



Utiliser les jeux de société pour encourager la créativité et stimuler la PO et PE

CUEF - AIFPRO - Octobre 2024

Pauline BOIVIN - Université Grenoble-Alpes - CUEF



Utiliser des jeux en classe de FLE

(env. 10 min.)



1) Observez les cartes sur la table et choisissez celle qui représente ce qu'est l'utilisation des jeux en classe selon vous.

2) Expliquez aux autres les raisons de votre choix



Pauline BOIVIN

pauline.boivin@univ-grenoble-alpes.fr

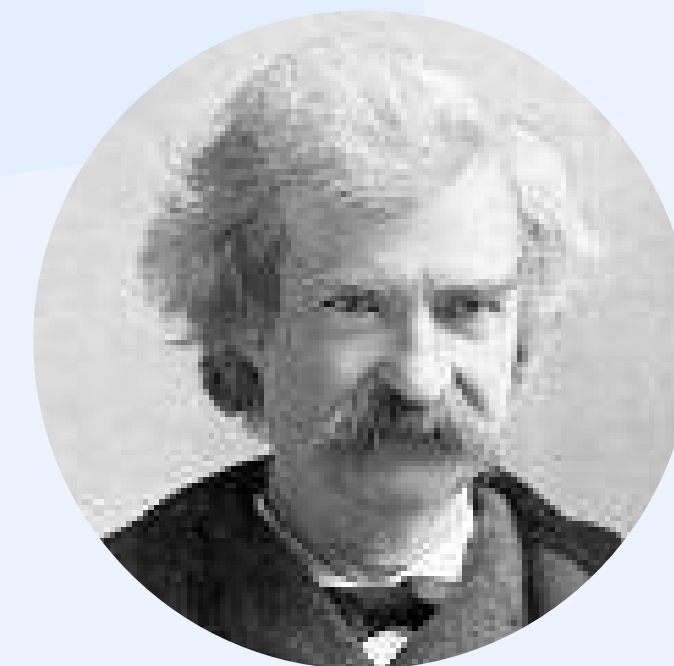
- Enseignante FLE-FOU et formatrice de formateurs au CUEF de l'Université Grenoble-Alpes.
- Responsable du centre de ressource-ludothèque du CUEF
- Conceptrice-référente de projets numériques (Mooc Fou Congo, ENVOL, Start-eFLE...)



— “

*Le travail, c'est tout ce que l'on est obligé de faire; le jeu,
c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé.*

” —



Les Aventures de Tom Sawyer de Samuel Langhorne Clemens, dit Mark Twain

Mythe :

Le jeu est source de plaisir, mais il est pauvre en apprentissages.

L'enseignant, n'a pas l'impression de jouer son rôle

Réalité:

Le jeu favorise le développement du cerveau et la création d'un circuit de réseaux neuronaux qui sera utilisé pour stimuler l'imaginaire, la créativité et la recherche de solutions.

Comment le jeu façonne le cerveau

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

Texte : Anna van Hapflingen - Illustration : Thomas Koh

1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION

Le jeu stimule les capacités d'entraide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

2 LANGAGE

Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

3 RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

4 PENSÉE CONTREFACTUELLE

Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

5 MAÎTRISE DE SOI

À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

6 NEUROGENÈSE

Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.

7 COMPÉTENCES SOCIALES

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

8 PALETTE D'EXPRESSIONS

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

9 RÉDUCTION DE L'ANGOISSE

Les jeux « risqués » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.

10 GESTION DES CONFLITS

Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

11 PENSÉE MATHÉMATIQUE

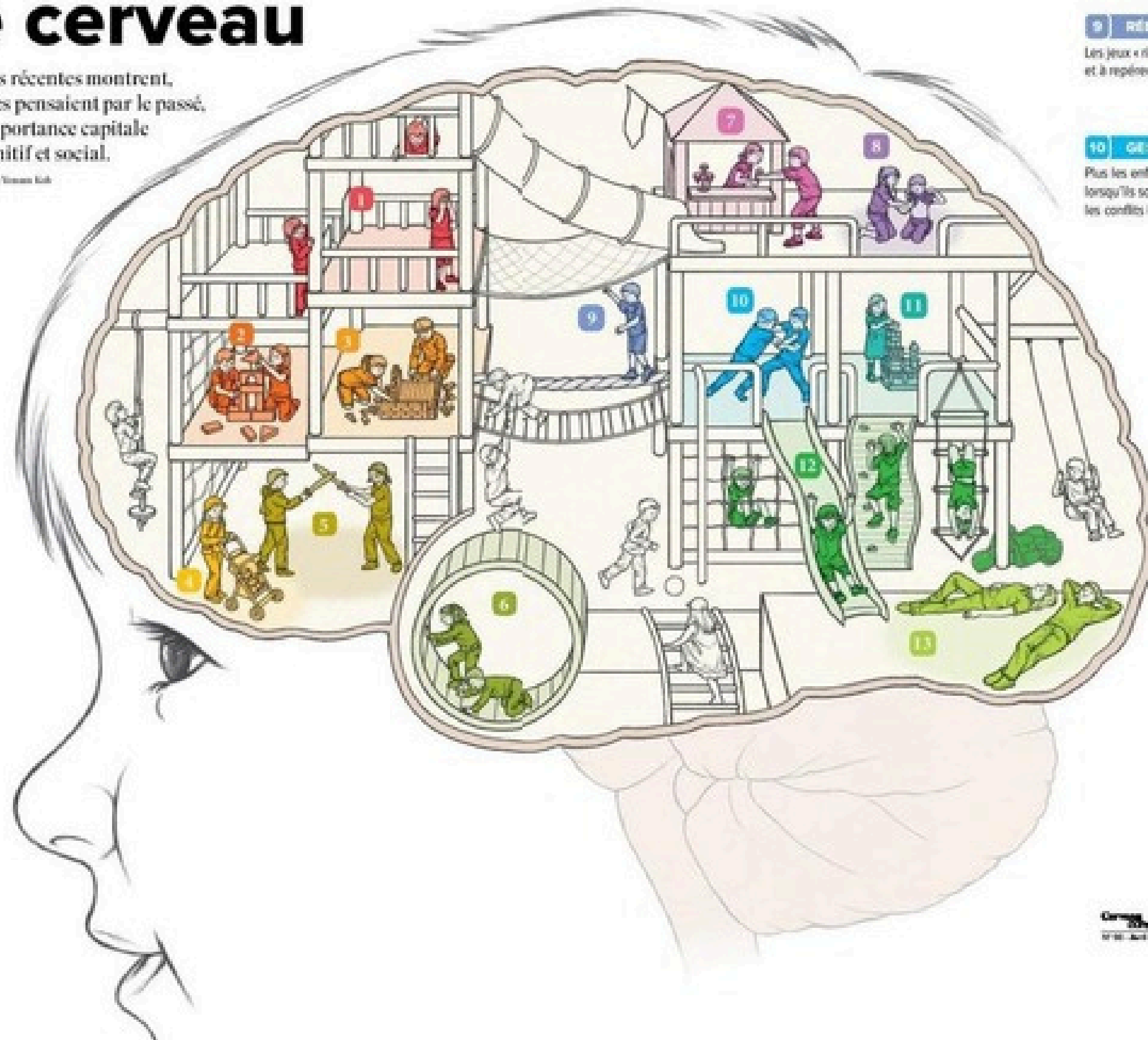
Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

12 ATTENTION

Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

13 CALME

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.



La pédagogie par le jeu = un terrain propice à l'apprentissage parce qu'il peut...

Stimuler le rire et la créativité

Créer une zone de sécurité

Diversifier la perception de la réussite

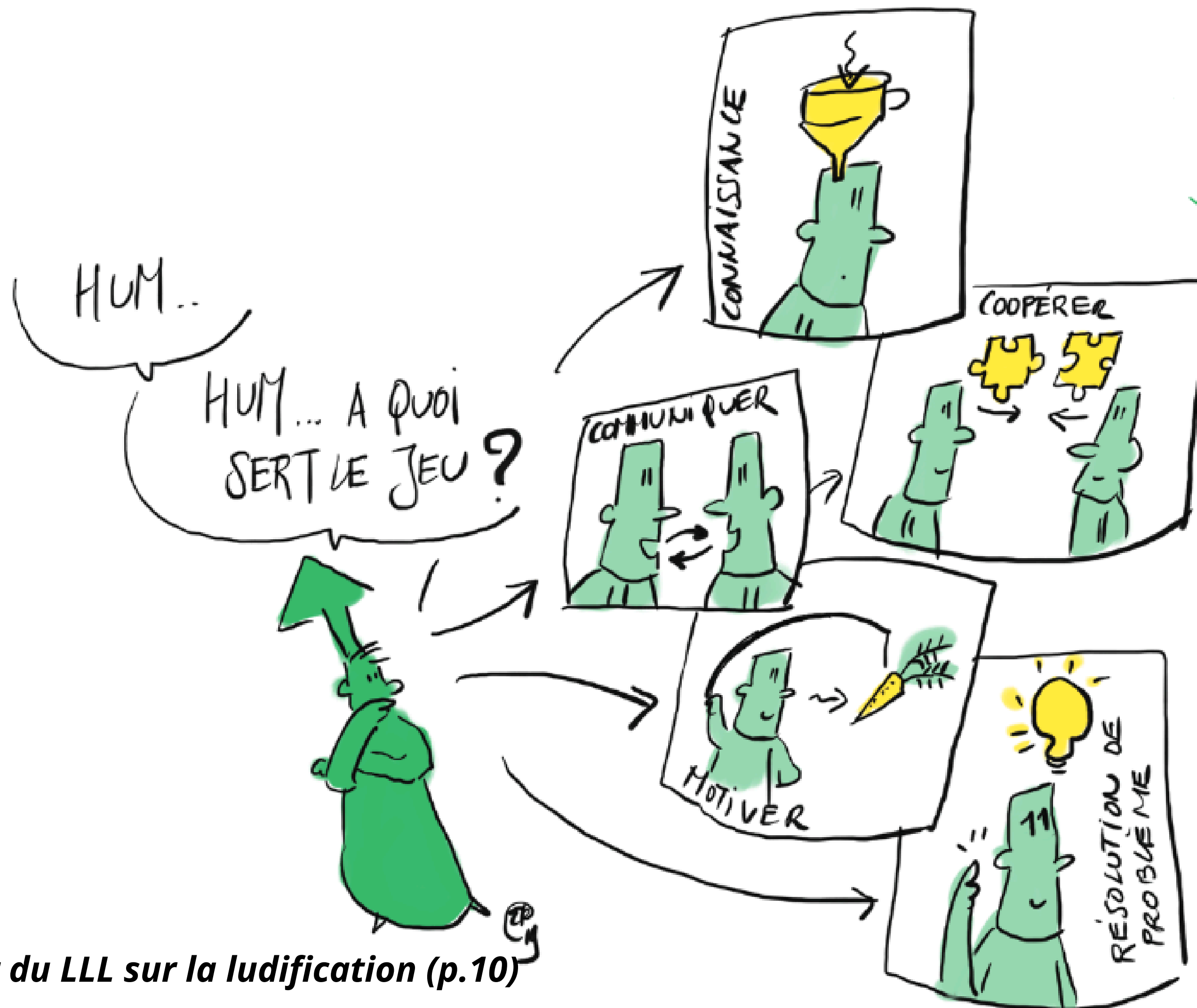
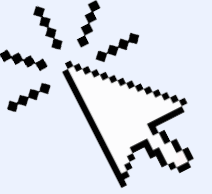
Rendre les contenus plus intéressants

Favoriser la cohésion de groupe

Activer la participation de toute la classe

Rendre pertinent l'apprentissage de la langue

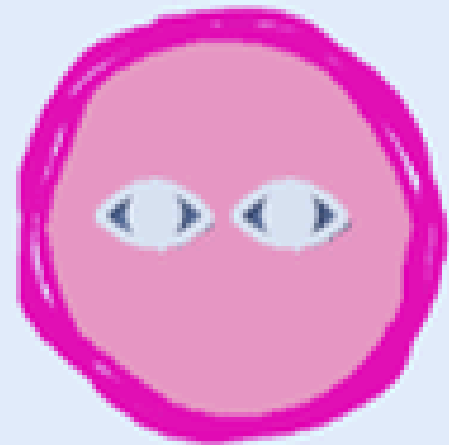
Source : Haydée Silva, *Bien Joué 1*,
Guide d'animation de la communication orale en classe de langue,
Apprentissage illimité INC. 2020



