

Puzzle pour initier aux bons réflexes informationnels

Consignes pour l'impression :

Imprimez le puzzle en couleur, en recto verso et au format A4.

Pour éviter toute erreur, n'hésitez pas à réaliser une épreuve, c'est-à-dire un premier exemplaire test, afin de vérifier que votre imprimante est correctement calibrée.

Prévoyez un exemplaire du puzzle par binôme.

Pour plus de solidité et afin de faciliter la manipulation des cartes, utilisez de préférence un papier à fort grammage, ou mieux encore, plastifiez les feuilles avant de découper les cartes.

Déroulé d'une séance :

Accueil	Constituer des binômes.	5 min
Mise en place de l'activité	Distribuer un exemplaire du puzzle par groupe et un document d'accompagnement du parcours par élève. (Ce document est nommé d'après le personnage correspondant au parcours.) Lire avec les élèves les consignes et les questions du document d'accompagnement.	5 min
Reconstituer le puzzle	Cette phase permet aux élèves de découvrir l'image et les détails qui la composent.	5 min
Temps de l'activité	Les élèves sont en autonomie pendant le jeu. Le professeur répond aux éventuelles questions des élèves.	30 min
Débriefing	L'objectif n'est pas simplement de faire la correction du document d'accompagnement mais bien de laisser les élèves poser leurs questions et expliquer ce qu'ils ont compris des défis et des problèmes rencontrés par le personnage.	15 min

Informations légales :

Ce jeu est publié gratuitement et sous licence Creative Commons, afin de permettre son utilisation, son adaptation et sa diffusion dans un cadre pédagogique libre et ouvert.



CC-BY-NC-SA

Auteur : Benjamin MARTIN - benjamin.martin@ac-paris.fr

Première publication : Octobre 2025

Si vous souhaitez partager ce jeu sur les réseaux sociaux ou sur un autre site, nous vous remercions de rediriger vers le site du [CLEMI de l'académie de Paris](#) et de ne pas héberger les documents ailleurs.

