

Serious gaming distancié, l'utilisation des jeux de société en classe virtuelle.

Expérimentation
ludopédagogique : JÀDE
Jouons À Distance Ensemble

Guillaume Garçon

Enseignant Français Langue Etrangère
guillaume.garcon@u-pec.fr

DELClFE
Département d'Etudes de la Langue, de la Culture
et des Institutions Françaises aux étrangers
Université Paris Est Créteil – Paris XII

<https://www.u-pec.fr/delcife>



rana **cles**

**Apprendre
les langues
en jouant
sérieusement**

JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE
Version 6.2

Université
Rouen Normandie
Campus de Mt St Aignan
Learning Lab IUT

UNIVERSITÉ
DE ROUEN

UFR Sciences
et Techniques

Organisé et animé par :



- **GUILLAUME GARÇON**
- Directeur du DELCIFE (2016-2020)
- Enseignant de FLE - Université de Paris Est Créteil (UPEC)
- Formateur Projets : Radio pédagogique RADIO FLE, Lego Serious Play, Roman Photo Multimédia
- Responsable d'un laboratoire de langues à Istanbul pendant 10 ans



Le contexte universitaire habituel



campus
ADCUEFE **Fle**
Réseau des centres
universitaires de FLE

<http://www.u-pec.fr/delcife>



Le contexte universitaire dégradé



Suite à la situation pandémique à partir de mars 2020 :

Calendrier

SAISON 1 - Mars à juin 2020

70 % des cours à distance

SAISON 2 - Octobre à janvier 2021

53% des cours à distance

SAISON 3 - Février à juin 2021

100 % des cours à distance

soit **75 % des cours assurés à distance** de mars 2020 à juin 2021



Une réponse à l'ennui, la fatigue sur Zoom

Problématique :

Comment favoriser **la cohésion d'équipe** et **la motivation des étudiants** avec le maintien des cours à distance ?



- Briser la peur du silence sur ZOOM
- Stimuler la créativité et le plaisir de chercher des idées.
- Laisser un espace de liberté ... et d'innocence parfois.
- Favoriser le travail individuel PUIS le travail en groupe
- Créer un sentiment de communauté dans sa classe ZOOM
- Avoir du plaisir à « être » ensemble et du plaisir à « faire » ensemble.

La pédagogie par le jeu, 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**

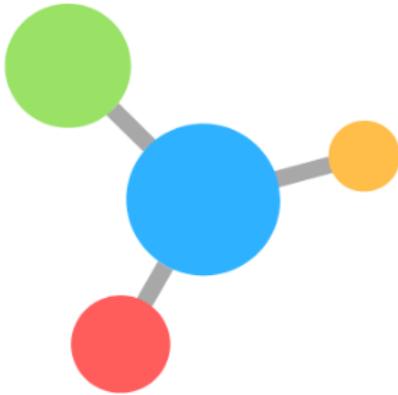
- **RENDRE PERTINENT L'APPRENTISSAGE DE LA LANGUE**



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

Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation
en cours



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

SERIOUS GAMING

Détournement pédagogique de jeux achetés dans le commerce dans le cadre des cours à distance de français langue étrangère à l'UPEC

1) Novembre 2020 à Juin 2021

Début de l'expérimentation

- 20 jeux testés en classe virtuelle Zoom
- Plus de 30 heures d'expérimentations effectuées

2) Septembre 2021 à Février 2022

Poursuite de l'expérimentation avec un CPP

[Congé pour Projet Pédagogique](#)

- 60 nouveaux jeux testés avec le groupe de travail
- Partenariats institutionnels
- Présentations : Ranacles, CLIC, PNI, festivals de jeux...

Objectif : Edition d'une mallette pédagogique et d'un site compagnon

Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais aussi à la maison

Expérimentation
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

ACTEURS

1) Groupe de travail enseignants en Europe

France – Italie – Portugal – Turquie 

- Echanges sur les pratiques ludiques des membres
- Test, validation et évaluation des jeux chaque semaine
- 10 Enseignants de langues (Lycées, Université, IUT) et médiatrices ressources Canopé.

2) Groupe de réflexion

GR 19 « Le jeu en éducation et en formation »
à l'INSPE de Saint Denis (UPEC)

- Analyse de la diversité des pédagogies par le jeu
- Potentialités éducatives
- Limites

3) Partenariats

Partenariats : Ludothèque à Bonneuil sur Marne (94) et Boutique de jeux à Vitry/sur Seine (94)



- **Emprunt** des jeux pour test en classe
- **Conseils et expertise** par des professionnels ludothécaires
Marianne Carlier et Vincent Bonnard
<https://mediatheques.sudestavenir.fr/>

didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

<https://www.didacto.com/>



- 2500 références de jeux sélectionnés
- 100 éditeurs de jeux du monde entier
- Des catalogues actualisés
- Un blog et des webinaires

Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Improviser un plateau de jeux à distance avec les moyens du bord

2 usages testés en ligne :

1) Capsules ludiques
en cours « classique » à distance
Grammaire et Expression écrite
(20 min pour un cours de 3 heures)

2) Option « Projets semestriels »
pour niveaux A2 et B1 (1,5 heures)

Penser l'intégration des jeux dans le cours



4 étapes d'une séance ludo pédagogique :

1) Contextualisation :

Consignes, règles, outils, gages...

2) Expérimentation (jeu)

3) Capitalisation (ou « débriefing » à chaud)

4) Réappropriation lors d'une autre séance

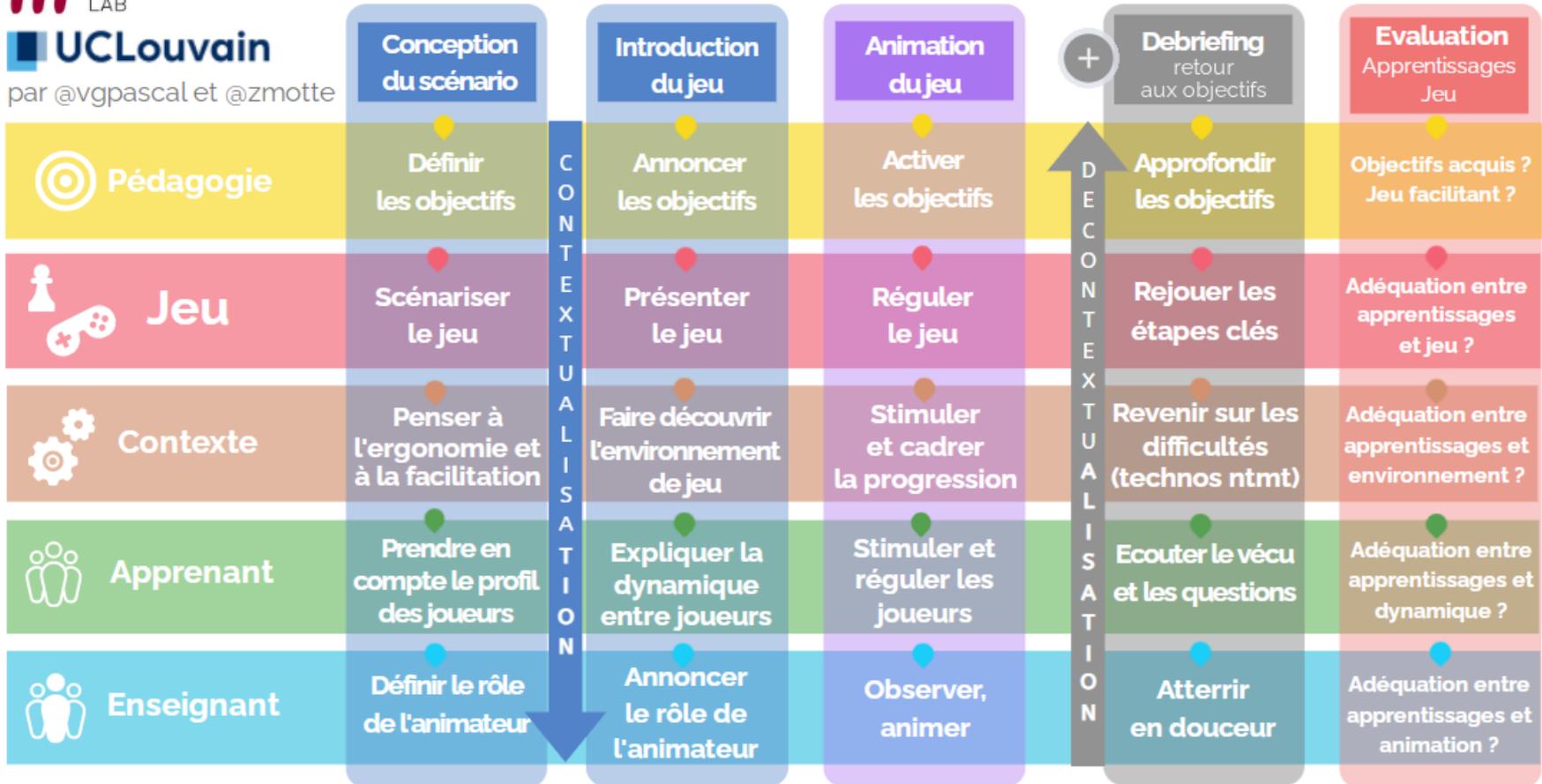
- Faire construire des cartes de jeux
- Lancer des défis aux étudiants
- Rédiger de nouvelles règles en équipes
- Faire un nouveau jeu avec des kits personnalisables

Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique



UCLouvain
par @vgpascal et @zmotte

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



<https://view.genial.ly/5bb11712304be1592037aa24/interactive-content-guide-ludification>

Penser l'intégration des jeux dans le cours

CANOPÉ
LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

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 ?

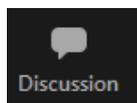
Source : Marion Forax – Canopé Cantal

OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom

Expérimentation
en cours



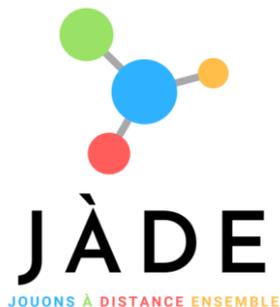
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



- Fonction « **Discussion** » (clavardage/ chat)
- Fonction « **Sous-groupes** » (jeux en équipes)
- Fonction « **Sondages** » (pour feedback)

OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom

Expérimentation
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



AnswerGarden



EXCALIDRAW

Sketch hand-drawn like diagrams



WHITEBOARD.fi

Online whiteboard tool for teachers and classrooms



- **Padlet** pour traces écrites (jeux narratifs)
- Applications de **dessin** en ligne
- **Capsules vidéo** de plusieurs parties
Diffusée sur une chaîne **Youtube JADE** « non répertoriée »



Videos JADE

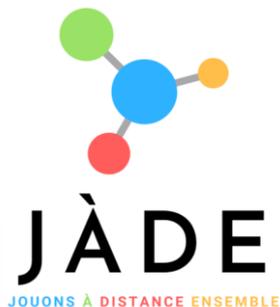
9 vidéos • 19 vues • Mise à jour aujourd'hui

Non répertoriée ▾

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL6ZXiQNU7KUGzCqFpte3-SoGysPmrlHRZ>

Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

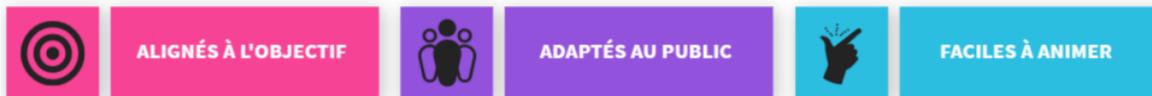
Guide pratique
pour organiser l'animation
d'une activité ludique en
ligne

Matthieu TASSETTI



Matthieu Tassetti anime le podcast Homoludens

- Privilégie le **public adulte** et jeunes adultes
- **Maximum de 8 participants** avec si possible 2 animateurs



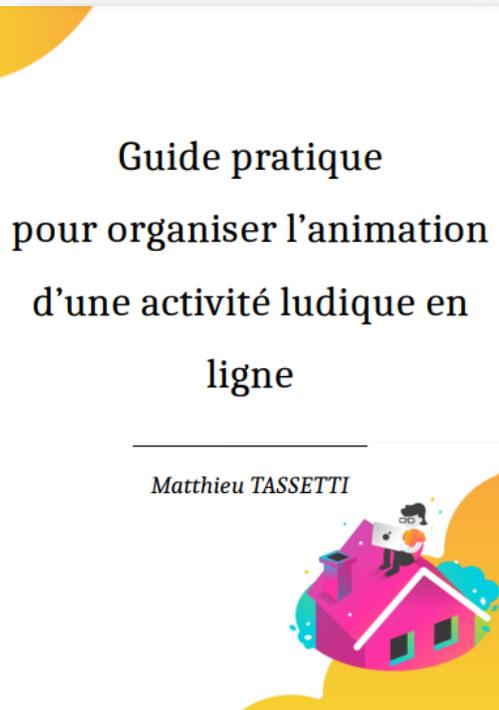
<https://www.matthieutassetti.com/2020/08/25/guide-pratique-pour-organiser-lanimation-dune-activite-ludique-en-ligne/>

Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



	ZOOM	SKYPE	DISCORD
Qualité du son et de l'image			
Répartition en sous-groupes			
Partage d'écran			
Tableau blanc collaboratif			
Niveau de contrôle de l'animateur			

Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

Expérimentation
en cours



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Matériel :

- **Jeux du commerce** entre 7 et 33 €
- **Visualisateur flexible** HUE Pro HD 70 €
- **Palette graphique** XP Pen G640 35 €
confortable pour les jeux de dessin

Se fournir en jeux de société



1) Commandes institutionnelles auprès :

- d'un ludicaire local du GBL Groupement des Boutiques Ludiques
<https://boutiques-ludiques.fr/>
- d'un site spécialisé : Didacto, Esprit Jeu, Philibert...



2) Vente d'occasion entre joueurs :

- OKKAZEO (poser des alertes sur certains jeux)
- Le bon coin
- Vinted



3) Ressourceries et braderies



4) Partenariat Ludothèques et/ou Ludicaires

Prix indicatif des jeux présentés



Budget JADE 2021



1) Dépenses Delcife (UPEC - LLSH)

- Commande n°1 de 17 jeux Octobre 2020	411 €
- Commande n°2 de 23 jeux Mai 2021	482 €
- Commande N°3 de 25 jeux Octobre 2021	293€
- Frais de mission Congrès Ranacles à Lille Nov.2021	180 €
S/Total :	1366 €

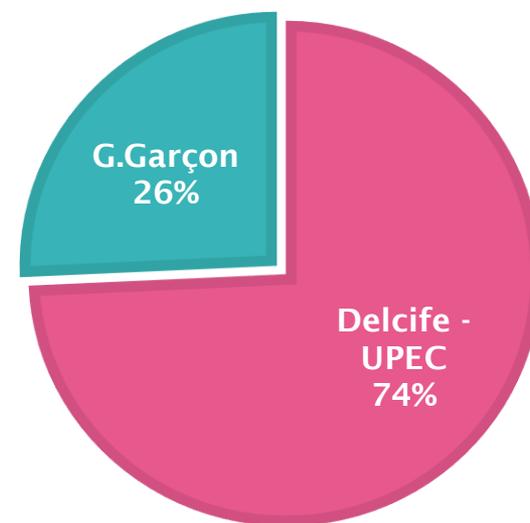
2) Dépenses personnelles G.Garçon

- 67 jeux achetés d'occasion	368 €
- Visualisateur flexible	70 €
- Palette graphique	35€
S/Total :	473 €

Total = 1839 €

DÉPENSES JADE 2021

■ Delcife - UPEC ■ G.Garçon



Budget JADE 2022



Le GIS est rattaché au laboratoire **Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux – IRIS** (UMR 8156) CNRS – Inserm – EHESS, à l'UFR SMBH de l'Université Sorbonne Paris Nord.

Il réunit quatre Universités d'Île-de-France autour d'un intérêt scientifique commun : **l'étude du phénomène du jeu et de ses impacts sociétaux.**

Guillaume Garçon

JADE - Jouons A Distance Ensemble - une expérimentation de serious gaming à distance à destination des étudiants internationaux apprenant le français dans les centres universitaires de langues.

Université Paris Est Créteil Val de Marne (Paris XII)

Langues - Français Langue Etrangère

9 mois



Subvention 2022 GIS Jeu et Sociétés pour JADE : 1 500 €

Base ludique JÀDE consultable sur myludo.fr



https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/*/*/*/*/*/*/*/*/108/bynotedesc



Collection 133

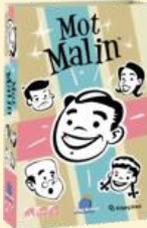
- Asso D'idées 33
- Lettres 24
- Quizz 24
- Narratif 17
- Petit Bac 11
- Argumentatif 11
- Dessin 6
- Dés 6

10.0 Olé! Guacamolé 2021	10.0 Mot Malin 2021	9.5 Unanimio Party 2018	9.5 Just One 2018	9.5 Check List 2018	9.0 The Big Idea 2015
9.0 Ricochet 2021	9.0 Mot Pour Mot 2021	9.0 Master Word 2018	9.0 Duplik 2018	9.0 Djam 2018	9.0 Class Time Des Thèmes 2015
9.0 Class Time Des Lettres 2018	8.5 Word Bank 2019	8.5 Unanimio 2014	8.5 Palabres 2019	8.5 Mystères? 2017	8.5 Mystères? 2013
8.5 Moi Président 2015	8.5 Meuhte 2021	8.5 Intime Conviction N°1 - L'affaire Des Poissons De Chine 2017	8.5 Farben 2019	8.5 En Un Mot 2021	8.0 Time's Up! Family : Version Verte 2018

THEMES & COMPETENCES abordés

**Expérimentation
en cours**

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

<p>Dynamique de groupe Brise glace - Vocabulaire Initiation à l'outil ZOOM</p>	<p>Echange, description, compréhension</p>	<p>Jeux de coopération</p>	<p>Expression, Argumentation Récit, Narration</p>
<p>OLE GUACAMOLE WORD BANK KOKO MOTS DJAM CLASS TIME TEXTO! SYLLABUS</p> 	 <p>DUPLIK A l'heure du crime RICOCHET CONCEPT</p>	<p>UNANIMO MOT MALIN MOT pour MOT</p> 	<p>DIXIT The BIG IDEA Imagidés MOI President Nouvelles Contrées INSIDER DREAM ON SPEECH CO-MIX J'ai adopté un gnou</p>

Liste inspirée de la « Malle de la communication » - Ludothèque de Bonneuil sur Marne (94)

Défi : Présenter 65 jeux en 45 minutes. Play-t-il ?

Version 6.2



6 catégories



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac

Catégorie 2 – Les jeux « Association d'idées » »



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »

Catégorie 3 - Les jeux de lettres et de mots



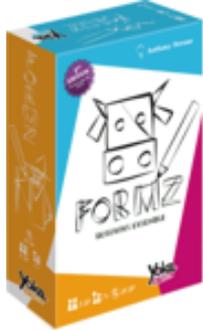
1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots

Catégorie 4 – Les jeux de narration et d'argumentation



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration et d'argumentation

Catégorie 5 – Les jeux de dessin



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration
5. Les jeux de dessin

Catégorie 6 – Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration
5. Les jeux de dessin
6. Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres

Catégorie 1 - Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac



Intérêt pédagogique:

- Activer, réactiver ou apprendre du vocabulaire
- Travailler sur la rapidité individuelle et la culture générale.

Niveaux recommandés :

A2 - C1

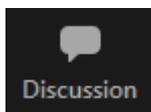
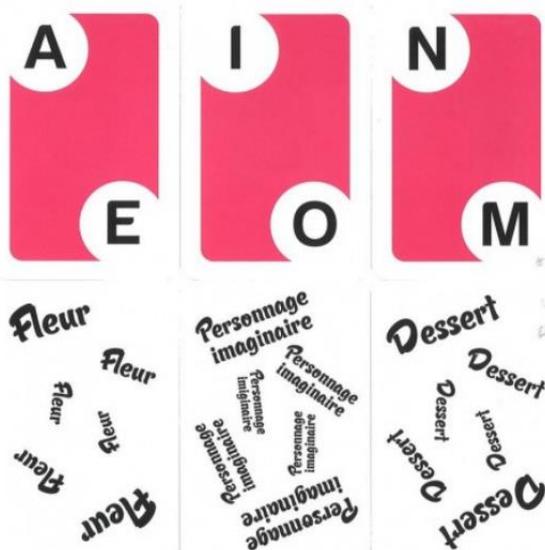
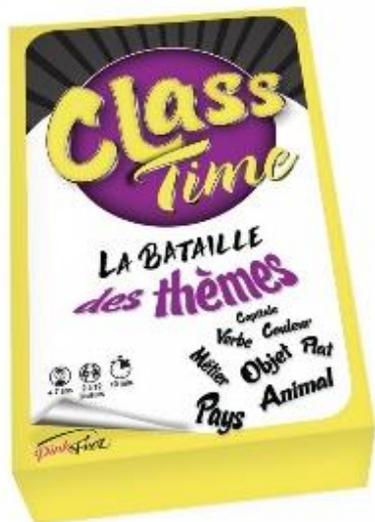
Utilisation en classe :

- Temps court, entre deux activités ou en fin de séance
- Mise en place rapide
- Mode compétitif apprécié
- Facilement adaptable aux contenus spécifiques de la séquence vue en classe

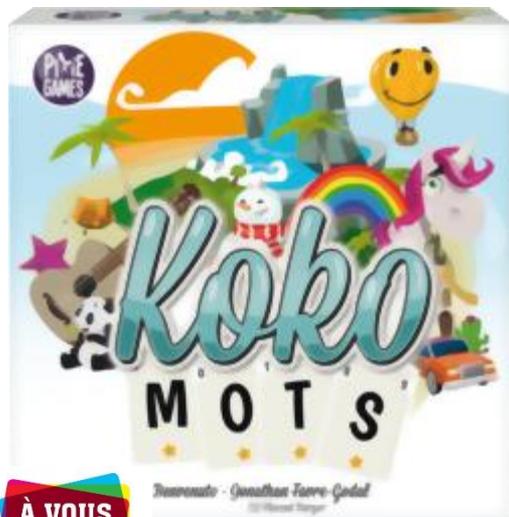
Class Time - La bataille des thèmes

DESCRIPTION :

Etre le plus rapide à trouver 2 mots qui commencent par **1 des 2 lettres** données et appartiennent à un des **54 thèmes**.



KOKO MOTS – « Petit bac » de rapidité et de lettres



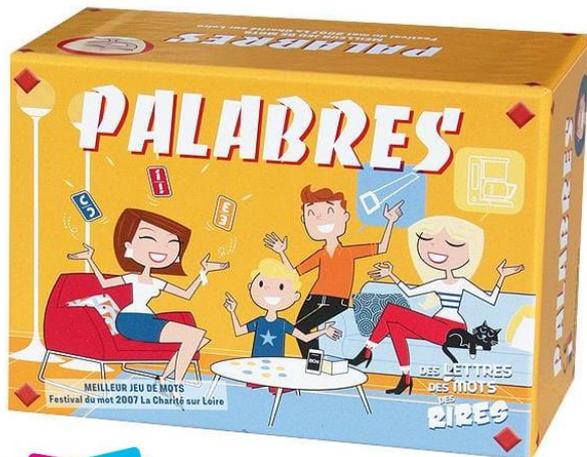
À VOUS DE JOUER!

Trouver le maximum de mots liés au thème en 45 secondes.

Chaque mot doit **contenir 2 lettres présentes** sur la zone de jeu, sous le thème concerné.



PALABRES - Jeu de lettres et de rapidité



À VOUS DE JOUER

Propositions
Equipe 1



Propositions
Equipe 2



MOTS REFUSES

Pluriels en S, verbes conjugués, homonymes (COURT/COURS) lorsque l'un des homonymes a déjà été dit, noms propres, noms de marque, sigles et abréviations.

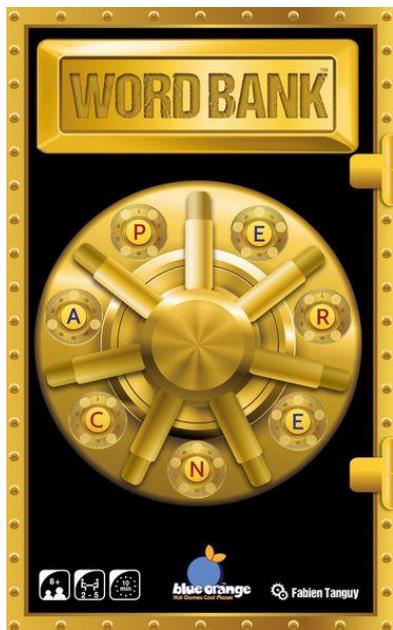
DJAM – Jeu type « Petit bac » utilisable dans d'autres langues

DESCRIPTION :

Trouvez le plus rapidement possible des mots correspondant au thème en y intégrant le plus de lettres apparaissant sur les dés.