QUELQUES COMPÉTENCES RÉINVESTIES DANS LE JEU



MÉMORISATION



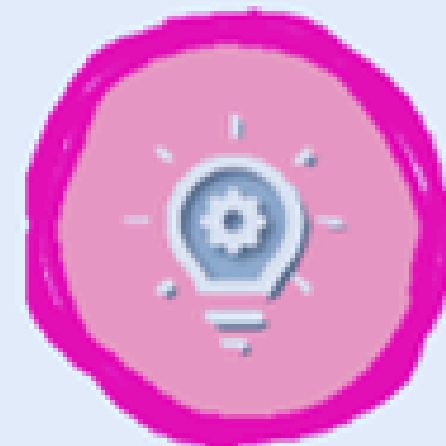
OBSERVATION



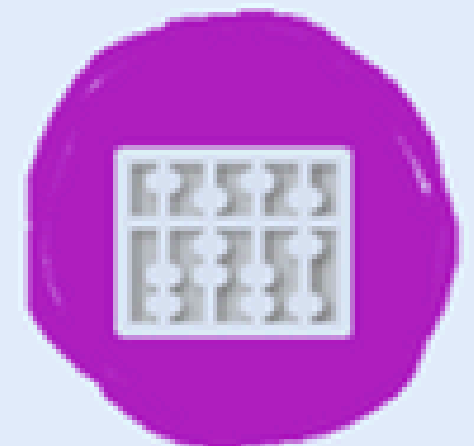
DÉDUCTION



CALCUL



LOGIQUE



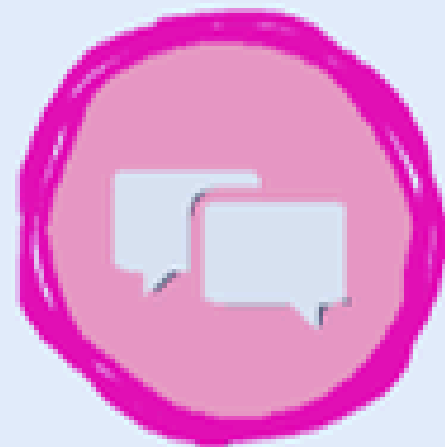
NUMÉRATION



MOTRICITÉ



RAPIDITÉ



COMMUNICATION

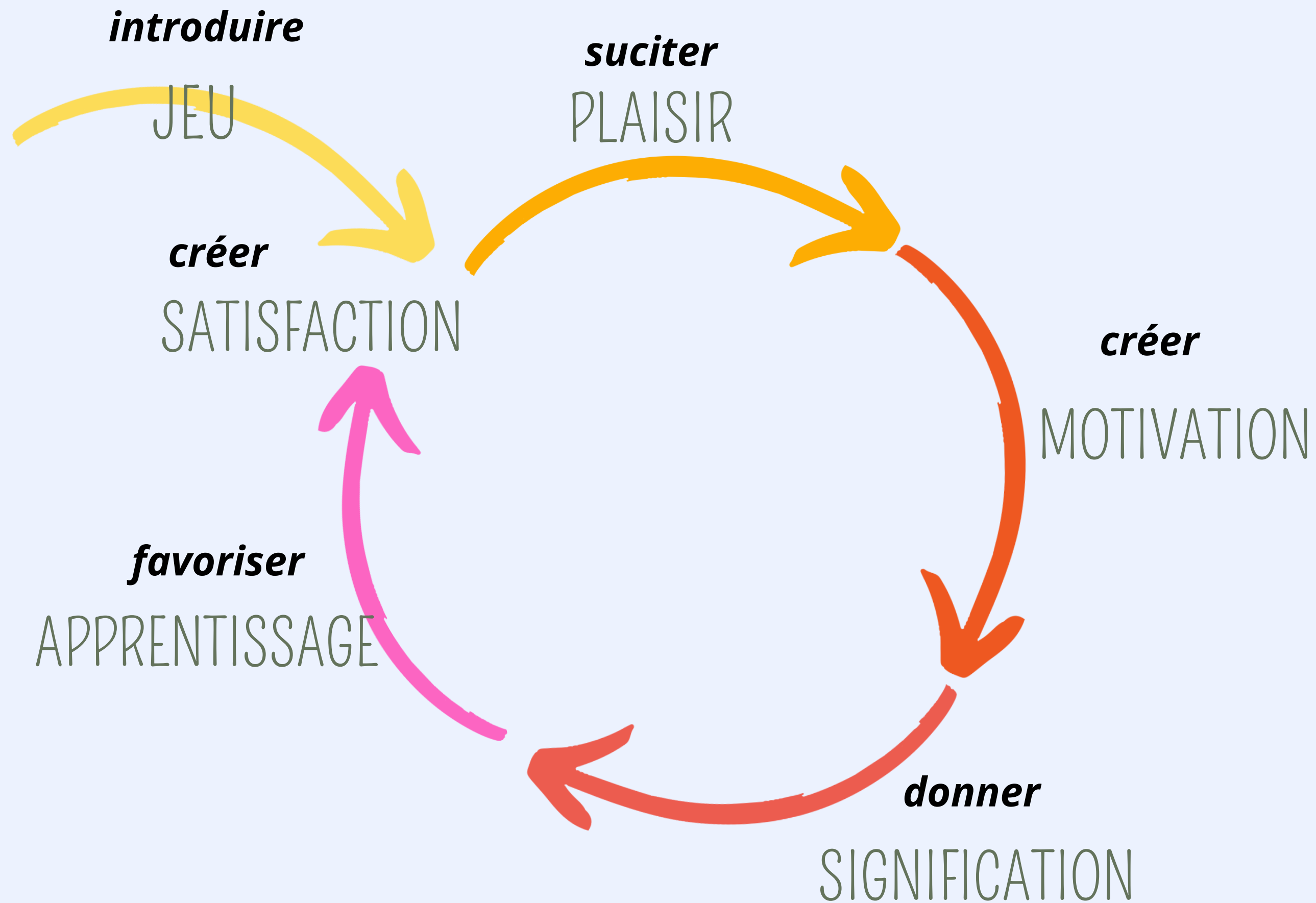


LECTURE
COMPRÉHENSION
ÉCRITURE



CRÉATION

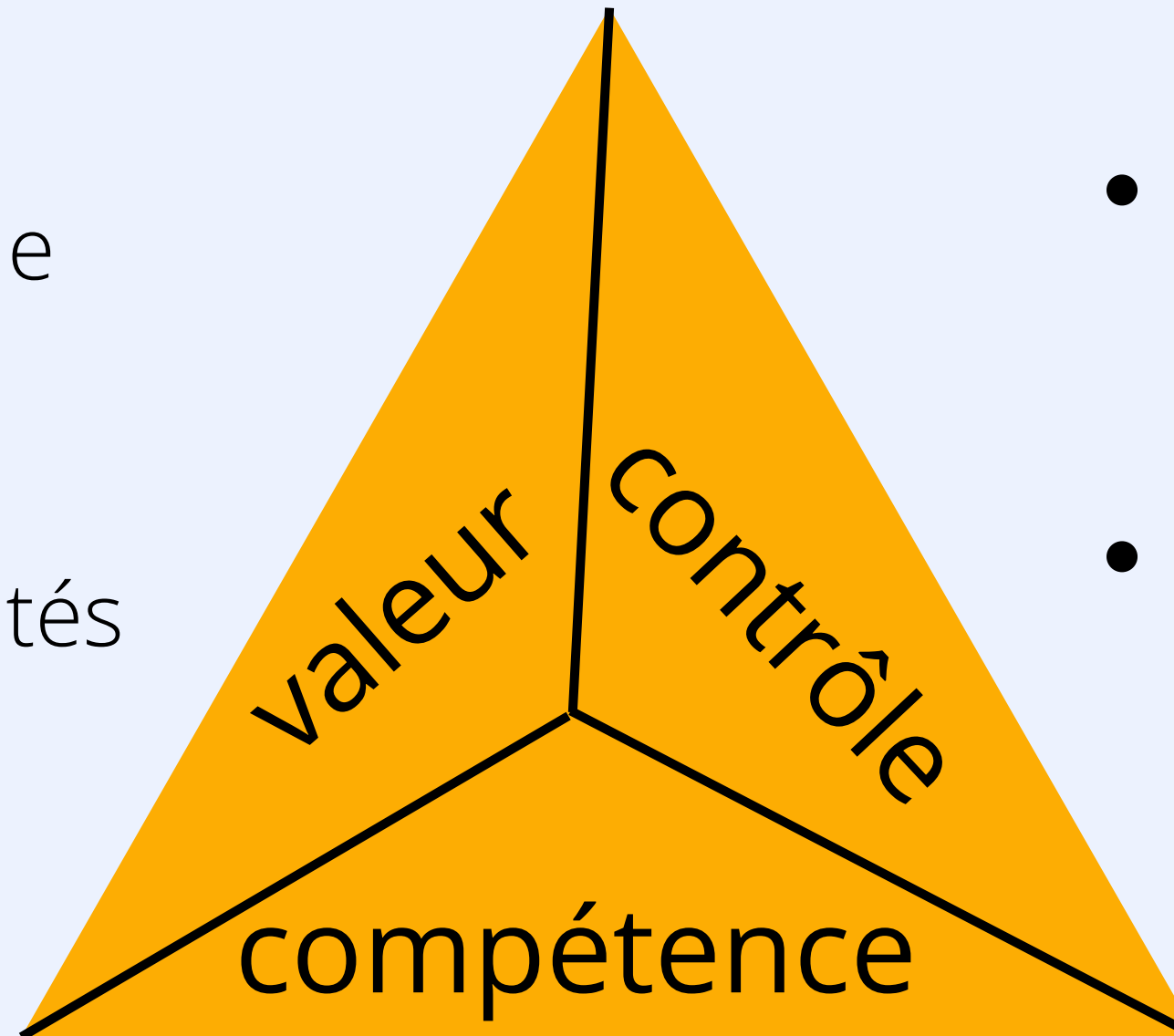
LUDIFIER SON COURS



Le jeu, une activité pédagogique qui doit...

Rolland VIAU

- être signifiante aux yeux de l'élève
- être authentique
- s'intégrer aux autres activités
- avoir un caractère interdisciplinaire



- Se dérouler sur une période de temps suffisante
- Responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix

- Comporter des consignes claires
- Représenter un défi pour l'élève
- Exiger un engagement cognitif de l'élève
- Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer

Les 4 commandements du maître du jeu

Tester le jeu avant de le proposer tu feras

Relire les règles et préparer une reformulation

Donner les règles à lire à la maison (classe-inversée) + faire préparer une reformulation

A l'organisation de ta classe tu penseras

ilots, classe entière, sous-groupes

Ton objectif en tête tu garderas

Pourquoi utiliser ce jeu ?

Un débriefing tu organiseras

Bilan avec les apprenants après la séance ludo-pédagogique



Conseils pratiques

4 étapes d'une séance ludo pédagogique

1) Contextualisation

Consignes, règles (oral/écrit/vidéo), outils, gages ..

2) Expérimentation

Jeu

Laisser du temps pour les interactions

3) Capitalisation

Débriefing de la partie, réactions à chaud,
revenir sur le jeu/ses objectifs

4) Réappropriation *Lors d'une autre séance*

Faire construire de nouvelles cartes, lancer des défis,
passer de l'oral à l'écrit...



Outils à disposition

- Documents d'accompagnement

→ Un jeu dans ma classe



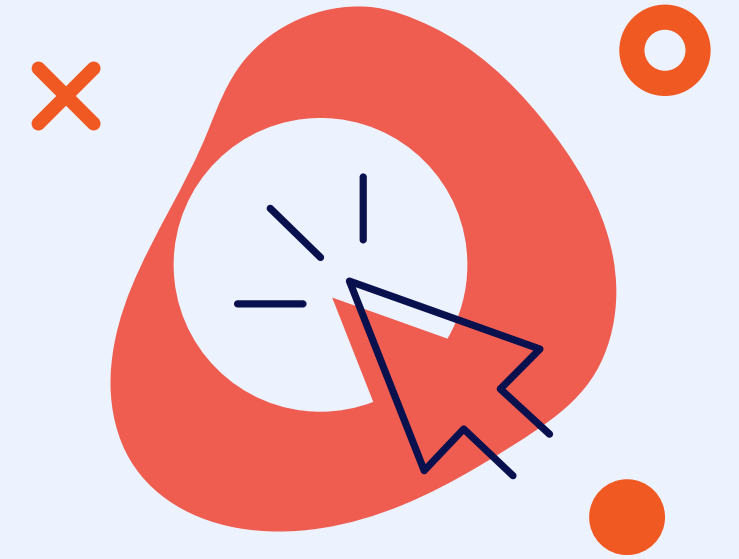
- Nombreux documents pédagogiques intéressants à télécharger et imprimer

→ EpoustouFLE

- Présentations de jeux de société + pistes d'exploitations/variantes/prolongements

→ Asmodé Print and Play

- Jeux à imprimer, prolongements pédagogiques ...

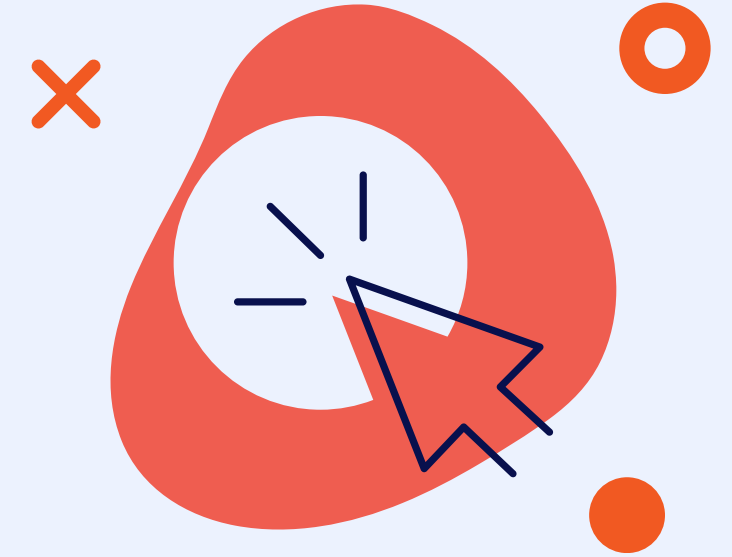


Outils à disposition

- Documents d'accompagnement

→ Les Zexperts : des jeux pour le FLE

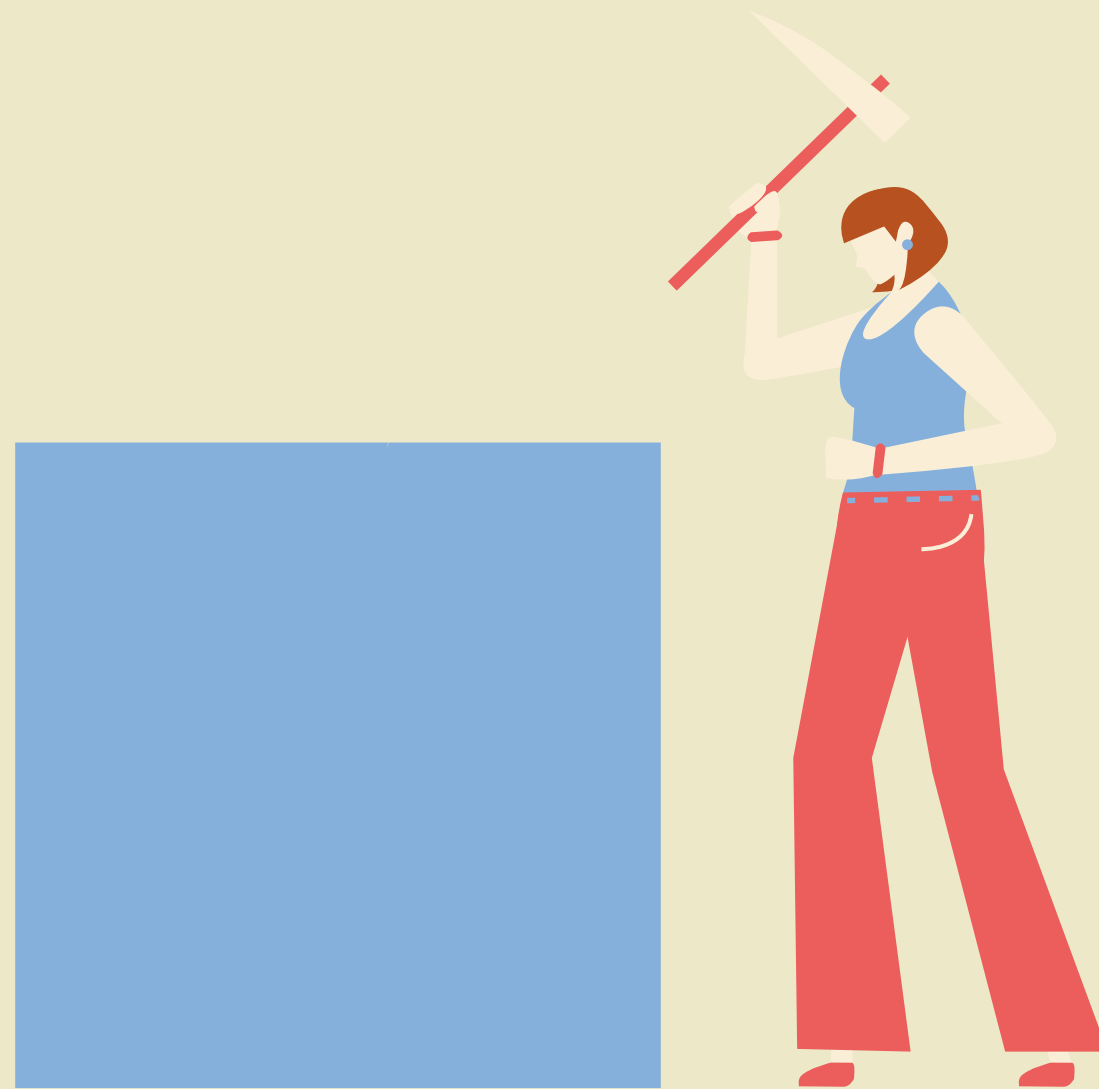
- Présentations de jeux
- Idées d'exploitations pédagogiques
- Propositions de variantes
- Fiches à imprimer

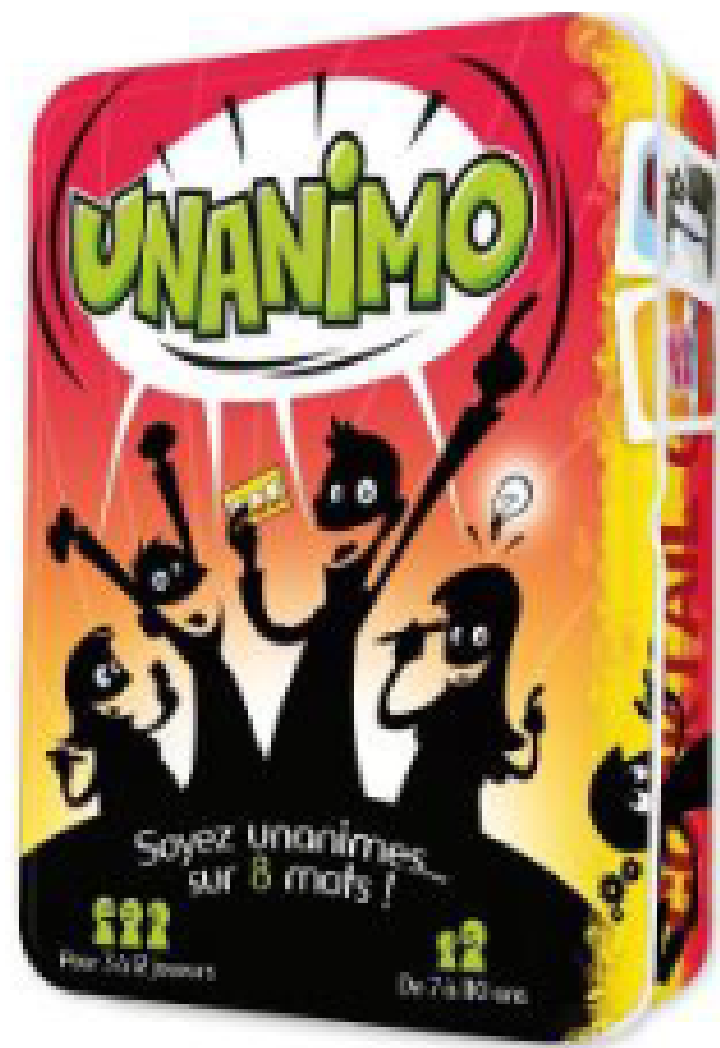




JOUONS

Jeux d'ambiance





Unanimo / Unanimo party.

Soyez unanimes !

Piochez une carte image/thème et écrivez vos mots.
Évitez l'originalité car seules comptent les réponses communes avec les autres joueurs !

fin A1 et +

Durée : 20 min

Effectif : à partir de 3 joueurs
(ok par équipes).



