



# Créer et faire créer des jeux de société

CUEF - formation AIFPRO - octobre 2024

Pauline BOIVIN - Université Grenoble-Alpes - CUEF

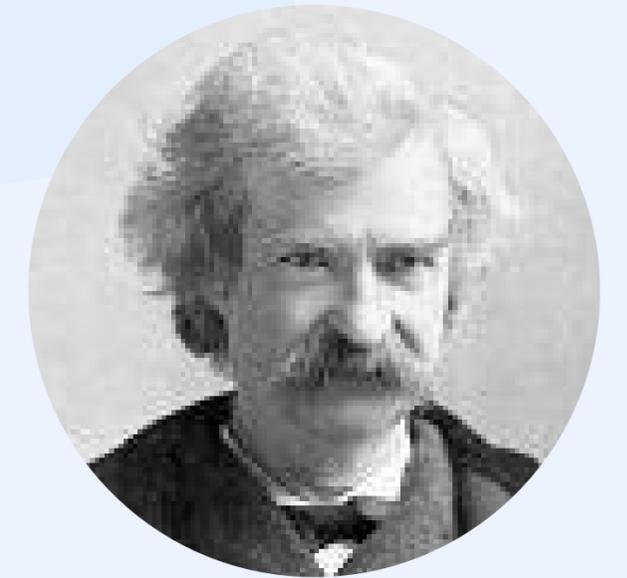


- **Avez-vous déjà créé un jeu pour vos classes ?**
- **Quels avantages / quelles limites ?**

