

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 définies 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

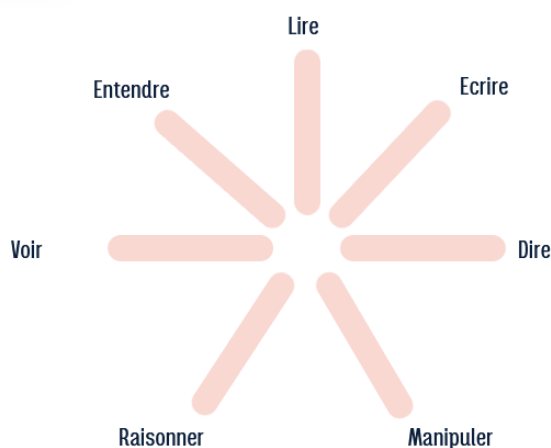


Compétences travaillées ou sollicitées :

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

APPRENDRE PAR LE JEU

Les besoins identifiés :



Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

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.