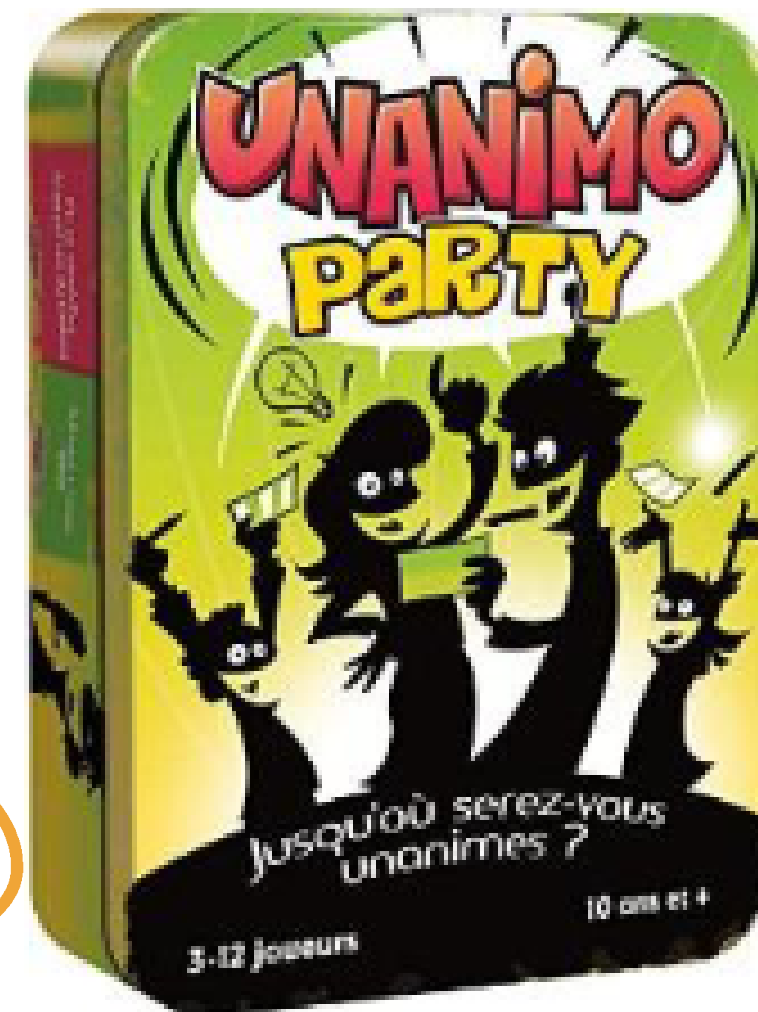
Activer ou de réactiver le vocabulaire

Travailler sur les champs lexicaux

Coopérer et s'entraider

Mise en commun des savoirs des apprenants

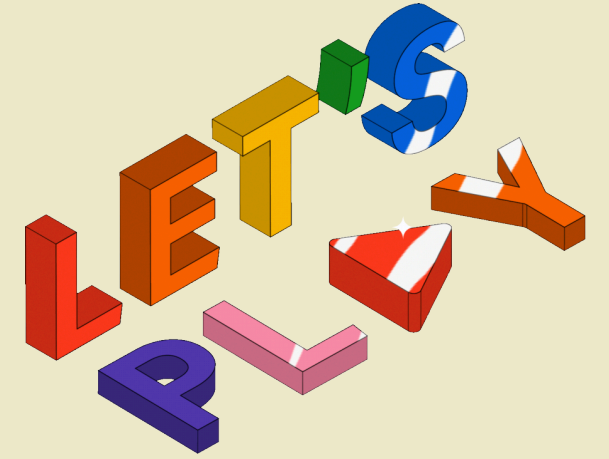
A2 et +





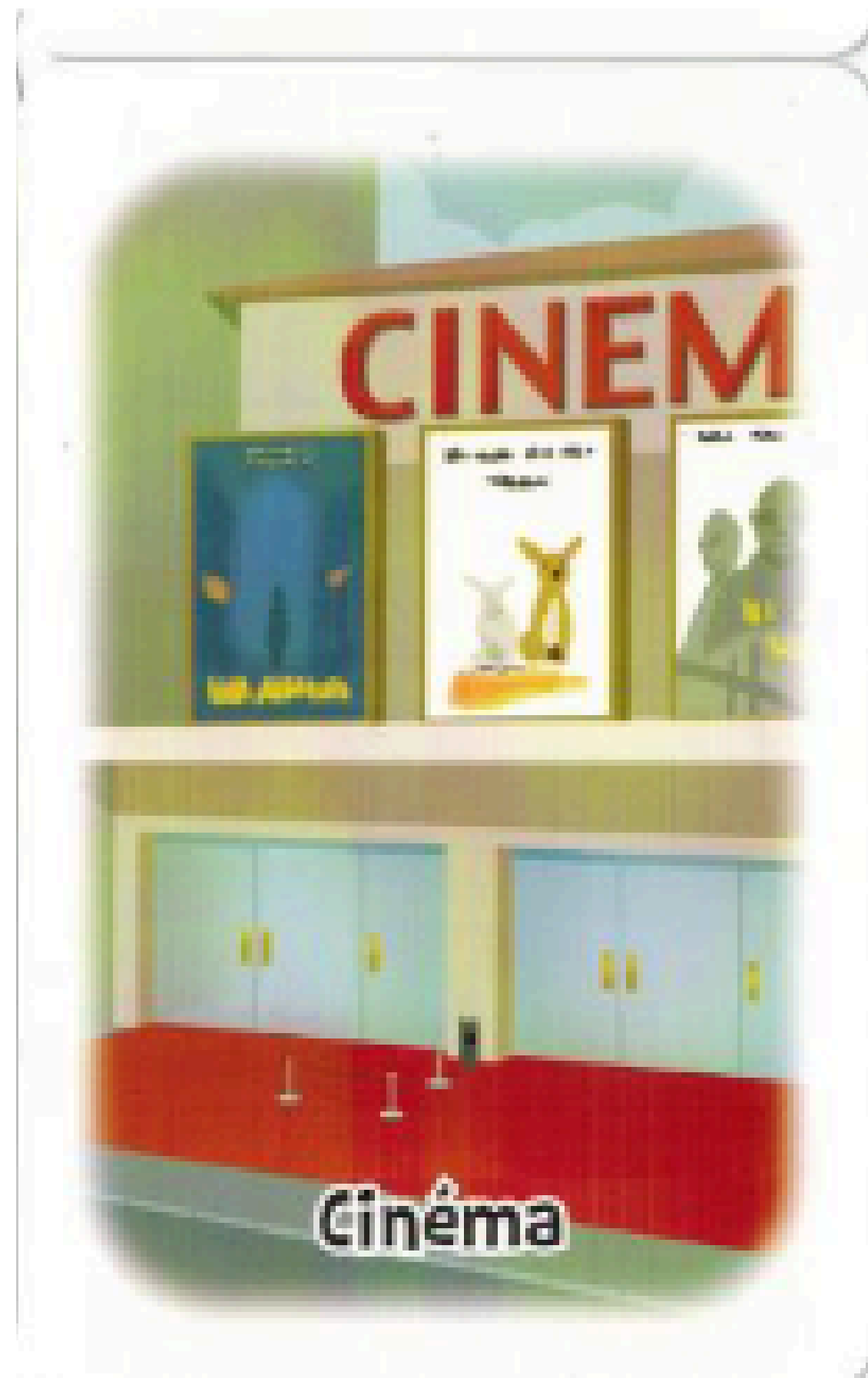
Deux niveaux de
difficulté :
vert = facile
rouge = difficile

TESTONS LE JEU !



1. Formez des binômes
2. Prenez connaissance de la carte thème.
3. A partir du “top”, écrivez 5 mots en lien avec le thème, vous avez 1 min 30
4. Mise en commun, décompte des points collectivement

Partie 1



Partie 2



Partie 3



Expérimentation du jeu sur Zoom (G. Garçon - groupe A2)



De Vladislav Kucherenko à Tout le monde:

lait
cultivation
herbe
ferme

De Trang à Tout le monde:

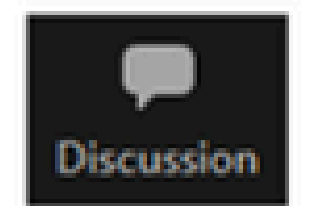
Lait, ferme, viande, bœuf, fromage,
beurre

De Alejandro Vargas à Tout le monde:

Campagne
Lait
ferme
animal
viande
fromage

Envoyer à : Tout le monde

Saisir le message ici...

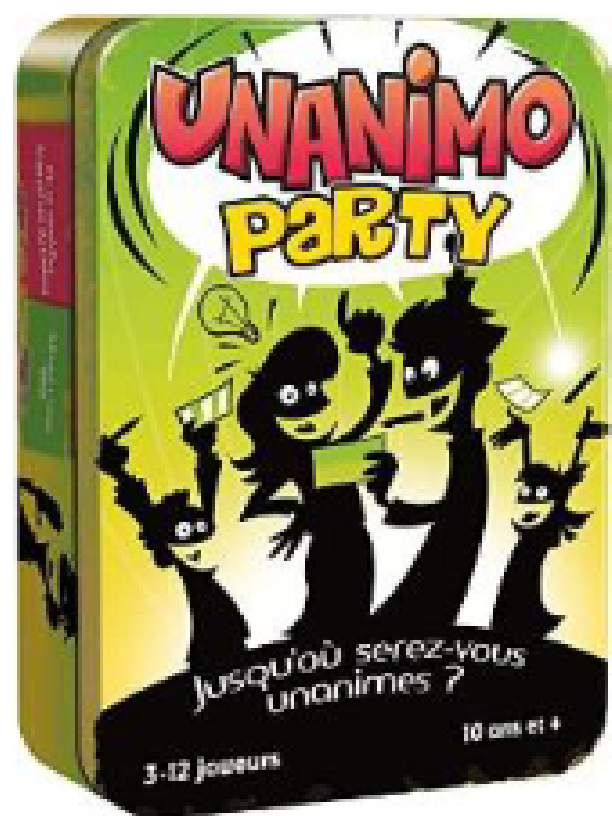


De Fuat KARA à Tout le monde:

Quynh est -ce que tu peux ecrire

De Quynh PHAN à Tout le monde:

campagne, lait, viande, animal,
cuir, fromage



Exploitations pédagogiques

- Les Zexperts

- Canopé



Jeux de lettres





Speed bac ✖

Le p'tit bac en super Rapide !
Débarrassez-vous de vos lettres en
répondant plus vite que les autres à
des thèmes hilarants !

Durée : 15 min et +

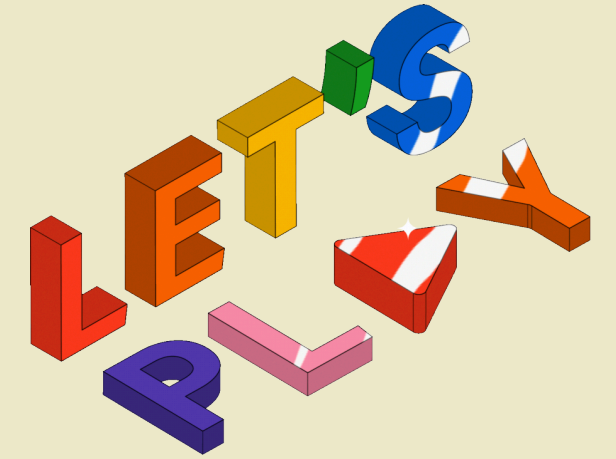
Effectif : à partir de 2 joueurs



Renforcement lexical

A2* et +

TESTONS LE JEU !



1. Prenez connaissance des cartes "thème".
2. Prenez connaissance des cartes "lettres"
3. Soyez le plus rapide pour donner des réponses.
4. Marquez des points grâce aux éclairs.

Partie 1

Il y en a dans
la jungle.

Il y en a dans
la jungle.

On n'aime
pas y aller.

On n'aime
pas y aller.



Partie 2

On aimerait
en manger
tous les jours.

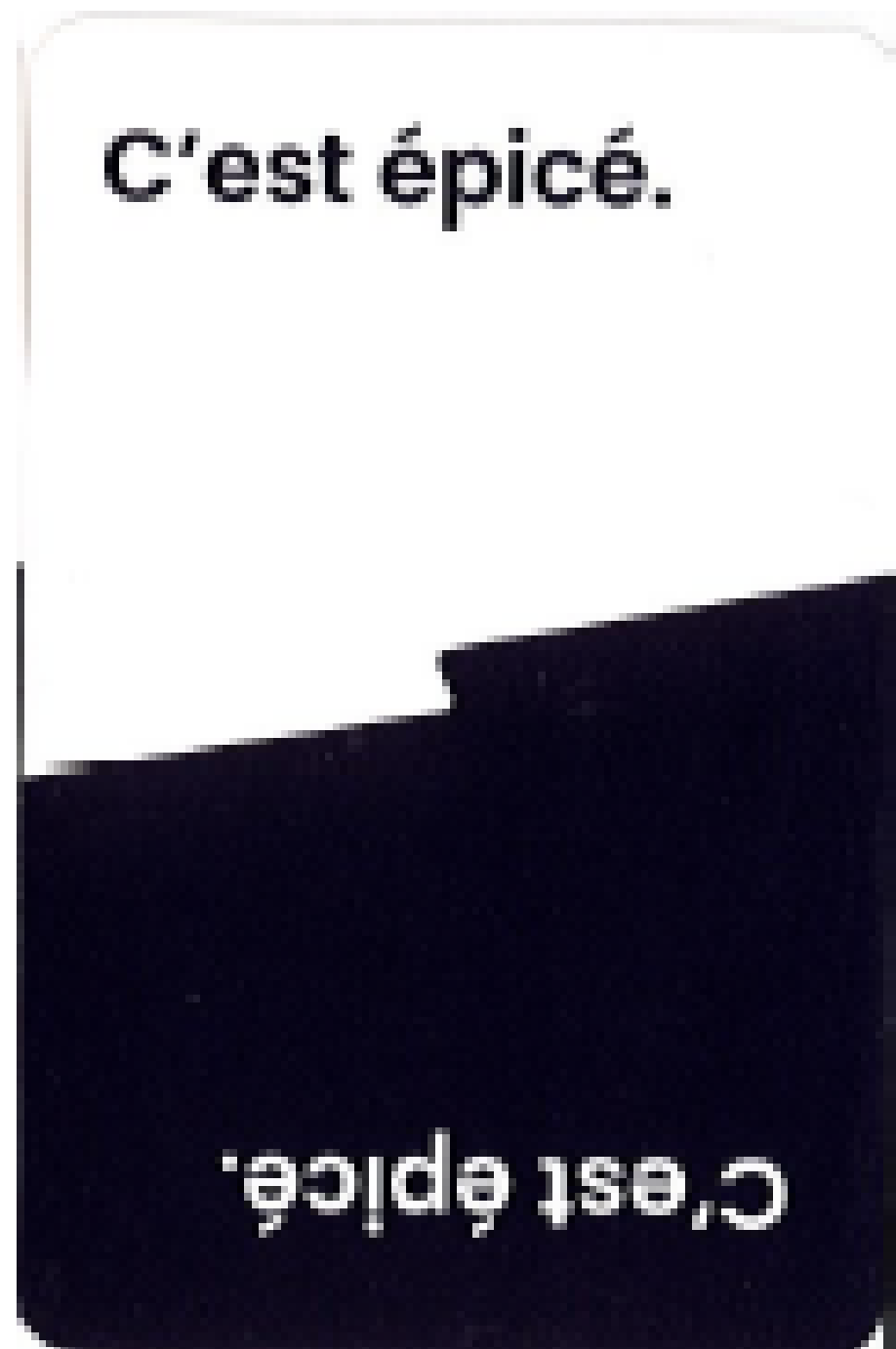
On aimerait
en manger
tous les jours.

C'est grand.

C'est grand.

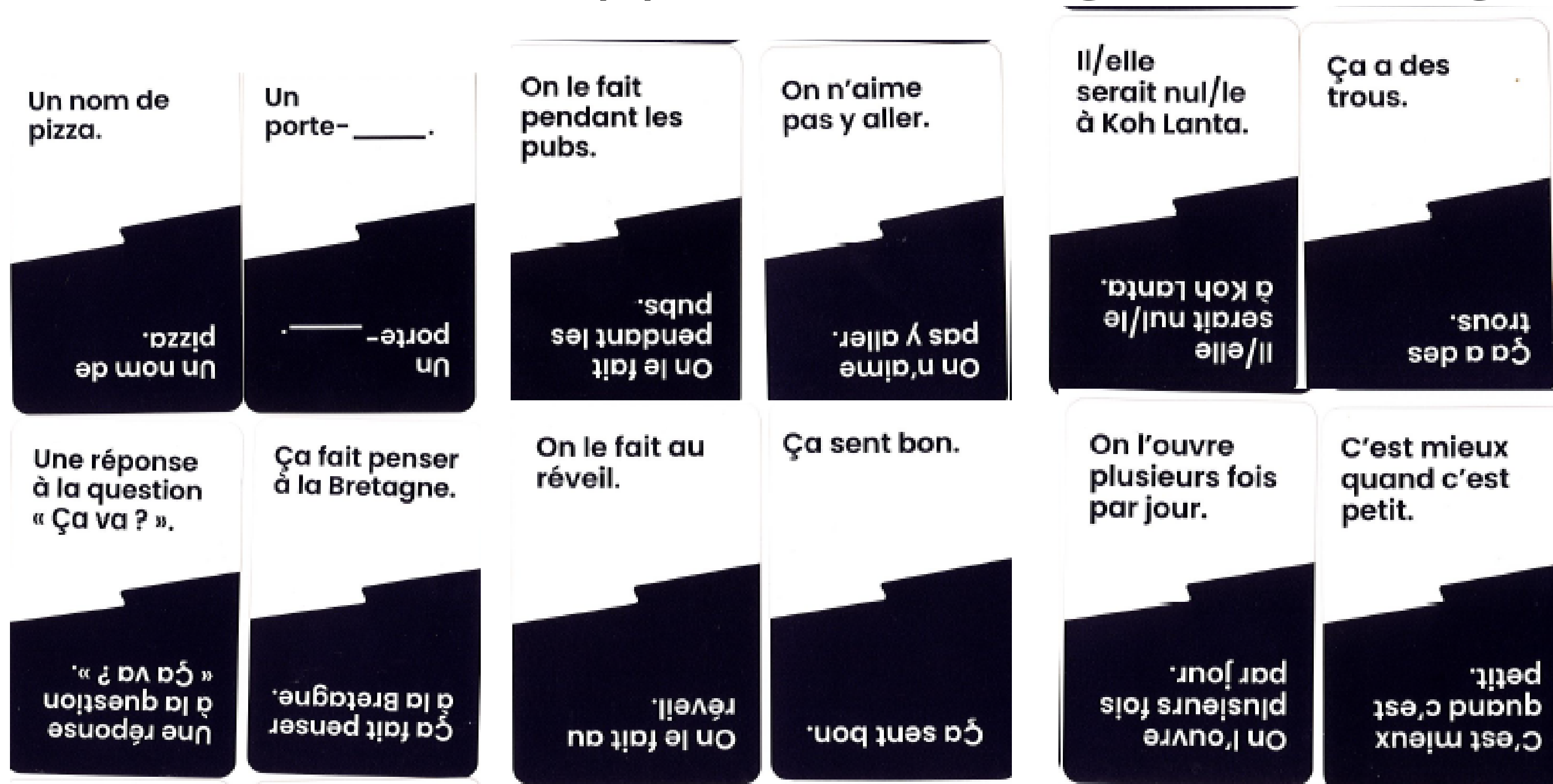


Partie 3

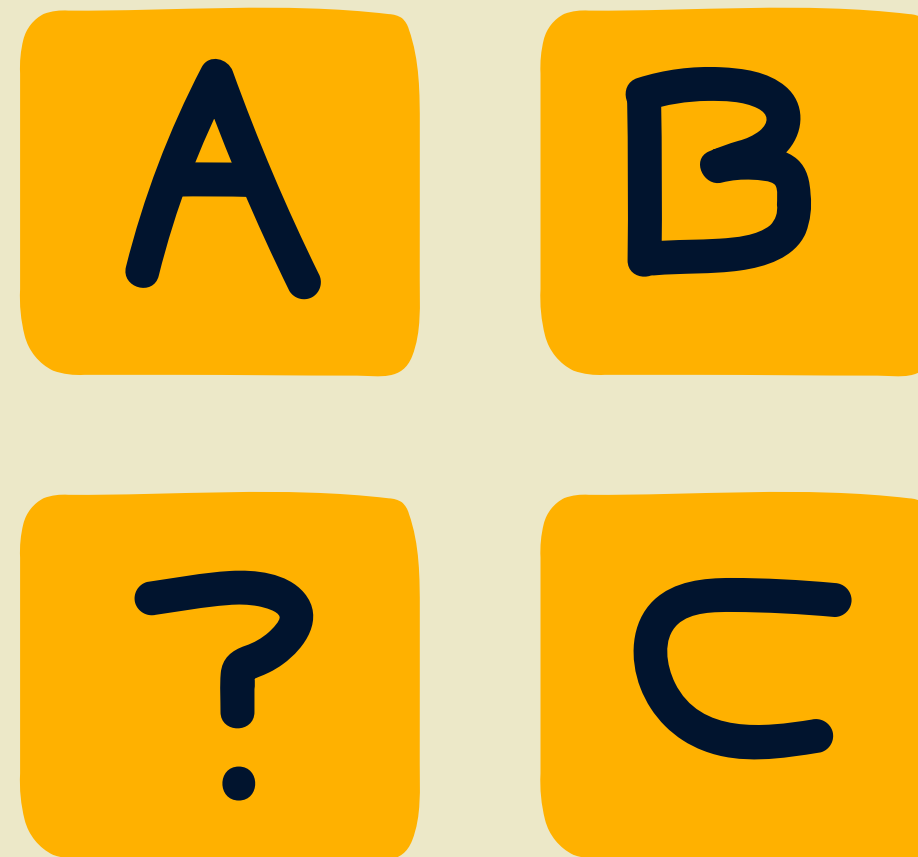


Détournement

Utiliser uniquement les cartes thèmes et
laisser les apprenants réagir en sous-groupes



Jeux de vocabulaire





les règles en vidéo

mi A1 et +

Texto ♥

Un thème, une lettre, un mot illico

Durée : 10-20 min = des parties rapides

Effectif : 2 à 6 joueurs (ou par équipes)



Enrichissement lexical
Expression verbale / communication
10 thèmes (animaux, pays, métiers...)