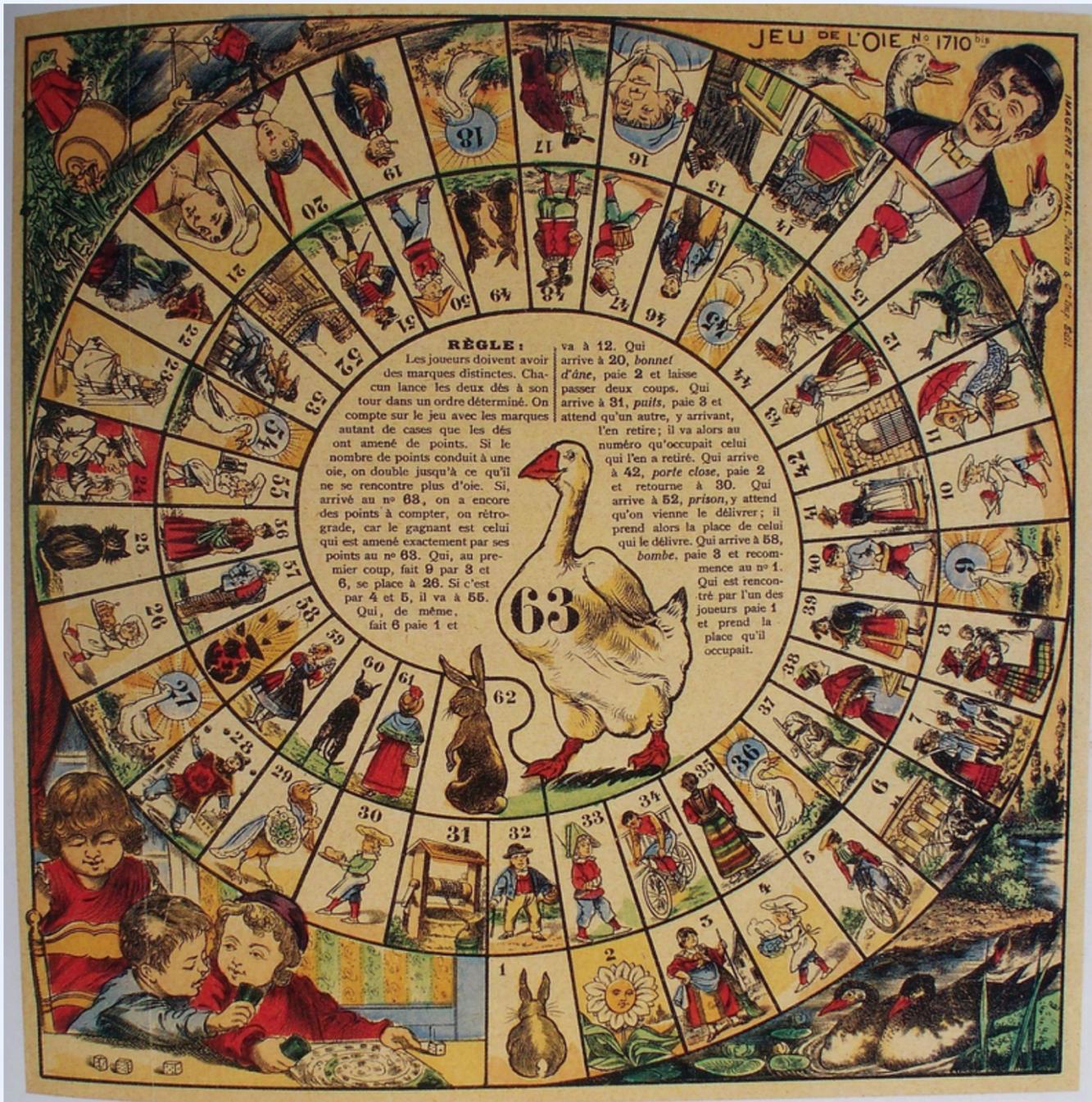
— “

*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*

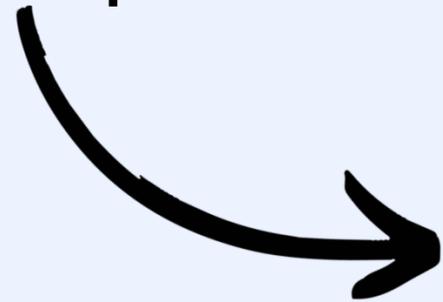


# Principes du jeu de l'oie

- Le jeu de l'oie = un jeu de parcours
- On déplace les pions en fonction du résultat des deux dés.
- Le plateau de jeu = 63 cases en spirale dont un certain nombre de cases pièges.
- Le but = arriver le premier à la dernière case.

