**FORMATION DES DELEGUES 5ème / 4ème / 3ème**

**« JEU D’ENIGMES »**

Présentation :

Les élèves devront résoudre un certain nombre d’énigmes afin de remplir leur mission. L’objectif est d’une part de réactiver les connaissances théoriques acquises lors de l’assemblée générale des délégués de classe, en EMC, en Vie de Classe… D’autre part, il s’agit de développer les compétences sociales notamment le travail collaboratif. En effet, les élèves devront en un temps donné travailler ensemble pour résoudre les différentes énigmes.

Mission :

« A l’approche des conseils de classe, vous devez absolument retrouver un objet indispensable pour exercer votre mandat de délégué. Pour cela, vous allez devoir résoudre plusieurs énigmes qui vous mèneront jusqu’à cette surprise…mais vous n’avez qu’1h30 !  »

Mise en œuvre :

Les élèves (délégués titulaires et suppléants) de chaque niveau sont répartis en groupes de 12 élèves maximum.

Chaque groupe est installé dans une salle et encadré par deux adultes (qui sont les « maîtres du jeu »).

Durée : 2h (10 min de présentation + 1h30 de jeu + 20 min de débriefing / goûter)

MATERIEL

Tableau blanc + feutres, aimants, feuilles de brouillons et stylos, vidéoprojecteur, coffre + cadenas. Les énigmes sont placées dans des enveloppes ou boîtes.

Déroulement :

Présentation de la mission et des règles du jeu (10 min)

Jeu (1h30)

Débriefing et goûter (20 min).

Description des énigmes :

Les élèves devront résoudre 5 énigmes dans le temps imparti (1h30). Les énigmes sont à résoudre les unes après les autres. La résolution d’une énigme permet d’obtenir un indice (donné à l’oral par le maître du jeu) afin de trouver l’énigme suivante (cachée dans la salle). La solution de toutes les énigmes permet de retrouver la surprise.

ENIGME N°1 : L’ORGANIGRAME

Sur un tableau blanc sur lequel sont déjà positionnées les différentes fonctions du collège, l’équipe doit renseigner l’organigramme en écrivant les noms des personnels et en plaçant l’étiquette qui correspond aux missions de chacun.

ENIGME N°2 : LES INSTANCES

L’équipe doit déchiffrer plusieurs textes codés à l’aide d’indices. Chaque texte décrit le rôle d’une instance, l’équipe doit retrouver le nom de l’instance correspondante.

L’équipe peut demander 3 clés de code (en plus de celle fournie) et un coup de pouce (document présentant les instances) aux maîtres du jeu (au bout de 10 minutes).

<https://www.latoilescoute.net/decodeur/>

ENIGME N°3 : LES REPRESENTANTS DES ELEVES AU CONSEIL D’ADMINISTRATION

L’équipe doit retrouver les noms et prénoms des trois représentants élèves au CA et de leurs suppléants à l’aide de puzzles circulaires.

<http://scape.enepe.fr/ressources/concentrx/>

ENIGME N°4 : DROITS ET DEVOIRS DU DELEGUE

L’équipe doit remplir une grille de mots croisés, un quizz et une grille de mots mêlés.

L’équipe peut demander un coup de pouce (document présentant les droits et les devoirs du délégué) aux maîtres du jeu au bout de 10 minutes.

<https://www.educol.net/wordsearch/fre/>

<https://www.educol.net/crosswordgenerator/fre/>

ENIGME N°5 : LE CONSEIL DE CLASSE

La boîte de l’énigme n°5 contient un document présentant le rôle du délégué avant, pendant et après le conseil de classe. La boîte contient également les fiches pour le jeu de rôle du conseil de classe. L’équipe doit simuler un conseil de classe. A la fin de la simulation, un rébus indique de se rendre au réfectoire.

<https://www.langue-au-chat.fr/fabriquer-votre-rebus/>

Au réfectoire, une dernière énigme permet de découvrir le code du cadenas fermant le coffre contenant les livrets du délégué. Débriefing. Collation.