WORD BANK - Jeu de mots original et stratégique

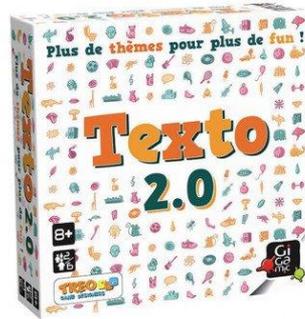


À VOUS DE JOUER!

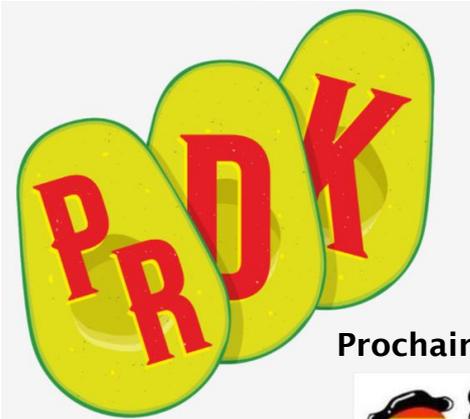
Propositions

- 4
- 5
- 6

TEXTO! – Mospido – Autres jeux type « Petit bac »



OLE GUACAMOLE – L'anti « petit bac », excellent jeu de vocabulaire et rapidité



Prochainement en :



DESCRIPTION :

À tour de rôle :

- 1) donnez **un mot qui ne contient aucune des lettres visibles** sur la table
- 2) et qui **correspond au thème donné** par le mot précédent
...et qui est lié au mot précédent!

On ajoute une lettre à chaque tour!

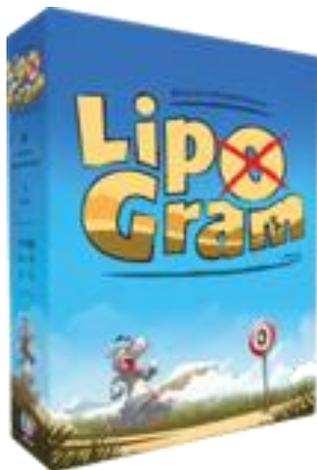
Exemple de parties :

Je viens de dire “**Langue**”, trouvez un mot lié à ce thème et qui ne contient pas les lettres :

P



LipoGram – Deviner des mots...sans la lettre interdite

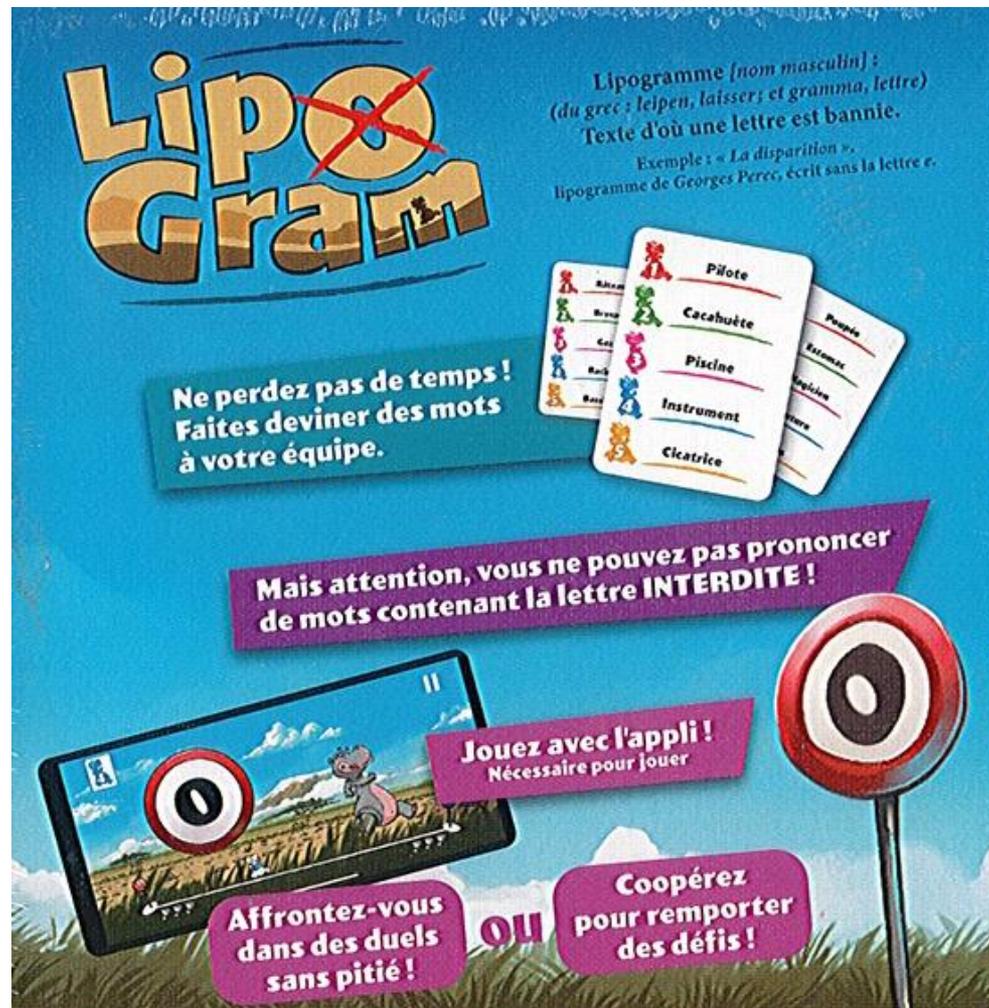


Contenu :

220 cartes

1 application
Android/Apple

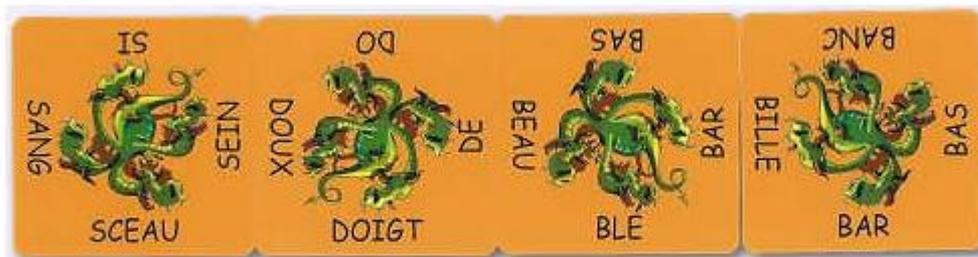
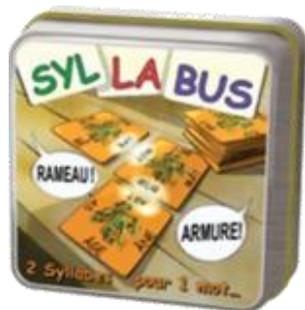
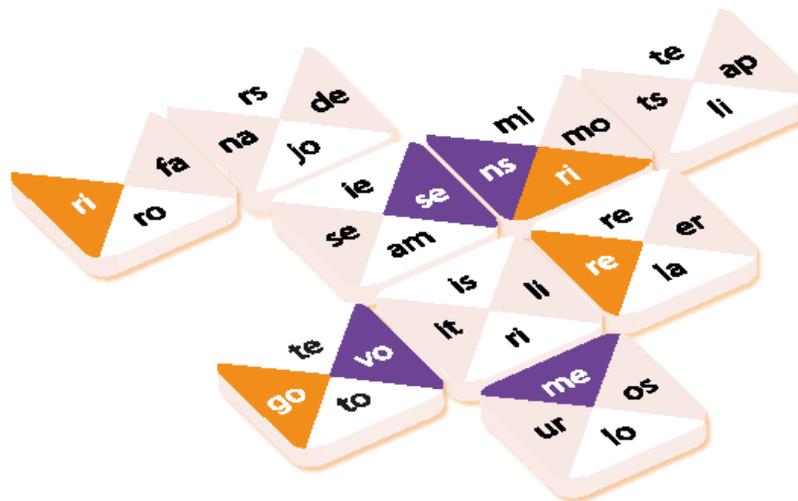
Version de l'appli pour PC,
utile pour vidéo projection en classe



PILE POIL – Associer le nombre de syllabe et le thème d'une image



TRAQMO et SYLLABUS – Jeux de connexions de lettres ou sons



Quelques exemples de connexion: Sein-Doux (saindoux), Beau-Dé (baudet), Bar-Bille (Barbie).

ZEBULON - Jeu de lecture rapide



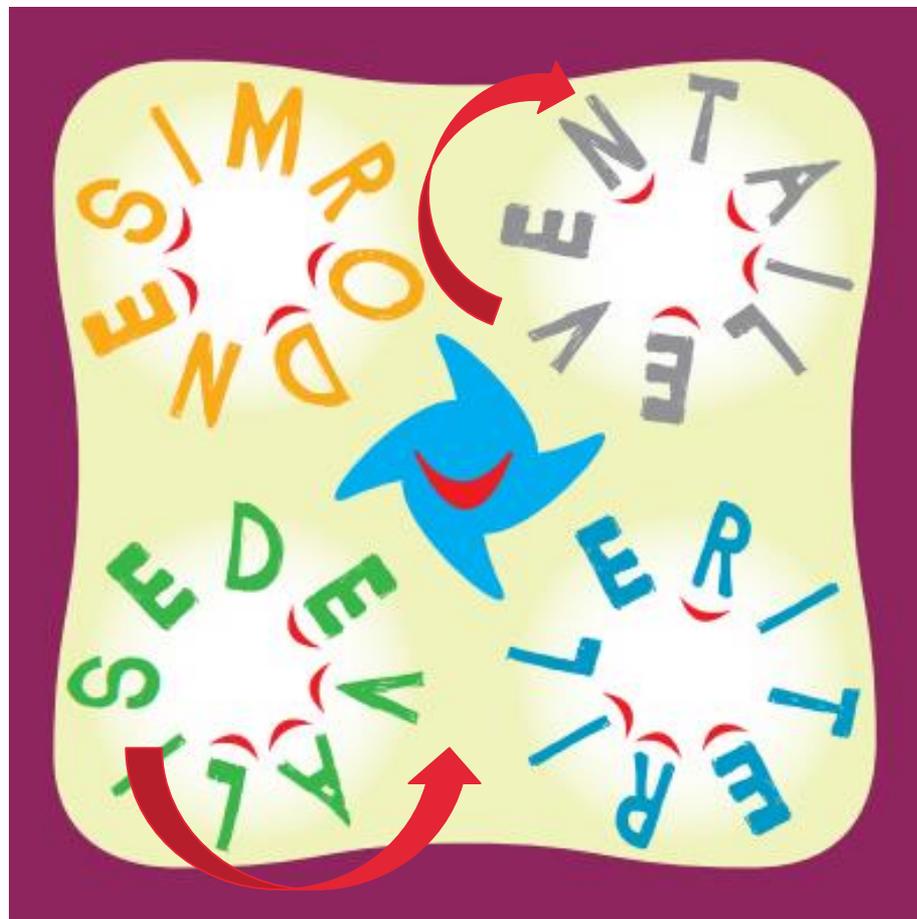
Contenu :

55 cartes
recto/verso

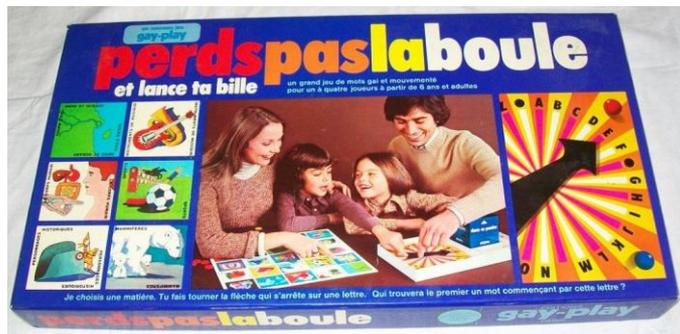
440 mots à
décrypter

Réponses :

ENDORMIS
EVENTAIL
DEVALISE
TIRELIRE



Perdspaslaboule – « Petit bac » vintage (1974)



Roue de l'alphabet :

<https://wordwall.net/fr/resource/42874/english/alpha-bet-wheel>



Source : Plateau du jeu

Perdspaslaboule de Gay-Play
<http://ekldata.com/TZDt0D-6MvpkiWG5MszblP2E6oQ.jpg>



BRIN DE JASSETTE

Brise glace communicationnel



- 1 Quelle tenue vestimentaire ne porteriez-vous plus? **WEB**
- 2 De quel aliment ne pourriez-vous vous passer?
- 3 Quel objet de votre enfance avez-vous gardé ou auriez-vous aimé garder?
- 4 Chez vous, quelle est votre pièce préférée?

- 1 Quelle chanson auriez-vous aimé écrire?
- 2 De quelle région êtes-vous originaire? Décrivez-la.
- 3 Quel est l'achat le plus inutile que vous avez fait?
- 4 Racontez la dernière fois où vous vous êtes dit « Ça n'arrive qu'à moi ».

- 1 Quel est le film qui vous a le plus marqué?
- 2 Quel a été votre premier petit boulot?
- 3 Quel est votre site Internet préféré en ce moment?
- 4 Quel repas de votre enfance aimeriez-vous qu'on vous prépare à nouveau?

- 1 De quoi as-tu le plus peur dans la vie?
- 2 Que fais-tu en vacances quand il pleut?
- 3 Dans quelles circonstances éprouves-tu le plus de gêne? Est-ce qu'il t'arrive de rougir?
- 4 À qui voudrais-tu ressembler?

Catégorie 2 - Les jeux « Association d'idées » »



Intérêt pédagogique:

- Travailler sur les associations d'idées
- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

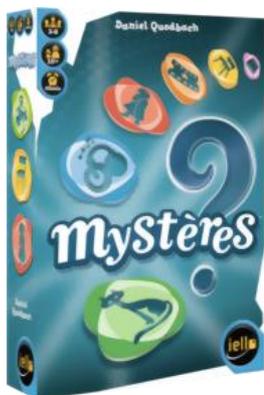
Niveaux recommandés :

B1+ - C2

Utilisation en classe :

- Mode coopératif
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants

MYSTERES – La mécanique du portrait chinois



Et si c'était..... Ce serait... !

Faire trouver un concept (un mot, un nom, un titre...) en donnant des indices dans des thèmes imposés



Guess What - Jeu simple de déduction



Utiliser 1 mot, une expression ou un titre de film, de chanson, de série TV...

pour faire deviner 3 icônes dans chaque colonne aux autres joueurs.



À VOUS DE JOUER!

	A	B	C
1			
2			
3			

Proposition : « Alice aime les animaux ».
Trouver une image par colonne.

Yess ! -



Trouvez le mot juste pour faire deviner deux objets pas toujours très assortis !



Yess!

Romaric Galonnier
Olivier Fagnère

2 modes : coop versus

2 3
7 7
joueurs
players

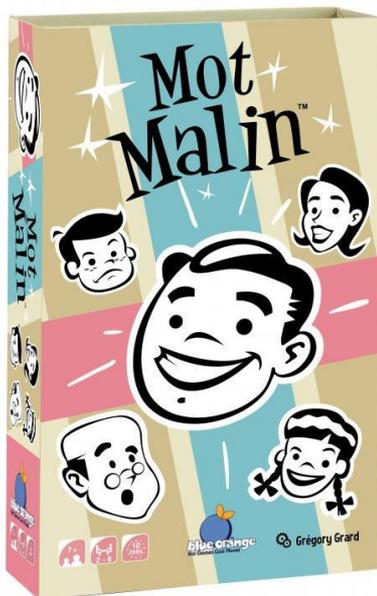
8 10
ans
years

5 30
minutes



Proposez un mot pour faire deviner aux autres joueurs 2 objets désignés par 2 numéros !

Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



DESCRIPTION :

Jeu coopératif de déduction basé sur une grille dont les entêtes de colonnes et de lignes possèdent un mot.

L'objectif des joueurs sera de **faire deviner en un temps limité l'intégralité des coordonnées de croisement** entre lignes et colonnes

Règle du jeu :

https://www.didacto.com/index.php?controller=attachment&id_attachment=2743
et

<https://www.youtube.com/watch?v=6z6eS1A3elo>

Intérêt pédagogique:

- Véritable casse tête pour trouver des indices
- Concertation et prise de décision entre joueurs
- Niveaux recommandés : B1+ à C2



Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021

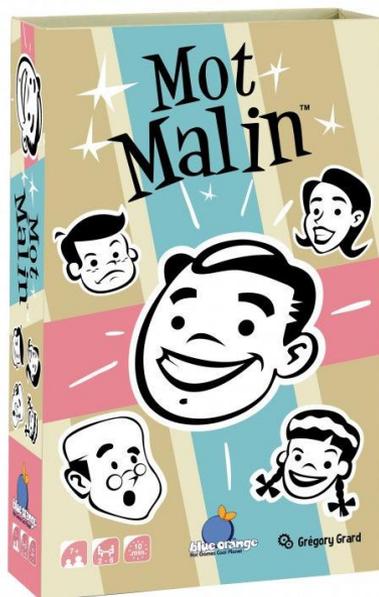


Editions plurilingues :
Français / Anglais /
Allemand / Espagnol /
Portugais / Ukrainien /
Polonais

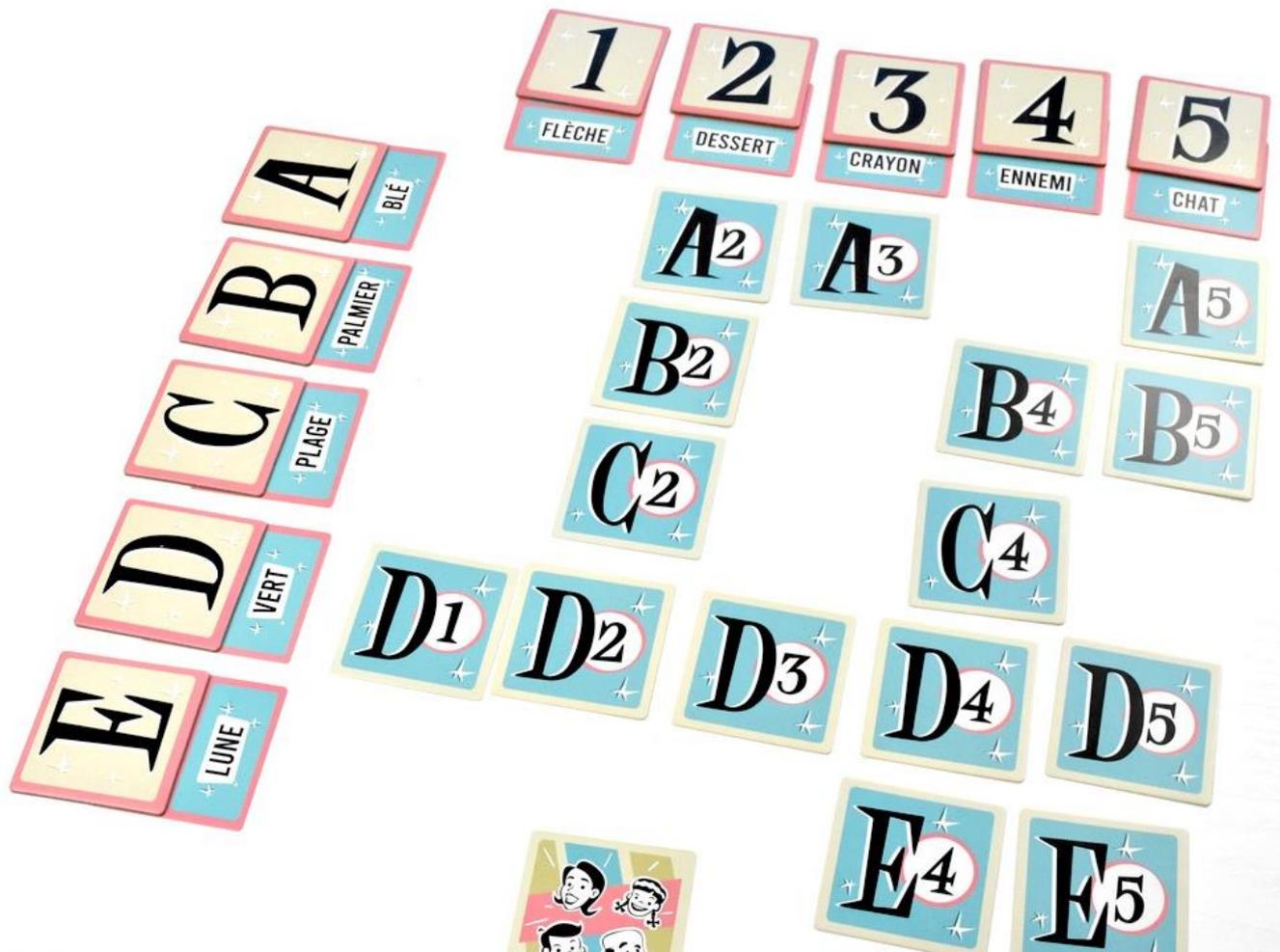


50 cartes, soit 200 mots

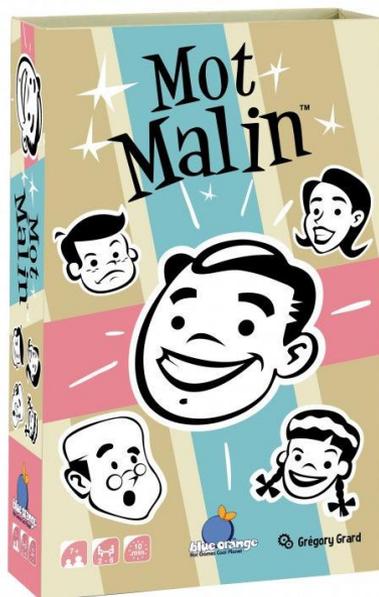
Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



- 3 niveaux de difficulté :
- 9 cases (3X3) EXPRESS
 - 16 cases (4X4) FAMILLE
 - 25 cases (5X5) EXPERT



Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



- 3 niveaux de difficulté :
- 9 cases (3X3) EXPRESS
 - 16 cases (4X4) FAMILLE
 - 25 cases (5X5) EXPERT

1 VACANCES 2 GUITARE 3 OURS 4 ORANGE

A MONTAGNE A1 B2 B3 Vétérinaire! C RAPIDE D JOIE D1 D2

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



► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)

Limite de temps : 5 minutes.

A

B

C

D

SUPER

ROUGE

FRANCE

VOITURE

cartes Coordonnées

A¹ B¹ C¹ D¹

A² B² C² D²

A³ B³ C³ D³

A⁴ B⁴ C⁴ D⁴

1

AVION

2

MALADIE

3

JOUR

4

LIVRE

Mot Malin

Grégory Grard



Fin de partie

La partie peut prendre fin de deux façons :

- Le temps imparti est écoulé.
- La pioche est vide et les joueurs n'ont plus de carte en main.

Les joueurs comptent alors le nombre de cartes Coordonnées placées dans la grille et se réfèrent au tableau des scores :

	Raté	Moyen	Bon	Excellent
	Oups, visiblement, vous ne vous êtes pas du tout compris.	Vous vous comprenez mieux, c'est un effort à prendre en compte !	Une connexion commence à s'établir entre vous !	Vous avez développé de véritables dons de télépathe !
Express	< 4	4-5	6-7	8+
Classique	< 8	8-11	12-14	15+
Expert	< 12	12-16	17-22	23+

Variante : Silence radio

À présent, les joueurs ne peuvent plus communiquer afin d'échanger leurs opinions.

Un seul joueur doit se lancer et proposer une seule réponse.



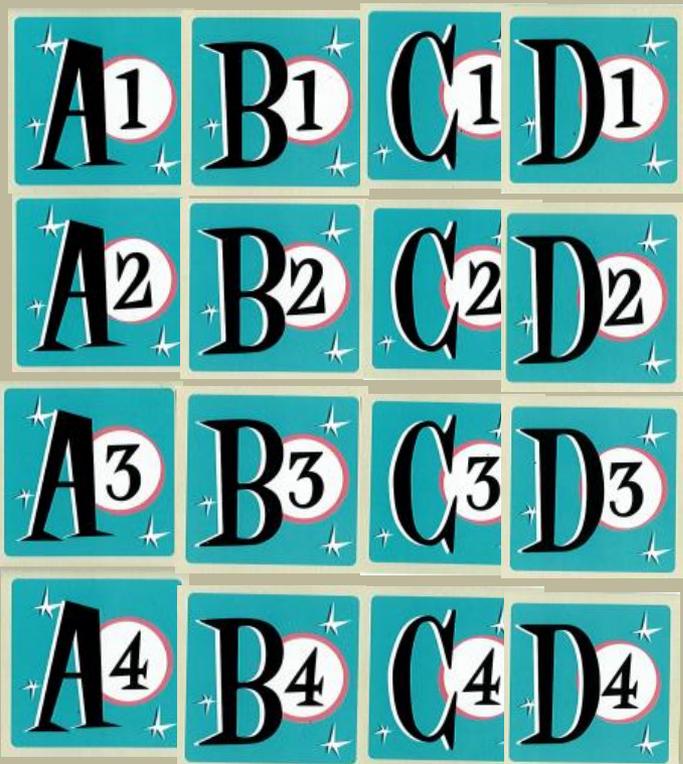
► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)

Limite de temps : 5 minutes.

