimisation de la mémoire** •

FICHE TECHNIQUE

Matériel

Quatre plateaux ardoises A4

Un Sablier

Des cartes « auteurs » : Peter Berger, Marcel Mauss, Paul Fauconnet, Emile Durheim, Vincent Dubois, Max Weber, Danièle Hervieu-Léger, Claude Levi-Strauss, Norbert Elias, Erving Goffman, Karl Marx, Pierre Bourdieu, Christian Baudelot, Roger Establet et Edmond Préteceille





Fonctionnement du jeu

« *In class* »

Chaque début de cours en première heure, vous allez jouer au jeu « *La famille des grands auteurs* », en 3 manches.

Manche 1 « ACTION »

Vous avez un fichier plateau (échelle des points)
où vous notez vos réponses aux questions.
Il s'agit d'aller vers l'essentiel de ce que vous avez compris
du texte, de synthétiser votre pensée.
Le ou la professeur(e) ramasse à chaque séance
3 à 4 copies de plateaux de jeux et note sur 20.

Manche 2 « DEBATE »

Par équipe de 2, vous échangez en classe pour les réponses.
Il y a une « battle » d'idées qui s'organise entre les étudiants
pour chaque case à remplir :

- Le contexte scientifique •
- Le constat scientifique et la problématique •
 - La thèse de l'auteur •
 - Les arguments •

Manche 3: « FEEDBACK »

Un fichier cartes est à votre disposition pour remplir
la correction des cartes
La fiche A4 avec les cartes corrigées devient
votre fiche révision.





Fonctionnement du jeu en « Co-révision »

Nombre de joueurs : 4 étudiant(e)s

Durée : 1 heure

C'est un jeu de réflexion et de rapidité pour réviser la connaissance et les savoirs acquis à la suite de la lecture des textes théoriques de grands auteurs classiques en sociologie.

Pour commencer une partie, il suffit :
De tirer une carte auteur,
De retourner le sablier et face au temps.

Il s'agit de répondre le plus rapidement possible
aux 4 quatre cases :

- La case contexte scientifique •
- La case constat scientifique et la problématique •
 - La case thèse de l'auteur •
 - La case arguments •

Celui qui répond le plus vite et donc qui a la main arrête le sablier.
Les étudiants adverses sont obligés de s'arrêter.

Pour le calcul des points, le jeu comptabilise :

5 points par case juste

2 points si la réponse est considérée partielle

1 point si la réponse n'est pas claire

0 point si la réponse est hors sujet
ou si aucune réponse

Le jeu se finit après avoir tiré
toutes les cartes « Auteurs ».

