

INFO-MISSION

Les RÈGLES DU JEU

Participants: de 2 à 12 joueurs (jusqu'à six joueurs individuels ou jusqu'à six équipes de deux joueurs)

Age: à partir de 14 ans **Durée de la partie:** 20 minutes

Public: collégiens de 3e; lycéens en bac professionnel, technologique ou général; étudiants en BTS.

Jeu multidisciplinaire: Information-documentation, EMI (Éducation aux médias et à l'information), ESC (Éducation socioculturelle), EMC (Éducation morale et civique), Français...

Objectif: être le premier à former un ensemble de cinq cartes permettant de présenter une combinaison répondant à la Mission (une situation de communication) donnée.

INFO-MISSION

IDÉE ORIGINALE & CONCEPTION

Ève Gratraud, professeure-
documentaliste à l'EPLEFPA
Georges Pompidou Aurillac (Cantal)

Bénédicte Joughannaud-Dubost,
professeure-documentaliste
à l'EPLEFPA Roanne Chervé
Noirétable (Loire)

Corinne Le Meur, professeure-
documentaliste à l'EPLEFPA
Châteaulin (Finistère)

ÉDITION & TESTS

Sylvain Berthomier,
Julia d'Amedor de Mollans

DESIGN GRAPHIQUE & ILLUSTRATIONS

Alain Benoit



Matériel

32 cartes Mission (les situations
de communication)

168 cartes Critère réparties en cinq catégories:

- ▶ 32 cartes Émetteur+ 2 Jokers Émetteur
- ▶ 32 cartes Date + 2 Jokers Date
- ▶ 32 cartes Information + 2 Jokers Information
- ▶ 32 cartes Intention + 2 Jokers Intention
- ▶ 32 cartes Indice (pas de Joker)

6 cartes aides de jeu (rappels des actions
possibles durant un tour de jeu), recto verso.

Un dé à six faces (non fourni) est nécessaire
pour jouer. Vous pouvez en fabriquer un ou
en prendre un dans un autre jeu.

Vous pouvez également télécharger une
application gratuite pour téléphone portable.



Installation du jeu

Les cartes de chaque catégorie sont mélangées entre elles et disposées en tas distincts au centre de la table. Les aides de jeu sont mises à disposition des joueurs.

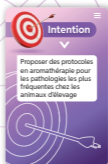
Tirer une carte MISSION **INFO-MISSION**

Chaque joueur pioche tout d'abord une carte Mission et la consulte. Si la carte Mission ne lui convient pas, le joueur a la possibilité de la reposer en dessous de la pioche et d'en piocher une autre. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois avant le premier tour de jeu: au cours de la partie, un joueur ne peut plus changer sa carte Mission.

Piocher les cartes CRITÈRE

Chaque joueur pioche ensuite une carte dans chaque pile de cartes Critère.

Il pose ses six cartes face visible devant lui de cette manière:



Une fois que tous les joueurs ont leur carte Mission définitive posée devant eux, les autres cartes Mission non utilisées sont mises de côté.

Pour prendre connaissance de toutes les cartes posées, chaque joueur lit à voix haute sa Mission à l'ensemble du groupe. Les participants peuvent également se déplacer autour de la table pour lire les cartes de leurs adversaires.

Le tour de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir lu ou feuilleté un magazine ou un journal commence.

Description des cartes

Cartes MISSION

Ce sont des situations de communication auxquelles le joueur doit répondre en assemblant des cartes Critère (un critère de chaque catégorie) pour fabriquer une combinaison cohérente. Elles ne sont en aucun cas échangeables: un joueur conserve la sienne tout au long de la partie.

Les cartes CRITÈRE / Il en existe cinq catégories:



Émetteur: c'est la personne, le média, l'entreprise ou tout autre type de structure qui s'exprime.



Intention: ces cartes expriment l'objectif de l'émetteur, ce qu'il cherche à faire et pourquoi.



Information: c'est le contenu même du document, ce que dit l'émetteur.



Date: c'est la date à laquelle l'information a été publiée.



Indice: c'est une indication indirecte, un élément de preuve de la qualité de l'information, sérieuse et validée.

Les cartes JOKER



Il existe deux cartes Joker dans chacune des catégories de Critère suivantes: Émetteur, Date, Information, Intention.