Réponses

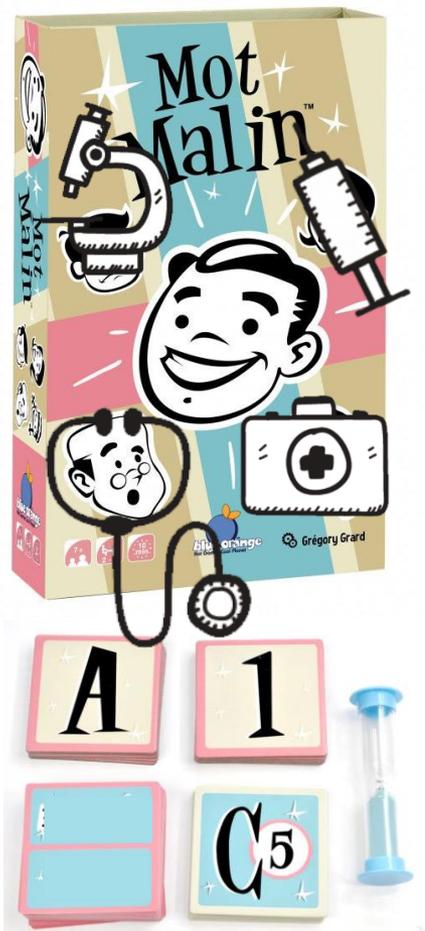


cartes Coordonnées



Rafale	- Canadair	- Concorde	- véhicule
Pandémie	- Globule	- Pasteur	- vomir
Anniversaire	- Règles	- Marseillaise	- Berline
Encyclopédie	- Mao	- Misérables	- Plan

Mot Malin – Détournement & Variante



PROJET en cours :

Inventer de nouvelles cartes du jeu et les adapter pour une version du jeu **Mot Malin** :

Santé / Biotechnologies/ Inclusion

Travail d'équipe à distance :

- Enseignante Biotechnologies (Hauts-de-France)
- Coordinatrice Qualité aux cadres de santé (Belgique)
- Enseignante Economie Sociale et Familiale (Bretagne)
- Enseignant Français (Paris)
- Manager éditorial de Blue Orange

Avec l'autorisation de l'auteur : Gregory Gard

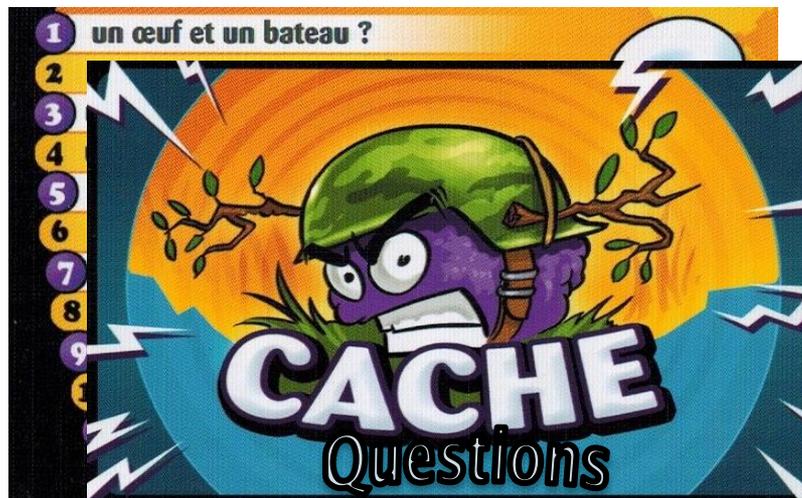


ILLICO - Le point commun entre 2 mots



Contenu :

54 cartes
1 sablier



JUST ONE – Faire deviner un mot mystère



DESCRIPTION :

Vous jouez ensemble pour découvrir autant de mots mystères que possible.

Trouvez le meilleur indice pour aider votre coéquipier. **Soyez unique, car tous les indices identiques seront annulés!**

Intérêt pédagogique:

- Renforcer les champs lexicaux
- Simplicité de la règle de jeu
- Bonne ambiance, et jouabilité de toute l'équipe
- **Mode Coopératif**

- Niveaux recommandés : B1+ à C2

JUST ONE - Faire deviner un mot mystère



JUST ONE
Ludovic Roudy & Bruno Sautter
Jeu d'ambiance coopératif

Jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots Mystère !

Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original car tous les indices identiques seront annulés !

1 Écrivez (Indices: CHATEAU, ARÈNE, CLOWN)

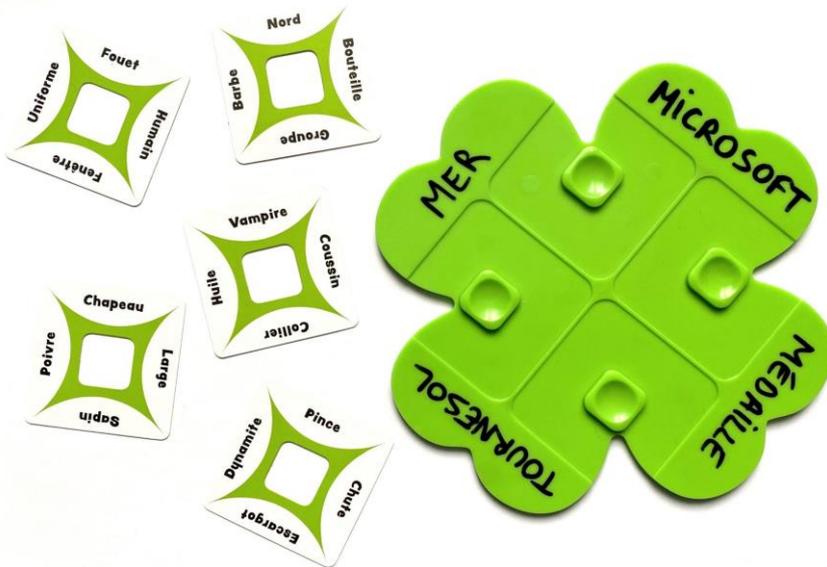
2 Comparez (Indices: CHATEAU, ARÈNE, CLOWN)

3 Devinez! (Indices: CHATEAU, ARÈNE) **Cirque!**

▲▲▲ 3-7 ▲▲ 8+ ▼ 20'

Contenu : 110 cartes, 7 chevalets, 7 feutres effaçables, 1 livret de règles.

SO CLOVER – Essayez de comprendre les indices des autres pour gagner le jeu



François Romain

Jeu d'ambiance coopératif

Trouvez les meilleurs indices pour relier vos mots-clés.
Les autres joueurs tenteront de les retrouver, mais vous pourriez être surpris par leurs associations !

- 1 Découvrez vos mots-clés**
- 2 Écrivez secrètement un indice pour chaque paire de mots-clés**
- 3 Les autres joueurs retrouveront-ils vos mots-clés ?**

Tous ensemble, obtenez le meilleur score et tentez de battre votre record à chaque partie !

Ricochet

– Associer des mots pour trouver un rebus final



DESCRIPTION :

30 énigmes basées sur des associations d'idées, à résoudre seul ou à plusieurs en collaborant.

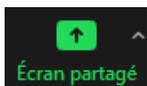
A partir des 2 mots de départ, trouver les ricochets possibles et le seul chemin qui permet d'accéder au rébus final !

Intérêt pédagogique:

- Travailler sur les associations d'idées
 - Elargir son champ lexical
 - Coopérer, collaborer et s'entraider
 - Réfléchir et décider collectivement
-
- Niveaux recommandés : B2 – C1



Ricochet 1

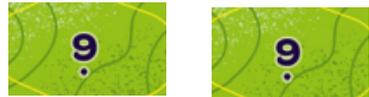


Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

1	Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
2					
3	Fée	Début	Mer	Fleur	Hercule
4					
5					
6	Année	Pauvre	Savoir	Quai	Conte
7					
8	Douze	Mythe	Logis	Sel	Tournesol
9					
10	Baie	Gardien	Phare	Mare	Riche

Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

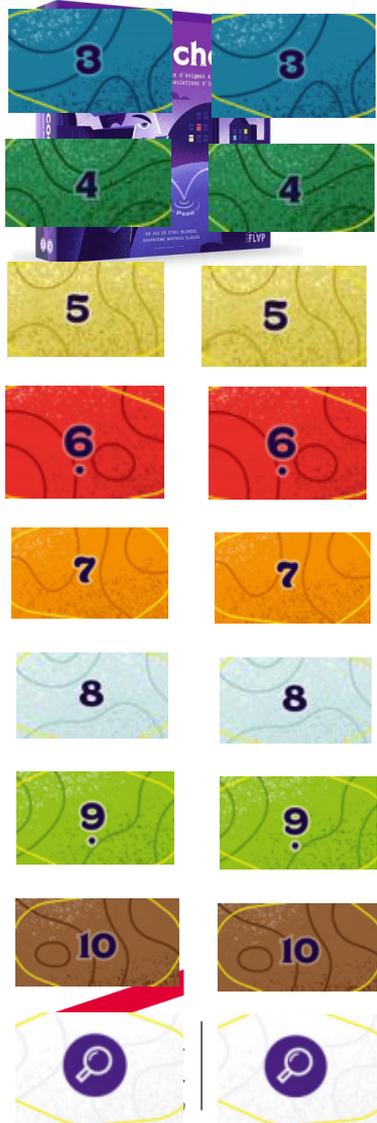
Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

1	Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
2					
3	Fée	Début	1	Fleur	Hercule
4			Mer		
5	Année	Pauvre		Quai	Conte
6					
7			1		
8	Douze	Mythe	Logis	Sel	Tournesol
9					
10	Baie	Gardien	Phare	Mare	Riche

Ricochet 1

Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



10 numbered circles (1-10) are arranged vertically on the left side of the grid.

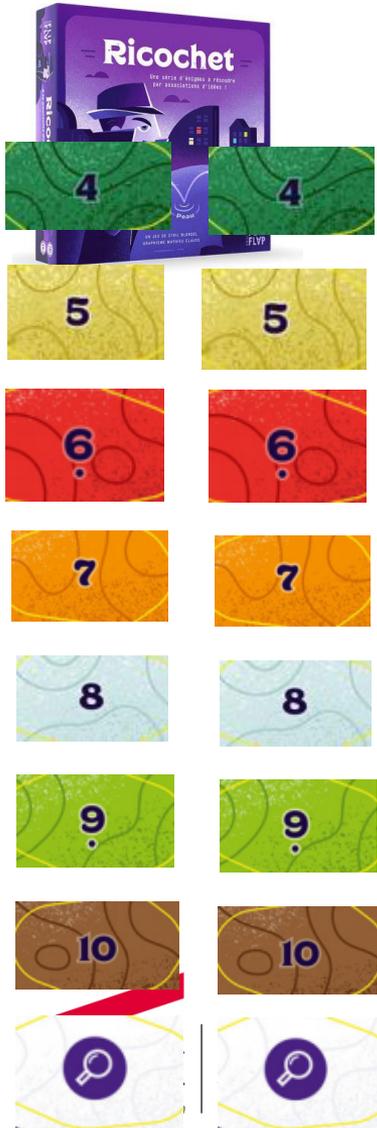
1	Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
2	2		1		
3	Fée	Début	Mer	Fleur	Hercule
4					
5	Année	Pauvre	Savoir	Quai	Conte
6					
7			1		
8	Douze	Mythe	Logis	Sel	Tournesol
9					
10	2				
11	Baie	Gardien	Phare	Mare	Riche

The grid contains various illustrations: a pink paper boat, a blue fish, a green clover, and a green plant.

Ricochet 1

Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



A 10x5 grid of words on a dark blue background with a night sky theme. The words are arranged in a 5x2 grid:

1	Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
2					
3	2	Début	1	Fleur	Hercule
4					
5	Année	Pauvre	Savoir	Quai	Conte
6					
7					
8	Douze	Mythe	1	Sel	Tournesol
9					
10	2	Gardien	Phare	Mare	Riche
11					
12	Baie				

Decorative elements include a pink paper boat in the top row, a blue paper fish in the second row, and green paper bushes scattered throughout the grid.

Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

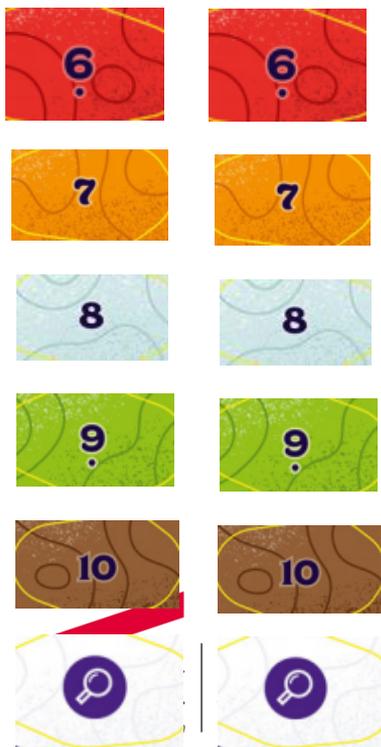
1	Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
2					
3	2	Début	1	Fleur	Hercule
4					
5	Année	Pauvre	Savoir	Quai	Conte
6					
7					
8	Douze	4	1	4	Tournesol
9					
10	2	Gardien	Phare	Mare	Riche

Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



Mois Professeur Lumière Être

2 Début 1 Fleur Hercule

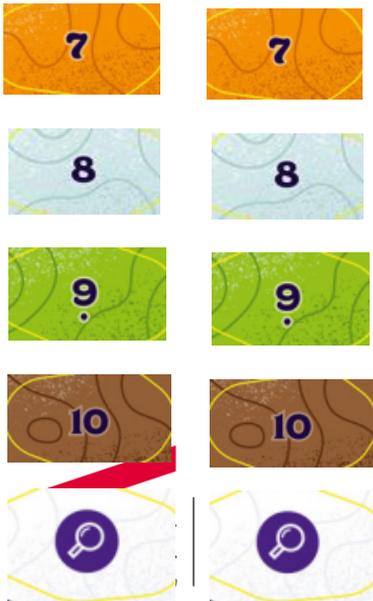
Année Pauvre Savoir Quai

Douze Mythe 1 Sel Tournesol

2 Gardien Phare Mare Riche

10

Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

Mois Professeur Lumière Être

2 Début 1 Fleur Hercule

Année Pauvre Savoir Quai

6 Douze 4 1 4 Tournesol

2 Gardien Phare Mare Riche

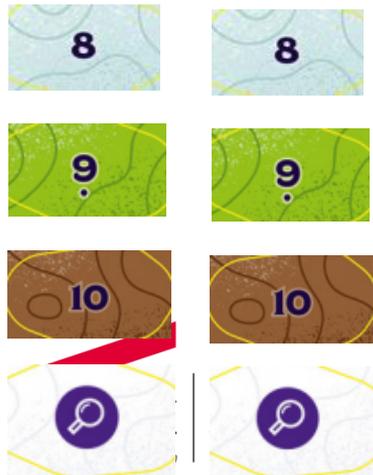
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



Board game grid with words and numbers:

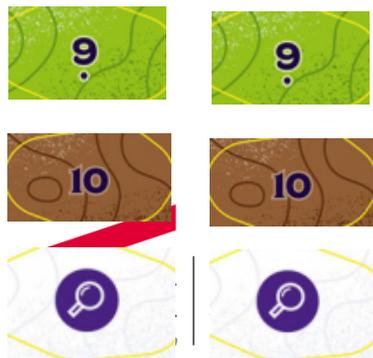
7	7			
Mois	Professeur	Lumière	Être	3
2	Début	1	5	5
Année	Pauvre	Savoir	Quai	3
6	4	1	4	6
Douze				Tournesol
2	Gardien	Phare	Mare	Riche

Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



Game board layout with words and numbers:

7	7			
Mois	Professeur	Lumière	Être	3
2	Début	1	5	5
8	Pauvre	8		3
6	4	1	4	6
2	Gardien	Phare	Mare	Riche

Vertical column of numbers on the left: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 10, 10, 10, 10.

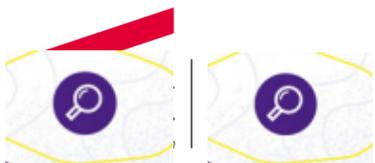
Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

1	7	7	9 Lumière	9 Être	3
2	2	Début	1	5	5
3	8	Pauvre	8	Quai	3
4	6	4	1	4	6
5	2	Gardien	Phare	Mare	Riche
6					
7					
8					
9					
10					



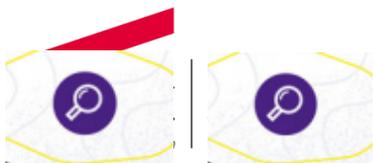
Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

1	7	7	9	9	3
2					
3	2	Début	1	5	5
4					
5					
6	8	Pauvre	8	Quai	3
7					
8	6	4	1	4	6
9					
10			10		10
	2	Gardien	Phare	Mare	Riche



Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

1	7	7	9	9	3
2					
3	2	Début	1	5	5
4					
5					
6	8	Pauvre	8	Quai	3
7					
8	6	4	1	4	6
9					
10					
	2	Gardien	10	Mare	Riche

Ricochet 1



Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

1	7	7	9	9	3
2					
3	2	Début	1	5	5
4					
5					
6	8	Pauvre	8	Quai	3
7					
8	6	4	1	4	6
9					
10					
	2	Gardien	10	Mare	10

Ricochet 1



Au fait, à la radio, ils disaient que le club allait changer ?

Ouais j'ai entendu. Ils ont décidé de frapper fort cette année.

Ils vont faire quoi ?

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



Au fait, à la radio, ils disaient que le club allait changer ?

Ouais j'ai entendu. Ils ont décidé de frapper fort cette année.

Ils vont faire quoi ?

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



Mare



Ricochet 1



RÉPONSE

Au fait, à la radio, ils disaient que le club allait changer ?

Ouais j'ai entendu. Ils ont décidé de frapper fort cette année.

Ils vont faire quoi ?

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

1	7	7	9	9	3
2	2	Début	1	5	5
3	8	🔍	8	Quai	3
4	6	4	1	4	6
5	2	🔍	10	Mare	10
6					
7					
8					
9					
10					

Ricochet 2 et 3 – Associer des mots pour trouver un rebus final



3 autres grilles à compléter (DEMO) :

<https://www.flipflapéditions.fr/wp-content/uploads/2020/04/ricochet-A4.pdf>



5 grilles en vidéo Entre Joueurs avec l'auteur Cyril Blondel sur :

<https://www.youtube.com/watch?v=ve3Jxl5fcCE>

Ricochet... adapté pour les mathématiques



Ricochet

© Flip Flap Editions

par @DesmathsFr



C'est quoi ce niveau inédit du jeu Ricochet ?

Un truc amateur pour la semaine des maths...

Oula, tu m'as pris pour qui là ?

Rébus de 3 mots. Départ: Semaine - Mathématique



Détournement avec associations mathématiques sur

<https://view.genial.ly/6050ea8b9380b60d3473600b>

Ricochet... détournéet à réutiliser



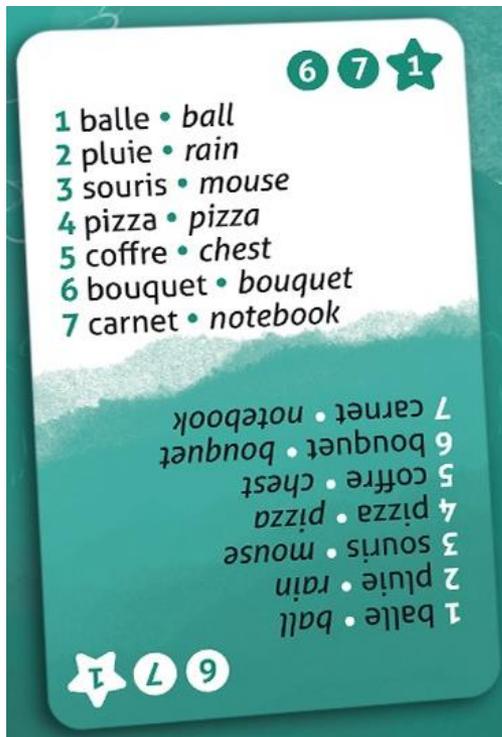
Modèle Genial.ly à réutiliser (autorisé par FlipFlap Editions) sur <https://view.genial.ly/604e68b8289c2b0d3579a45a>

EN UN MOT – Faire deviner 2 ou 3 mots...avec 1 seul mot



Contenu :

72 cartes



En un Mot

En un Mot est un jeu d'association de mots rapide et addictif, dont le but est simple : Faire deviner 2 (ou 3) mots aux autres joueurs en donnant 1 seul mot-indice !

1. Trouvez un lien entre les mots imposés
2. Donnez 1 mot-indice pour faire deviner ces mots

1 chat • cat
2 main • hand
3 manteau • coat
4 théâtre • theatre
5 cheval • horse
6 enfant • child
7 écrivain • writer

1 6 3
1 2 7★

1 chat • cat
2 main • hand
3 manteau • coat
4 théâtre • theatre
5 cheval • horse
6 enfant • child
7 écrivain • writer

Soyez le PLUS RAPIDE
À répondre et DÉFAUSSEZ
VOS CARTES POUR GAGNER!

RUNES

Tandem - Trouver un lien entre 2 mots



55 cartes

8+

2 à 8

10 min

Des mots à profusion !

Qui fera la bonne association ?

Tête + Air = Tête en l'air
Prendre + Poids = Prendre du poids !
Soyez le plus rapide à créer une expression en associant deux mots.

The image shows two cards with words and red lines connecting them. The left card has words: 'Plate', 'Plomb', 'Bol', 'Face', 'Poids', 'Tête', 'ARG', 'Maison', 'Face', 'Poids', 'Tête', 'ARG', 'Plomb', 'Bol', 'Face', 'Poids', 'Tête', 'ARG'. The right card has words: 'Croix', 'Reprendre', 'Aire', 'Paille', 'Ecole', 'Mule', 'HOMME', 'Chemin', 'Maison', 'Face', 'Poids', 'Tête', 'ARG', 'Plomb', 'Bol', 'Face', 'Poids', 'Tête', 'ARG'. Red lines connect 'Tête' on the left card to 'Air' on the right card, and 'Prendre' on the left card to 'Poids' on the right card.

Match 5 – Trouver un lien entre 2 dés



Trouvez un lien entre 2 dés et essayez d'avoir la même réponse qu'un autre joueur!

1. Lancez



2. Écrivez



3. Comparez!

CROCODILE!

REQUIN!

REQUIN!

CARL BRIÈRE
SILLYJELLIE

Matériel:
10 Dés uniques
10 Tuiles mots
1 Bloc-notes
1 Sablier
1 Livret de règles

Meli Memo – Les pléonasmes



DESCRIPTION :

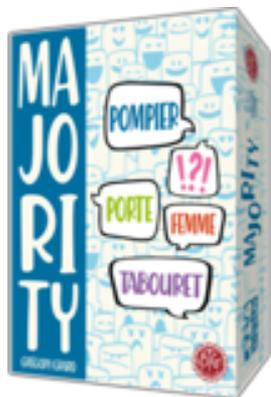
A la manière d'un memory, recomposez des pléonasmes.

Intérêt pédagogique :

- Se divertir, « lâcher prise »
- Niveaux recommandés : B2 – C2



Majority – Le jeu de majorité et d'association d'idées



MAJORITY

Allez-vous associer **POMPIER** à **PORTE** ?
(parce que les pompiers aiment bien casser les portes)

EXPLICATION DES RÈGLES
2 minutes

Ou plutôt **POMPIER** à **FEMME** ?
(n'y a-t-il pas des femmes pompiers ?)

Ou **POMPIER** à **TABOURET** ?
(parce que vous êtes fatigué)

???

A **B** **C**

PORTE
FEMME
TABOURET

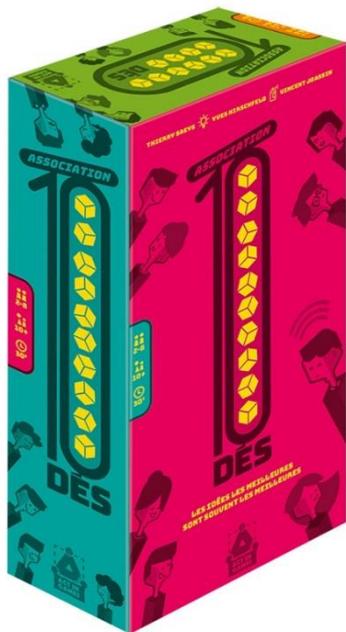
Seuls les joueurs ayant fait le choix majoritaire marqueront des points. Vos adversaires vont-ils **penser comme vous** (car il faut bien avouer que ce ne sont pas tous des lumières) ? Mais ne faudrait-il pas plutôt **penser comme eux** ? À moins qu'il soit plus judicieux de faire le choix de **marquer des points** ?

