

COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU

Présentation du jeu :

[*But du jeu / Conditions de fin de partie*]

Comment j'ai adopté un jeu de narration où un joueur doit construire une histoire pleine de rebondissements à partir de l'amorce de départ et la phrase de fin définis à partir d'un lancer de dés.

Les rebondissements seront gérés à partir de lancers de dés proposant divers connecteurs.



NIVEAU : fin de cycle 2 à collège

et lycée pro



NOMBRE DE JOUEURS :

3 joueurs minimum



DURÉE : modulable



TEMPS DE MISE EN JEU :

(Installation et explication du jeu)

5 min



Vidéo-règle du jeu



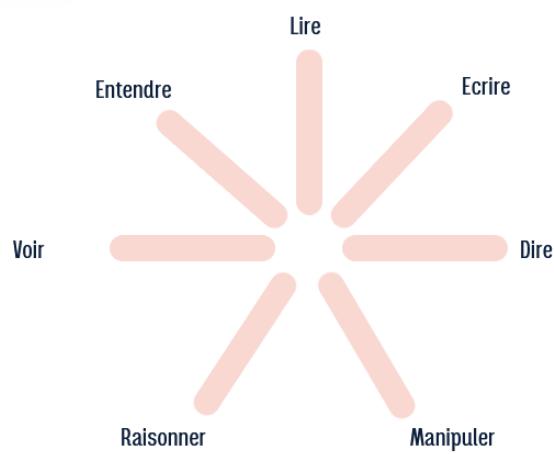
Compétences travaillées ou sollicitées :

Langage oral continu, structuration du récit (situation initiale, péripéties, chute).
Créativité, gestion des émotions et du trac à l'oral.

APPRENDRE PAR LE JEU

Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

Les besoins identifiés :



Séance de production orale narrative.

Remobilisation ludique des connecteurs logiques et temporels.

Réinvestissement de lexique particulier.

👁️ Les points de vigilance :

Exigeant à l'oral pour des élèves peu verbaux ou avec anxiété de performance.

Les thèmes peuvent être plus ou moins faciles à s'approprier selon l'âge.

⚖️ Les adaptations (organisationnelles, matérielles et humaines)

Autoriser la préparation de quelques idées à l'écrit avant de raconter.

Permettre la narration à deux, ou avec support visuel (dessin, images clés).

Proposer des phrases en lien avec la leçon en cours (réinvestissement du lexique)

🔍 Des pistes de proposition pour le debriefing

Identifier collectivement les éléments de la structure du récit.

Évoquer les émotions ressenties en racontant et en écoutant.