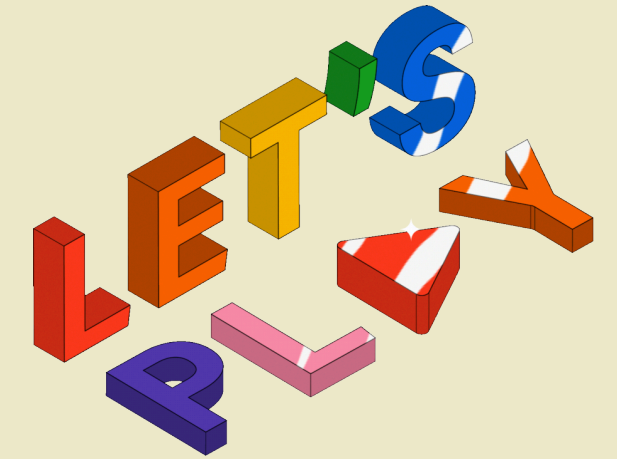
Texto 2.0



Nouvelle édition du jeu "Texto"
jouable de façon indépendante ou à
mélanger au jeu d'origine

10 nouveaux thèmes originaux qui renouvellent complètement le jeu :
petit/léger, musique, gros mots, personnage fictif...

TESTONS LE JEU !



1. Observez la carte thème, quelle est sa couleur ?
2. Maintenant, regardez la carte lettre, quelle lettre porte la même couleur que celle de la carte thème ?
3. A partir de la lettre et du thème, proposez le plus rapidement possible une réponse

Partie 1



Partie 2



Partie 3



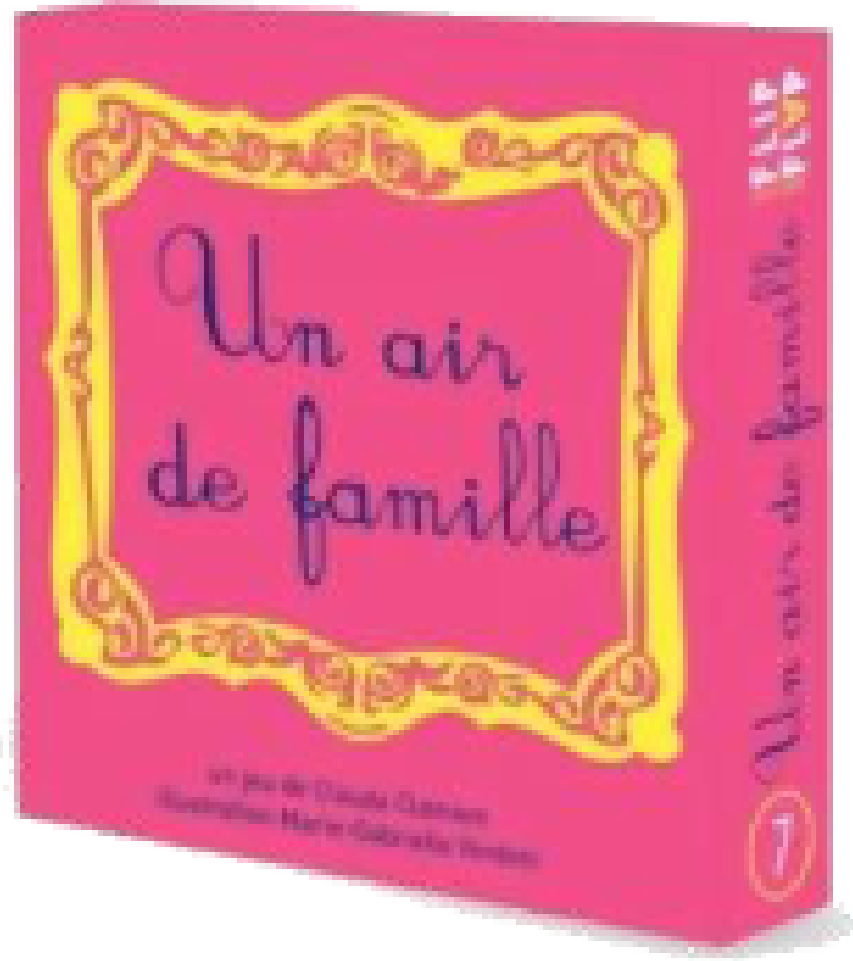
Partie 4



Partie 5



Un air de famille ✎



Repérez le mot de la même famille
que le premier mot qui vous est
donné !

Durée : 15 min et +

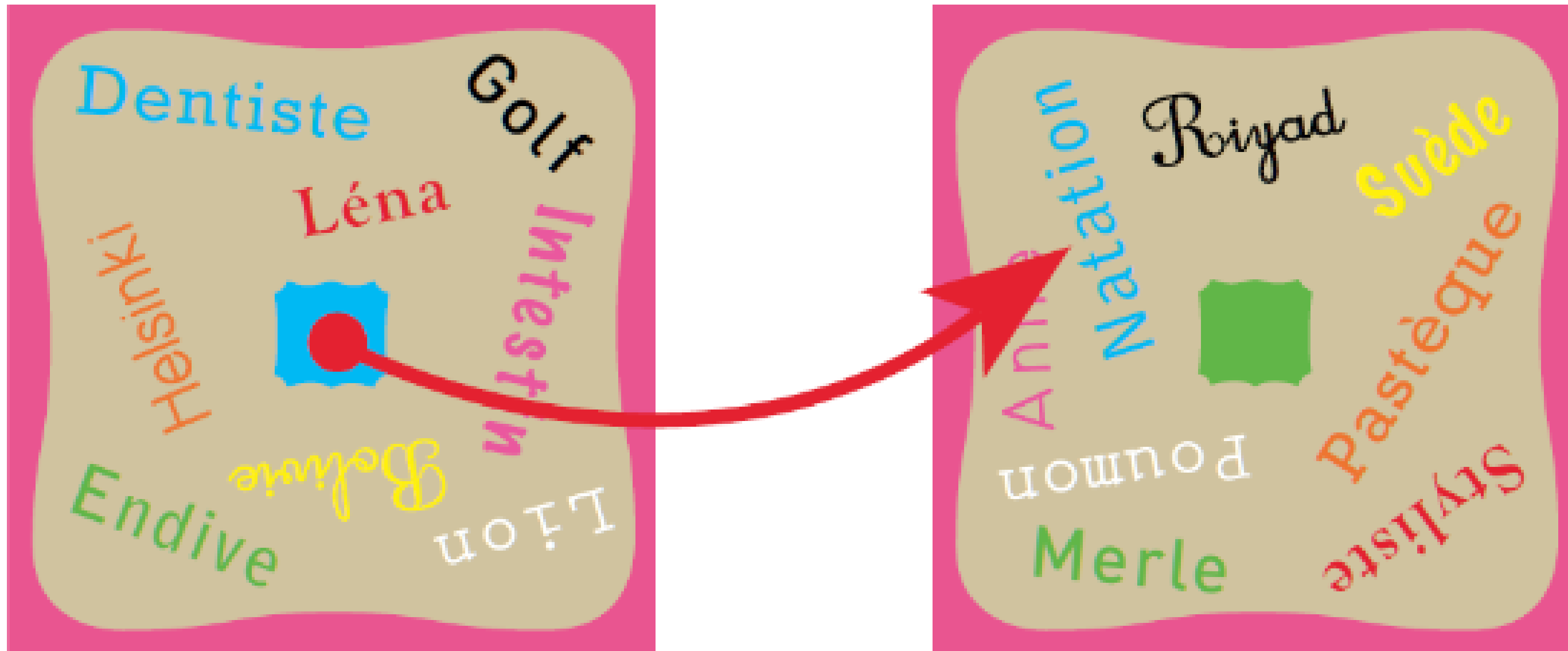
Effectif : à partir de 2 joueurs

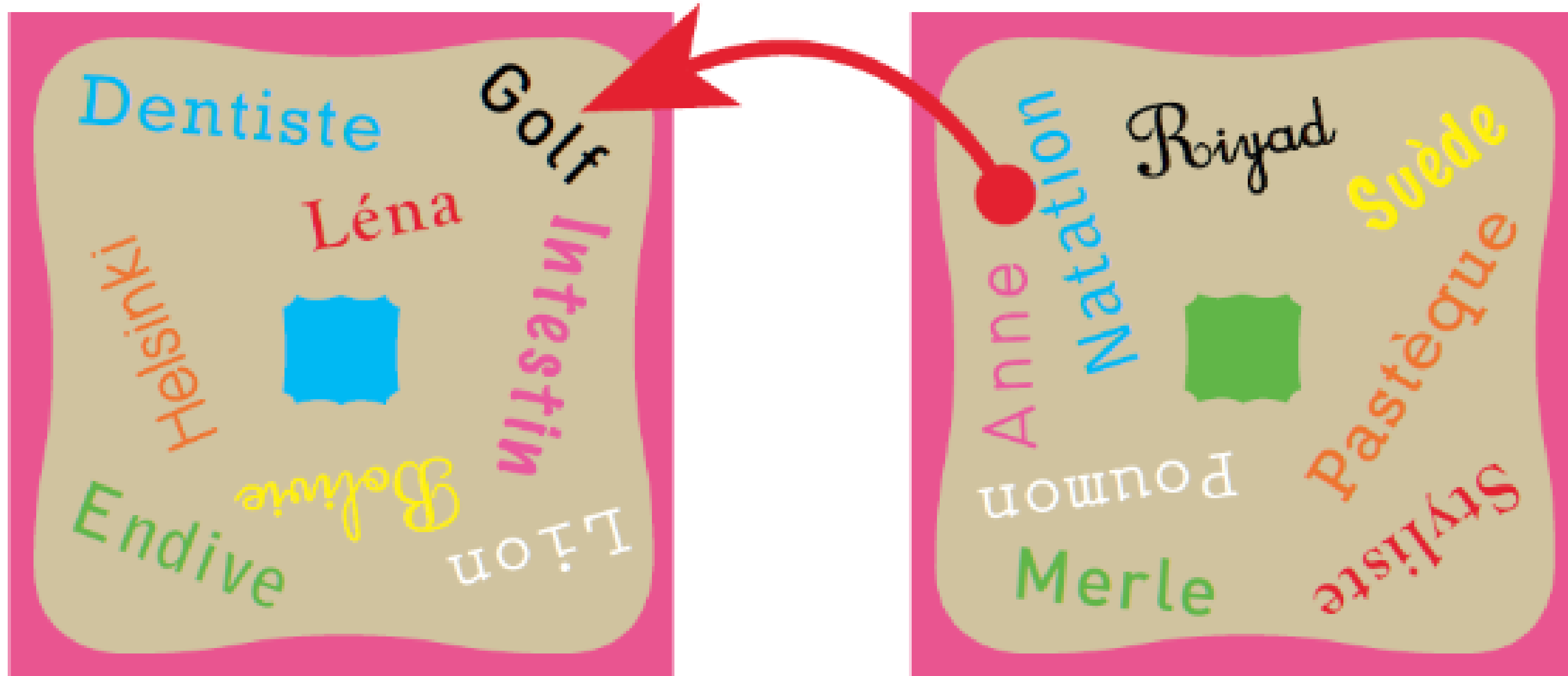
A1 et +



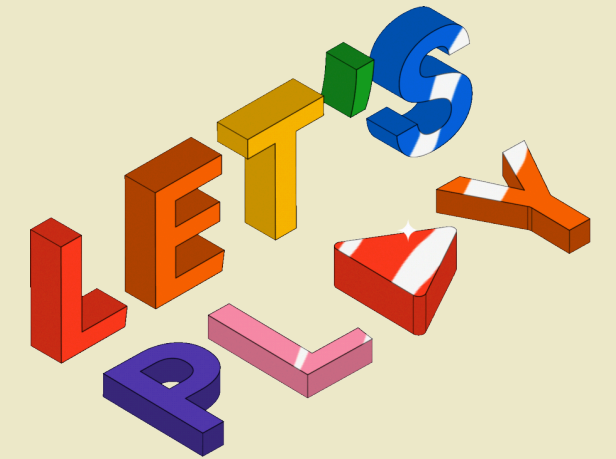
Travail sur le vocabulaire
Lecture
Rapidité

Grâce à un code couleur, les joueurs doivent trouver un mot au recto et trouver le mot de la même famille au verso





TESTONS LE JEU !



1. Prenez connaissance de la couleur du carré sur la carte de gauche.
2. Cherchez le mot de cette couleur sur la carte de droite.
3. Cherchez le mot du même thème sur la carte de gauche.

Partie 1



Partie 2

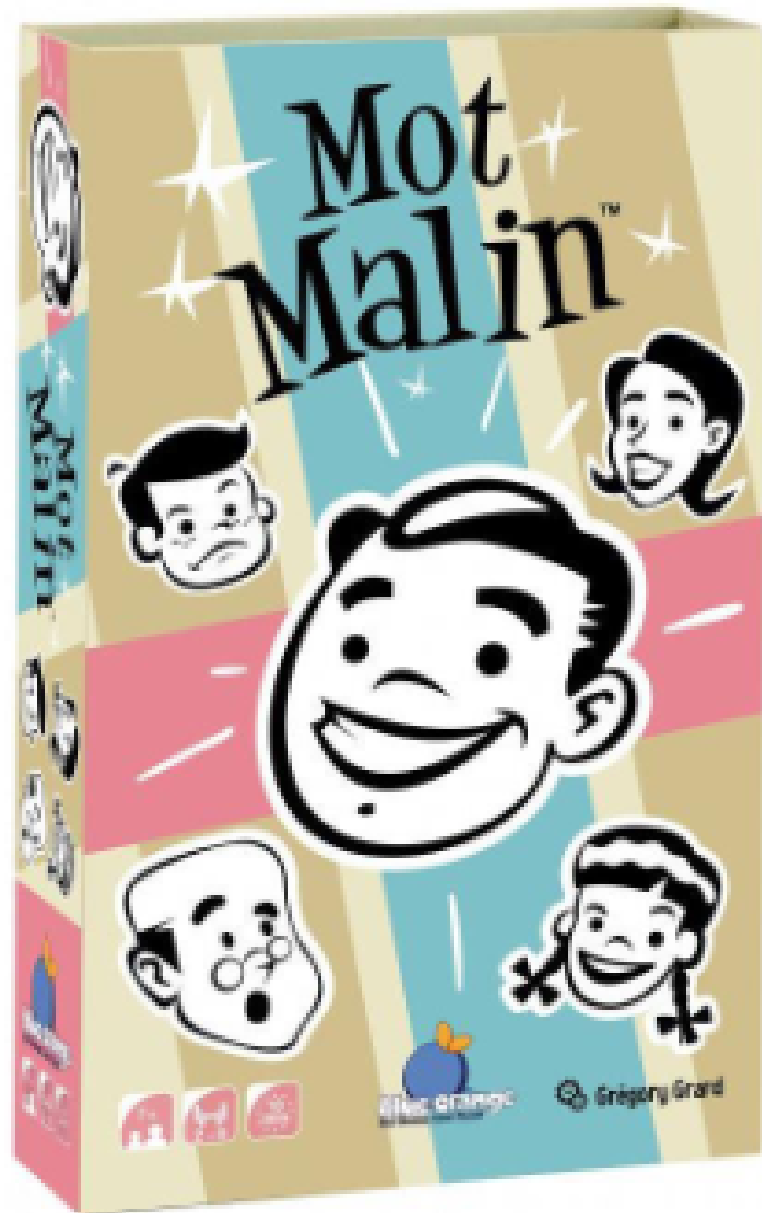


Partie 3



Jeux d'association d'idées





Mot malin



Jeu coopératif de déduction

Objectif : faire deviner en un temps limité

l'intégralité des coordonnées de croisement (lignes/colonnes)

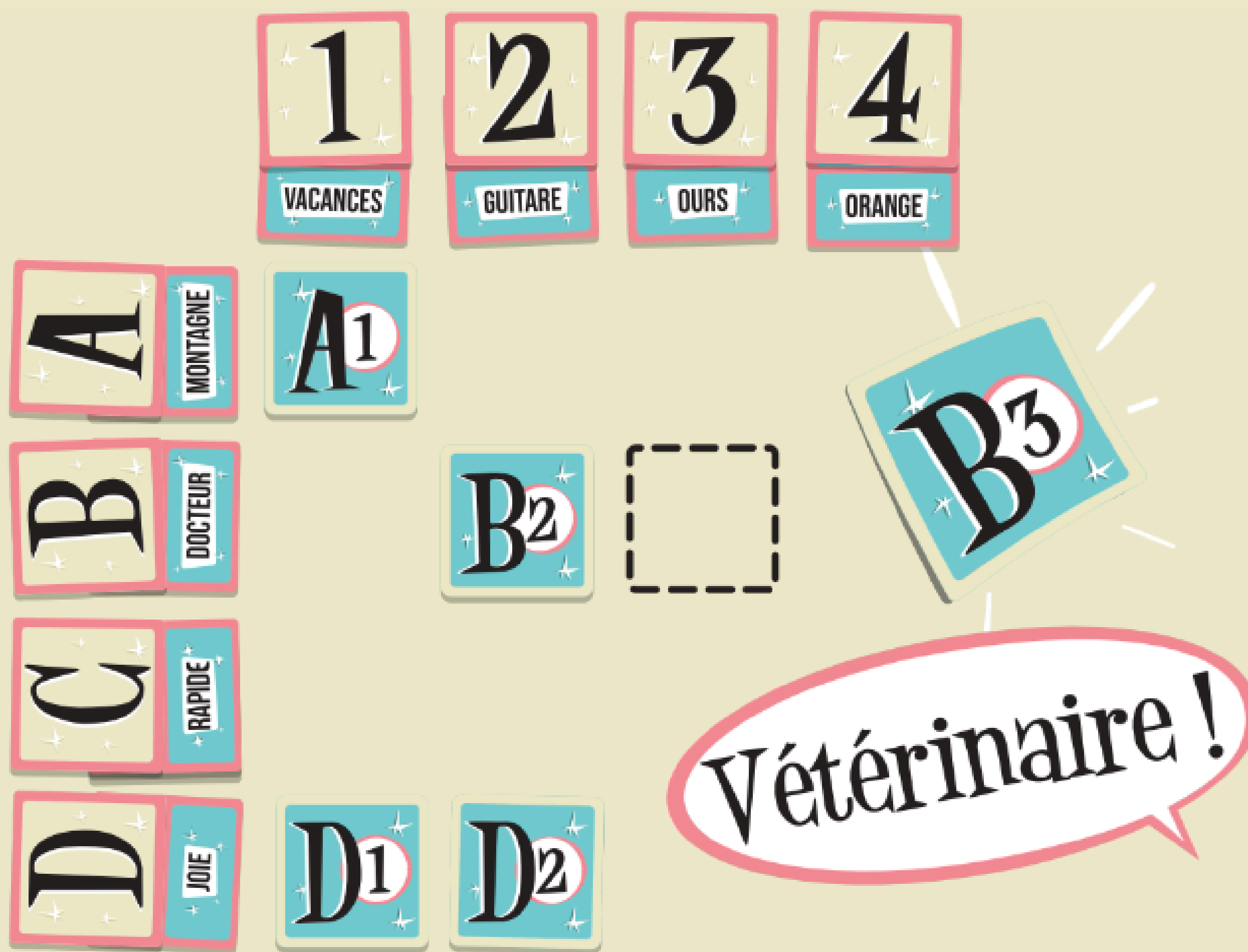
Durée : 10 minutes ou +

Effectif : 2 à 6 joueurs (ou par équipes - en binômes)