# Le jeu de l'oie du CUEF

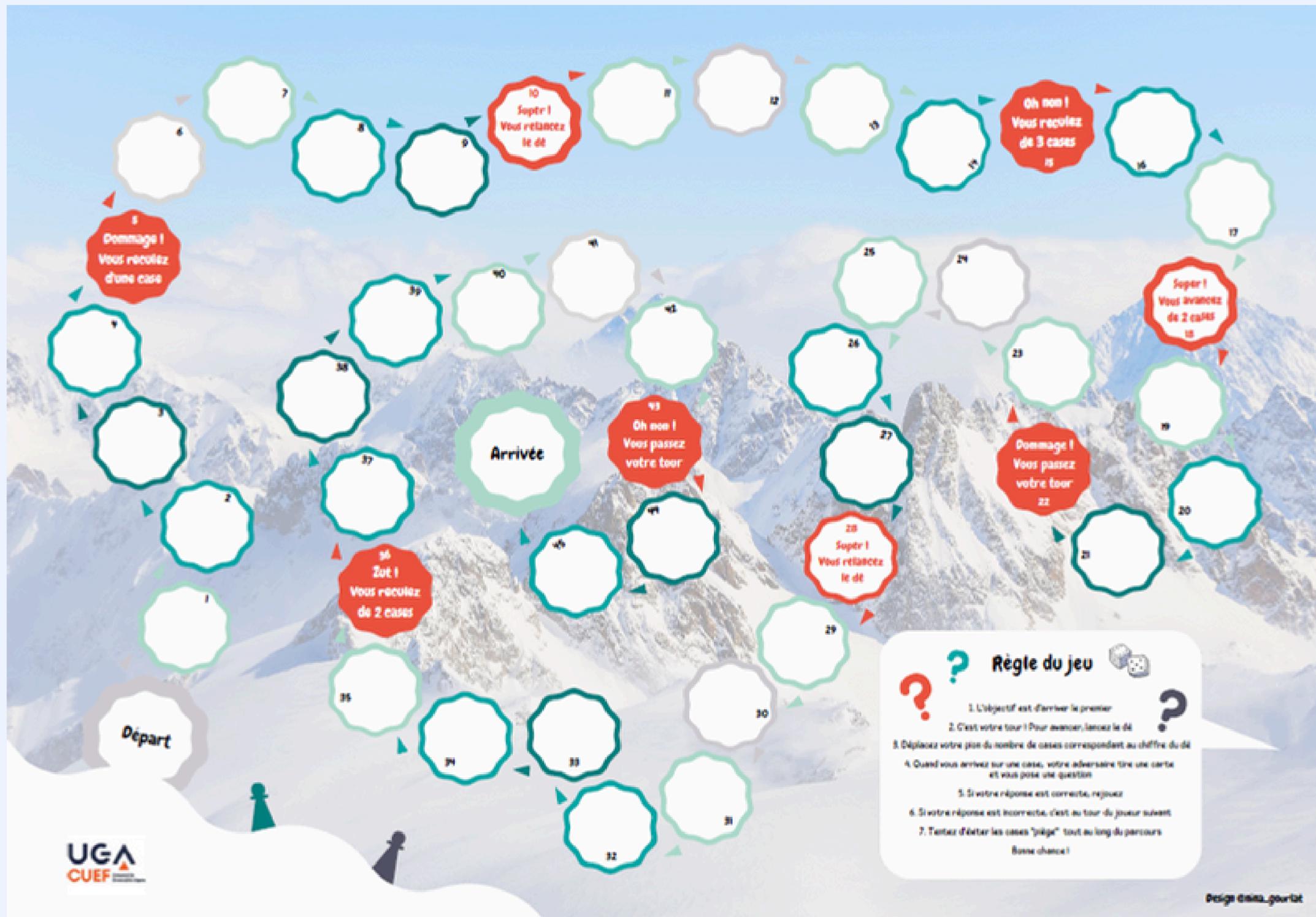
Le plateau



30

ou

46 cases



**Règle du jeu**

1. L'objectif est d'arriver le premier
2. C'est votre tour ! Pour avancer, lancez le dé
3. Déplacez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre du dé
4. Quand vous arrivez sur une case, votre adversaire tire une carte et vous pose une question
5. Si votre réponse est correcte, repassez
6. Si votre réponse est incorrecte, c'est au tour du joueur suivant
7. Tentez d'éviter les cases "piège" tout au long du parcours

Bonne chance !

# Le projet “ludothèque CUEF”

## Contexte:

été 2020 = déconfinement (COVID). Forte baisse d'activité au CUEF  
= développement de projets au sein du CUEF