Contenu : 40 cartes Vale, 80 cartes Point, 5 cartes Préparation, 206 cartes Mot (recto verso), 5 cartes vierges, une règle du jeu.

Un Jeu de **GRÉGORY GRARD**
Coloré par **HENRI KERMARREC**

8+ 5-10 20'

Association 10 dés



DESCRIPTION :

Trouver des mots/des noms à partir d'une association de mots avec 10 dés

Intérêt pédagogique:

- Renforcer le vocabulaire
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- **Mode Compétitif OU Coopératif**
- Niveaux recommandés : B2 à C2



<https://www.association10des.online/association-10-des-partie-de-demo/>



<https://www.association10des.online/wp-content/uploads/2020/10/Fiche-pedagogique-Association-10-Des.pdf>



<https://www.youtube.com/watch?v=mgaMOUpEog8&t=530s>

Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



DESCRIPTION :

Trouver des mots/des noms à partir d'une association d'icônes

DETOURNEMENT :

Distribuer les icônes aux étudiants

Leur demander de préparer une manche

Proposer l'association aux autres joueurs

Intérêt pédagogique:

- Renforcer le vocabulaire
 - Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
 - Encourager une dynamique de groupe
 - Développement de l'intelligence interpersonnelle
-
- Niveaux recommandés : A2 à C2



Enseignons.be
partager pour mieux enseigner

<https://www.enseignons.be/preparations/apprendre-en-jouant-a-concept/>

Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



À VOUS
DE JOUER!



Objet



Protection



Pluie

Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



**À VOUS
DE JOUER!**



Outils



Mécanique



Couper



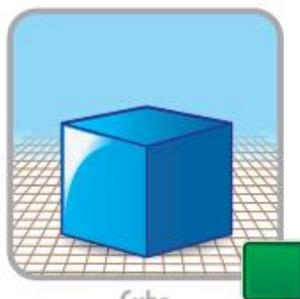
Bois

Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



Véhicule marin

**À VOUS
DE JOUER!**



Cube



Froid



Groupe

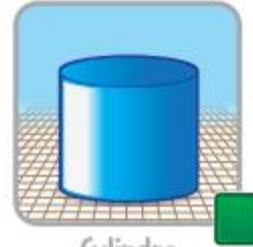


Mort

Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



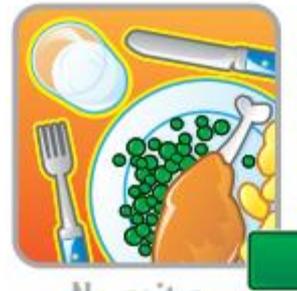
Flore



Cylindre



Grand



Nourriture



Mauve



https://print-and-play.asmodee.fun/files/concept/concept_pnp_fr.pdf



Le Passe Temps Parties sur YT <https://www.youtube.com/watch?v=DyvckqXUW7A>

Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



C'est un objet utilisé à la...



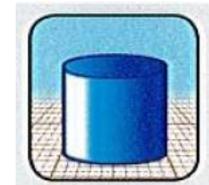
...qui est dangereux pour les...



... 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



Concept - Détournement pour le distanciel



Envoi de la matrice d'icônes par mail

[https://cdn.svc.asmodee.net/production-](https://cdn.svc.asmodee.net/production-rprod/storage/downloads/games/concept/helpsheet/concept-helpsheet-fr-1607964685ipwgQ.pdf)

[rprod/storage/downloads/games/concept/helpsheet/concept-helpsheet-fr-1607964685ipwgQ.pdf](https://cdn.svc.asmodee.net/production-rprod/storage/downloads/games/concept/helpsheet/concept-helpsheet-fr-1607964685ipwgQ.pdf)

Objet Paquet Carton	Famille Société Groupe	Réel Historique	Fictif Imaginaire
Femme Féminin Femelle	Homme Masculin Mâle	Enfant - Bébé Jeune Nouveau	Vieux - Adulte Ancien Passé
Travail Métier	Loisir Sport Activité	Lent Tortue	Rapide Vif Lièvre
Faune Animal	Flore Plante Nature	Défense Protection Mur	Conflit Arme Combattre
Littérature Écriture Livres	Musique Chanson Note	Vie Coeur Amour	Mort Mal Maladie
Cinéma Film Caméra	Arts Sculpture - Peinture Dessin - Bande dessinée	Joyeux Positif	Triste Négatif
Télévision Émission Série	Titre Marque Nom	Électronique Informatique	Mécanique Industriel
Idée Pensée Concept	Expression Dialogue - Citation Mot	Argent Riche Cher	Temps Durée
Lieu Pays Drapeau	Bâtiment Construction Ville	Religion Mythe Croyance	Pouvoir Politique
Date Événement Jour	Fêtes Anniversaire	Sciences Mathématique Chimie	Médical Médicament Soigner
Véhicule marin Maritime Nager	Véhicule volant Aérien Volier	Tête Visage	Bras Main
Véhicule routier Voiture Rouler	Outils	Torse Ventre Corps	Jambe Pied
Jeux Jouet	Vêtements Accessoire Costume	Oreille Son Entendre	Nez Odeur Sentir
Alimentaire Nourriture Comestible	Maison Intérieur Domestique	Oeil Vue Voir	Bouche Goût Manger

Nuage Pluie Neige - Froid	Éclair Électricité Tempête - Colère	Ligne droite Droit	Arc Courbe Bombé
Nuit Soir Lune	Soleil - Chaud Lumière Jour	Croix Croisement	Ligne brisée Pointu Accidenté
Feu Brûler	Eau Liquide Aquatique	Spirale Ivrresse - Folie Poli	Sinusoidale Ondulation Cheveux - Rivière
Air Vent Souffler	Terre	Anneau Cercle	Rond
Roche Minéral Dur	Bois	Triangle	Étoile
Métal	Tissus	Rectangle Carré	Plat
Plastique Caoutchouc	Papier Feuille	Cube Pavé	Sphère
Opposé Contraire Inverse	Couper Séparer Moitié	Pyramide	Cylindre
Fragment Multitude Poudre	Partie de Morceau de Pièce de	Cône	Creux Trou Percé
Dedans Interne	Grille Réseau Prison	Grand Plus grand Plus haut	Petit Plus petit Plus bas
Zéro Néant Nul	Unité Un	Gros - Large Plus large Plus long	Mince - Fin Plus étroit Plus court
Rouge	Orange	Haut Monter	Bas Descendre
Jaune	Vert	Gauche Début Avant	Droite Fin Après
Bleu	Mauve	Tourner Entourer Cycle	Utiliser - Actionner Verbe
Rose	Brun		
Noir	Gris		
Blanc	Transparent Invisible Verre		



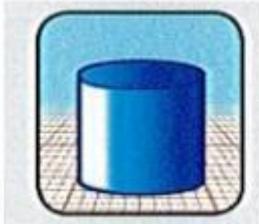
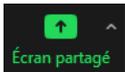
Concept - Détournement pour le distanciel



« 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



Concept - Détournement pour le distanciel



Productions étudiantes :



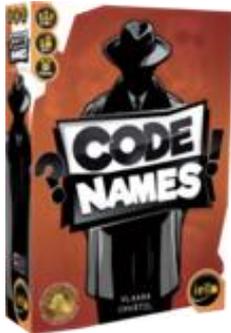
Fuat - A2 - 24 mars 2021



Quynh - A2 - 24 mars 2021



Code Names - En ligne 😊



Joueurs : 1 ⏸

Réinitialiser Guillaume

Donnez un indice à votre équipe. ?

9	CARREAU	TENNIS	PAPIER	NEIGE	CLOU
Agents - Espions Guillaume	VŒU	VOLTAIRE	OSEILLE	FONTAINE	FILET
	CEINTURE	PION	TINTIN	BARCELONE	CIRCUIT
	MÉMOIRE	TÉLESCOPE	UNION	TÊTE	MOUTON
	DIVISION	TOKYO	ÉCOLE	PENSÉE	LIGNE

8

Agents
-
Espions

Historique

Tapez votre indice ici - Donner un indice

<https://codenames.game/room/code-casino-jam>

Double Mot – Trouver un lien entre 2 images



DESCRIPTION :

9 cartes sur la table faces découvertes

Tous les joueurs observent les cartes.

Il faut être le premier à faire un lien entre 2 illustrations et à annoncer un proverbe, un titre de livre ou de chanson, un nom....

OU Règle détournée pour réviser masculin et féminin

Intérêt pédagogique:

- Travailler le genre A1 et A2
- Travailler l'association d'idées et la créativité
- Niveaux recommandés : A1 à C2

Double Mot – Trouver un lien entre 2 images

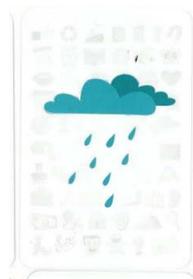


PIOCHE



À VOUS DE JOUER!

PLATEAU de jeu



Catégorie 3 - Les jeux de lettres et de mots



Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

Niveaux recommandés :

B1+ - C2

Utilisation en classe :

- **Mode coopératif ou compétitif**
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants

Class Time des lettres – Jeu coopératif

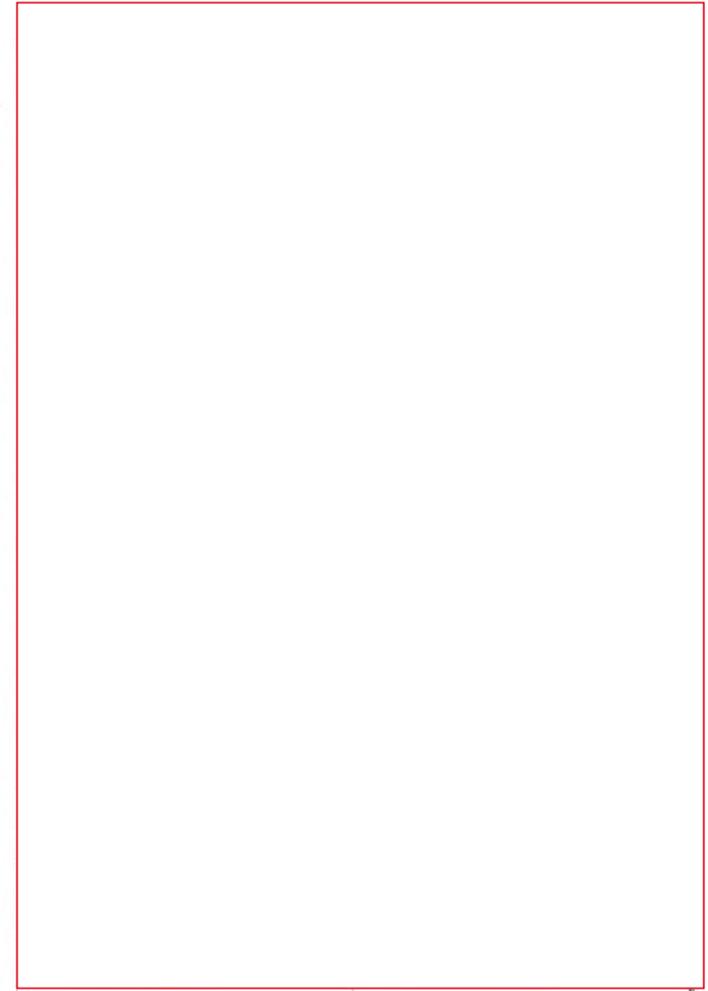


Combiner des lettres proposées par les cartes avec une lettre choisie par un joueur

Variantes :

- Trouver le plus de mots en 30 secondes
- Trouver le mot le plus long

U
H
P
R
I
E



CHECK LIST – Jeu de déduction rapide



DESCRIPTION :

Découvrir les 3 lettres secrètes de l'adversaire en proposant des mots sur différentes thématiques.

Combien de lettres s'y retrouvent ? Une, deux, trois ?

MECANIQUE du MASTER MIND



Intérêt pédagogique:

- Travailler la concentration et l'orthographe
- Se montrer stratégique
- Réactiver du vocabulaire
- Niveaux recommandés : A2 à C2



CHECK LIST – Jeu de déduction rapide



CHECK LIST – Jeu de déduction rapide

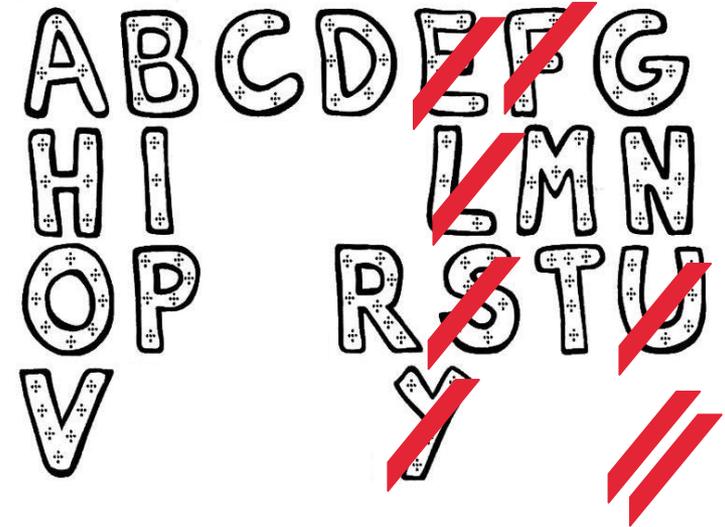


**À VOUS
DE JOUER!**

3 cartes :

**2 consonnes
1 voyelle**

FUSEE	0
ROUEN	1
LYS	0
VALISE	1
..	



MASTER Word – Jeu coopératif

MECANIQUE du MASTER MIND



SUIVEZ LE GUIDE

Travaillez tous ensemble pour retrouver le MAÎTRE-MOT.

1 Chaque joueur formule une piste.

2 Le guide indique combien sont bonnes, sans dire lesquelles!

3 Discutez, déduisez et trouvez la réponse!

ON CHERCHE UN Animal

1 Mammifère	2 Terrestre	3 Poisson
Crinière	Prédateur	Poilu
Felin	Taches / Rayures	Jungle

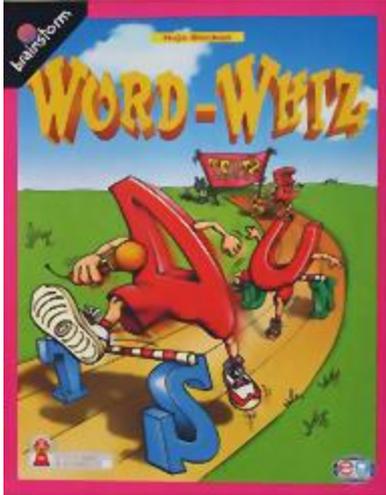
ON A DEUX BONNES PISTES! C'EST SANS DOUBTE MAMMIFÈRE + TERRESTRE.

CE N'EST PAS UN LÉON SINON ON AURAIT 3 JETONS! PEUT-ÊTRE UN AUTRE PRÉDATEUR POILU?

TOUR BON! ON VA TROUVER!

Panthère	3 Tigre	
----------	----------------	--

Word - Whiz - La course des voyelles



Contenu :

55 cartes consonnes
4 plateaux pour 4 équipes

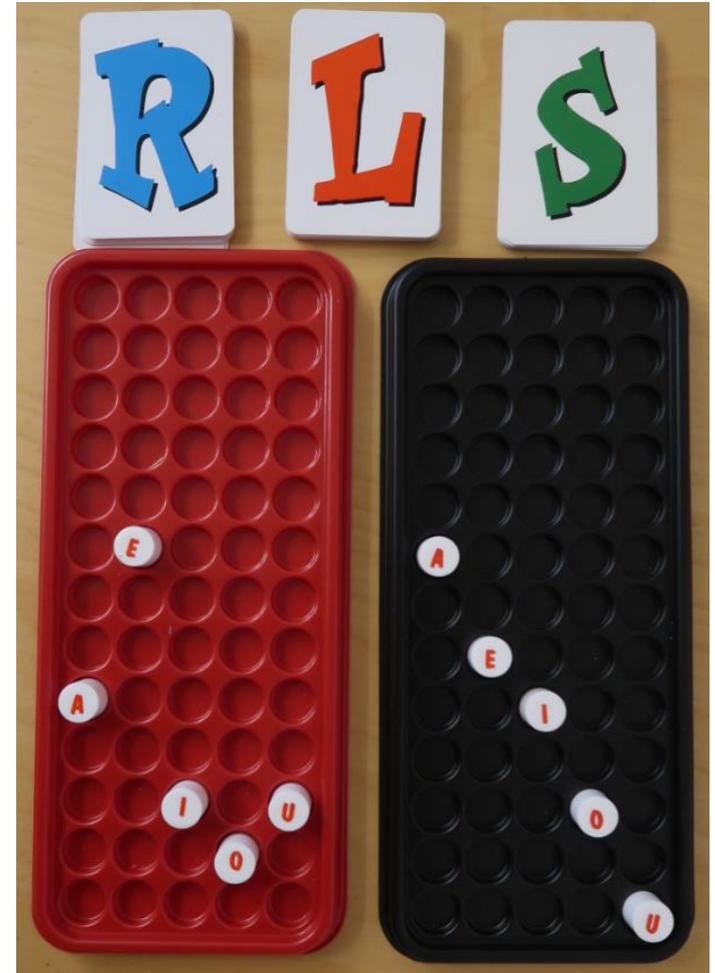
But du jeu :

Amener le plus rapidement possible ses 5 pions « voyelle » en haut du plateau

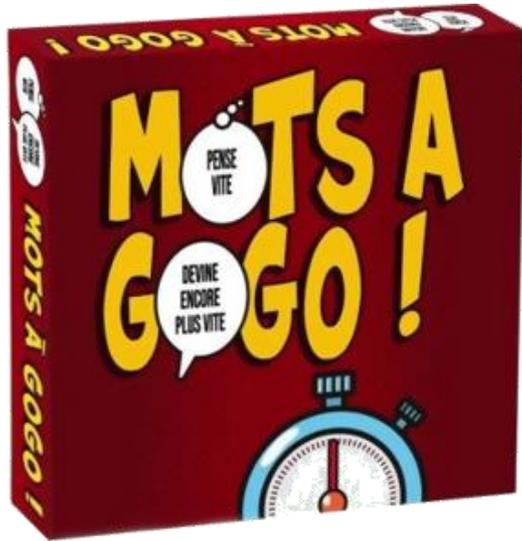
Comment jouer?

Proposer un mot avec les 3 cartes consonnes retournées
- soit le joueur le plus rapide répond
- soit au tour de chaque équipe

La bonne stratégie est de monter les voyelles de manière homogène... car **en fin de partie une voyelle qui a déjà atteint la ligne d'arrivée ne peut plus être utilisée dans une réponse!**



Mots à gogo ! - Les jeux de lettres (et de mots)



DESCRIPTION :

2 étapes :

CHRONOMETRE - « Pense vite » :

Trouver 5 mots correspondant aux lettres définies par le jet de dé le plus rapidement possible

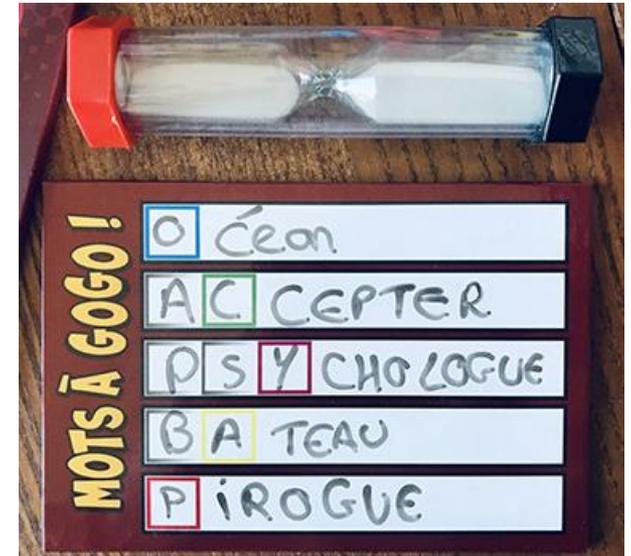
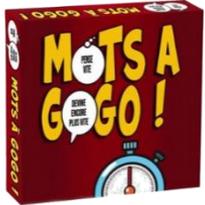
COMPTE À REBOURS - « Devine encore plus vite » :

Trouver 5 mots de l'équipe adverse avec le temps restant

Intérêt pédagogique:

- Travailler sa concentration et la rapidité
- Se montrer stratégique
- Réactiver du vocabulaire
- Niveaux recommandés : A2 à C2

Mots à gogo ! - Les jeux de lettres (et de mots)



Recommandations :

- Se joue à 4 joueurs **obligatoirement**
- Doubler le temps de réflexion
- Pas encore testé en distanciel



Chaque lettre compte !

Jack Degnan



Chaque lettre compte !



<https://www.scorpionmasque.com/fr/mot-pour-mot>

1 En équipe, trouvez vite un mot dans la catégorie imposée !



2 Tirez chacune de ses lettres d'une case vers vous.



3 La première équipe qui amène 6 lettres de son côté gagne !

Deil pour oeil et mot pour mot !



Illustré par Matt Roussel et Manuel Sanchez
[scorpionmasque.com](https://www.scorpionmasque.com)
scorpionmasque

Explication vidéo [scorpionmasque.com](https://www.scorpionmasque.com)



<https://www.scorpionmasque.com/fr/mot-pour-mot>

EQUIPE 1

BCDFGHI LMNOPQRSTV

EQUIPE 2



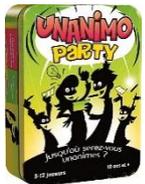
Mot pour Mot - Tir à la corde en équipes



 Le Passe Temps
Vidéo YT de la Ludothèque
« Le Passe Temps » (Toulouse)



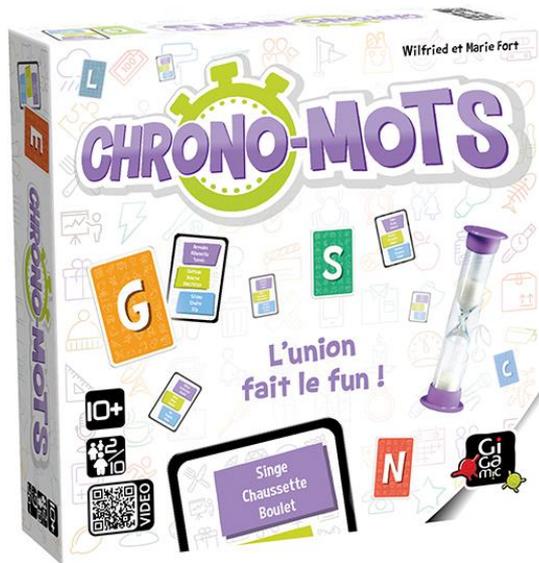
Mot pour Mot - Tir à la corde en équipes



Détournement possible avec les cartes d'un autre jeu comme UNANIMO Party



Chrono-Mots - L'union fait le fun



DESCRIPTION :

Règles originales spécifiques....mais détournées, simplifiées et adaptées pour le distanciel.

Les cartes servent pour créer des devinettes

Démo du jeu

<http://www.gigamic-adds.com/game/chrono-mots>

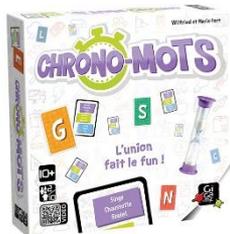
Intérêt pédagogique:

- Maîtriser les tournures interrogatives
- Réactiver du vocabulaire

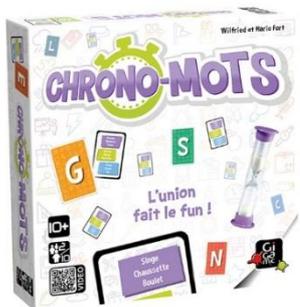
- Niveaux recommandés : A2 à B2



Chrono-Mots - L'union fait le fun



Chrono-Mots - L'union fait le fun



EXTRAIT VIDEO :

Dans une salle dédiée, un étudiant choisit un mot sur une carte et le révèle à l'enseignant pour un accompagnement éventuel



Buzzer F*cker - Parodie du petit bac

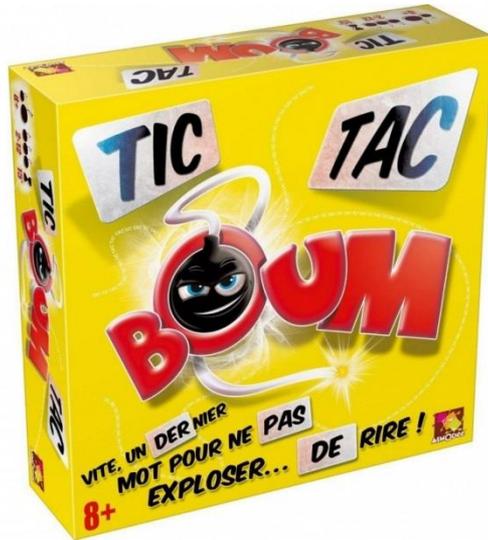


Objectif : Trouver une réponse qui commence par la bonne lettre et qui entre dans la catégorie affichée par le gros dé !