Un Joker remplace une carte dans la même catégorie. Si un joueur pioche un Joker et décide de le conserver pour l'utiliser dans sa combinaison de cartes, il doit imaginer, proposer des éléments pertinents adaptés à la catégorie de la carte et à sa Mission.

Déroulement du jeu



Principe général

Chaque joueur doit rassembler devant lui un ensemble de cinq cartes Critère (une de chaque catégorie) permettant de présenter une combinaison répondant à la Mission attribuée.

Au début du jeu, les cartes ne correspondent pas forcément à la Mission, mais des règles d'échanges permettent d'obtenir au fil du jeu une combinaison cohérente de cartes appelée «IIIDÉ» (Information, Intention, Indice, Date, Émetteur) répondant de façon fiable et pertinente à leur mission. Le premier joueur à former un ensemble de cinq cartes présentant une combinaison répondant à sa Mission interrompt le jeu pour expliquer son IIIDÉ.

Actions possibles durant un tour de jeu

Au début de son tour, un joueur a deux possibilités pour changer une ou plusieurs cartes Critère: négocier des échanges de cartes avec les autres joueurs OU changer ses cartes avec un lancer de dé.

Une carte s'échange toujours contre une autre carte de même critère: Émetteur contre Émetteur par exemple. Les nouvelles cartes échangées peuvent être lues à voix haute.

Un joueur peut échanger ou défausser un Joker selon les règles normales.

› Négocier des échanges de cartes avec d'autres joueurs...

Le joueur négocie un premier échange d'une carte avec un adversaire. Si cet échange aboutit, ils échangent leur carte et le joueur peut proposer un second échange, avec le même adversaire ou un autre.

Dans le cas où le premier échange n'aurait pas eu lieu, le joueur peut s'adresser à un autre adversaire pour un second échange.

Au bout de deux tentatives d'échanges, réussies ou non, le tour du joueur s'arrête.

Si le joueur rencontre deux refus consécutifs, il peut finalement changer une de ses cartes Critère avec la pioche correspondante. Dans ce cas, il la défausse devant la pioche correspondante puis tire celle du dessus de la pile. Si la pioche d'une catégorie de carte est épuisée, on mélange la défausse et on reconstitue une pioche.

Lorsque les échanges sont conclus, et sauf si le joueur déclare pouvoir accomplir sa Mission (voir «Déclarer une IIIDÉ» plus loin), le tour du joueur se termine et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

➤ OU changer ses cartes avec un lancer de dé

Le joueur lance un dé à six faces. Le chiffre figurant sur le dé correspond au nombre maximum de carte(s) que le joueur peut changer avec celles des différentes pioches.



Il change une seule carte.



Il change une ou deux cartes.



Il change jusqu'à trois cartes.



Il change jusqu'à quatre cartes.



Il change jusqu'à cinq cartes.

Le joueur peut donc changer toutes ses cartes.



Le tirage est avantageux puisque le joueur a trois possibilités:

- ▶ échanger une carte avec deux adversaires différents qui sont obligés d'accepter;
- ▶ ou échanger deux cartes avec un adversaire qui est obligé d'accepter;
- ▶ ou échanger jusqu'à cinq cartes avec les pioches.

Quand un joueur change des cartes avec les pioches, il répartit ses cartes Critère comme il le souhaite entre les différentes pioches correspondantes. Il peut donc également changer plusieurs fois des cartes du même critère.

Quand un joueur se débarrasse d'une carte, il la défausse devant la pioche correspondante puis tire celle du dessus de la pile. Si la pioche d'une catégorie de carte est épuisée, on mélange la défausse et on reconstitue une pioche.

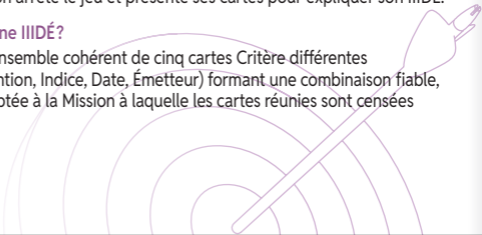
Lorsque les échanges sont terminés, et sauf si le joueur déclare pouvoir accomplir sa Mission (voir « Déclarer une IIIDÉ » ci-dessous), le tour du joueur se termine et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Déclarer une IIIDÉ

Après avoir réalisé une action pour échanger ses cartes, un joueur qui pense avoir accompli sa Mission arrête le jeu et présente ses cartes pour expliquer son IIIDÉ.