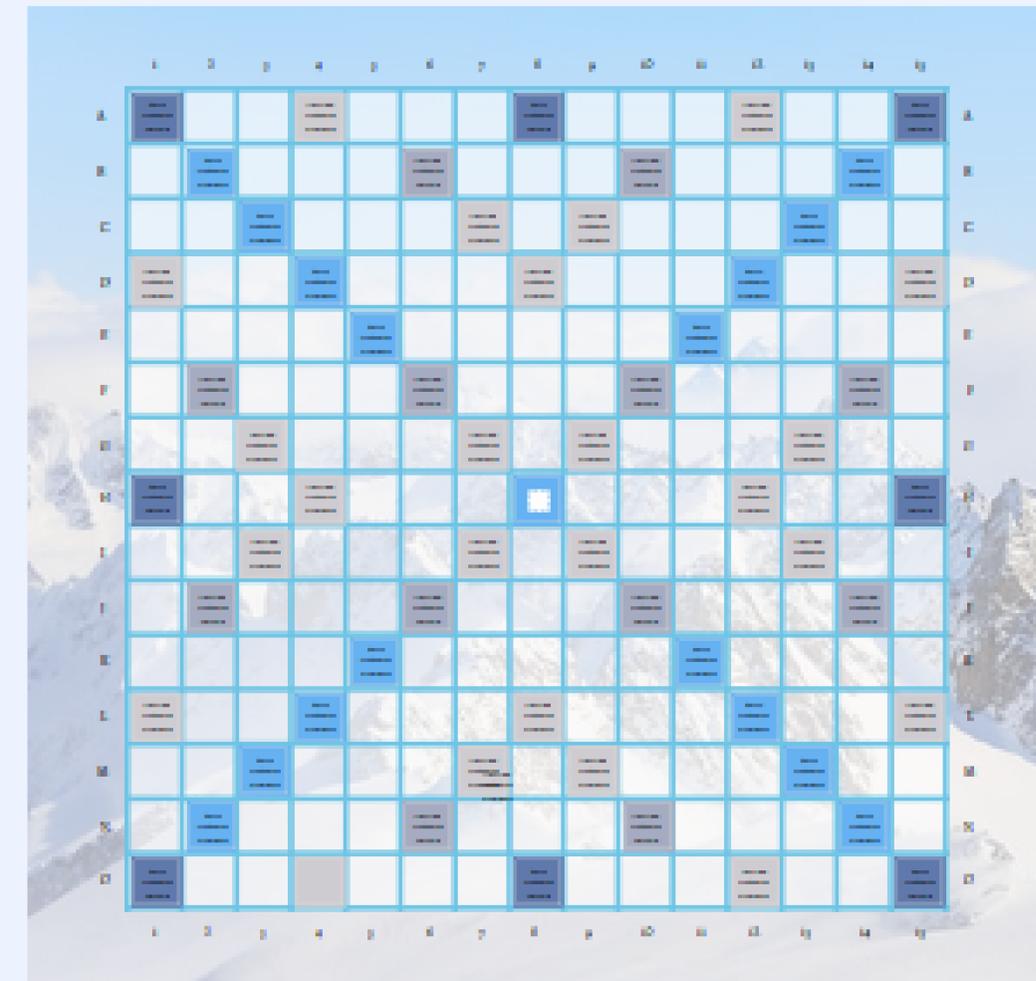
## Projet et objectifs:

Équipe =4 collègues amatrices de jeux

- Créer un espace ludothèque en salle des professeurs
- Créer 2 jeux “made in CUEF” à partir de classiques des jeux de société

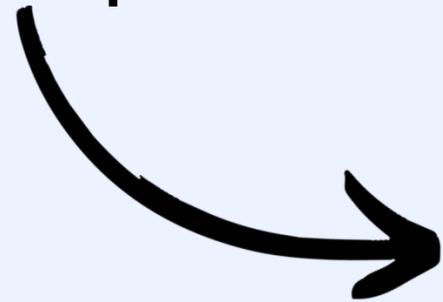
# Le projet "ludothèque CUEF"