Du karaoké, en passant par des mimes, des bruitages, des compliments...



TIC TAC BOUM – Les jeux de lettres (et de mots)



DESCRIPTION :

Le dé indique l'endroit du mot où devra être placé le son tiré par la suite :

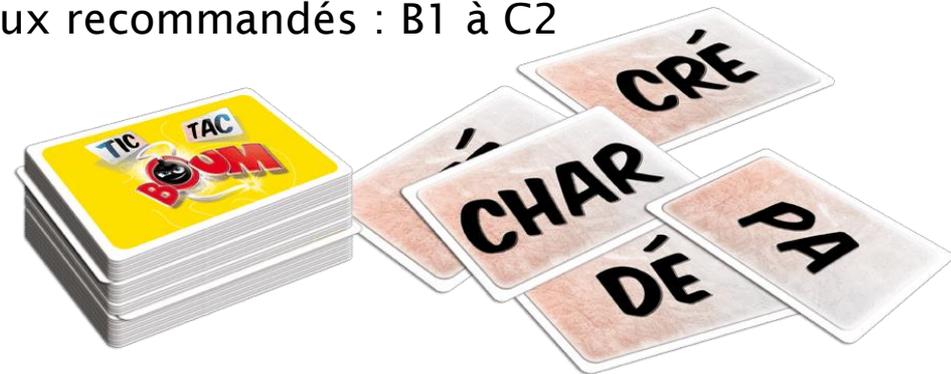
TIC : au début

TAC : à la fin

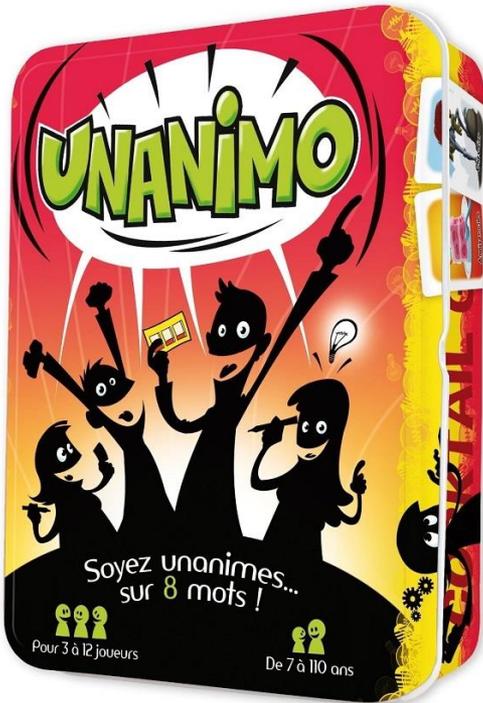
BOUM : ou n'importe où dans le mot trouvé.

Intérêt pédagogique:

- Travailler la concentration et la maîtrise du stress
- Réactiver le vocabulaire
- Niveaux recommandés : B1 à C2



UNANIMO et UNANIMO PARTY



DESCRIPTION :

Unanimo est un jeu d'association d'idées et de mots

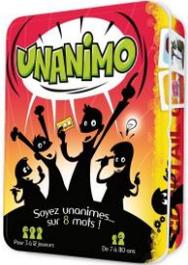
Essayer de trouver les 8 mots que les autres joueurs auront écrits.

Intérêt pédagogique:

- Activer ou de réactiver le vocabulaire de base
- Travailler sur les champs lexicaux
- Coopérer et s'entraider
- Décider et négocier collectivement

- Niveaux recommandés : A1 – C2

UNANIMO et UNANIMO PARTY



Chocolat



Clé



Couteau



Tente



Facteur



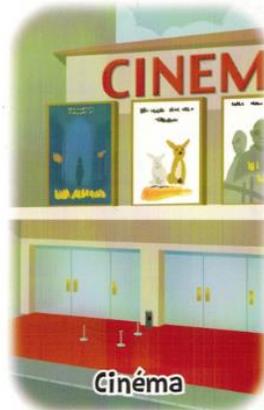
Baguette



Vache



Métro



Cinéma



Ordinateur

UNANIMO et UNANIMO PARTY



De Vladislav Kucherenko à Tout le monde:

lait
cultivation
herbe
ferme

De Trang à Tout le monde:

Lait, ferme, viande, bœuf, fromage,
beurre

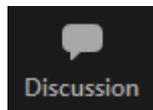
De Alejandro Vargas à Tout le monde:

Campagne
Lait
ferme
animal
viande
fromage

Envoyer à : Tout le monde ▾

Saisir le message ici...

Captures de la discussion d'une session avec un groupe A2 le 17 Mars 2021



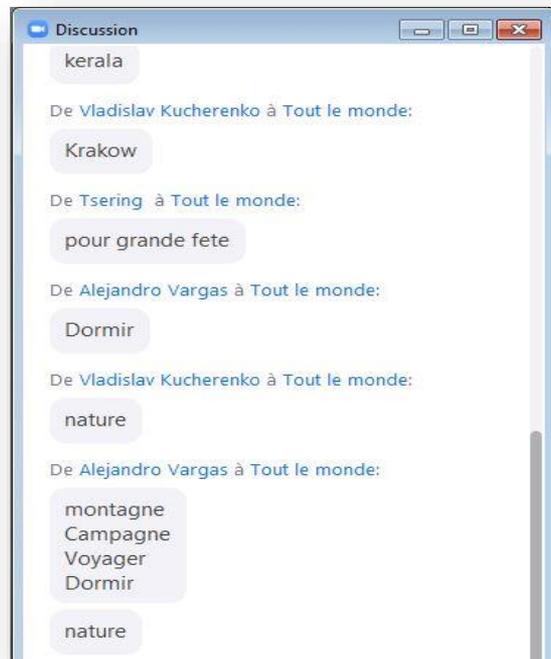
De Fuat KARA à Tout le monde:

Quynh est -ce que tu peux écrire

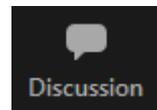
De Quynh PHAN à Tout le monde:

campagne, lait, viande, animal.
cuir, fromage

UNANIMO et UNANIMO PARTY



Captures de la discussion d'une session avec un groupe A2 le 17 Mars 2021



UNANIMO et UNANIMO PARTY



ADAPTATION à distance MODE INDIVIDUEL :

AnswerGarden est un outil de sondage minimaliste.

- la participation du public en temps réel
- le brainstorming en ligne
- les commentaires en classe.

Il affiche des milliers de réponses en un coup d'œil!



zoom

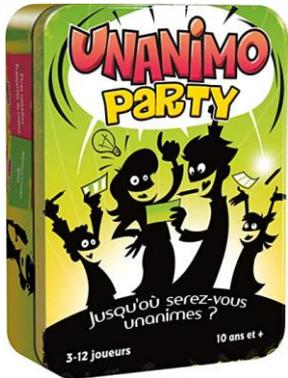


AnswerGarden



<https://answergarden.ch/> **Prêts ?**

UNANIMO et UNANIMO PARTY



Variante du jeu : UNANIMO PARTY

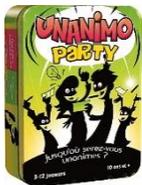
Ce ne sont plus des images ... mais des thèmes ou contraintes



Intérêt pédagogique:

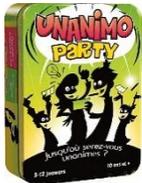
- Activer ou de réactiver le vocabulaire de base
 - Travailler sur les champs lexicaux.
 - Coopérer et s'entraider
 - Décider et négocier collectivement
-
- Niveaux recommandés : A2 – C2

UNANIMO et UNANIMO PARTY

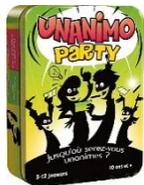


Noms de chanteur ou de groupe de musique en un seul mot	A des cornes	Ça va par paire	Animaux commençant par la lettre « C »
Ce que l'on met dans sa poche	On en a au moins 3 sur le corps	Prénoms féminins terminant par « A »	On adorerait plonger dans une piscine remplie de...
Races de chien	À l'hôpital	Sur la liste de courses d'un végétarien	Plats qui se partagent, qui se mangent à plusieurs
Vus dans un château	Dans la malle du magicien	Choses qui ne rentrent pas dans l'ascenseur	C'est jaune

UNANIMO et UNANIMO PARTY



UNANIMO et UNANIMO PARTY



De Trang à Tout le monde: 04:52 PM

Tomate, oignon, salade, bacon,
jambon, boeuf

De Vladislav Kucherenko à Tout le monde: 04:52 PM

tomate
salade
fromage
poulet
jambon
pain
sauce

De Quynh PHAN à Tout le monde: 04:53 PM

salad, tomate,
jambon, oeuf, sauce, oignon, fromag
e, concombre

Capture de la discussion d'une session avec un groupe A2 le 17 mars 2021



zoom

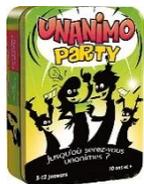


Diviser en groupe



Discussion

UNANIMO et UNANIMO PARTY



ADAPTATION à distance >> MODE Collectif :

Permettre le travail en sous-groupes

zoom.us/profile/setting

DEMANDER UNE DÉMO

zoom SOLUTIONS ▾ FORFAITS ET TARIF

PROGRAMMER UNE RÉUNION SE JOINDRE À UNE

Sécurité

Programmer la réunion

En réunion (base)

En réunion (avancé) 1

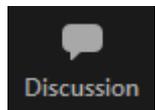
Notification de courriels

Autres

Salle de petits groupes

Permettre à l'animateur de diviser les participants de la réunion en salles plus petites et distinctes

Autoriser l'hôte à désigner des participants aux salles de discussion lors de la planification

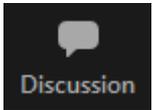


UNANIMO et UNANIMO PARTY

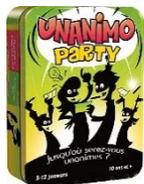


ADAPTATION à distance >> MODE collectif :

- Montrer la carte à la caméra **et** écrire le mot dans « Discussion »
- Avec ZOOM, créer des séances de groupe et nommer un chef de groupe.
- Le chef de chaque groupe note **dans un éditeur de texte** la liste des 6 ou 8 mots.
- Après un temps de réflexion, retour automatique des joueurs dans la salle de cours ; chaque chef colle les réponses dans la *chat*.
- Décompte des mots communs à au moins deux équipes.



UNANIMO et UNANIMO PARTY



ADAPTATION à distance en MODE collectif :



zoom



Diviser en groupe



Discussion



Prêts à jouer ?

- Nommez un **chef d'équipe** quand vous serez dans votre salle en groupe
- Echangez entre vous pour trouver **les 6 mots « unanimo »**
- Préparez votre réponse dans un éditeur de texte. Copiez...
- Au retour de tous les participants dans la salle collective, **Collez** dans la fenêtre de discussion !
- Comparez avec les autres équipes

Catégorie 4 – Les jeux de narration et d'argumentation



Intérêt pédagogique:

- Encourage l'expression écrite ou orale
- Décoder une image, l'interpréter
- Aider à la construction du schéma narratif
- Utiliser des connecteurs logiques et respecter une cohérence
- Développer les personnages/les décors
- Facilite le travail en binôme, l'improvisation et la coopération

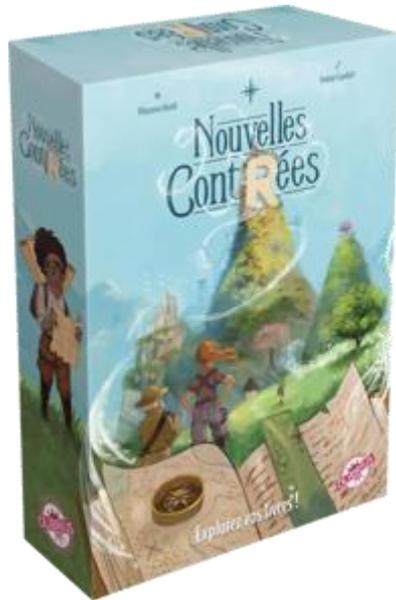
Niveaux recommandés :

B1 à C2

Utilisation en classe :

- Mode coopératif
- Développer la créativité en faisant écrire et réécrire les histoires

Nouvelles Contrées – Le jeu exploratoire de vos livres



Ma présentation pour le
GR19 « Le jeu en
formation »

INSPE Saint Denis sur :

https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/01/JADE_IDS_NouvellesContrées_INSPE_StDenis_Janv2022_Guillaume_Garcon-v2.pdf



- **CDI - Documentation :**
 - Séance découverte des nouveautés du CDI
 - Rallye lecture et concours *Nouvelles Contrées*
 - NC & Club lecture comme alternative au « book trailer »
- **Français – Lettres – et autres disciplines :**
 - Support pour l'étude d'une œuvre intégrale
 - Séance brise-glace sur un regroupement de textes en proposant des tours de jeux *Nouvelles Contrées* (avec les œuvres complètes)
 - Atelier de création de nouvelles contraintes « Marque-pages Mission » et « Marque-pages Péripétie »
 - Déclencheur d'écrits
- **Projet TICE Multimédia :**

Réalisation du chef-d'œuvre « Podcast de l'expédition *Nouvelles Contrées* » en Lettres, classe de Terminale

Programme de Terminale Bac Pro Français – BO : *Jeu : nécessité, futilité?*
- **Arts plastiques :**

Conception, édition et impression de nouveaux marque-pages



444 choses à faire (ou pas) – Apprendre à mieux connaître ses amis



- 1 Passer le réveillon du Nouvel An avec des inconnu-e-s
- 2 Voir tous les films ayant eu la Palme d'Or
- 3 Passer une journée à tout accepter, et rien refuser



- 1 Donner 10 % de tes revenus de cette année à des enfants en Afrique
- 2 Voyager dans la jungle à dos d'éléphant
- 3 Réaliser ton propre film



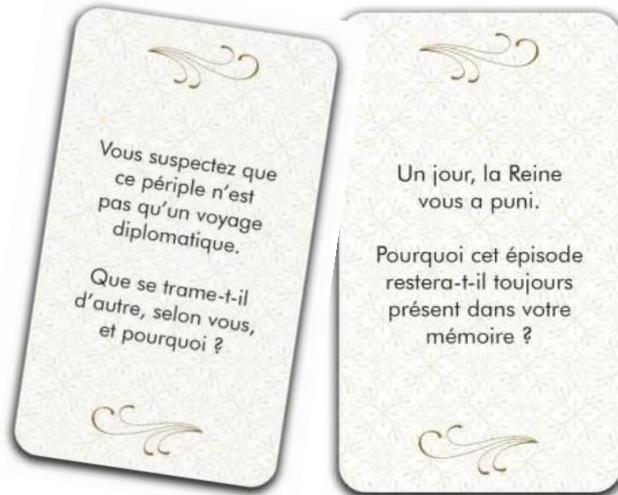
- 1 Apprendre à faire du feu en frottant des bâtons l'un contre l'autre
- 2 Apprendre à casser des noix à la main
- 3 Marcher sur des charbons ardents



- 1 Ouvrir ton propre restaurant
- 2 Courir tous les matins, quel que soit le temps
- 3 Acheter une vraie combinaison spatiale et la porter au moins une fois



Pour la Reine - Construction d'histoires à l'aide de 46 cartes



Laissez-vous guider en répondant aux cartes Question afin de tisser ensemble un récit empli d'amour et d'héroïsme, mais aussi de trahisons et de doutes !



Tester cette mécanique en ligne
<https://www.forthedrama.com/>

UNE HISTOIRE D'AMOUR UN ROYAUME EN DANGER



2 à 6 joueurs / 14 ans et plus / Durée : à partir de 30 min.

Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité ! Choisissez votre Reine parmi les 14 illustrations proposées (ou imaginez la vôtre) et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des 46 cartes Question.

« Quelle est cette puissance éloignée vers laquelle vous faites route ? »

« Que vous a promis la Reine avant d'entreprendre cette expédition ? »

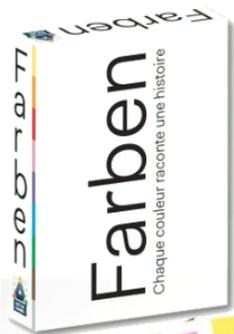
« À la cour royale, certains jalourent votre relation avec la Reine. Pourquoi ? »

En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons, jusqu'à l'apparition de la plus importante des questions :

**LA REINE EST ATTAQUÉE.
LA DÉFENDREZ-VOUS ?**



ReMEMber ou Farben - Communication et mémoire



https://unjeudansmaclasse.com/spip.php?page=article&id_article=53&lang=f
r



L'AFFAIRE DES POISSONS DE CHINE 🐟

«Le corps d'une femme est retrouvé au milieu d'un aquarium brisé... Un crime passionnel ? Que s'est-il passé ce soir-là ?» Jurés, Prendrez-vous la bonne décision ?



<https://editionsfika.com/wp-content/uploads/2018/01/L-exique-IC.pdf>



<https://www.youtube.com/watch?v=3yHhwsLKLx4>

A l'heure du crime où étiez-vous? -



Jeu d'enquêtes, d'imagination et d'ambiance à jouer en grand groupe.

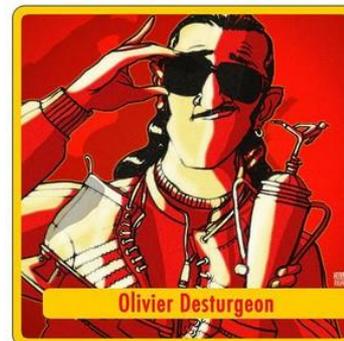
Deux joueurs sont désignés comme suspect.

Ils tirent **une carte crime** et **une carte alibi**, où étiez-vous à l'heure du crime.

Dans un premier temps les suspects se concertent pour mettre au point leur alibi pendant que les enquêteurs préparent leurs questions.



BARABISTOUILLE – Jeu de langage et d'improvisation



Olivier Desturgeon
33 ans
Ancien patineur, je dois me reconverter.
Je suis à la recherche d'un travail.
Monsieur Passepoil veut me rencontrer
pour commercialiser sa ligne de strings
pour patineurs. Il me veut comme égérie.

Excentrique - Fonceur - Prolétaire

<p>A</p> <p>Mime que tu es sur un vélo pendant que tu parles.</p>	<p>B</p> <p>Parle en écrasant des insectes imaginaires sur la table et dans les airs.</p>
<p>C</p> <p>Parle en plaçant une carte sur la tête de chaque joueur. Si une carte tombe, remets-la à sa place et cela, jusqu'à la fin de ton improvisation.</p>	<p>D</p> <p>Parle en tournant autour de la table, comme un professeur qui contrôle les examens.</p>

<p>1</p> <p>Le regard des autres est-il très important pour toi ?</p>	<p>2</p> <p>Engueuler les cons : est-ce vraiment utile ?</p>
<p>3</p> <p>Accepterais-tu de créer un jardin partagé avec le voisin ?</p>	<p>4</p> <p>Marcher dans le sable pieds nus : une horreur ou un plaisir ?</p>

<p>1</p> <p>Penses-tu pouvoir faire confiance à tes proches ?</p>	<p>2</p> <p>Une belle carrière est-elle une raison de vivre suffisante ?</p>
<p>3</p> <p>Faire une promesse et puis ne pas s'y tenir : est-ce de la lâcheté ?</p>	<p>4</p> <p>Préfères-tu être esclave au 21^e siècle ou au 18^e ?</p>

CARTAVENTURA – Le livre dont vous êtes le héros

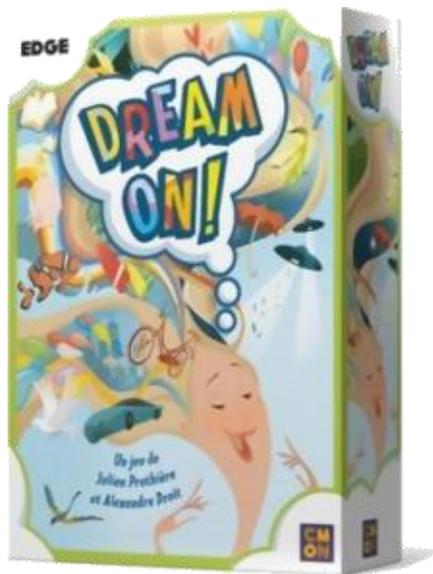


4

Scandinavie. An 985. Vous êtes Leif Erikson, fils aîné d'Erik Thorvaldson dit «Erik le rouge». Voilà plusieurs jours qu'avec votre jeune frère, Thorstein, vous avez quitté Brattahlid, votre colonie du Groenland. Bientôt vous accostez sur les côtes de l'Islande. Votre venue est annoncée à l'Althing, la grande assemblée. Votre père, Erik, comme votre grand père avant lui, a été injustement accusé d'assassinat et a été banni pour de sombres raisons dont il a emporté le secret. Vous devez maintenant laver et restaurer l'honneur de votre famille aux yeux de tous les clans. Nombreux seront les dangers et vous savez vos vies en péril. La mort, ici, a tant de visages différents qu'il vous faudra être sur vos gardes de jour comme de nuit. Puissent les Dieux vous aider dans votre quête ! Il est temps de les solliciter. Thorbjorg, « Petite Voyante », vous accompagne. Ses dons de divinations seront précieux. Elle attend maintenant que vous choisissiez à quel Dieu elle doit porter ses offrandes.

• PIOCHEZ 5 • PIOCHEZ 6 • PIOCHEZ 7
• RETOURNEZ CETTE CARTE (4)

Dream on – Imaginer son rêve et se rappeler de celui des autres joueurs



DESCRIPTION :

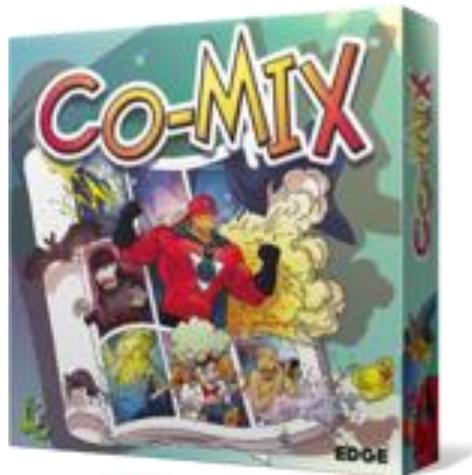
Jeu de contes collectifs dans lequel les joueurs créent un rêve ensemble en 2 minutes. Ils doivent ensuite se rappeler ce qui s'est passé dans le rêve et dans quel ordre.

Intérêt pédagogique:

- Travailler la mémoire et la créativité
- Favoriser la prise de parole
- Niveaux recommandés : B1 à C2



CO-MIX– Construire une planche de BD



DESCRIPTION :

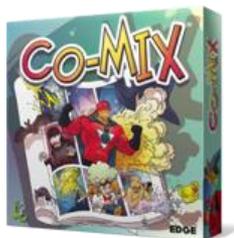
Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée.

Evaluer le scénario d'un autre joueur

Intérêt pédagogique:

- Raconter une histoire improvisée
 - Revoir le schéma narratif
 - Produire un synopsis de bande dessinée
 - Utiliser des connecteurs logiques
-
- Niveaux recommandés : A2 à B2

CO-MIX- Construire une planche de BD

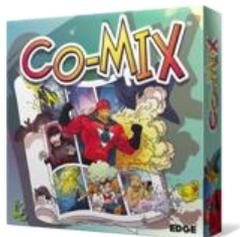


LISTE DE TITRES

- Quelque part dans la nuit !
- Le Visiteur inattendu
- Un Mystère mystérieux
- Tout est bien qui finit bien
- Le Vol inexplicable
- Le Jour le plus fou de ma vie
- Joyeux Anniversaire, abruti...
- Amour impossible
- On a fait de moi le coupable idéal !
- Il était moins une
- Une Issue épique
- Ensemble à jamais
- Courez ! Courez !
- Je ne me souviens pas...
- Ne pleurez pas
- Sale Journée
- La Femme fatale
- Laissez tomber
- Deux Secondes
- Donnez-moi l'argent !
- Ils ont fait de moi un criminel
- L'hiver vient
- L'Étranger
- Tentation irrésistible
- Trop malin
- Baiser mortel
- Juste un dernier baiser
- Ma plus grande peur
- Je travaille seul
- Deux Destinées
- Le Champion
- Un Métier dangereux
- Quand les choses se corsent
- Né pour être sauvage
- Sur le fil
- Pas de panique !
- Le Grand Jour
- L'Homme de fer
- Une Femme étrange
- Une Nuit sans sommeil
- Une Méthode dangereuse
- Le Témoin
- Il nous faut un héros
- Le Frère
- Contre toute attente
- Une dernière chose...
- Identité volée
- La Lettre
- Marée contraire
- Le Voyage de la peur
- Justice !
- La Grande Idée
- La Révolution pour tout de suite
- La Communauté
- Catastrophe
- La fin n'est pas la fin
- Non-dits
- Plan maléfique
- Elvis n'est pas mort
- Ça m'est égal
- Le jeu n'en vaut pas la chandelle
- La Quatrième Dimension
- Sages Paroles



CO-MIX – Construire une planche de BD



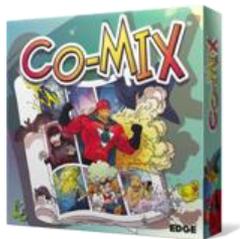
Contenu :

Planches de 6
ou 9 vignettes

150 cartes
recto/verso



CO-MIX—Construire une planche de BD



Contenu :

Planches de 6
ou 9 vignettes

150 cartes
recto/verso



L'invasion des tentacules du monde perdu - Produire un scénarii de film Série B



B MOVIES

PRODUISEZ DES FILMS CULTES ! (OU DES NANARS)

En tant que scénaristes, pitchez vos meilleures idées de films aux producteurs et tentez d'obtenir leur feu vert pour sa production. Que vous soyez grand cinéphile ou amateur de nanars, *B Movies* est parfait pour célébrer les films classiques cultes. *B Movies* se joue aussi bien en compétitif qu'en coopération.