B1* et +

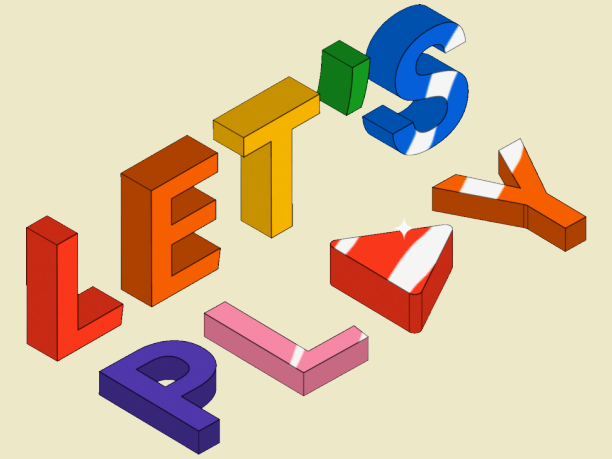
Règles



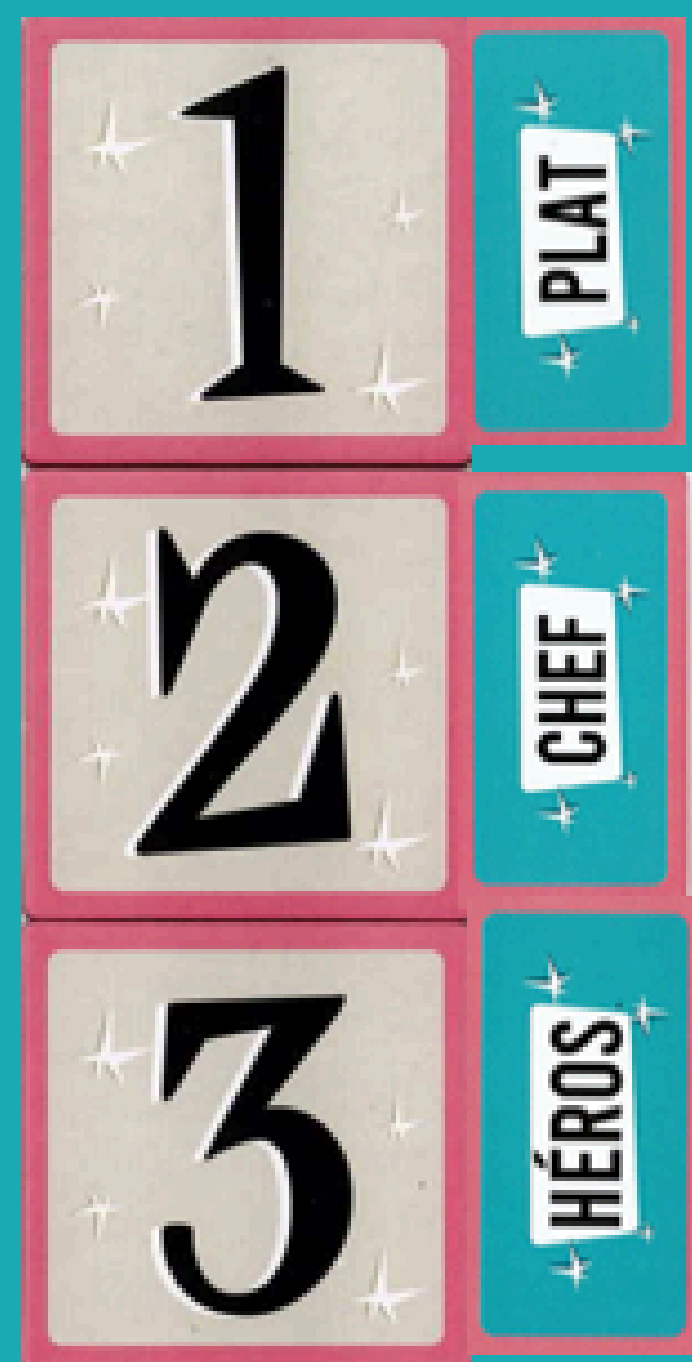
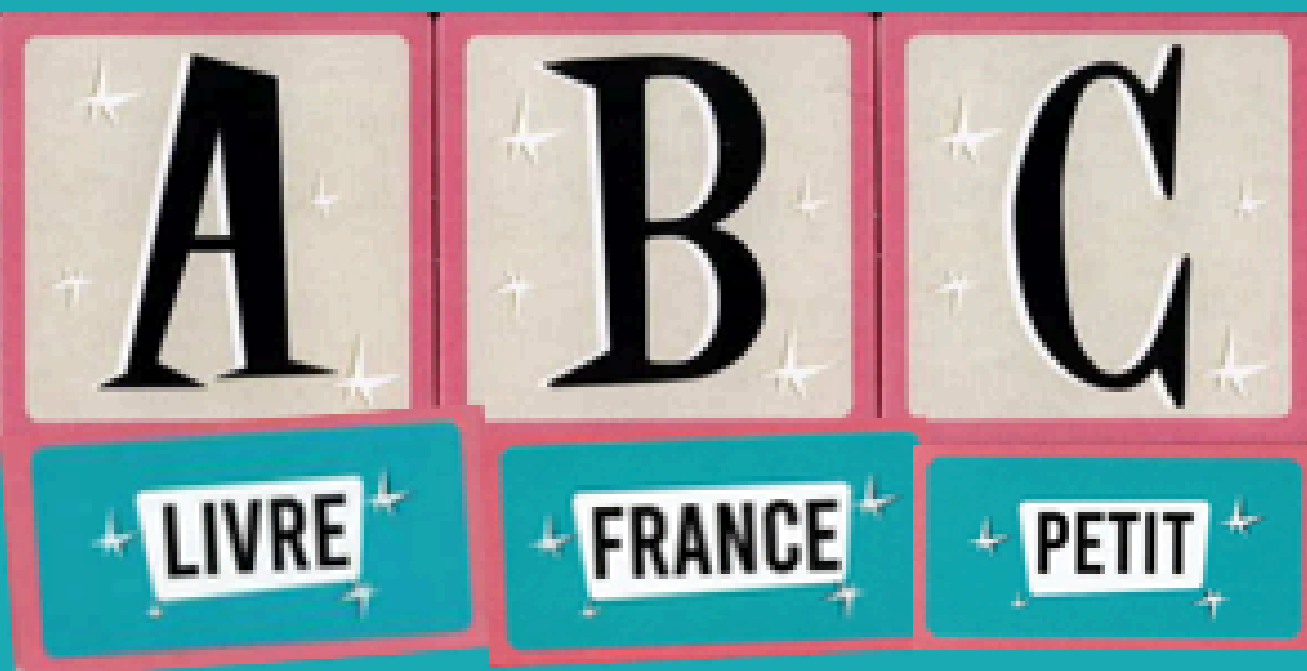


Ex: "Vétérinaire" pour faire deviner la position B3 (Ours / Docteur).

TESTONS LE JEU !



1. Prenez connaissance des mots en abscisse et en ordonnée
2. Un joueur pioche une carte coordonnée, par exemple B3 pour “ours” (abscisse) et “docteur” (ordonnée)
3. Ce même joueur propose alors un mot pour que les autres joueurs devinent sa coordonnée.
4. Dès qu’un joueur pense connaître la coordonnée il l’a crie.
5. Si la réponse est correcte on recommence à partir de l’étape (2), si la réponse est incorrecte les autres joueurs peuvent continuer de proposer de nouvelles coordonnées.



Jeux narratifs





Imagidés

Lancez les dés et laissez libre cours à votre imagination pour construire un récit à partir des images révélées

Durée : 5 à 30 minutes

Effectif : à partir d'un joueur

A1* et +

Variante = Story Cubes

PortailEduc

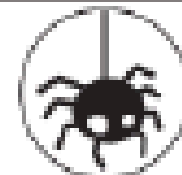
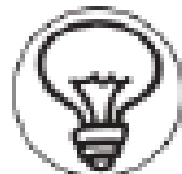
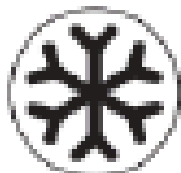
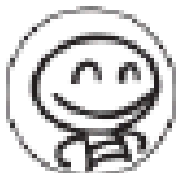
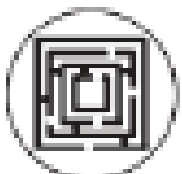
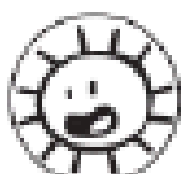
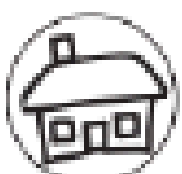
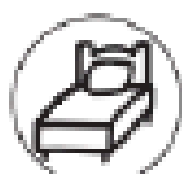
Asmodé Print and Play.



Encourager la production orale et/ou écrite

Lexique varié

Exemple de prolongement

CIEL	LIEUX	NOUR- RITURE	ÉMOTIONS	ACTIONS	FANTAS- TIQUE	CORPS HUMAIN	ANIMAUX	LOISIRS	VOYAGE	VIE QUOTI- DIENNE	HISTOIRE
 Étoile	 Chemin	 Bonbon	 Amour	 Dormir	 Dragon	 Bouche	 Araignée	 Cinéma	 Avion	 Argent	 Navire
 Lune	 Forêt	 Champignon	 Colère	 Avoir une idée	 Fantôme	 Main	 Chat	 Écriture	 Mer	 Balai	 Château
 Neige	 Grotte	 Fruits	 Joie	 Marcher	 Fée	 Nez	 Cheval	 Cuisine	 Globe	 Ballon	 Dinosaure
 Pluie	 Labyrinthe	 Gâteau	 Rire	 Parler	 Loup	 Œil	 Chien	 Musique	 Horloge	 Chance	 Énigme
 Soleil	 Maison	 Légumes	 Surprise	 Penser	 Pirate	 Oreille	 Oiseau	 Bricolage	 Train	 Fleur	 Loupe
 Vent	 Montagne	 Viande	 Tristesse	 Rencontrer	 Sorcière	 Pied	 Serpent	 Art	 Voiture	 Lit	 Volcan

Livret pédagogique ✨



		Débutants	Intermédiaires	Avancés
1	Les Allitérations	✓	✓	✓
2	Dans l'Ordre Alphabétique	✓	✓	✓
3	« Et » & « Mais »	✓	✓	✓
4	Associations d'Idées	✓	✓	✓
5	« Parce que »	✓	✓	
6	Comparer des Choses 1	✓	✓	✓
7	Comparer des Choses 2	✓	✓	✓
8	Connecter des Phrases	✓	✓	✓
9	Décrire des Choses	✓	✓	✓
10	Les Adjectifs de « Ressenti »	✓	✓	✓
11	Jeu de Devinettes	✓	✓	✓
12	Combien de Mots ?	✓	✓	✓
13	Comment va la Mémoire ?	✓	✓	
14	Je suis allé faire les courses...	✓	✓	
15	Condition et Conséquence		✓	✓
16	Ma Chambre	✓	✓	✓
17	Le Morpion	✓	✓	
18	Désigner l'intrus	✓	✓	✓
19	Les Contraires	✓	✓	✓
20	Les Pronoms	✓	✓	

Exemple d'activité : n°6) Comparer des choses

Exercice

1. Les élèves lancent un dé à deux reprises et construisent une phrase comparant les deux symboles obtenus.
2. Les élèves lancent deux dés différents et construisent une phrase comparant les deux symboles obtenus.

Exemple

Dés à utiliser	Exemple
Voyages – lancé deux fois	On voyage plus vite en <i>avion</i> qu'en <i>voiture</i> .
Voyages – Nourriture	Un <i>avion</i> coûte plus cher qu'un <i>bonbon</i> .
Nourriture – lancé deux fois	Les <i>fruits</i> sont meilleurs que les <i>légumes</i> .
Nourriture – Animaux	Les <i>araignées</i> sont moins agréables que les <i>bonbons</i> .
Animaux – lancé deux fois	Les <i>chats</i> sont aussi intelligents que les <i>chiens</i> .

6 Comparer des Choses 1
– Les Comparatifs



But de l'exercice
Au cours de cet exercice, vous allez comparer 2 choses ou plus à l'aide de mots. Ces mots sont appelés des **COMPARATIFS**.
Par exemple : Plus chaud, Plus gros, Moins rapide, Aussi lent, Meilleur, Plus mauvais...
Votre professeur vous dira quels comparatifs il souhaite vous voir utiliser au cours de cet exercice, notez-les ci-dessous :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Exemple
Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ici :

 **Exercice** 

Dés à utiliser

1. Lancez deux fois le même dé et composez une phrase en utilisant un comparatif.
2. Lancez deux dés et composez des phrases en utilisant un comparatif.
3. Notez vos phrases ci-dessous :

a.

b.

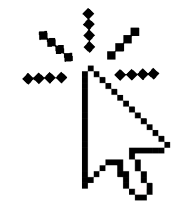
c.

Générateur d'histoire en ligne

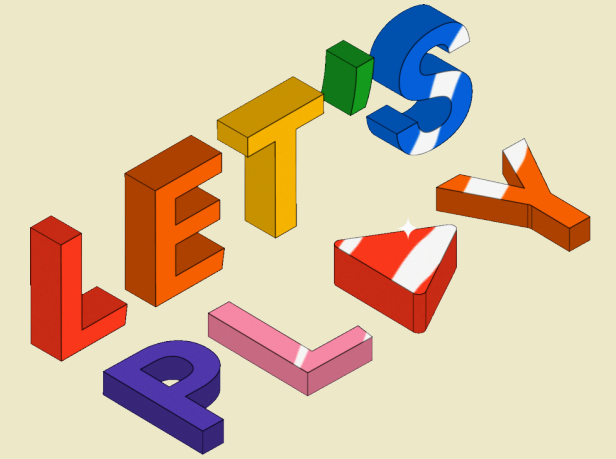
StoryDice - story idea generator by Dave Birss

Instant story ideas for writers, parents and storytellers. With this page you've always got a free set of storydice in your pocket or desktop.

Dave Birss Creativity and Innovation Speaker



TESTONS LE JEU !



1. Lancez les 4 dés présélectionnés
2. Par groupes imaginez une très courte histoire avec les 4 images révélées, vous avez 2 minutes
3. Attention, vous utiliserez la cause et la conséquence pour votre histoire.
4. Un groupe raconte son histoire

Exemple de production



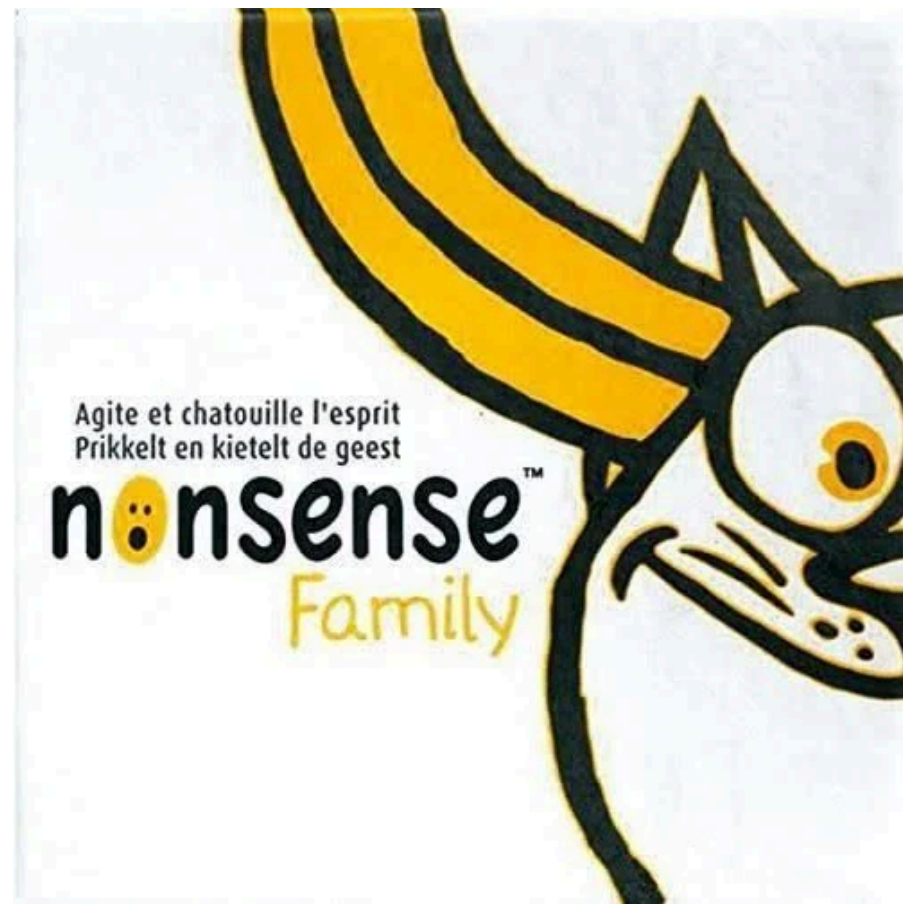
*“Le mois dernier j’ai gagné le premier **prix** d’une compétition : un tour de l’**espace** avec mon animal de compagnie.*

*J’ai choisi mon **poisson** rouge.*

*J’ai bu du **vin** et célébré mon prix.*

*Malheureusement j’ai oublié mes **lunettes**, alors je n’ai pas tout vu”*

Van-Tu (école doctorale fin A1 - mars 2024)



Nonesens



Racontez des histoires originales et bluffez vos adversaires

A2 et+

Durée : 30 minutes et +

Effectif : à partir de 6
(ok équipes/binômes)



Encourager la production orale et/ou écrite

Créativité

Lexique varié

Cartes en néerlandais ;)

Les règles en 5 minutes



cartes "situations"

cartes "mots"

carte score



Exemple de production - FAQ B2

Après avoir été malade pendant longtemps avec un rhume, j'ai décidé de faire du ski pour rétablir ma forme. Je suis allée à la montagne. J'ai mangé des crêpes pour gagner de la force. J'ai pris mes écouteurs pour écouter de la musique pour me motiver.