matrices - Nina Gourlat



# Le jeu de l'oie du CUEF

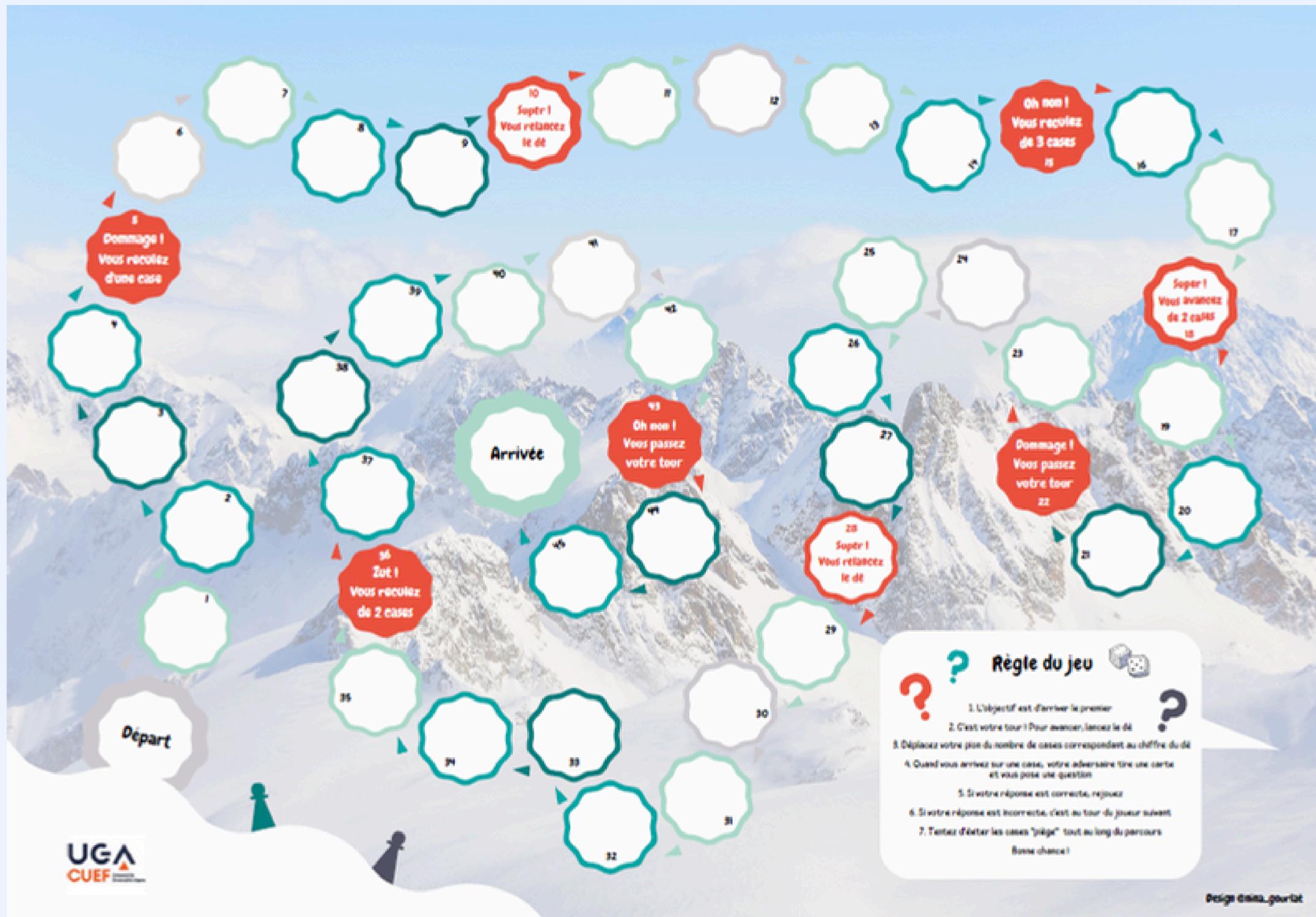
Le plateau



30

ou

46 cases



**Règle du jeu**

1. L'objectif est d'arriver le premier
2. C'est votre tour ! Pour avancer, lancez le dé
3. Déplacez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre du dé
4. Quand vous arrivez sur une case, votre adversaire tire une carte et vous pose une question
5. Si votre réponse est correcte, repoussez
6. Si votre réponse est incorrecte, c'est au tour du joueur suivant
7. Tentez d'éviter les cases "piège" tout au long du parcours

Bonne chance !