CONTENU :

- 96 jetons Pop-corn
- 86 cartes Titre
- 20 cartes Titre de l'extension Épouvante
- 18 cartes Vote
- 12 cartes Studio
- 5 jetons Clap
- 1 règle du jeu

Inclus l'extension Épouvante du Kickstarter !

SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



DESCRIPTION :

Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée.

Affronter un autre joueur tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue...

Intérêt pédagogique:

- Expliciter des associations d'idées
 - Raconter une histoire improvisée
 - Revoir le schéma narratif
 - Utiliser des connecteurs logiques
 - OU Argumenter dans un débat
-
- Niveaux recommandés : A2 à B2

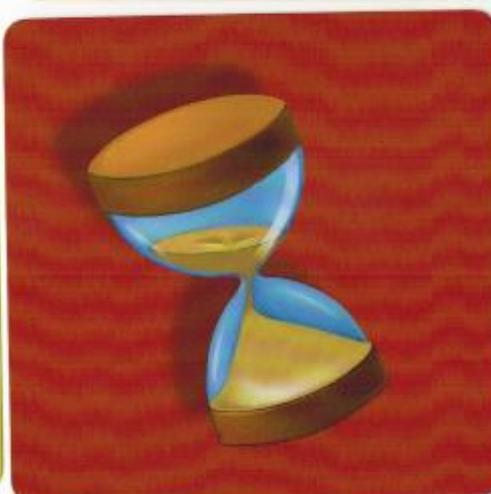
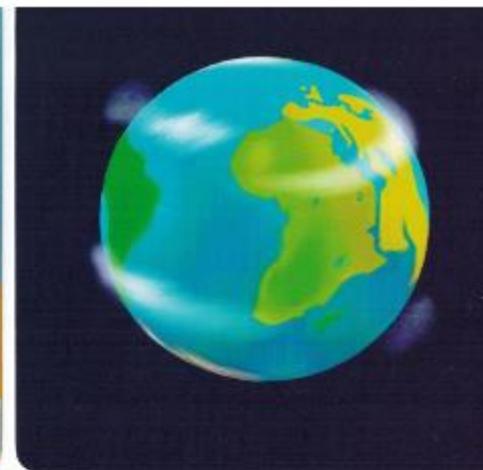
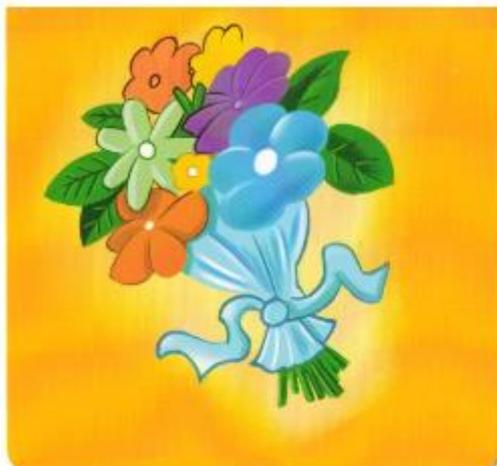
SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



À VOUS
DE JOUER!



SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



Fiche pédagogique

<https://leszexpertsfle.com/wp-content/uploads/2013/09/fiche-pedagogique-speech.pdf>



Règle de base: 4 modes de défis:

1. Une personne raconte une histoire à partir de 5 images piochées au hasard, une autre fait de même et on vote pour la meilleure histoire
2. Idem mais la deuxième personne raconte une histoire différente à partir des 5 mêmes images (l'ordre peut changer) et on vote
3. On pose une question avec une image et l'adversaire répond avec une autre – 5 allers/retours puis on vote
4. On lance un débat à partir d'une image, puis chacun propose des arguments, ensuite on vote

Fiche pédagogique

<https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/NT-speech-28749-17815.pdf>



Adaptations du matériel

- Ne mettre en jeu que les cartes correspondant à une thématique donnée.
- Mettre les cartes en jeu à mesure que le lexique associé a été vu en classe.
- Supprimer les cartes trop abstraites pour chaque joute.
- Réduire le nombre de cartes pour chaque joute.

The BIG IDEA – Vendre son invention



DESCRIPTION :

Vanter une invention de son choix à partir des cartes reçues : « **objets** » et « **qualificatifs** ».

Intérêt pédagogique:

- Imaginer
- Argumenter et persuader
- Niveaux recommandés :
B1 à C2



Un bel exemple d'invention révolutionnaire !



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

Voir Antoine
Chollet
[Enigmatik 21](#)

La ronde des contes



DESCRIPTION :

Imaginer et raconter une histoire à plusieurs à partir de cartes d'expressions.

Intérêt pédagogique :

- Développer l'improvisation
- Se divertir, « lâcher prise »
- Niveaux recommandés : A2 – C2



IMAGIDES – Les jeux de narration



DESCRIPTION :

Lancer les dés et laisser libre cours à la créativité pour **construire un récit à partir des images révélées**

Intérêt pédagogique:

- Encourager l'expression orale OU/ET écrite
- Faciliter le travail en binôme ou en groupes
- Niveaux recommandés : A2 à C2  YouTube

IMAGIDES – Les jeux de narration



1 CIEL	2 LIEUX	3 NOUR- RITURE	4 ÉMOTIONS	5 ACTIONS	6 FANTAS- TIQUE	7 CORPS HUMAIN	8 ANIMAUX	9 LOISIRS	10 VOYAGE	11 VIE QUOTI- DIENNE	12 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

IMAGIDES



Exemple de productions écrites rassemblées sur un padlet :

https://padlet.com/ggarcon_15/mblzwt7sztw

padlet



GG + 13 • 2 jours

IMAGIDES - LAISSEZ PARLER VOTRE IMAGINATION

A partir du tirage des dés, imaginez une histoire...si possible au passé

IMAGIDES



☆ NOTER

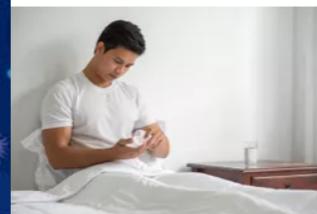
Ajouter un commentaire

Mai

Il était un fois dans une forêt, il y a un ami couple est Dragon et Serpent. Ils ont rencontrés dans il fait beau jour. Dragon est se reveillé après un long dormir dans volcan, il est sorti rechercher nourriture et il voit de Serpent timide près de des arbres. Dragon est surprise parce que cette forêt qu'il seul. Pour la première fois, le dragon a vu un animal autre que lui dans cette forêt. Après le Serpent vient, la vie de Dragon est mieux bonheur, Dragon et Serpent ont devenus amis. Ils a eu beaucoup de gout la même : ils aiment manger viande, ils aiment chanter sous le ciel plein des étoiles,...Ils ont passé leur jours

FUAT

Hier à 11 heures, j'essayais de **dormir** dans mon lit c'était dur pour moi car j'ai bu un café il y avait une **heure** avant de dormir. J'ai dû attendre mon heure pour dormir. Une heure après, j'ai décidé de me réveiller pour boire et manger quelque chose dans la cuisine. J'ai trouvé de la **viande** en frigo avec du cola. Après avoir mangé, j'avais mal au ventre à cause de viande. J'ai senti quelque chose dans mon estomac comme **volcan**. J'ai du ouvrir la fenêtre pour **respirer l'air frais**. Soudainement j'ai vu les **arbres** sombre à l'extérieur mais il y avait un peu lumière sur les arbres grâce aux **étoiles**.



★★★★★ (1)

Ajouter un commentaire

TRANG

C'était 2 heures moins dix. À ce moment-là, personne n'était dans la **forêt**. J'ai marché sous la lumière de la lune et des **étoiles**. Il y aurait un petit bruit « Crack ! » dans les buissons et tout à coup, un grand **serpent** est sorti et il s'est précipité en face de moi. J'étais **surprise** ! J'ai ouvert mon sac à dos, j'ai eu besoin de quelque chose pour combattre le serpent. Mais ce que j'ai trouvé, c'était juste un **crayon**. « Quel dommage ! Je serai le **repas** du méchant serpent ! » j'ai pensé. J'ai vraiment eu peur, j'ai pleuré plus fort et « BOUM ! ». J'ai senti une odeur de brûlé. Le ciel est devenu très clair. J'ai vu un **volcan** en plein de fumée. Un **dragon** s'est envolé dans la fumée, il m'a dit : « N'aie pas peur ! » et m'a donné un **fer à cheval**. « C'est un portoloin* ! Il va t'aider à rentrer chez toi ! ». Ça faisait seulement 3 secondes et quand j'ouvrais mes yeux, j'ai trouvé que j'étais sur mon lit. C'était un cauchemar ! J'ai regardé ma paume de main droite, il y avait une marque grise comme un fer à cheval.

IMAGIDES – Les jeux de narration



20 activités à télécharger sur :
https://drive.google.com/file/d/1B_m0R7OLr9_hhpqFHleAMlvpvBcMrfUEan/edit

		Débutants	Intermédiaires	Avancés
1	Les Allitérations	✓	✓	✓
2	Dans l'Ordre Alphabétique	✓	✓	✓
3	« Et » & « Mais »	✓	✓	✓
4	Associations d'Idees	✓	✓	✓
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	✓	✓	

IMAGIDES - VARIANTES



- **Mélanger deux jeux**

A combiner avec « **comment j'ai adopté un gnou** » pour les connecteurs logiques

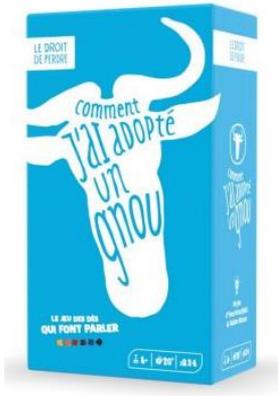


- **Produire un podcast**

- Faire enregistrer l'histoire avec un micro ZOOM ou smartphone
- Le déposer sur un padlet
- Demander aux autres étudiants de commenter les histoires des pairs / Système de vote



COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU



DESCRIPTION :

Lancez les 6 dés au fur et à mesure pour créer un récit qui réponde à une thématique donnée.



Intérêt pédagogique:

- Encourager l'expression orale
- Travailler l'improvisation
- Niveaux recommandés : B1 à C2



COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU



CANOPÉ

<https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/NT-comment-j-ai-adopte-un-gnou-21839-15805.pdf>



https://unjeudansmaclasse.com/?page=article&id_article=74&lang=fr

B

- 41 Il y a un génie dans ma cafetière.
- 42 Je n'aurais jamais dû bricoler cette tondeuse à gazon.
- 43 Crétin de perroquet.
- 45 J'ai pas l'air comme ça, mais j'ai attaqué une banque.
- 46 Mon inoubliable soirée pyjama.
- 51 Tu sais ce que j'ai retrouvé dans un nem ?
- 52 J'ai un chien qui parle.
- 53 C'est pas de ma faute, c'est mon coiffeur !
- 54 Hier, j'ai hypnotisé mon lapin.
- 56 C'est comme ça que Josette s'est retrouvée enfermée dans mon frigo.
- 61 Comment j'ai sali mon t-shirt.
- 62 Pourquoi je ne prends qu'une douche tous les six mois.
- 63 J'ai inventé une pilule magique.
- 64 J'ai encore été viré(e).
- 65 La trompette du voisin...

C

- 41 Je vous raconte mon prochain film.
- 42 J'ai passé une très bonne soirée avec une fée...
- 43 Un jour, j'ai mangé 23 œufs durs !
- 45 Coincoin, le vilain canard.
- 46 Le crime était presque parfait.
- 51 La préhistoire, c'était vachement sympa !
- 52 J'ai un doigt magique.
- 53 L'histoire la plus courte du monde.
- 54 Hi-han, le petit âne coquin.
- 56 Je suis devenu(e) Président(e) d'une île.
- 61 Quand on a commencé, on était dix...
- 62 J'ai sauvé la planète, mais personne ne le sait.
- 63 Du pâté dans mes chaussettes.
- 64 Mon cousin parle une langue inconnue.
- 65 J'ai dressé mon chat.

COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU



VERSION GENIAL.LY en ligne :

view.genial.ly/6042a35fb67e9d0d42b5f6b0/interactive-content-gnou



The screenshot shows the online game interface. At the top left is the Réseau CAN 15 OPÉ logo. Below it is a 'VARIANTE' section with a 'Tinsulies Mactraiae' card. To the right is a 'CHOIX DU THÈME' button. Below these are several colored buttons: 'Tu vas pas me croire' (yellow), 'hélas' (orange), 'le plus drôle' (red), 'c'est vrai que' (purple), 'bref !' (dark blue), and 'et le drame' (dark blue). Each button has a 'LANCER' button below it. On the right side, there are two vertical columns of cards, each labeled 'A' at the top. The first column contains cards numbered 12 to 36, and the second column contains cards numbered 41 to 56. Each card has a short text snippet related to the game's theme.

STORY CUBES - VARIANTES



Rory's
**Story
Cubes**

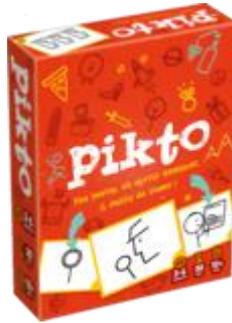
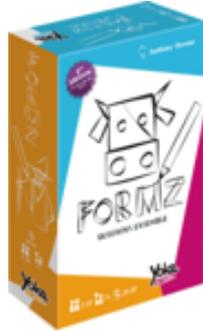


https://print-and-play.asmodee.fun/files/rory-story-cubes/rsc_poster_fr.pdf



<https://davebirss.com/storydice/index.html>

Catégorie 5 – Les jeux de dessin



Intérêt pédagogique:

- Favorise l'attention et l'écoute
- Favorise l'observation et la compréhension orale
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de la créativité
- Développement de l'intelligence manuelle

Niveaux recommandés :

A1 - C2

Utilisation en classe :

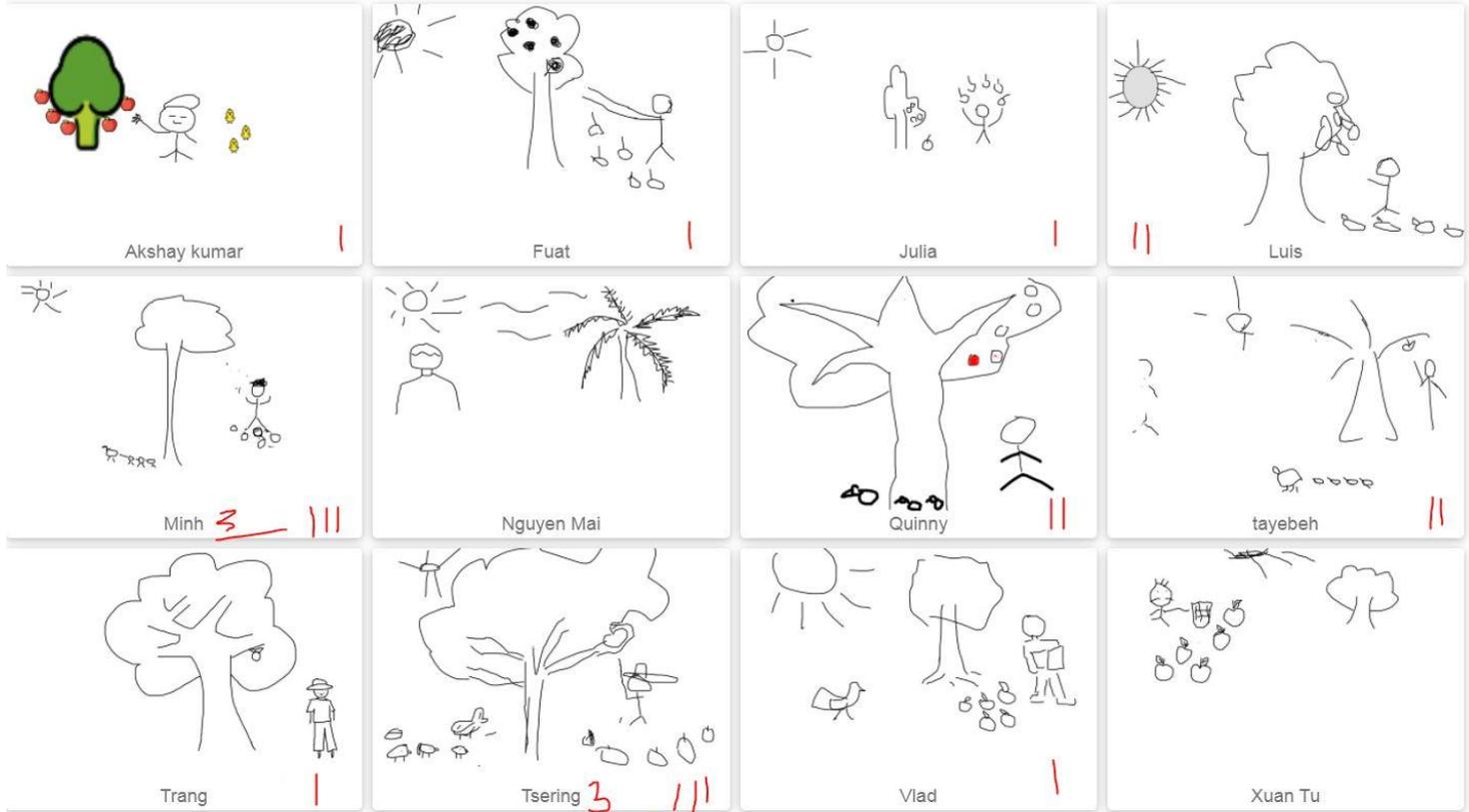
- **Mode compétitif**
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants
- Se familiariser avec d'autres outils numériques

DUPLIK - Dessiner la description entendue



- 1** Prenez secrètement une carte comprenant une illustration rigolote.
- 2** Décrivez cette image.
- 3** Pendant ce temps, vos adversaires dessinent.
- 4** Les joueurs examinent ensuite leurs croquis. Plus les dessins des participants comportent de détails mentionnés sur la carte, plus ils remportent de points !

DUPLIK - Dessiner la description entendue



La carte Duplik à décrire pour la faire dessiner

Séance JADE avec Duplik le 26 mai 2021 avec un groupe A2 (avec outil numérique)

WHITEBOARD.fi
a Kahoot! company

DUPLIK – Dessiner la description entendue



3 La bouche de l'homme est ouverte.

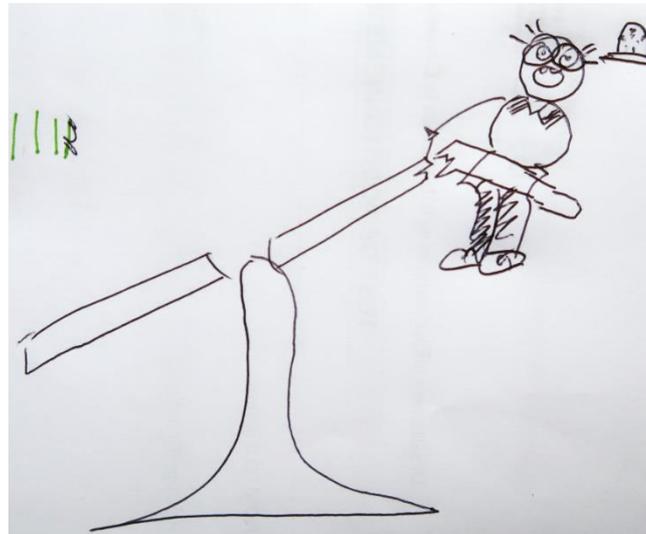
5 Il y a des bandes sur le chapeau de l'homme.

7 Deux aiguilles ressemblant à des flèches sont visibles sur le cadran de la balance.

2 Il y a un ressort à droite de la balance.



La carte Duplik à décrire pour la faire dessiner



Séance JADE avec Duplik le 12 mai 2021 avec un groupe B2 (sans outil numérique)

FORM'Z – Dessin en binôme avec 2 formes imposées



FORM'Z
Dessinons ensemble

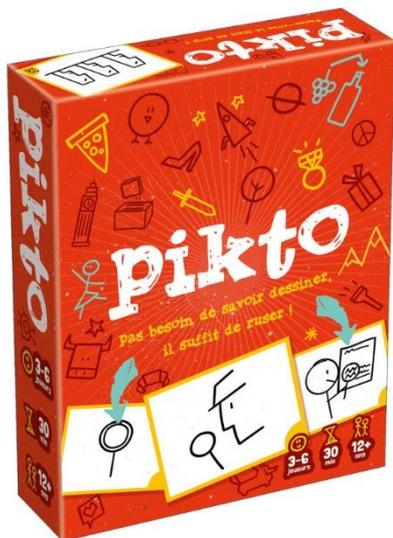
- 1 Qui sera M. FORM'Z ?**
Chaque joueur reçoit un jeton représentant une ellipse, un triangle, un rectangle ou M. Formz !
Ce dernier choisit une catégorie et doit deviner le mot que vous allez dessiner.
- 2 Dessinez !**
Vous consultez la carte de la catégorie choisie et décidez ensemble du mot à dessiner.
Vous devez réaliser un dessin commun mais chacun d'entre vous ne peut dessiner que la forme indiquée sur son jeton !
- 3 Faites vite !**
Si M. Formz trouve le mot dessiné, vous marquez un point !
Tous les jetons sont réattribués et un nouveau tour de jeu débute...
Mais attention, le temps défile vite !
Combien de mots pourrez-vous deviner au total ?

10 à 30 minutes

FORM'Z nécessite l'application gratuite Yoka disponible en téléchargement sur :
App Store | Google play

The diagram illustrates the game's flow. It shows a player selecting a category (e.g., 'DINOZAIRE GOLF') from a set of tokens. The player then draws a creature on a grid. Other players use their tokens to draw parts of the creature. The game ends when the creature is fully drawn or time runs out. The diagram includes icons for the different tokens and a stack of cards.

PIKTO – Faire deviner avec le moins de trait

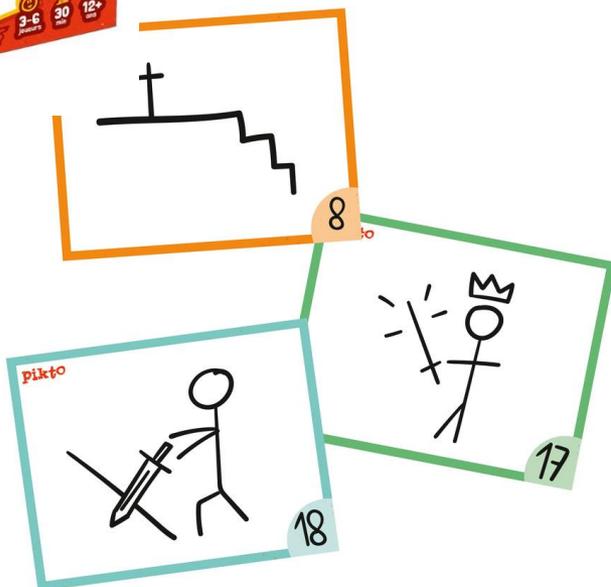


WHITEBOARD.fi
a Kahoot! company

Contenu :

+ de 1100
mots à faire
deviner

56 cartes



pikto

De 3 à 6 joueurs, à partir de 12 ans
(jusqu'à 10 joueurs en variante)

Défiiez vos adversaires pour le dessin le plus malin !

Dessinez tous le même mot simultanément pour le faire deviner à un seul joueur.
Mais attention :

- ✗ Vous ne pouvez dessiner que des traits droits et des ronds.
- ✗ Le joueur qui trace le moins d'éléments montrera son dessin en 1^{er}.

