

CONSTRUCTION D'UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE

« Le jeu des pelotes »

Objectif : scénariser la mise en place d'un réseau

Phases	Déroulement	Matériel nécessaire
On tisse la toile	<p>Pour chacune de ces questions une pelote de laine avec au bout une étiquette qui porte le mot-clé. Le fil se déroule, chaque personne concernée par la question tient le fil.</p> <p>Essayez de confier l'extrémité du fil comportant l'étiquette « mot-clé » à la première personne qui se manifeste pour répondre.</p> <p>Exemples de questions à poser :</p> <ul style="list-style-type: none">• Qui fait de la danse ?• Qui fait du foot ?• Qui lit des livres pendant les vacances ?• Qui parle espagnol ?• Qui pratique le ski ?• Qui pratique la natation ?• Qui voudrait visiter le musée ... ?• Qui a déjà visité le musée ?• Qui cherche des informations sur Internet ?	<p>Une bobine de laine par question posée avec le mot-clé au bout de la bobine</p> <p>Une espace suffisamment grand pour que tout le groupe classe soit debout et puisse se déplacer.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Qui a un compte facebook ? • Qui voudrait ouvrir un compte ? • Qui parle le japonais ? 	
On interagit avec le réseau	<p>Une série un peu différente de questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lesquels d'entre vous se sont écrits ou appelés cette semaine ? <p>On demande à chaque personne de tenir un visuel représentant une enveloppe. Si la personne écrit à plusieurs personnes, elle reçoit autant d'enveloppes. Chacune des personnes à qui elle a écrit tient également une enveloppe à l'autre bout du fil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qui cuisine avec ses parents ? <p>Départ d'un nouveau fil avec une étiquette « cuisine »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qui a une recette très simple à partager ? <p>La personne énonce sa recette, on lui demande de tenir un papier sur lequel est mentionné « recette », on y ajoute le titre de sa recette.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qui aime cette recette ? <p>On demande à ceux qui aiment de tenir un « panneau » avec un cœur.</p> <p>L'auteur de la recette tient autant de cœurs que de personnes ayant aimé sa recette.</p>	<p>Plusieurs visuels d'enveloppes</p> <p>Plusieurs visuels d'icônes j'aime ou pouce levé</p>
On visualise le réseau, ses interactions	<p>Les acteurs « très présents » sur le réseau vont être ceux qui ont le plus de nœuds de fils, interactions nombreuses, ...</p> <p>Prendre la photo du réseau qui s'est créé pour pouvoir l'analyser en groupe classe plus facilement (photo vue de dessus si possible).</p>	<p>Appareil photo ou smartphone</p>

<p>On s'insère dans le réseau</p>	<p>Pour terminer, l'enseignant figure un « nouvel » arrivant sur le réseau. Un fil (japonais) n'a pas été déroulé, je le prends et je dis : « Moi je parle le japonais (pas vraiment vrai...) dans votre réseau je n'ai pas d'interlocuteur, mais je m'intéresse aussi à la salle du musée. » Je me dirige vers la personne qui tient l'étiquette « musée ». « Ce qu'elle dira, m'intéressera peut-être ? » Et puis je remonte le fil, et je « découvre » de nouvelles personnes qui ont aussi ce centre d'intérêt.</p>	<p>Une bobine avec un mot-clé (japonais ou autre)</p>
<p>Analyse de la phase de jeu</p>	<p>Temps de discussion pour analyser le déroulé du jeu et les termes découverts :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tissage du réseau • Interaction sur le réseau • Visualisation du réseau • Insertion dans le réseau 	

Pour aller plus loin, il est possible de faire la synthèse de l'activité en proposant la vidéo de Bertrand Formet illustrant le principe du jeu des pelotes : <https://www.youtube.com/watch?v=tRJm52GZLC4>