# Jeu de l'oie de l'écologie

*B1-B2*

Les règles



**NIVEAU : B1+/B2**

**CONTENU DU JEU : 1 PLATEAU - 1 DÉ - 1 JEU DE 28 CARTES - DES PIONS**

**NOMBRE DE JOUEURS : A PARTIR DE 2**

**COMMENT JOUER : INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPES.**

**RÈGLE DU JEU :**

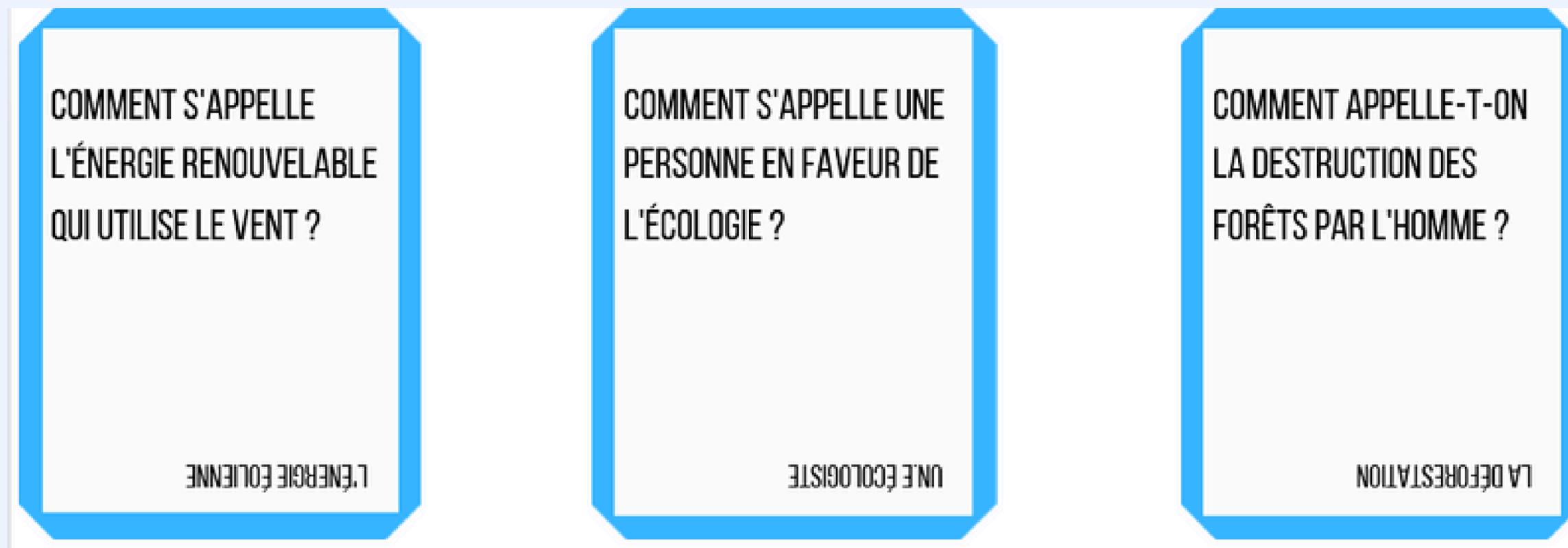
1. L'OBJECTIF EST D'ARRIVER LE PREMIER.
2. C'EST VOTRE TOUR ! POUR AVANCER, LANCEZ LE DÉ.
3. DÉPLACEZ VOTRE PION DU NOMBRE DE CASES CORRESPONDANT AU CHIFFRE DU DÉ.
4. QUAND VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE, VOTRE ADVERSAIRE TIRE UNE CARTE ET VOUS POSE UNE QUESTION.
5. SI VOTRE RÉPONSE EST CORRECTE, REJOUÉZ !
6. SI VOTRE RÉPONSE EST INCORRECTE, C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT.
7. ATTENTION AUX CASES "PIÈGE" !

**BONNE CHANCE !**

Les cartes questions



X 28



# Jeu de l'oie de la santé

B2

**Contexte** : classe DUEF B2.0 - Isabelle MARCHIONINI

**En amont** : session de jeu avec le “jeu de l'oie de l'écologie”  
*[Après travail thématiques sur le sujet]*

**En classe** : thème santé /bien être

**Projet de classe** : écrire des questions en lien avec le sujet  
= création de nouvelles cartes

# Dominos

**Objectifs**      Travailler le lexique thématique

**Public**            A1-B1

**Règle**

- Mélanger les dominos et les disposer face cachée au milieu de la table.
- Chaque joueur prend ses dominos de départ et place devant (les cacher aux autres joueurs)
- Dominos restants = la pioche

