

Présentation du jeu :

[But du jeu / Conditions de fin de partie]

Concept est un jeu où des équipes de deux joueurs font deviner un mot ou une idée en posant des pions sur des pictogrammes représentant des concepts (couleur, forme, catégorie, etc.).



NIVEAU : fin de cycle 2, collège, lycée



NOMBRE DE JOUEURS :
4 joueurs ou plus



DURÉE : modulable



TEMPS DE MISE EN JEU :
(Installation et explication du jeu)
5 à 10 min

← Vidéo-règle du jeu



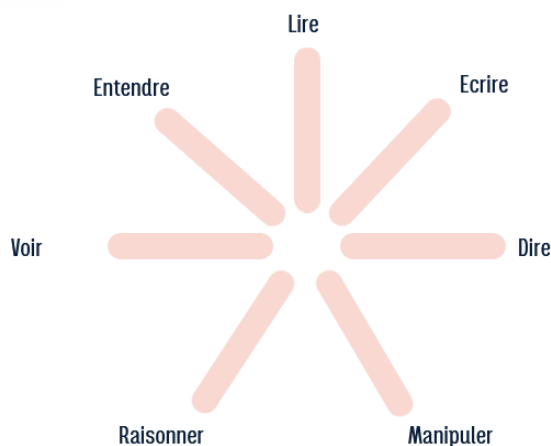
Compétences travaillées ou sollicitées :

Langage oral : reformulation, catégorisation, précision lexicale.

Raisonnement logique et inférence à partir d'indices, conceptualisation (travaux de Britt Mary-Bartt)

APPRENDRE PAR LE JEU

Les besoins identifiés :



Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

Activité de lancement pour travailler la catégorisation / vocabulaire.

Réinvestissement en langue (FLE, LV) ou en EMC (concepts abstraits : liberté, justice...).

👁 Les points de vigilance :

Nombre important d'éléments visuels : risque de surcharge visuo-attentionnelle.

Compétition possible sur la rapidité de réponse, à moduler selon le groupe.

⚖ Les adaptations (organisationnelles, matérielles et humaines)

Limitier le nombre de pictogrammes utilisables, verbaliser à voix haute ce que signifient les pictos.

Proposer le tableau de signification des pictos à tous les élèves.

Prévoir un meneur qui reformule calmement, soutenir les élèves en difficulté de langage avec des questions guidées.

Faire des situations en groupe classe via un visualiseur.

🔍 Des pistes de proposition pour le debriefing

Analyser les chemins de pensée : quels indices ont été compris, lesquels étaient ambigus.

Mettre en lien avec la notion de « malentendu » et de communication non verbale.