Si le dessin n'est pas deviné, le suivant montre le sien, etc.
Seul le 1^{er} joueur qui fait trouver le mot gagne !

Trouverez-vous le bon équilibre entre :

- ne pas faire le trait de trop pour passer en premier
- assurer pour que votre dessin soit deviné

PAS BESOIN D'ÊTRE UN ARTISTE !

PRENDRE DES RISQUES PEUT PAYER (OU PAS) !

1 Hugo a fait 15 traits, il le montre en 1^{er} à Lucas.

2 C'est au tour de Léa (18 traits).

3 Chloé s'est fait doubler (19 traits)

UN ROI ?

NON !

LÉA A GAGNÉ !

LES ÉCHECS ?

OUI !

What the Fake ?! – Faire un dessin unique



Le « *Just One* »
du dessin



Un jeu de **Walter Obert** et **Stefano Negro**, illustré par **Stivo**.

De 3 à 8 joueurs
À partir de 10 ans.

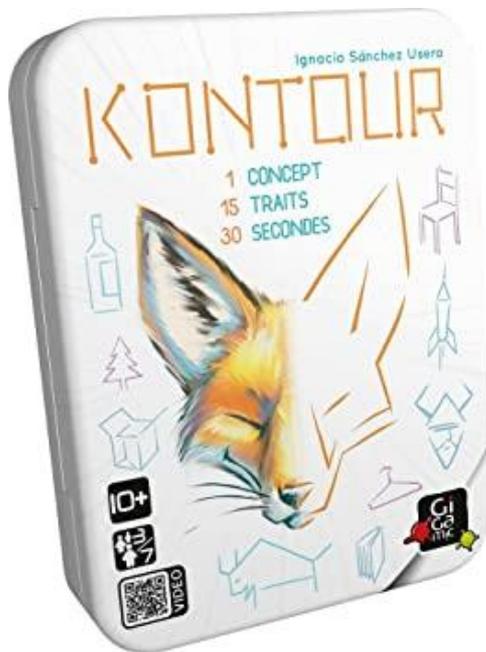
1 Réalisez 3 dessins sur le thème.

2 Marquez 1 point pour chacun de vos dessins qui est **UNIQUE** !

3 Mais attention ! Parmi vous, il y a un faussaire... qui marque des points s'il a le même dessin que vous !

CONTENU
54 cartes
6 crayons
1 bloc de feuilles
1 règle du jeu

KONTOUR – 1 CONCEPT 15 TRAITS 30 SECONDES

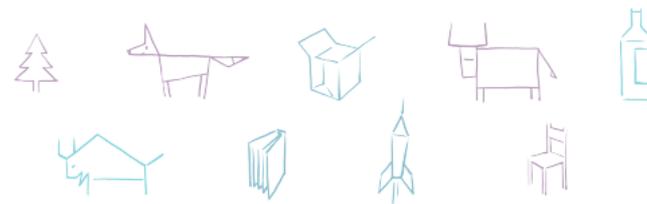


Outil de dessin
collaboratif :



DESCRIPTION :

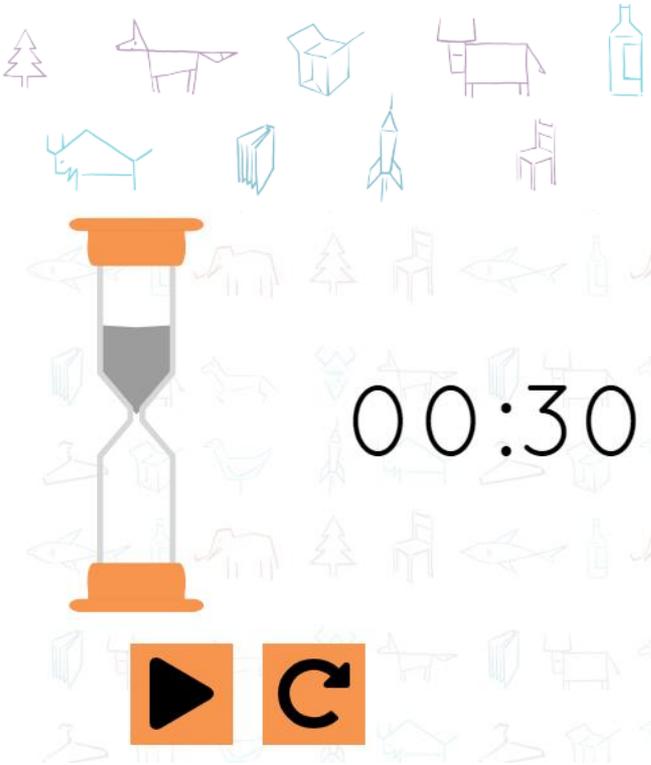
Les joueurs tentent de faire deviner aux autres un mot, mais attention : **ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir !**



Intérêt pédagogique:

- Réactiver du vocabulaire
- Travailler la dextérité manuelle
- Faire preuve d'un esprit de simplification
- Niveaux recommandés : A1 à B2

KONTOUR – 1 CONCEPT 15 TRAITS 30 SECONDES



KONTOUR Le site

<https://www.gigamic-adds.com/game/kontour>

Catégorie 6 – Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres



Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Développement de la culture générale
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

Niveaux recommandés :

B1+ - C2

Utilisation en classe :

- Mode compétitif
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants

CYRANO – Composition d'un quatrain avec 4 rimes



Dés Thème

Dé 1	Dé 2	Dé 3
Temps qui parle du 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

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

INSIDER et INSIDER Black – Jeu à identité secrète



Mes amis sont ... - Jeux en équipes



Comment pousser quelqu'un à...

- ...bout
- ...nous quitter
- ...dire la vérité
- ...parler
- ...démissionner
- ...avouer ses sentiments

Je couche avec...

- ...le père de mon mari
- ...mon ex de temps en temps
- ...un homme marié
- ...n'importe qui
- ...ma nounou
- ...ma collègue de travail

Pour ou contre la...

- ...peine de mort
- ...guerre
- ...5G
- ...chasse
- ...polygamie
- ...vaccination

mes amis sont...

...jaloux de moi
...ma famille
...morts
...en or

Devinez les **suggestions automatiques** des moteurs de **recherche Internet**...

L'arbitre lit la recherche

Comment faire semblant de...

- ...dormir
- ...travailler ✓
- ...pleurer
- ...chercher un emploi
- ...fumer ✓
- ...rire

En **40 secondes**, il faut trouver un max de suggestions

jouer ✗

bossier ✓

fumer ✓

d'être gentil ✗

...et **faites gagner votre équipe**

Je veux que mon ex...

Pourquoi les gens se...

300 recherches, 1800 suggestions repérées sur le web!

CONTRARIO – Découvrir l'expression cachée



À VOUS DE JOUER !

L'expression détournée à retrouver

Les 2 indices

La solution



45

1 **Les crocs du lac**
Réponse 1
i Cinéma i Steven Spielberg

2 **Une parade de bas tricotage**
Réponse 2
i Manifestation i Mannequins

3 **Nous les filles**
Réponse 3
i Chanson i Julio Iglesias

4 **Quai-au-Roi**
Réponse 4
i Géographie i Haïti

5 **Posséder la peau du coq**
Réponse 5
i Expression i Frisson

MEUHTE – Jeu de majorité



La mécanique de
Unanimo Party



MEUHTE

Ne faites pas vache à part !

PENSEZ COMME LE TROUPEAU !

Meuchte est un jeu d'ambiance avec un objectif très simple : répondre comme tout le monde. Posez une question à voix haute...

Quel super-pouvoir aimerais-tu avoir ?

Nomme un pays commençant par la lettre A.

Quelle est la meilleure saveur de chips ?

Tous les joueurs, y compris vous, répondent secrètement à la question. Si votre réponse fait partie de la majorité, vous remportez un point Vache. **Attention !** Si votre réponse est différente de celle des autres, vous êtes déclaré intrus et recevez la Vache rose. Il faudra alors vous en débarrasser pour espérer remporter la partie.



Auteurs : Dan Penn & Rich Coombes

Contenu : 80 cartes Questions, 2 blocs de réponse, 60 jetons de point Vache, 1 Vache rose, règle du jeu.



MOI PRÉSIDENT – Répondre comme le président



MOI PRÉSIDENT(E), on me demande...

Quel objet j'emmènerais
sur une île déserte ? 

 Quel objet devrait être envoyé aux
extra-terrestres pour représenter
les humains ?

Quel objet devrait
disparaître de la terre ? 

 En quel objet j'aimerais être
transformé(e) ?

Quel objet j'aimerais
avoir en cadeau ? 

 Quel objet ne disparaîtra jamais ?
Quel objet j'aurais aimé
inventer ? 

5 secondes - Les jeux de quizz



DESCRIPTION :

Jeu de « questions réponses » adapté pour les apprenants de français. **372 questions**

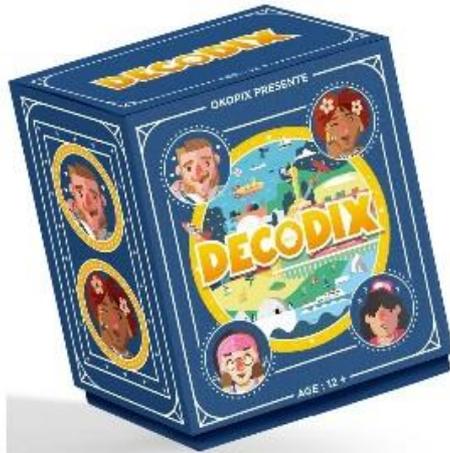
DETOURNEMENT : Ne demander qu'1 réponse.

Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical et ses connaissances
- Travailler la rapidité de réflexion (et de parole?)
- Niveaux recommandés : B1 - C2



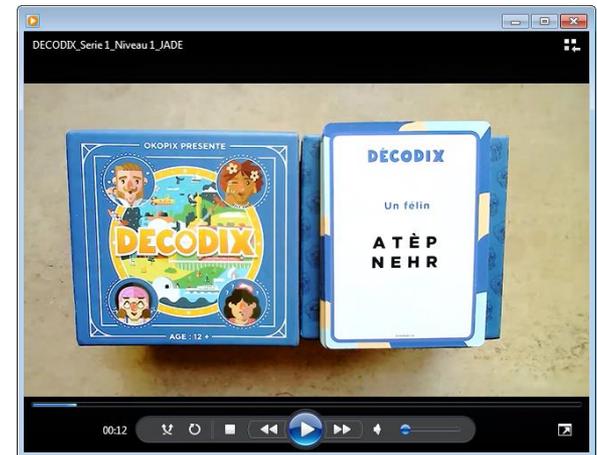
DECODIX – Les jeux d'énigmes



DESCRIPTION : Jeu d'énigmes, de lettres, d'association d'idées, de connaissances et de mémorisation

Intérêt pédagogique:

- Activer, réactiver ou apprendre du vocabulaire
- Travailler sur la rapidité individuelle
- Développer la culture générale
- Niveaux recommandés : B1 - C2



TOTEM – Développement de personnalité

DESCRIPTION :

Créer un Totem à l'aide des cartes **animal** et **qualité** en **en argumentant ensemble** sur le choix qui met en valeur la personnalité de chaque participant.

Intérêt pédagogique:

- Enrichir le vocabulaire lié à la personnalité
- Décider et débattre collectivement
- Exprimer une idée de manière claire et structurée
- Parler de soi et des autres de manière positive
- Niveaux recommandés : B1 à C2



Fiche pédagogique
et dossier d'accompagnement



TOTEM - Développement de personnalité



Contenu :

80 cartes
ANIMAL
80 cartes
QUALITE

 [Témoignage d'une enseignante](#) de l'Université d'Artois

TOTEM - Développement de personnalité



Daniela , étudiante chilienne B2
27 avril 2021 :

« Oh !! Merci beaucoup pour cet envoi.
Ce sera une bonne journée pour moi
avec mon totem. Merci pour ce cours il
était très didactique et amusant »



Marinella , étudiante albanaise A2
29 avril 2021 :

« Merci pour ce jeu!
C'était très amusant ».

LINKTO - Jeu coopératif de connaissances générales



Tentez de **lier** les 49 cartes **Indices** aux 50 cartes **Mot** posées sur la table.

La carte Mot restante sera la **clé!**

Linkto

Un jeu de Joël Gagnon & M.eve
Artiste : Polly Lindsay

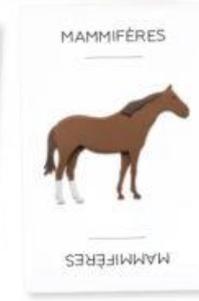
Contenu : 50 cartes Mot, 49 cartes Indices
1 carte Réponses et les règles du jeu

1 Tous ensemble, tentez de **lier** la carte Indices à la bonne carte Mot parmi les 50 posées sur la table.

Les vaches en sont.

Immense récif.

Boisé.



2 Réunissez ainsi les 49 cartes Indices aux 50 cartes Mot. La carte Mot restante sera la **clé!**

3 Facile? Passez à travers les **5 niveaux de difficulté** pour mettre vos connaissances à l'épreuve.

Wow! Toutes les illustrations ont été découpées à la main dans du papier!

Kiki va sortir les poubelles

Jeu argumentatif



Pour inventer son excuse de ne pas sortir les poubelles, chaque joueur **doit combiner l'action et l'objet de 2 cartes différentes**, tout en s'adaptant au lieu imposé

Je peux pas sortir les poubelles, je vais **arroser** les **plantes vertes** du **salon** pour qu'on ait enfin un peu d'oxygène !



Et comme tu vas en mettre partout, je vais **essuyer** le **canapé** à côté !



RÔLAGOGO – Jeux de rôles



Contenu :

32 cartes
128 jeux de rôles

DESCRIPTION :

Un atelier théâtre à transporter partout !
Le joueur peut soit annoncer la scène avant de commencer ou la faire deviner au public.

Intérêt pédagogique:

- Développer l'improvisation et ses talents d'acteur
- Se divertir, « lâcher prise »
- Niveaux recommandés : A2 - C2

RÔLAGOGO – Jeux de rôles



Contenu :

32 cartes
128 jeux de rôles



Mimtoo – Jeux de mimes

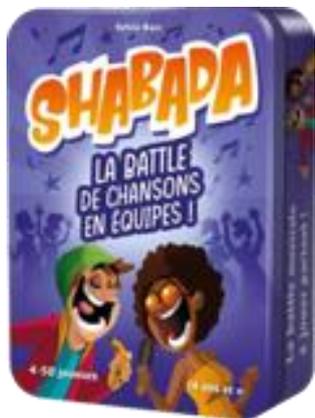


Contenu :

- 25 cartes « Personnages »
- 25 cartes « Actions »
- 1 sablier



Shabada – Joute de chansons en équipes



Contenu :

110 cartes
(400 mots)



SHABADA

De 4 à 50 joueurs / A partir de 14 ans

Un jeu de Sylvie Barc
illustré par Stivo

- 1 Formez 2 équipes et tirez une carte.
- 2 Cherchez et chantez (même un peu faux !) des extraits de chansons avec un mot imposé.
- 3 Trouvez plus d'extraits que l'équipe adverse pour remporter le duel !

Tomber la...
TOMBER...
tomber la
chemise...

Tomber

Girl

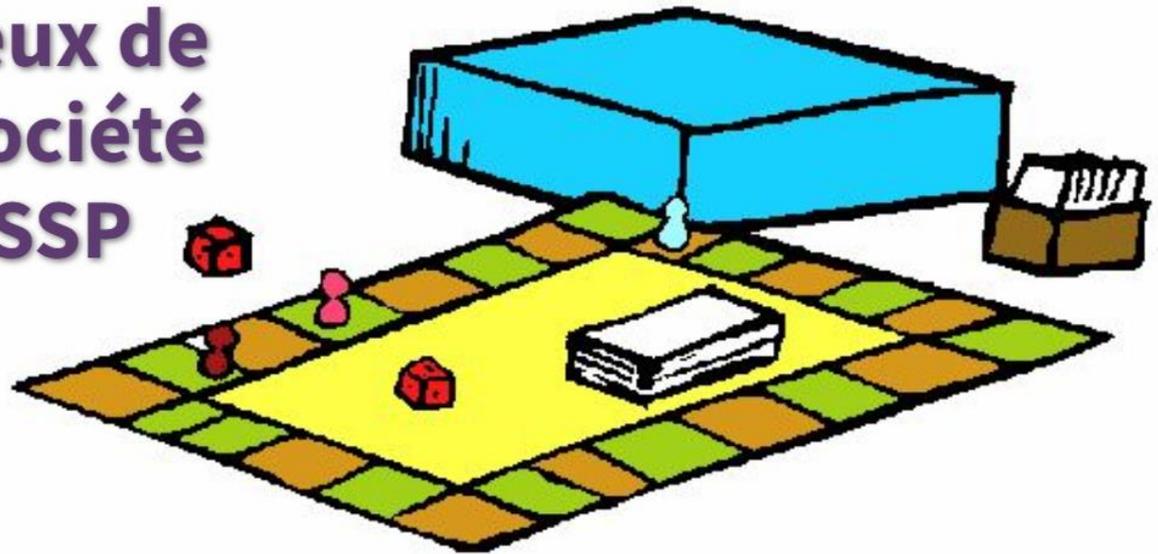
Ne la laisse pas tomber, elle est si fragile...

À jouer à l'apéro, sur la route (de Memphis), pendant ces soirées-là et même le lundi (au soleil)... Avec 10 cartes Challenge pour encore plus de fun !



Virginie Barrois
Enseignante
Biotechnologies Santé
Environnement
virginie.barrois@ac-lille.fr

Création de jeux de société ASSP



1ASSPD / 1ASSPS

MME BARROIS PLP Cazin Boulogne sur mer

urlr.me/XnFL2

PROGRAMME LIMITATIF POUR LES ANNÉES SCOLAIRES 2021-2022 ET 2022-2023 : LE JEU : FUTILITÉ, NÉCESSITÉ



MOTS CLÉS

<https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>

- Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, feinte, tricherie, avatar, gain, perte, hasard, stratégie, badinage, séduction.
- Les formes du jeu : jeu de société, collectifs, individuels; imaginaires, vidéos, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion (*escape game*).
- L'esthétique de jeu : jeu dramatique, farce, jeux de langage, jeux littéraires, jeux d'esprit.
- Les rituels du jeu : carnaval, jeux télévisés, casinos, parc d'attractions, catharsis.
- Les jeux de société, la société du jeu : socialisation, addiction, bizutage, rites, mythes, interprétation, ludification (*gamification*), pouvoir, ludothérapie.

PROGRAMME LIMITATIF POUR LES ANNÉES SCOLAIRES 2021-2022 ET 2022-2023 : LE JEU : FUTILITÉ, NÉCESSITÉ



<https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>

jouer à ; se jouer de ; jouer sa vie ; cacher son jeu ; dévoiler son jeu ; se refaire au jeu ; jouer un jeu dangereux ;
jouer avec le feu, avec la vie ; jouer sa réputation ; alea jacta est ; sur un coup de dé ; game over ; jouer à qui perd gagne ;
jouer sur les mots ; jeux de mains, jeux de vilains ; jouer serré ; hors-jeu ; enjoué ; vieux jeu ; jeu d'écritures comptables ;
jeu de clés ; avoir du jeu ; jeu de scène ; jeu de lumières ; se prêter au jeu ; un jeu d'orgue ; mettre en jeu ; double jeu ;
soufflé n'est pas joué ; jouet ; joujou ; joute ; c'est un jeu d'enfant ; entrer en jeu ; tirer son épingle du jeu ; d'entrée de jeu ;
le jeu n'en vaut pas la chandelle ; abattre son jeu ; mettre quelqu'un/quelque chose en jeu ; entrer dans le jeu de
quelqu'un ; à ce petit jeu ; heureux au jeu, malheureux en amour ; le démon du jeu ; faire jouer la clé dans la serrure ;
jouer dans la cour des grands ; pouce ! ; jouer des tours ; jouer de malchance ; jouer de son influence ; jouer sur le cours
de l'or ; jouer des jambes, de la prunelle ; jouer la belle ; c'est joué d'avance ; jouer gros ; ma mémoire me joue un tour ; ce
spectacle se joue ; petit joueur ; avoir beau jeu, faites vos jeux, les jeux sont faits ; bien joué !...

Programme limitatif : « **Le jeu : futilité, nécessité** » Proposition n° 1 (EXTRAITS)

Image : Pieter Brueghel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants*, huile sur panneau de bois, 1560, Kunsthistorisches Museum à Vienne, 116 × 161 cm [détail du panneau].



Texte n° 1 : Albert Camus, *Le Premier Homme*, 1994.

Dans son roman Le Premier Homme, Albert Camus raconte son enfance en Algérie dans les années 1920. Il s'est représenté dans le personnage de Jacques et évoque les jeux qu'il partage avec ses camarades Pierre, Joseph et Jean.

Texte n° 2 : Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, 1958.

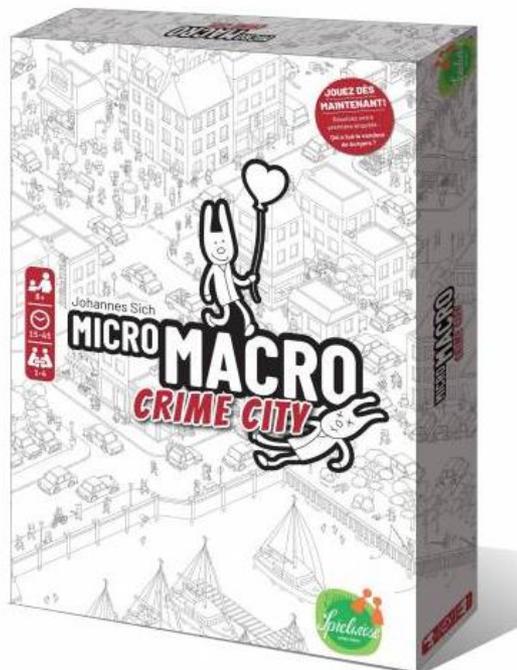
Les jeux sont innombrables et de multiples espèces : jeux de société, d'adresse, de hasard, jeux de plein air, de patience, de construction, etc. Malgré cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délasserement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. À chaque nouvelle partie, et joueraient-ils toute leur vie, les joueurs se retrouvent à zéro et dans les mêmes conditions qu'au premier début. Les jeux d'argent, paris ou loteries, ne font pas exception : ils ne créent pas de richesses, ils les déplacent seulement.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Ne joue-t-on que pour gagner ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celle de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

<https://eduscol.education.fr/document/8036/download>



CORNET DE FRITES

Un homme a été abattu dans un coin sombre à l'ouest de la place du marché. Beaucoup de gens ont entendu le coup de feu, mais il n'y a aucune trace de son auteur.

Comment jouer :

-  Pour mener vos recherches dans Crime City, faites glisser la carte. Zoomez en pinçant ou en utilisant la roue de la souris.
-  Si vous pensez avoir la bonne réponse, cliquez sur la scène en question.
-  Le jeu se termine lorsque vous avez répondu correctement à toutes les questions.

C'EST PARTI !