2 joueurs = 7 dominos/joueur

3 et 4 joueurs = 6 dominos

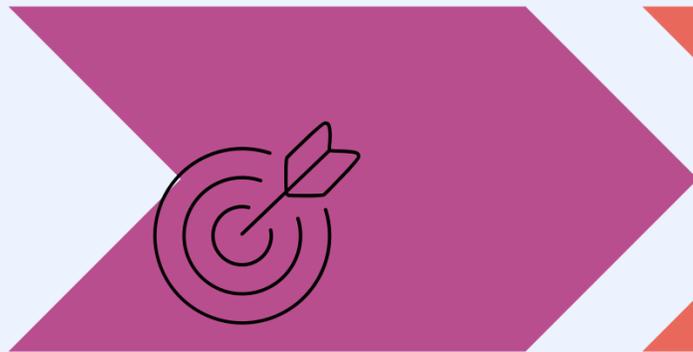
5 et 6 joueurs = 4 dominos

# Les dominos des vêtements

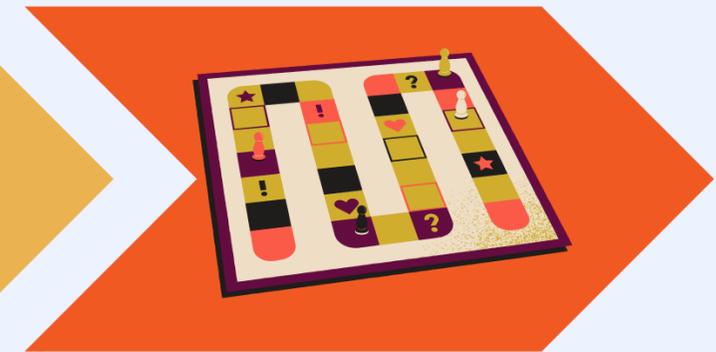
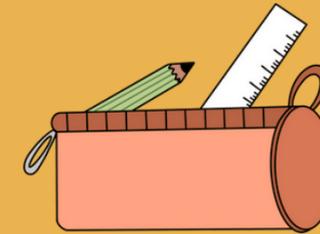
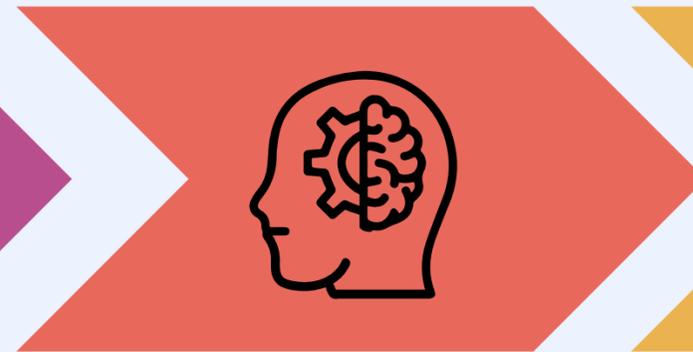


# Pour (faire) créer un jeu

**objectifs**



**fabrication**



**conception**

**test**

**Lister les contraintes**



Durée de jeu raisonnable



Nombre / niveau



Matériel / coût

# Organiser un projet de création de jeu en classe avec ses apprenants

- Pourquoi : Pour capitaliser ce qui a été travaillé lors de précédentes séances. lexique, de la grammaire, ou même des connaissances culturelles
- Avec qui : plutôt à partir du A2, bien qu'il soit possible d'imaginer ce type de projets pour des apprenants de niveau mi/fin A1 (à plus petite échelle)

## Comment ?

Présenter le jeu qui sera détourné (forme originale)

Jouer

Proposer des activités (lexique du jeu - règles)

Présenter le projet / les attentes

# Vocabulaire / activités

==> travailler à partir des règles

**Consigne:** Lisez la règle et associez le vocabulaire à son image

**CONTENU DU JEU :** 1 PLATEAU - 1 DÉ - 1 JEU DE 28 CARTES - DES PIONS

**NOMBRE DE JOUEURS :** A PARTIR DE 2

**COMMENT JOUER :** INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPES.

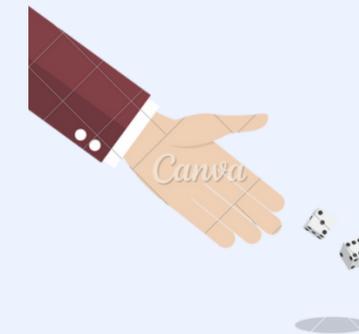
**RÈGLE DU JEU :** L'OBJECTIF EST D'ARRIVER LE PREMIER.