Mais quand je suis arrivée au sommet ma bottine s'est coincée dans le tire-fesse, parce que je n'avais pas fait attention.

IRINA, LARA ET KAITLIN



Prolongements

- Passer de l'oral à l'écrit
- Proposer une situation de départ (ou de fin) commune + distribuer des cartes mots aux étudiants --> Devoir maison
- Créer de nouvelles cartes situations et jouer avec
- Enregistrer une histoire (audio)

...



Dixit ♥ (détourné)

Durée : 10 minutes ou +

Effectif : A partir de 3 joueurs

Interaction orale
Passage vers l'écrit
Narration/argumentation

A1 et +



Ressources en ligne



Détournements

Utiliser uniquement les cartes pour favoriser la production orale/écrite

- **L'humeur du jour**

Disposer les cartes sur une table.

Demander aux apprenants de sélectionner une carte qui reflète leur humeur du jour.

Demander à certains de justifier leur choix

- **Un évènement**

Disposer les cartes sur une table.

Demander aux apprenants de sélectionner une carte qui leur fait penser à un évènement qu'ils ont vécu.

Demander à certains de justifier leur choix



Cyrano ♥

Créez un quatrain à partir de deux dés
rimes et un dé thème

Durée : 30 min et +

Effectif : à partir de 2 joueurs



Renforcer le vocabulaire

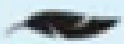
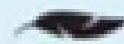
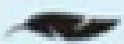
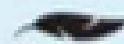
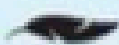
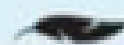
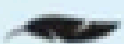
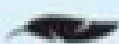
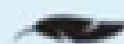
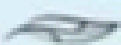
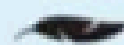
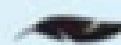
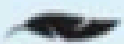
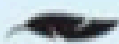
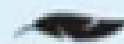
Emettre des hypothèses

Pratiquer la déduction

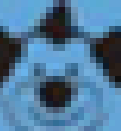
Encourager une dynamique de groupe

A2* et +

Dés Rime

Dé 1	Dé 2	Dé 3	Dé 4	Dé 5	Dé 6
-ale 	-au 	-able 	-u 	-ade 	-ou 
-ame 	-a 	-ane 	-ule 	-oi 	-ouille 
-on 	-ère 	-ose 	-ore 	-oir 	-one 
-euse 	-é 	-ille 	-ine 	-ire 	-isse 
-i 	-ique 	-un 	-eu 	-elle 	-ise 
-eur 	-an 	-our 	-ène 	-ette 	-iste 

Dés Thème

Dé 1	Dé 2	Dé 3
 Temps qui parle de temps qui passe, du présent, du passé, de l'avenir	 Contes de fées	 Éloge de la personne à votre gauche
 Amitié	 Amour	 Érotique
 Joie	 Tristesse	 Discours politique
 Animaux	 Nature	 Célébrité
 Enfantin / Enfance	 Épique qui fait référence à l'héroïsme, à l'épopée	 Publicité
 Comique	 Souvenir	 En chanson qui parle de chanson, ou vous pouvez déclamer votre poème en poussant la chansonnette

Règles ✨

1 Déclamez votre poème à tour de rôle.

Annoncez les 4 mots utilisés en fin de vers avec les rimes imposées. Pour chaque mot que vous avez été le seul à utiliser = cochez une moitié gauche de cœur en commençant par le bas de votre fiche et en montant.



2

Votez pour le poème le plus beau à vos yeux.

Cochez une moitié droite de cœur en commençant par le haut de votre fiche et en descendant pour chaque personne ayant voté comme vous.





Exemple de productions

Atelier d'écriture - BULLES (avril 2022)



Le printemps commence en Chartreuse
La neige fond, crée des ruisseaux,
Et partout on entend les oiseaux.
Que la vie est chaleureuse !

Là-haut en Chartreuse,
On entend chanter les oiseaux
Couler les ruisseaux
Et les rivières nerveuses

Jeux argumentatifs





Big idea ♥

**Mettez-vous à la place
d'un inventeur fou et participez
au concours Lépine**

Durée : 10 minutes ou +

Effectif : à partir de 3 joueurs
(ok équipes-binômes)



Imaginer
Argumenter
Persuader

A2* et +





Un bel exemple d'invention révolutionnaire !



Pour que votre compagnon se souvienne avec plaisir de vos vacances à la mer !

Un jeu très riche pour la langue

- Actes de parole visés : *démontrer des faits, justifier son point de vue, argumenter...*
- Savoirs linguistiques sollicités : *connecteurs logiques, modalisateurs, place des adjectifs, adjectifs mélioratifs/péjoratifs, adverbes d'intensité...*
- Savoir-faire sollicités : *exprimer la possibilité/la certitude, caractériser/décrire un objet ou une situation, donner son avis, comparer...*

Prolongements

- La grande idée de la semaine/du mois

A chaque fin de séance, distribuer 3 cartes "choses" et 3 cartes "qualificatif" (l'apprenant sélectionne 1 carte C et 2 cartes Q).

Il prépare à la maison sa présentation et propose son idée à la séance suivante (et ainsi de suite).

A la fin on vote pour la grande idée

- L'Affiche publicitaire

On garde les règles du jeu et on y ajoute une phase de création d'affiches (salle multimédia) qui pourront ensuite être affichées et on peut même organiser un vote pour la Grande Idée

Trois trucs pour survivre

Faites face à des situations
imprévisibles et loufoques.
Testez votre instinct de survie.



Durée : 15 minutes ou +

Effectif : à partir de 4

A2* et +



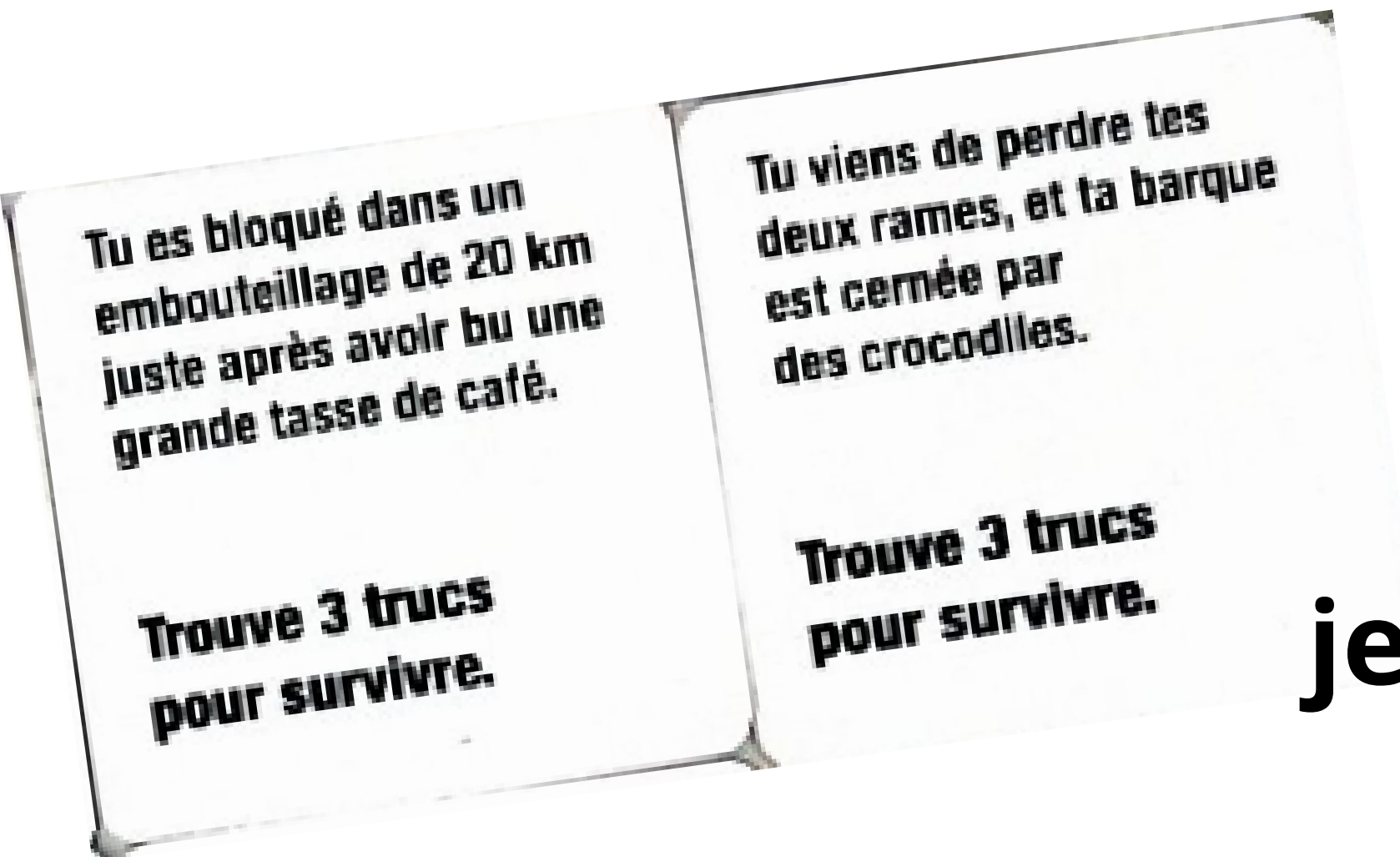
Imaginer
Argumenter
Persuader

Règles du jeu



80 cartes situation + 2 vierges

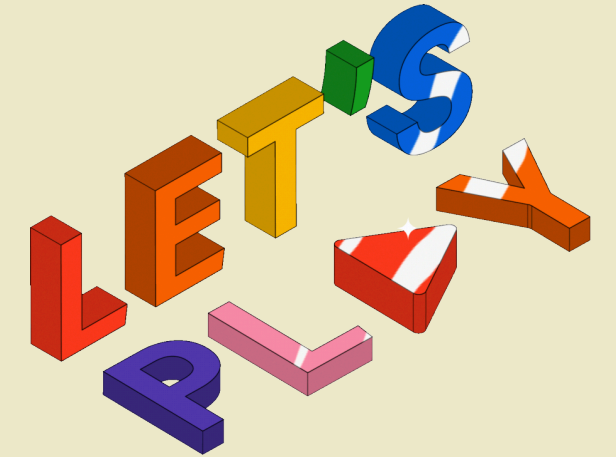
Tuiles objets



jetons points



TESTONS LE JEU !

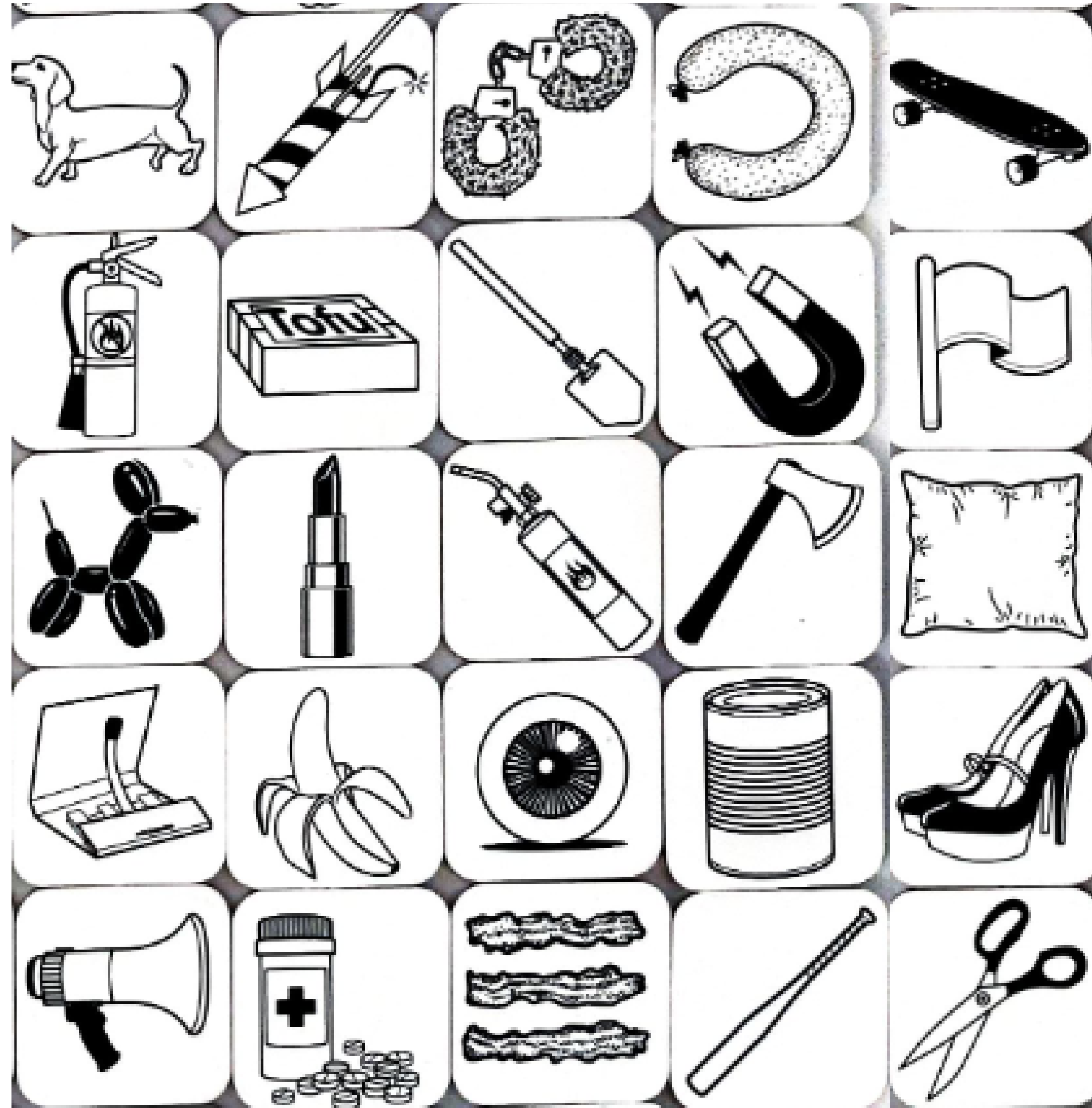


1. Individuellement, lisez la situation et observez les tuiles “objets”
2. Soyez le plus rapide à repérer “trois trucs” pour faire face à la situation.
3. Levez-vous quand vous avez fait votre choix.
4. Justifiez votre choix à l’auditoire qui décide du nombre de ration qui vous sera attribué.

Partie 1

**Tu as été choisi pour
établir le premier contact
avec une espèce
extraterrestre.**

**Trouve 3 trucs
pour survivre.**



Partie 2

**Au moment où
le personnel du zoo
va nourrir les gorilles,
tu tombes dans leur enclos.**

**Trouve 3 trucs
pour survivre.**



Prolongements

Passer de l'oral à l'écrit (où rester à l'oral et d'enregistrer sur un Padlet)

Proposer de rédiger des cartes scénari et jouer avec

Faire un concours de la “meilleure survie” avec une nouvelle carte et les jetons “objets”

Jeux autres





Concept ♥

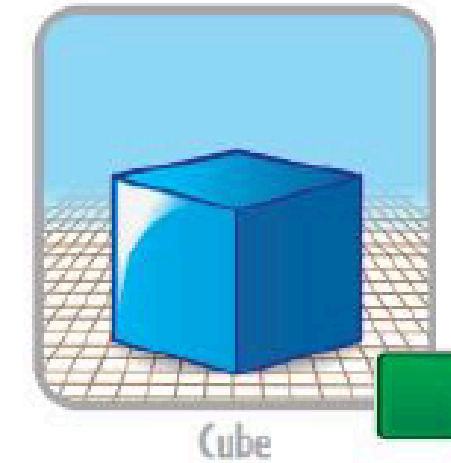
Faire deviner des mots à partir
d'images concept

Durée : 15 minutes ou +

Effectif : 2 joueurs min



Véhicule marin



Cube



Froid



Groupe



Mort



Renforcer le vocabulaire

Émettre des hypothèses

Pratiquer la déduction

Encourager une dynamique de groupe

A2 et +

Détournements

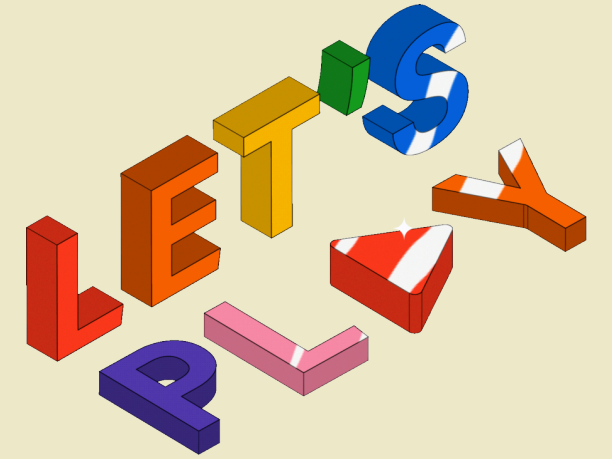
- **Déclencheur :**

Pour introduire un thème, proposer une devinette préalablement créée avec les icônes ou demander à un apprenant de le faire.

- **Le portrait de la classe**

- 1) Tout le monde écrit son prénom sur un petit papier et le pli.
- 2) Un étudiant pioche au hasard un papier et prend connaissance du nom secrètement.
- 3) Cet étudiant place le pion « concept » et les pions « indices » sur le plateau et tente de faire deviner aux autres la personne qu'il a pioché.
- 4) Celui qui trouve en 1er de qui il s'agissait gagne 1 point. Le concepteur gagne 1 point si son portrait est trouvé.