DESCRIPTION :

Mini enquête policière à mener en équipe
Puis **envoi de la solution à l'enseignant par mail avec capture d'écran de la solution** : scène finale et chronométrage de la résolution

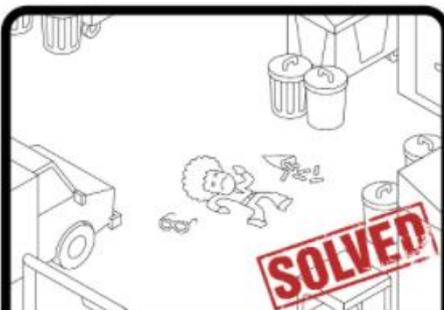
Intérêt pédagogique:

- Mener une enquête seul ou à plusieurs
 - Réinvestir le vocabulaire policier
 - Compréhension écrite
-
- Niveaux recommandés : A2 – B1



Jeu en ligne – MICRO MACRO CRIME CITY

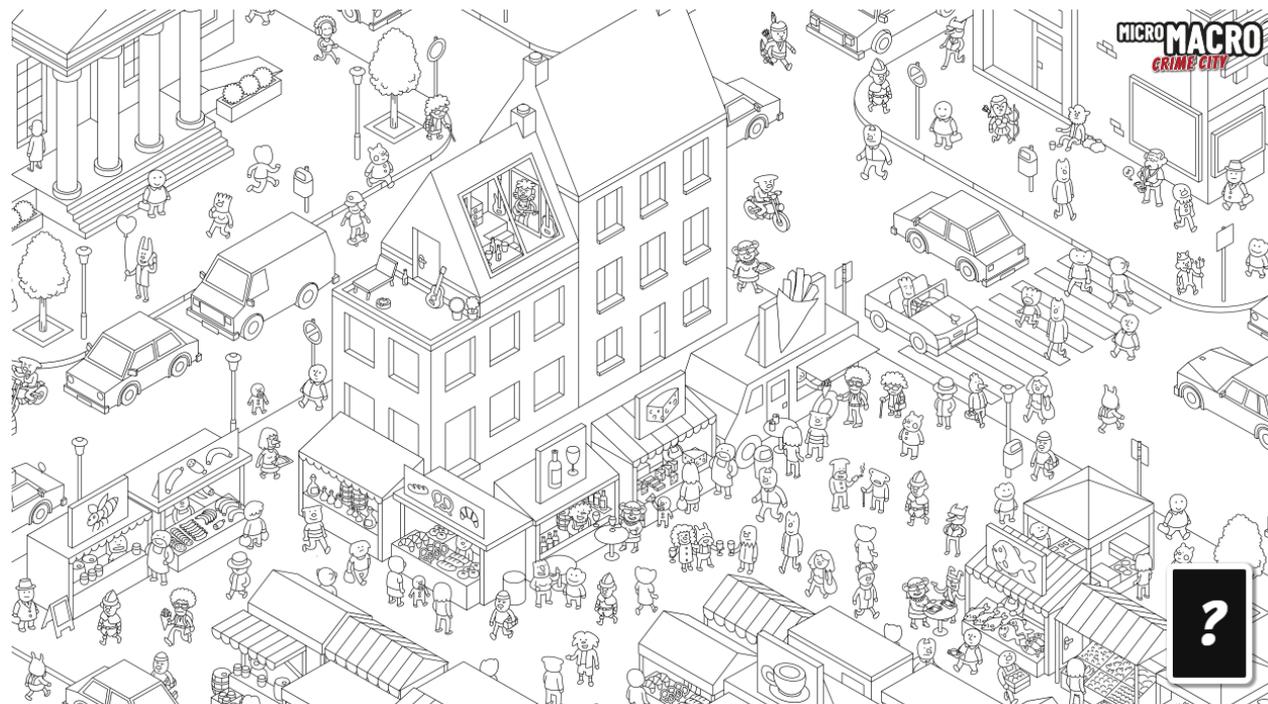
HORS } COLLECTION



LA VICTIME

Le cadavre se trouve dans une cour entre la place du marché et la banque. C'est le célèbre DJ local David Gaga!

Quelqu'un lui a tiré dessus.
A côté de lui se trouve un cornet de frites.



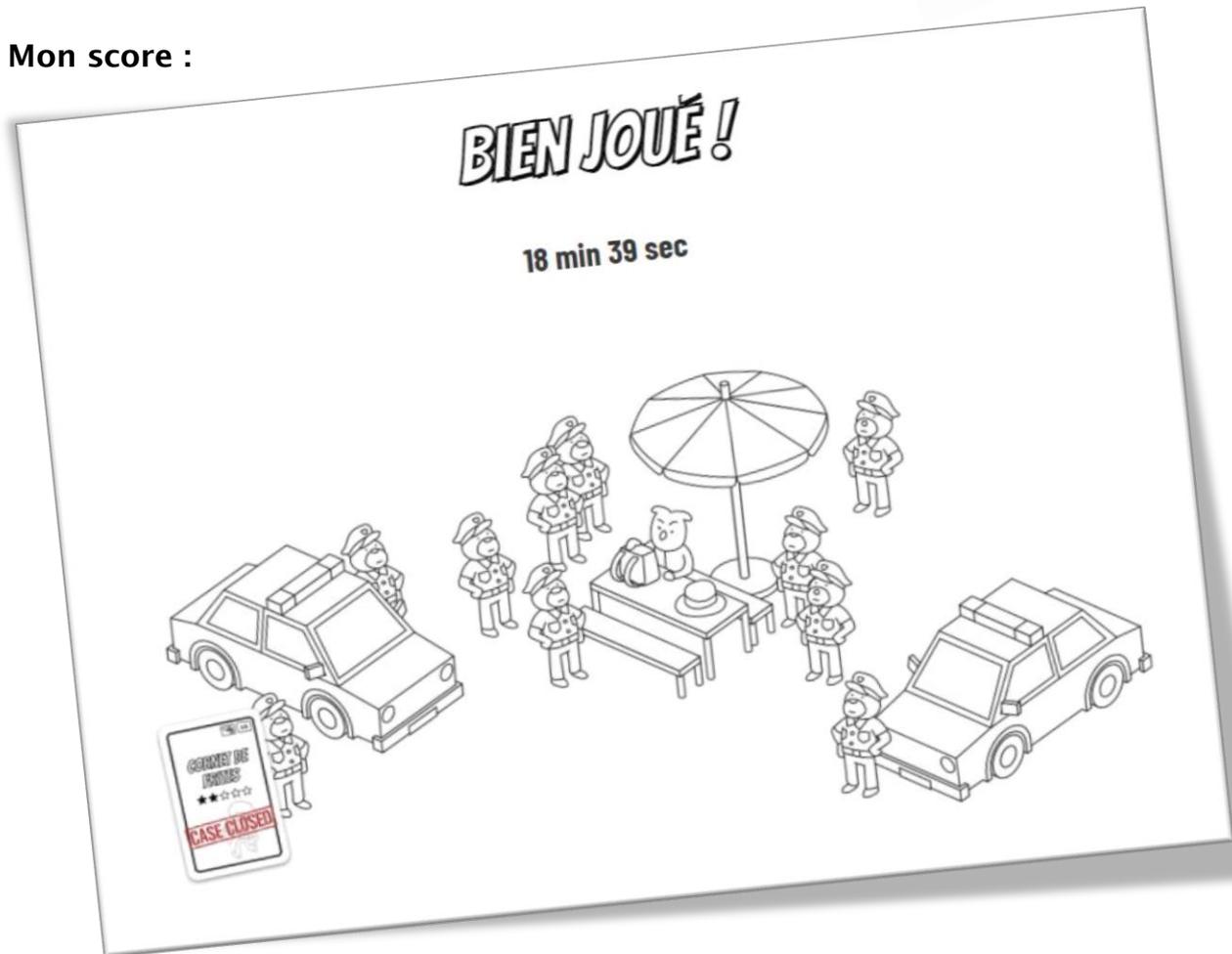
DEMO : <https://www.micromacro-game.com/fr/democase.html>

Jeu en ligne – MICRO MACRO CRIME CITY

HORS } [COLLECTION

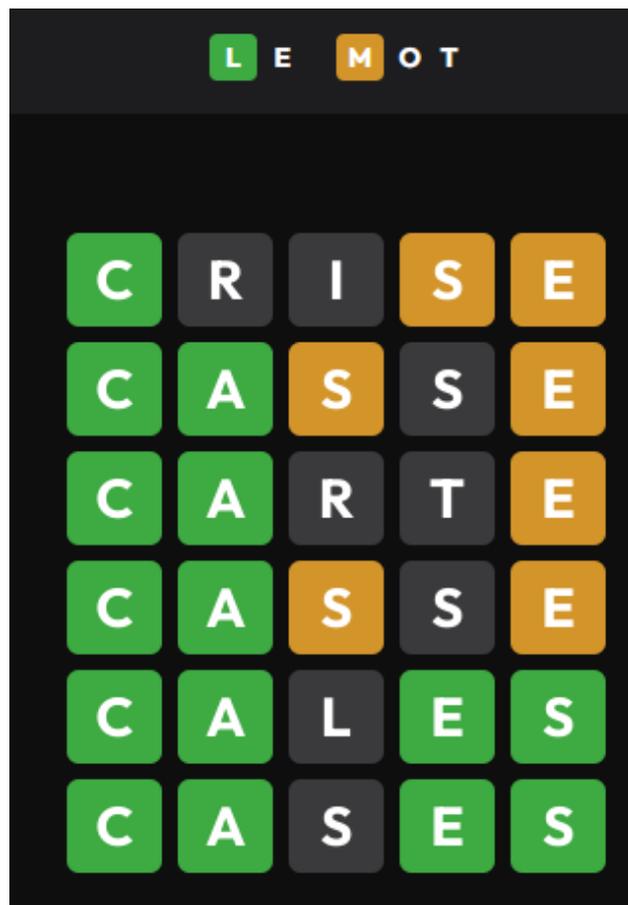


Mon score :



JEU EN LIGNE – WORDLE

<https://wordle.louan.me/>



Comment jouer ?



Ce jeu reprend exactement le même concept que le **Wordle**, mais en français.

Chaque jour, un mot de 5 lettres est choisi aléatoirement. Vous devez le deviner en 6 essais.

À chaque essai, les lettres du mot que vous avez proposé changeront de couleur en fonction de à quel point vous êtes proche de le trouver.

F R U I T

La lettre **F** est dans le mot, à la bonne place.

P O C H E

La lettre **C** est dans le mot, mais pas à la bonne place.

S O E U R

La lettre **R** n'est pas dans le mot.

TV5MONDE



MOTS COUPÉS

Le principe de cet exercice est de reconstituer le plus vite possible des mots en réassemblant leurs syllabes qui sont mélangées dans un tableau.

Les mots sont issus d'un même thème et composés de deux ou trois syllabes.

Profil du jeu ?

Mémoire	
Attention	
Langage	
Fonctions exécutives	
Visuo-spatial	

Zones activées ?

Gauche	Coupe	Droite

© HAPPYneuron 2016

<https://langue-francaise.tv5monde.com/jouer/jeux/mots-coupes>

TV5MONDE



Menu **Jeu en solo**

STOP 02:37

P	R	I	U
O	E	E	U
N	A	S	A
E	P	L	M

Score 0

0 mots trouvés

Effacer Ajouter

<https://langue-francaise.tv5monde.com/jouer/jeux/zigmo>

TV5MONDE



L'exercice consiste à ranger des mots dans des tiroirs en fonction de leur catégorie (animal, métier...). Lorsque le mot attrapé n'est pas placé dans le bon tiroir, il est rejeté et disparaît.

Selon votre choix de variante, la catégorie des tiroirs sera indiquée ou restera secrète. Dans ce dernier cas, vous devrez découvrir le mode de classement choisi par l'ordinateur en fonction des acceptations et rejets.

Profil du jeu ?

Mémoire 

Attention 

Langage 

Fonctions exécutives 

Visuo-spatial 

Zones activées ?

Gauche Coupe Droite

<https://langue-francaise.tv5monde.com/jouer/jeux/tiroirs-secrets>

Créer ou détourner un jeu

HORS } [COLLECTION



PRISMATIK
Solutions ludiques pour besoins uniques

<https://www.mecanicartes.com/>

MECANIQUE

DRAFT
Choisir un élément parmi un ensemble secret puis passer le reste à un autre joueur.
Prendre ça désavantage mon voisin mais ne m'arrange pas... Que faire ?

MAJORITÉ
Récompenser ou sanctionner le joueur ayant un avantage numérique sur une ressource ou un vote.
Comme j'ai plus d'habitants que vous, je peux récupérer l'auberge. Toi tu as plus de navires, donc tu as le port.

STOP OU ENCORE
Choisir de recommencer une action risquée pour plus de bénéfices.
Juste une dernière fois...
Bon, allez, encore une...
Ahhh, zut !!

GESTION DE RESSOURCES
Stocker, investir ou utiliser des ressources pour prévoir une stratégie à court et/ou long terme.
Heureusement que j'ai un entrepôt !
Sinon, j'aurais perdu tout le blé nécessaire au pain.

PROGRAMMATION
Organiser à l'avance un certain nombre d'actions en anticipant les manœuvres des adversaires.
C'est bon, j'ai donné 3 directions à chacune de mes unités, voyons si j'ai bien anticipé les ordres !

MATERIEL

PLATEAU
Surface permettant de positionner différents éléments du jeu et d'interagir avec eux.
Ici il y a une rivière, mon infanterie ne peut pas passer. Mais les cases de forêt, ça va !

CARTES
Document à deux faces près des données de jeu et pouvant être tenu en main.
Tu dois me révéler toute ta main après je pourrai échanger une de tes cartes avec une de mes mannes.

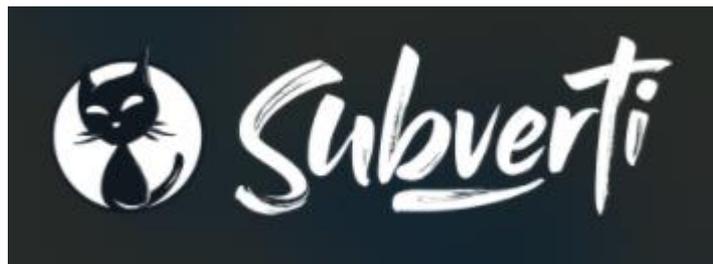
DÈS
Objets permettant d'obtenir un symbole aléatoire ou de garder trace d'un symbole spécifique.
Pour te déplacer, utilise le dé rouge à 10 faces, pour les actions c'est le dé vert avec les faces et les crânes.

THEMATIQUE

Télécharger les cartes : http://www.mecanicartes.com/wp-content/uploads/2020/04/Mecanicartes_RectoVerso_planche.pdf

Festivals de jeux

HORS } [COLLECTION



<https://subverti.com/fr/maps/festivals/>



Festival International des Jeux · FI...

Cannes 06



LudiNord

Mons-En-Barœul 59



Paris est Ludique

Paris 75



Festival Ludique International de ...

Parthenay 79

Base ludique JÀDE consultable sur myludo.fr



https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/*/*/*/*/*/*/*/*/108/bynotedesc



Collection 133

- Asso's D'idées 33
- Lettres 24
- Quizz 24
- Narratif 17
- Petit Bac 11
- Argumentatif 11
- Dessin 6
- Dés 6

10.0 Olé! Guacamolé 2021	10.0 Mot Malin 2021	9.5 Unanimo Party 2018	9.5 Just One 2018	9.5 Check List 2018	9.0 The Big Idea 2015
9.0 Ricochet 2018	9.0 Mot Pour Mot 2018	9.0 Master Word 2018	9.0 Duplik 2018	9.0 Djam 2018	9.0 Class Time Des Thèmes 2018
9.0 Class Time Des Lettres 2018	8.5 Word Bank 2019	8.5 Unanimo 2014	8.5 Palabres 2019	8.5 Mystères? 2017	8.5 Mystères? 2013
8.5 Moi Président 2015	8.5 Meuhte 2021	8.5 Intime Conviction N°1 - L'affaire Des Poissons De Chine 2017	8.5 Farben 2019	8.5 En Un Mot 2021	8.0 Time's Up! Family : Version Verte 2018

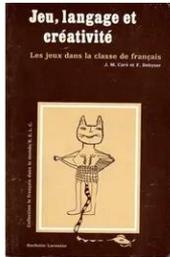
Limites de l'expérimentation



Quelques limites ou difficultés :

- Groupe restreint
Idéal entre 8 et 12 participants
 - Séance 1H30 au minimum...ou alors en activités brise glace
 - Ne pas surcharger les sous-groupes
 - Renouveler les nouveautés ludiques
 - Installation chez l'enseignant parfois
« exotique »
à rationaliser
- Réflexion pour un studio dédié et un budget d'achat de nouveaux jeux

Bibliographie et Sitographie



- **Jean-Marc Carré et Francis Debyser,** Jeux langage et créativité , Hachette, 1978



- **Haydée Silva** Le jeu en classe de langues
<https://lewebpedagogique.com/jeulangue/>

La créativité associée au jeu en classe de FLE <https://www.gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>
Webinaire IF Brésil 2020 : Jouer pour apprendre en ligne <https://www.youtube.com/watch?v=mv7Vx282W2I>
Podcast AGITO 2020 : Le jeu en classe de langues <https://agi.to/podcast/le-jeu-en-classe-de-langue/>



- **Eric Sanchez, Margardia Romero** Apprendre en jouant, Retz, 2020



- **Haydée Silva et Gilles Brougère** Le jeu entre situations formelles et informelles d'apprentissage des langues étrangères
Synergies Mexique N° 6 2016, p. 57-68
https://gerflint.fr/Base/Mexique6/silva_brougere.pdf

Bibliographie et Sitographie



- Webinaire d'André Tricot « On apprend mieux par le jeu ? » 06/05/2019
<http://documentation.ac-besancon.fr/webinaire-avec-andre-tricot-on-apprend-mieux-avec-le-jeu/>



- Parcours de formation : Le jeu un atout pédagogique – Atelier Canopé 61
<https://view.genial.ly/5f8e2a1681188c0d4057e7b1/game-parcours-de-formation-le-jeu-un-atout-pedagogique>
<https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>



- Site de Lucile Soudier : Jeux Epoustoufle <https://www.jeux-epoustoufle.com/>



- Fiches pédagogiques : « Un jeu dans ma classe » <https://unjeudansmaclasse.com/>

- Catalogue très complet, webinaires et vente de jeux (France et International)
<https://www.didacto.com>



- Dossier : « La pédagogie du jeu » <https://www.atelier-edu.be/la-pedagogie-du-jeu/>

- Gaëlle Pellon, Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur - 2020
<https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html>



- Groupe d'intérêt scientifique GIS « Jeux et société » <https://ludocorpus.org/>



Chaine YOUTUBE **Un Monde de Jeux** :
<https://www.youtube.com/c/UnMondedejeux>



Chaine YOUTUBE **Tric Trac**:
<https://www.youtube.com/channel/UCRPf2lBKqTT4RbOpBzClnrw>



Chaine YOUTUBE **Le Passe Temps** :
<https://www.youtube.com/c/LePasseTempsToulouse>



Chaine YOUTUBE **Ludochrono**:
<https://www.youtube.com/c/LudovoxFr69>

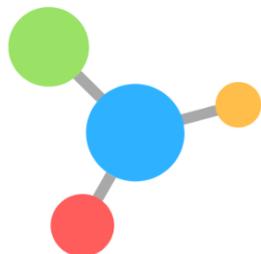


<https://podcast.proxi-jeux.fr/>

Podcast **Homo Ludens**
<https://www.matthieutassetti.com/accueil/podcast-homoludens/>



Présentations et références 2021-2022



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 1, 2 ...



Janvier 2022

Réseau d'études spécialisées et transversales en langues pour l'enseignement supérieur et secondaire



UNIVERSITÉ
PARIS-EST CRÉTEIL
VAL DE MARNE



Février 2021
Printemps Numérique
International (Turquie)



Septembre 2021
Matinée formation
« Oser la ludopédagogie »



Janvier 2022
14 eme forum des pratiques
numériques pour l'éducation



Mai & Juillet 2021
Congrès Classes Inversées et
pédagogies actives



Novembre 2021
28eme congrès du RAssemblement
NAtional des Centres de Langues de
l'Enseignement Supérieur



GUILAUME GARÇON

PROFESSEUR DE FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE,
RESPONSABLE DU PROJET JADE - UNIV. PARIS EST-CRETEIL
ANIMATEURS D'ATELIER EIDOS64 2022
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE (JADE)

Janvier 2022
Podcast LUDOMAG

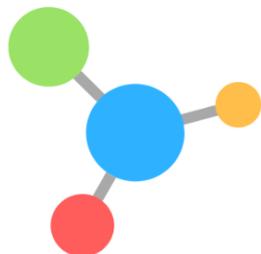
Interview 17 min. www.ludomag.com



Avril 2022

209

Présentations et références 2021-2022



Février 2022
INSPE Saint-Denis



Février 2022
Printemps Numérique
International (Turquie)



Avril 2022
Institut Français



Avril 2022
UGA - CAPLA

JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 5, 6 ...



Avril 2022
Journée régionale RANACLES



Mai 2022
FLE en jeux



Mai 2022
Colloque International
Game Evolution



Juin 2022
42 eme congrès APLIUT



Enquête pour la prochaine présentation

wooclap



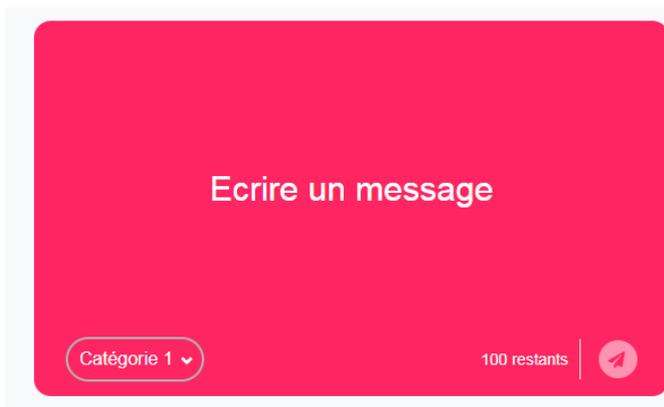
Le projet JADE a bénéficié de plusieurs présentations en 2021 et 2022 .

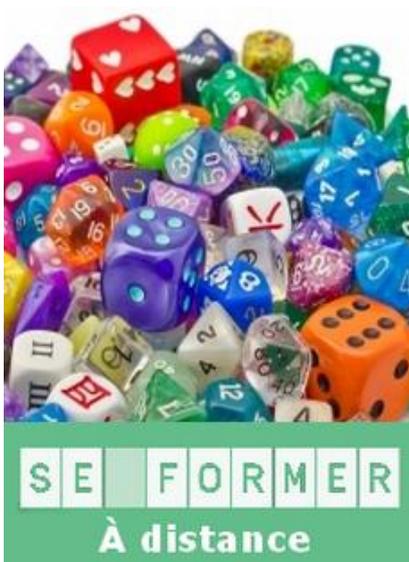
Quelles évolutions et améliorations vous semblent nécessaires pour la prochaine version ?

wooclap



www.wooclap.com/NEXTJADE





Médiation de ressources : jeux

Animation Développement des compétences professionnelles

Pratiques pédagogiques, créativité, innovation

Niveau : Tous niveaux

Intensité : Découverte

C'est pour vous ! Tous Publics

Des jeux de société pour travailler le vocabulaire et le lexique

- Mercredi 6 avril de 15h30 à 17h00
- Jeudi 14 avril de 17h15 à 18h45

Cette animation vous permettra :

- de découvrir des jeux dans toutes les disciplines, en fonction des sessions.
- d'envisager leur utilisation en classe.
- d'envisager leur adaptation en fonction du niveau de vos élèves.
- de comprendre la plus value de l'utilisation du jeu en pédagogie.

<https://www.reseau-canope.fr/service/mediation-de-ressources-jeux.html>

Intervenants : Emilie Guyonnet-mas, Marion Forax

LEGO SERIOUSPLAY™

Apprendre les langues en jouant sérieusement

rana cl es

Université Rouen Normandie
Campus de Mt St Aignan
Learning Lab IUT

UNIVERSITÉ DE ROUEN
UPR Sciences et Techniques

Retour d'expérience

UPEC UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE
Connaissance - Action

FAVORISER L'EXPRESSION ORALE AVEC LEGO SERIOUSPLAY™

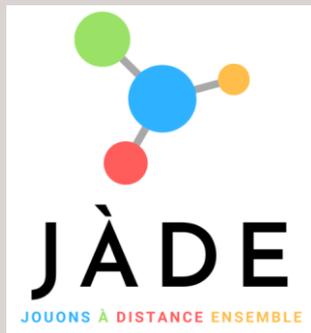
Guillaume Garçon

Enseignant Français Langue Etrangère
guillaume.garcon@u-pec.fr

DELCIFE
Département d'Etudes de la Langue, de la Culture et des Institutions Françaises aux étrangers
Université Paris Est Créteil - Paris XII

« Libérer la parole » des étudiants en laissant libre cours à l'imagination et à la créativité en assemblant 1 à 52 briques LEGO®

https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/03/LEGO-SERIOUS-PLAY_V3_CAPLA_UGE_Mars2022.pdf



REMERCIEMENTS :

Jean-Yves Badeau, Virginie Barrois,
Pauline Boivin, Vanessa Ferreira, Marion Forax,
Emilie Guyonnet-Mas, Claire Sologny, Figuen Uyar
Membres du groupe de travail européen JÀDE



Groupe de réflexion 19
INSPE Saint-Denis - UPEC

Coordination : Michaël Huchette et Jasmine Latappy

<https://ludosco.hypotheses.org/>

Groupement d'Intérêt Scientifique Jeu et société

Laboratoire IRIS - Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux

Université Sorbonne Paris Nord

<https://ludocorpus.org/>

Philippe Lépinard

MCF, Ludo pédagogue et Fabmanager du [Gamixlab](https://gamixlab.com/) à l'UPEC

Responsable EdUTeam <https://eduteam.fr/>

Jeanne Garçon (12 ans)

Pour sa précieuse collaboration pour les vidéos
et son éternelle source d'inspiration



Guillaume Garçon

Enseignant Français Langue Etrangère
Responsable du projet JADE

guillaume.garcon@u-pec.fr

Département d'Etudes de la Langue,
de la Culture et des Institutions
Françaises aux étrangers

UFR Lettres, Langues et Sciences Humaines
Université Paris Est Créteil

<http://www.u-pec.fr/delcife>