- C'EST VOTRE TOUR ! POUR AVANCER, LANCEZ LE DÉ.
- DÉPLACEZ VOTRE PION DU NOMBRE DE CASES CORRESPONDANT AU CHIFFRE DU DÉ.
- QUAND VOUS ARRIVEZ SUR UNE CASE, VOTRE ADVERSAIRE TIRE UNE CARTE ET VOUS POSE UNE QUESTION.
- SI VOTRE RÉPONSE EST CORRECTE, REJOUÉZ !
- SI VOTRE RÉPONSE EST INCORRECTE, C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT.

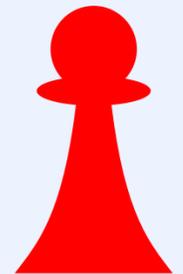
ATTENTION AUX CASES "PIÈGE" !



.....



.....



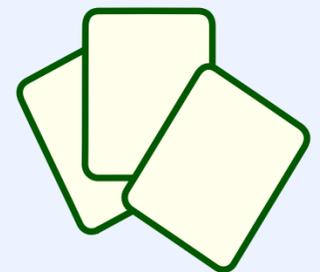
.....



.....



.....



.....

## **Les pièces/le matériel**

- Le pion
- Le dé
- La face (du dé)
- Le sablier
- Le plateau
- La carte
- la règle **Verbes**
- Lancer (le dé)
- Avancer / déplacer (le pion)
- Reculer
- Prendre / piocher / tirer (une carte)
- Gagner
- Perdre
- Défausser (une carte)

## **Expressions**

- C'est à mon/ton tour
- C'est à toi !

## **Divers**

- La stratégie
- L'action
- La défausse
- La pile
- La main
- La question
- La case
- la mécanique (du jeu)
- le hasard
- l'objectif
- le joueur/ la joueuse
- la durée
- le point
- le tour
- la partie
- la manche

# Complétez les phrases avec le vocabulaire

1. Pour savoir jouer on doit lire la \_\_\_\_\_ du jeu.
2. Autour d'un jeu, plusieurs \_\_\_\_\_ jouent...
3. C'est le contraire de gagner : \_\_\_\_\_.
4. Un jeu a souvent un \_\_\_\_\_ : les pirates, les nains, le moyen--âge...
5. Quand on tire une carte, on ne sait pas ce qu'on va avoir, c'est le \_\_\_\_\_.
6. Tu peux avancer ton \_\_\_\_\_ de quatre \_\_\_\_\_.
7. Prends une carte sur la \_\_\_\_\_ !
8. Lance les \_\_\_\_\_ !
9. C'est à ton \_\_\_\_\_ !

# A vous !

Par groupes de 2 ou 3 choisissez une des deux propositions pour mettre en pratique ce qui a été vu au cours de notre formation



# 1

A partir d'un des jeux présenté hier, vous proposez une séance au sein de laquelle vous utilisez un jeu avec un prolongement.  
Attention à veiller aux étapes de la ludopédagogie.

- **Pour qui ? quel niveau ?**
- **Quel(s) objectif(s) lexicaux, grammaticaux ?**
- **Quel thème ?**
- **Quelle durée (approximative) ?**

Complétez le document fourni

Présentez votre ébauche de séance

## 2

Vous proposez un plan (résumé) de séquence qui aboutira à un projet ludopédagogique (création d'un jeu par les apprenants).  
Attention à veiller aux étapes de la ludopédagogie.

- **Pour qui ? quel niveau ?**
- **Quel(s) objectif(s) lexicaux, grammaticaux ?**
- **Quel thème ?**

Complétez le document fourni

Présentez votre ébauche de séance



- **Qu'avez-vous pensé des jeux présentés ?**
- **Avez-vous envie de créer vos propres jeux ?**
- **Aimeriez-vous mener un projet de création de jeux dans vos classes ?**

# MERCI!

Pauline BOIVIN

[pauline.boivin@université-grenoble-alpes.fr](mailto:pauline.boivin@université-grenoble-alpes.fr)

QR code de la  
présentation

