

## Présentation du jeu :

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

Cyrano est un jeu de création de quatrains à partir de deux rimes et d'un thème donné.

Les joueurs marquent des points pour l'originalité des mots de rime et pour leur vote esthétique, jusqu'à réunir Cyrano et sa belle sur le plateau.



**NIVEAU :** fin d'élémentaire, collège, lycée



**NOMBRE DE JOUEURS :**  
3 à 6 joueurs



**DURÉE :** 30 à 45 min



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

← Vidéo-règle du jeu



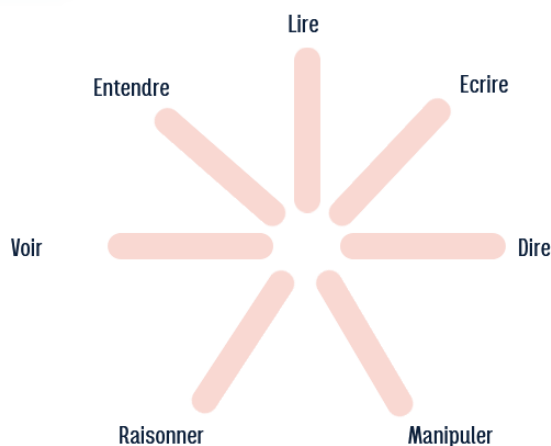
## Compétences travaillées ou sollicitées :

Langage écrit et oral (vocabulaire, syntaxe, prononciation), créativité et flexibilité cognitive.

Compétences socio-émotionnelles : écoute, prise de parole devant le groupe, acceptation du jugement des pairs.

# APPRENDRE PAR LE JEU

## Les besoins identifiés :



## Place de ce jeu dans la séance et/ou séquence

Séance de production écrite créative (poésie, rimes, figures de style).

Séquence sur la poésie ou le lyrisme, en activité d'entraînement ou de réinvestissement.

## Les points de vigilance :

Charges attentionnelle et exécutive élevées (générer des idées, gérer l'orthographe, respecter des contraintes) : risque de surcharge pour certains élèves.

Vigilance sur la comparaison sociale : textes jugés, risque de dévalorisation pour les plus en difficulté.

## Les adaptations (organisationnelles, matérielles et humaines)

Organisation : groupes de 2 pour co-écrire, temps d'écriture plus longs, modèle de quatrain au tableau.

Matériel / humain : banque de mots / rimes à disposition, scribe pour certains élèves, possibilité de dicter à l'adulte ou via outil numérique.

Redéfinir le modèle de scores.

## Des pistes de proposition pour le debriefing

Verbaliser les stratégies de recherche d'idées et de rimes.

Revenir sur le ressenti face à l'exposition de son texte et au vote (émotions, motivation, confiance).