➤ Qu'est-ce qu'une IIIDÉ?

Une IIIDÉ est un ensemble cohérent de cinq cartes Critère différentes (Information, Intention, Indice, Date, Émetteur) formant une combinaison fiable, pertinente et adaptée à la Mission à laquelle les cartes réunies sont censées répondre.



› Validation de l'IIIDÉ

Le joueur doit alors expliquer aux autres participants en quoi son IIIDÉ permet de présenter une combinaison de cartes fiables et pertinentes par rapport à la Mission.

C'est l'ensemble des autres joueurs qui débat et valide ou non la proposition d'IIIDÉ suite aux arguments du joueur. En cas de désaccord, les participants font appel à l'enseignant ou à l'animateur de la partie.

Si l'explication du joueur est validée, sa Mission est réussie. La partie s'arrête.

Si son explication n'est pas validée, il défausse toutes ses cartes Critère, rend sa carte Mission et tire six nouvelles cartes comme lors de la phase de préparation du jeu. Le jeu reprend et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie s'arrête donc quand l'IIIDÉ d'un joueur est validée: il est alors déclaré vainqueur.

Compléments ludiques et pédagogiques

Compléments en ligne

Tous les compléments ci-dessous sont disponibles gratuitement à l'adresse suivante: <https://educagri-editions.fr/imprimeretjouer>.

Vous pouvez également flasher le code QR ci-contre.



› Propositions de missions réussies

Un document PDF rassemble les propositions d'IIIDÉ telles que pensées par les autrices et sont rassemblées dans un document au format PDF.

› Variantes

Afin d'adapter le jeu à votre public, à la salle, au temps imparti ou au nombre de joueurs, des variantes du jeu sont disponibles dans un document au format PDF.

› Pour en savoir plus

Les auteures ont sélectionné des liens utiles sur l'EMI et les fausses informations. Ces contenus sont disponibles dans un document au format PDF.

Objectifs pédagogiques du jeu

Dans un contexte d'abondance d'informations, il est nécessaire de préparer les futurs citoyens à la sélection d'une information de qualité. Ce jeu a été imaginé dans le but d'amener les apprenants à réfléchir aux critères essentiels à prendre en compte lorsqu'on choisit une information.

La question de la pertinence tout d'abord, revient à se demander si l'information correspond à notre besoin de recherche (représentée par la carte Mission). Se demander ensuite qui a produit l'information et dans quelle intention sont des questions qui permettent d'identifier l'auteur et son intention de communication. On perçoit ainsi l'enjeu qui se joue derrière la publication.

Enfin, s'interroger sur la date de l'information afin de savoir si elle est encore d'actualité et examiner les indices garantissant une certaine fiabilité sont des pistes à suivre afin d'éviter les informations médiocres voire trompeuses.

Pistes pédagogiques

Ce jeu a été prioritairement imaginé à destination des élèves de premières bac professionnel dans le cadre des cours d'Information-documentation. Il peut être mis en pratique en introduction des cours sur les critères de qualité de l'information. Mais il peut aussi servir durant ou après la phase d'intégration de ces critères afin de renforcer les apprentissages.

Cet outil peut également être proposé aux étudiants de BTSA première année afin de travailler sur les notions de qualité de l'information.

Ce jeu peut aussi être proposé à un public plus large car les participants sont amenés à analyser une information dans le cadre d'un schéma de communication. Par conséquent, il peut convenir à des élèves de 3e ou de lycée dans le cadre des cours d'ESC, de Français, d'Histoire-Géographie, d'Éducation morale et civique ou de la préparation au Grand Oral.

Enfin, ce jeu trouvera aussi sa place durant la Semaine de la presse et des médias dans l'École® organisée par le CLEMI. Il est tout à fait possible de sélectionner certaines cartes et d'en enlever d'autres pour adapter le jeu à son public et/ou à ses objectifs pédagogiques.

INFO-MISSION

educagri
EDITIONS

une marque de
L'INSTITUT
agro

26 Bd Docteur-Petitjean
BP 87999 - 21079 Dijon Cedex

Tél : 03 80 77 26 32 | editions@educagri.fr

educagri-editions.fr