TESTONS LE JEU !



1. Prenez connaissances des devinettes des étudiants de la promotion CLCF 2022.
2. Soyez le plus rapide à trouver la solution
3. Levez-vous quand vous pensez avoir la bonne réponse et soumettez-la.

Production d'étudiants - été 2022

Partie 1



Quel est notre CONCEPT ?



Partie 2



Ville



Historique



Pays



bleu



blanc



rouge



Nature



roche

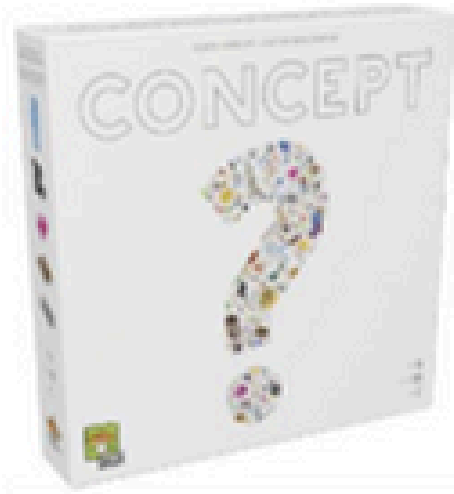


haute

Quel est notre CONCEPT ?

Ashlyn et Cayden

Variante (à l'oral)



C'est un objet utilisé à la...



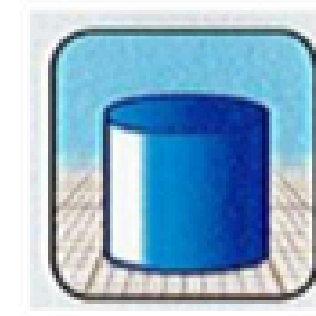
...qui est dangereux pour les...



... car il donne de la... à partir du...



C'est typiquement un...



Proposition de Vanessa Ferreira

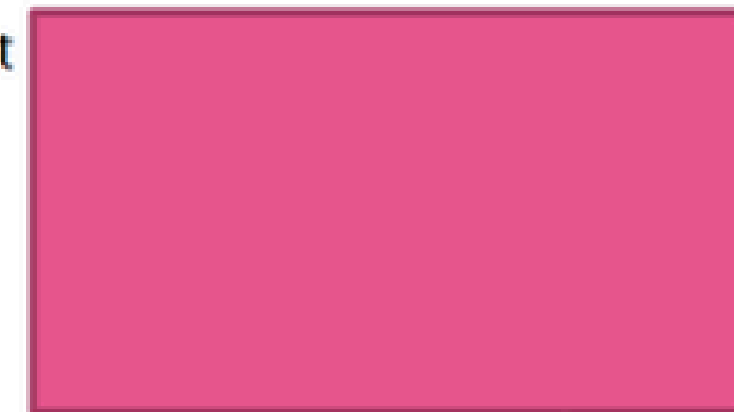


...et qui en français est du genre...



Réponse:

C'est

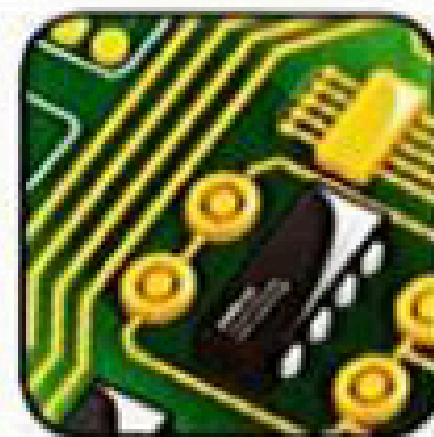
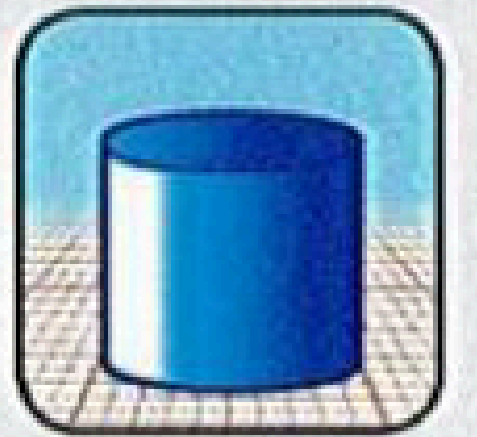


Expérimentation du jeu sur Zoom (Guillaume Garçon - groupe A2)

« Devoir maison »

Les étudiants utilisent l'outil capture d'écran sur la matrice envoyée et collent les icônes dans un traitement de texte

Pour la prochaine séance, ils proposent leurs concepts en **partageant leur écran via ZOOM** pour le faire deviner à leurs camarades



Trang et Vladislav - A2 - 24 mars 2021

Quelques ressources

--> Guide pédagogique

Concept

--> Matrice

POUR FAIRE (DAVANTAGE) CONNAISSANCE

- Autoportrait
- Portraits de classe

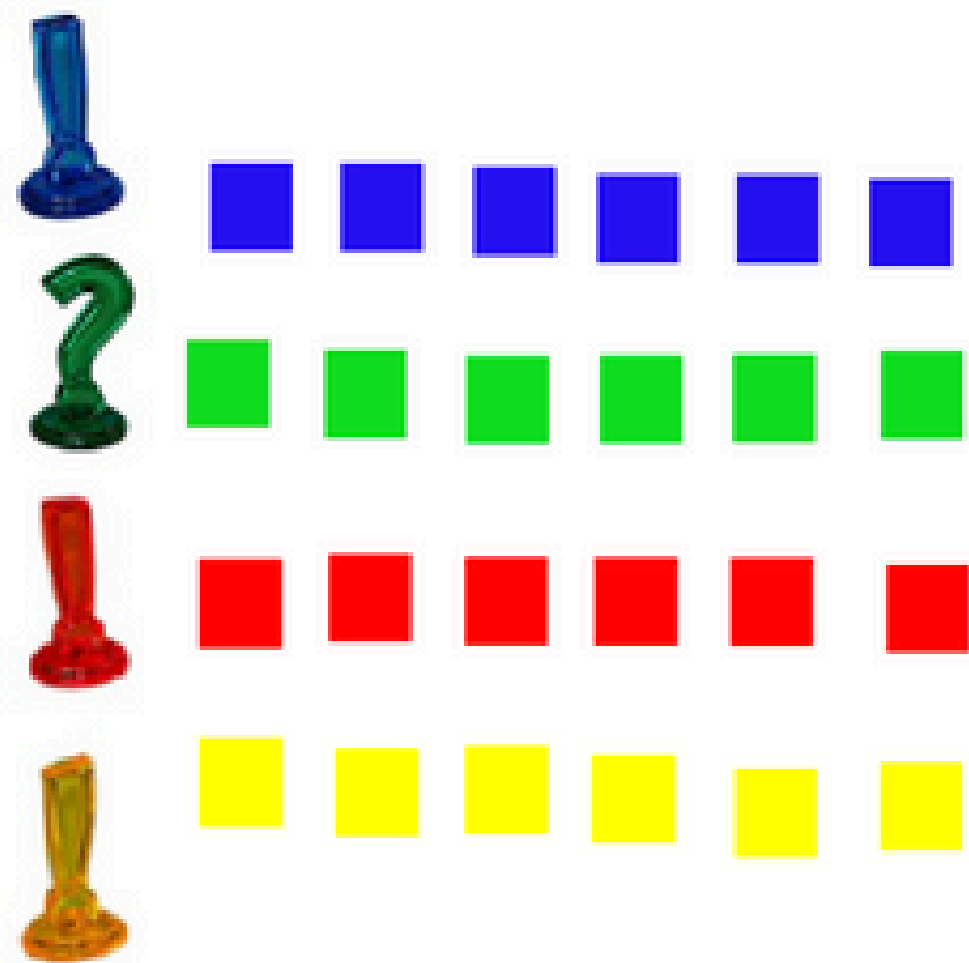
POUR FACILITER LA CRÉATIVITÉ.

- Un brin de poésie
- Ça conte !
- Les plus courtes sont les meilleures
- Raconte-moi une toile !

POUR ABORDER DES SAVOIRS

- Expo VIP
- Keskessè ?
- Verbitude
- Sans faute !

Concept - la digitale





Duplik ♥

Décrivez une carte image que vos adversaires vont dessiner.
Soyez le plus précis possible.

Durée : 15 min et +

Effectif : à partir de 2 joueurs



A1* et +

Compréhension orale (entre apprenants)

Description

Favoriser l'attention/l'écoute

Champ lexical ++ varié

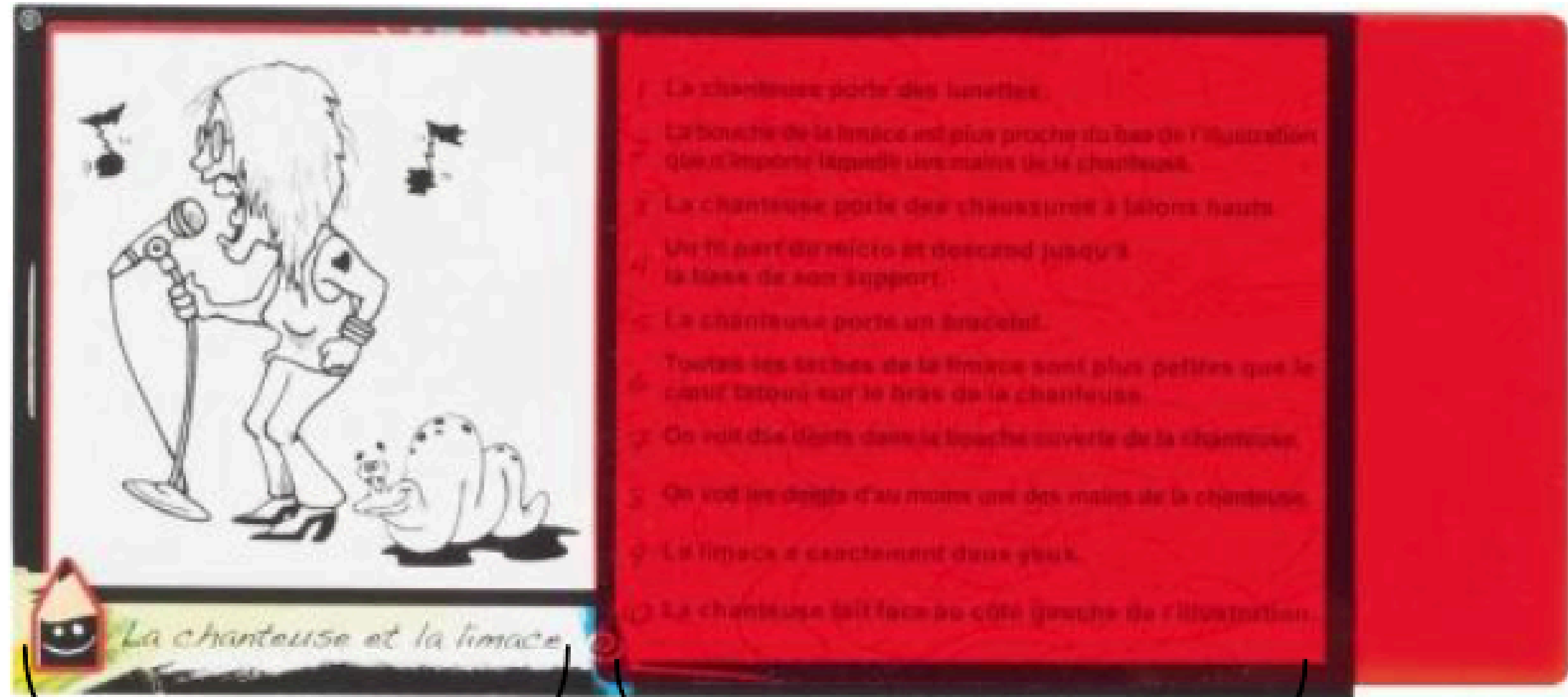


Image à décrire

Critères

= permettent de gagner des points

Adaptation aux plus petits niveaux



Des**sine**

<http://www.wikiidopa.com/>



<https://jauraisduetrefleuriste.jmdo.com/>

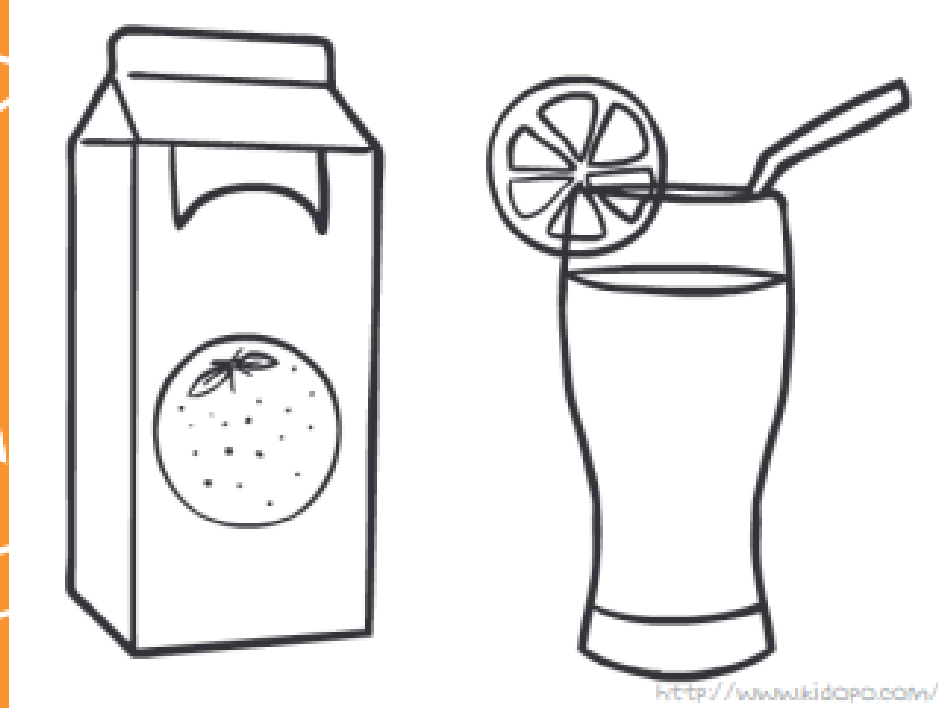
D**r****a****w**

- 1 Il y a une étoile au sommet du sapin.
- 2 On voit une canne à sucre sur le sapin.
- 3 Le bonhomme de neige a un chapeau.
- 4 Le bonhomme de neige a un nez pointu.
- 5 Il y a une boîte à droite du sapin.

<https://jauraisduetrefleuriste.jmdo.com/>

Des**sine**

<http://www.wikiidopa.com/>



<https://jauraisduetrefleuriste.jmdo.com/>

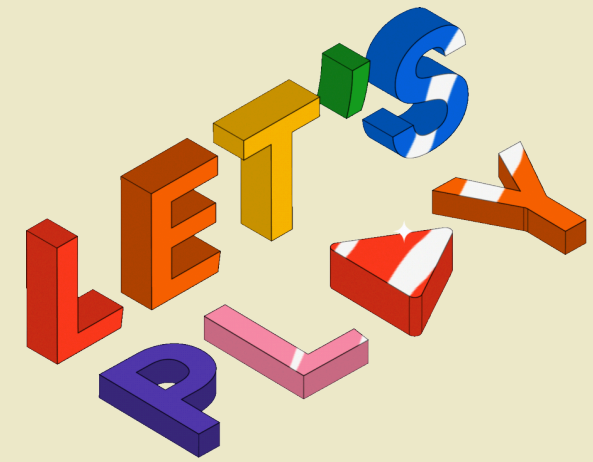
D**r****a****w**

- 1 Il y a une orange sur la brique de lait.
- 2 Il y a au moins une feuille sur l'orange.
- 3 Il y a un citron sur le verre.
- 4 La paille dans le verre est à droite du citron.
- 5 Le verre est rempli.

<https://jauraisduetrefleuriste.jmdo.com/>

En fonction du temps

TESTONS LE JEU !



1. Un volontaire vient et pioche une carte dessin
2. Il la décrit le plus précisément possible, les autres dessinent.
3. Une fois le temps écoulé, on regarde/compare les dessins.
4. La personne qui a décrit la carte révèle les détails qui permettent de gagner des points.
5. On compte les points

Prolongements

1. Faire créer des cartes aux étudiants.

- Groupe “dessin”
- Groupe “critères”

2. Faire écrire une histoire (avec des critères définis)
à partir d'une carte image

Sortir du jeu





- **Qu'avez-vous pensé des jeux présentés ?**
- **Que pourriez-vous faire avec ces jeux ?**
- **Pensez-vous pouvoir les utiliser en classe ?**

Sortir du jeu

EXEMPLE DE QUESTIONS À POSER LORS DU DÉBRIEFING



QU'AVEZ-VOUS RESENTI LORS DE CETTE SÉANCE ?

QU'AVEZ-VOUS AIMÉ / PAS AIMÉ ?

QU'AVEZ-VOUS TROUVÉ FACILE / DIFFICILE ?

A QUOI SERT CE JEU ?

QU'EST-CE QU'IL PERMET DE DÉVELOPPER POUR LE GROUPE / POUR CHACUN D'ENTRE NOUS ?



MERCI!

Pauline BOIVIN

pauline.boivin@université-grenoble-alpes.fr

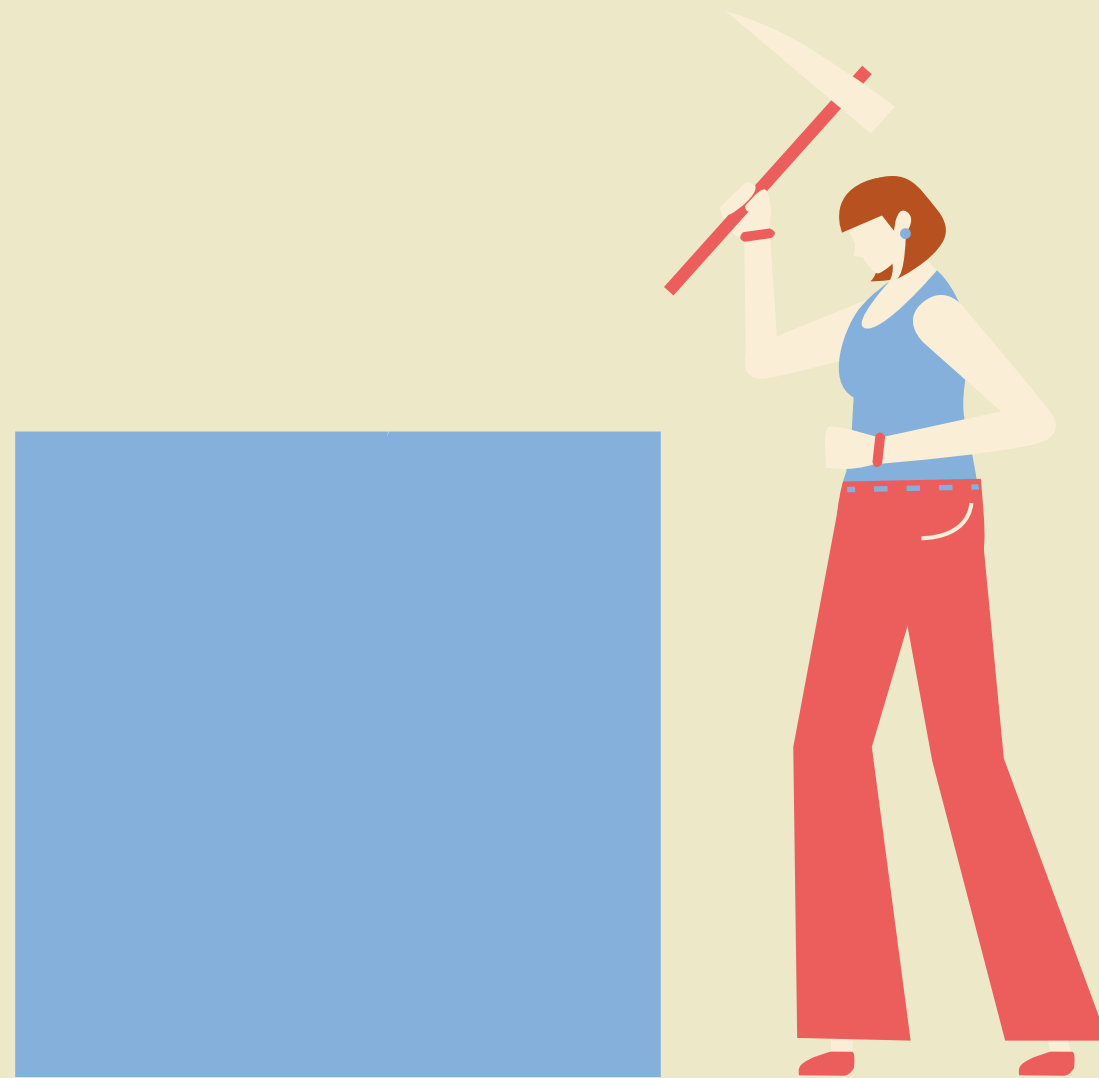
QR code de la
présentation



BONUS



Jeux d'ambiance



Linkto (voyage / cuisine)



Un QCM à choix très multiples

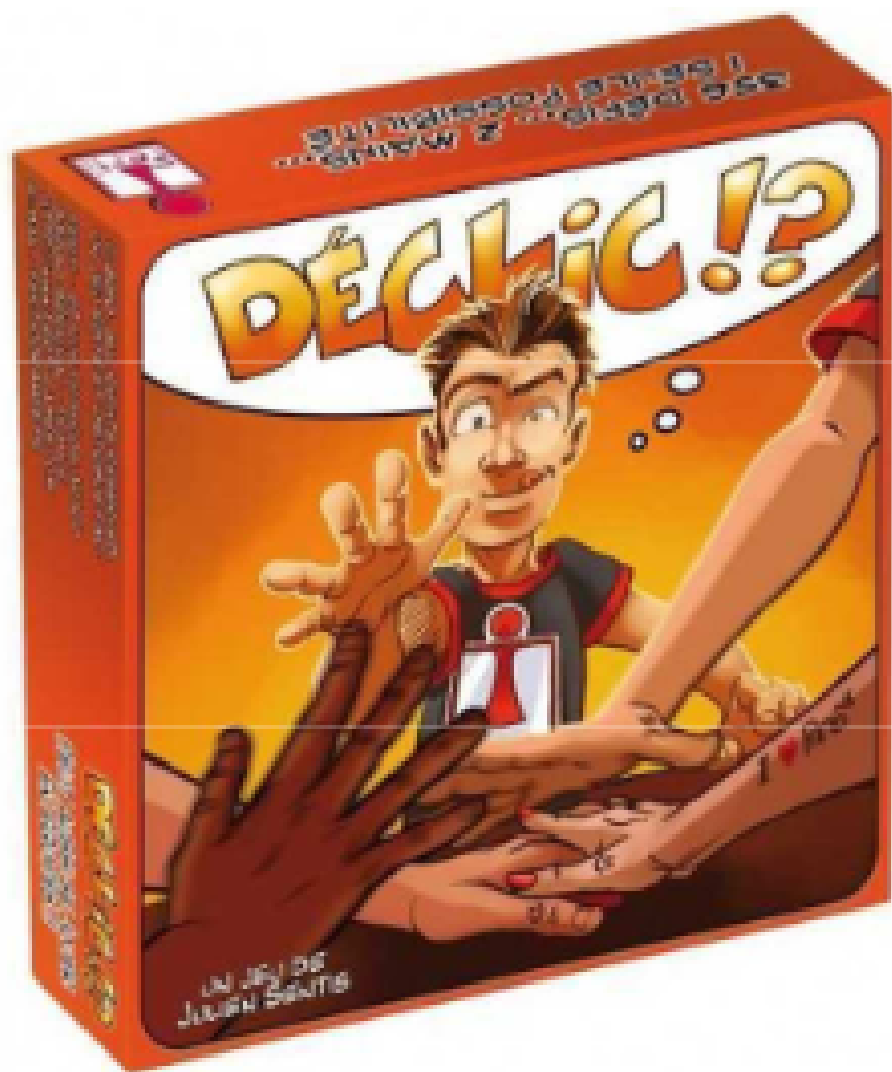


Compréhension écrite
Lexique
Collaboration

Durée : 30 min et +

Effectif : à partir de 2 joueurs

A2 et +



DECLIC ?! ✖

**Quiz où tout le monde peut
répondre...mais où il faut être
rapide !**

Durée : 15 minutes et +

Effectif : 3 à 8 joueurs

(créer plusieurs îlots qui jouent en simultané)



Réception orale

A2 et +

Je = concerne le
lecteur

Vous = concerne tous les
joueurs
(chacun répond pour soi)

Il y a = concerne une généralité



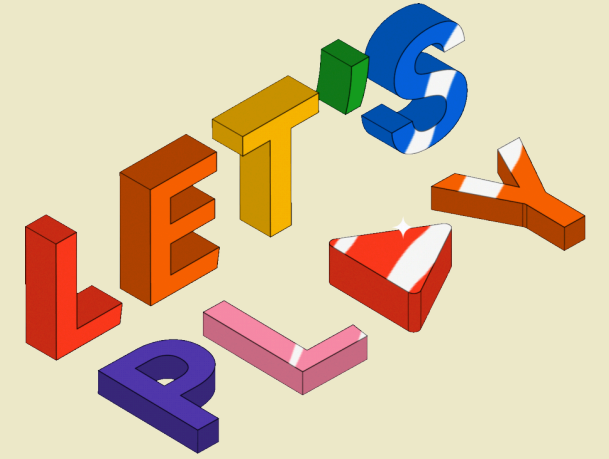
1. Je tiens cette carte de la main gauche.

2. Vous avez les yeux bleus.

3. Mon nom de famille commence par une voyelle.

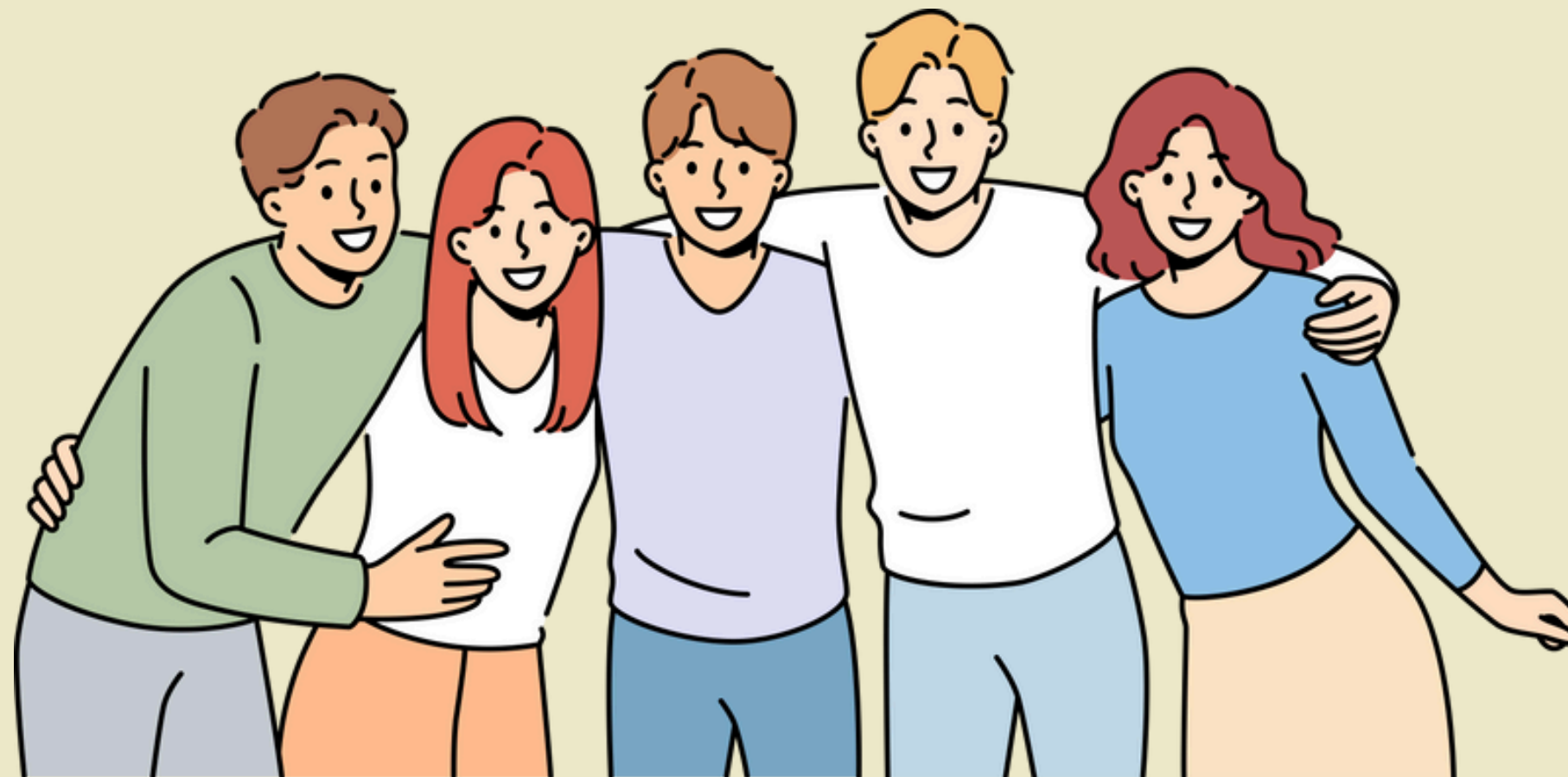
4. Il y a un animal domestique dans la pièce.

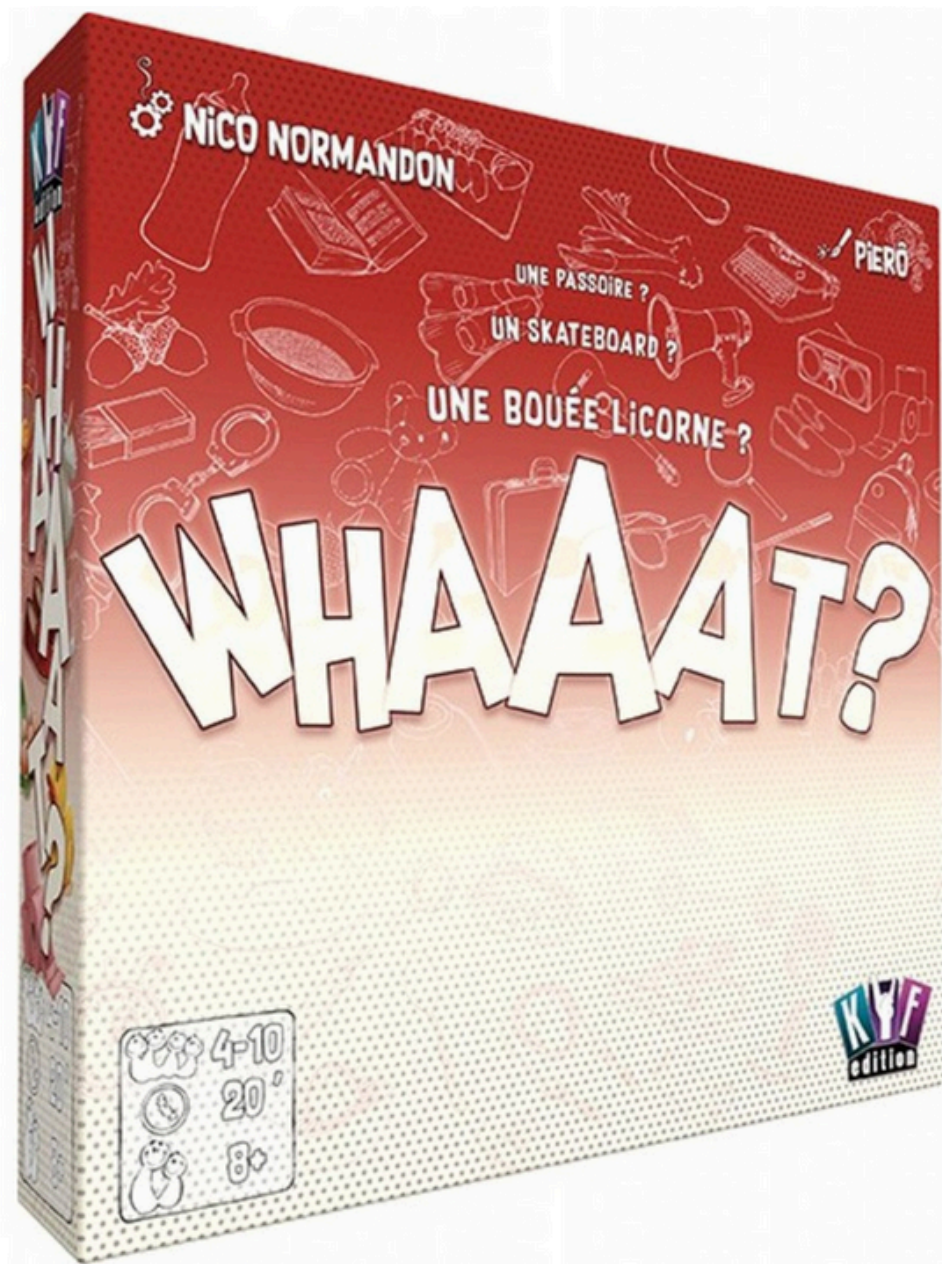
TESTONS LE JEU !



1. Votre main droite = Vrai / Votre mains gauche = faux
2. Ecoutez la question
3. Levez la main qui correspond

Jeux coopératifs





WHAAAT ? ✂️

Faites deviner à votre équipe dans quelle situation vous vous trouvez. Quels objets utiliseriez-vous, quels sont ceux qui seraient inutiles ?

Durée : 15 min et +

Effectif : à partir de 4 joueurs

fin A2 et +



Créativité
Argumentation
Oralité +
Lexique

TESTONS LE JEU !



1. Prenez connaissance des 6 cartes situations.
2. Observez les cartes images, certaines sont cochées car elles sont utiles pour la situation.
3. D'après-vous, quelle est la situation que le joueur cherche à vous faire deviner, pourquoi ?
4. Écoutez le joueur expliquer ses choix

Une soirée du
nouvel an, cotillons
et champagne

Au championnat
du monde
d'échecs

Fin de repas bien
trop copieux

Balade en forêt,
face à un animal
sauvage

Course-poursuite
sur l'autoroute

En haut
d'une piste noire
de ski



Prolongement

1. Proposez 6 situations et 9 objets (ou moins)
2. Faites écrire (ou enregistrer) une histoire à vos apprenants une histoire (où ils ne mentionnent pas le thème qu'ils ont choisi)
3. Les apprenants publient leurs histoires sur un Padlet.
4. Ils prennent connaissance des autres histoires et votent pour le thème qu'ils pensent que leurs camarades ont choisi



Trou story

Vous racontez une histoire, mais vous avez un trou de mémoire (enfin 5...)

Durée : 10 min et +

Effectif : à partir de 3 joueurs



Créativité

Renforcement lexical
oralité +

B1 et +

Cartes situations



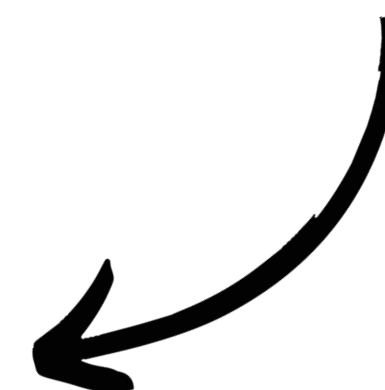
HOLD-UP
Vous êtes responsable à la Brobank. Un individu, nerveux et cogulé, vous demande le code de la chambre forte :

Joue pas au héros !
Ouvre-moi ce foutu coffre !

On ne se connaît pas... vous êtes proche des mariés ?

NO, SIR
Vous vous êtes incrusté à un mariage. Un témoin curieux vous questionne :

Cartes trous de mémoire



Grenouille

Larme

Fromage

Douche

Manège



Trou story

Les règles

 Règles de TrouStory en 2 minutes

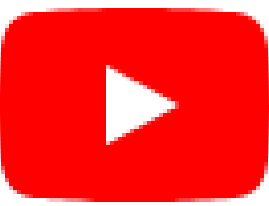
... BLABLA BLA ... QU'ON PÊCHE EN MER ... ET QU'ON MANGE DANS UNE MARMITE...
... AVEC DES FRITES !

 MAYA

 LAURE

 VALENTIN

 TOM



DES MOULES !!!

Watch on  YouTube

