

didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Wéбинаire gratuit - Mercredi 11 mai 14h30 - durée 1h



Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère



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



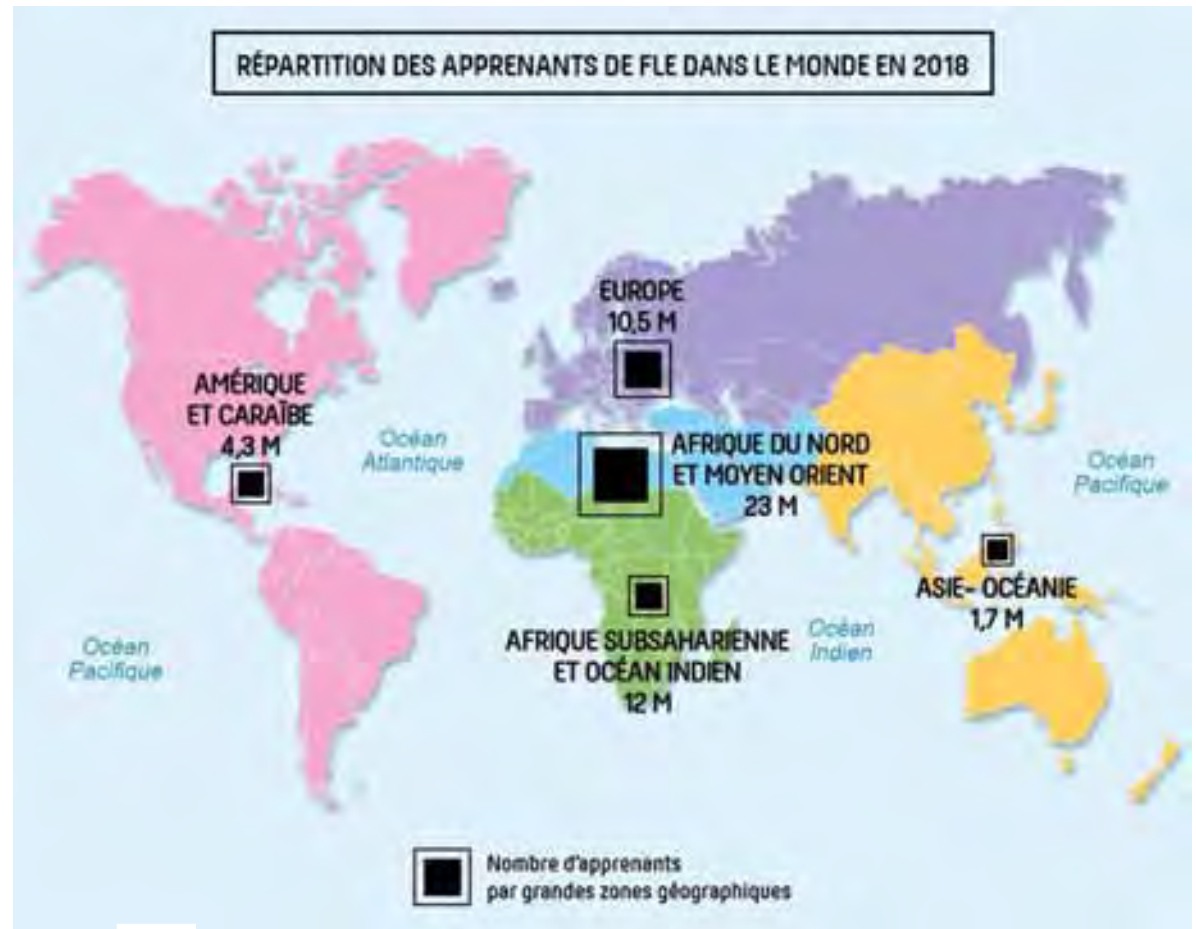
Une langue : apprentissage du français dans le monde

« Le nombre d'apprenants de FLE [dans le monde] est au moins égal à 51 millions d'individus. »

300 millions DE PERSONNES PARLANT LE FRANÇAIS DANS LE MONDE

Le français est à la 5ème langue la plus parlée après le chinois, l'anglais, l'espagnol et l'arabe avec 300 millions de locuteurs.

<http://observatoire.francophonie.org/qui-apprend-le-francais-dans-le-monde/le-francais-langue-etrangere/>



FLE – Français Langue Etrangère



- Une discipline : Français Langue Etrangère

Formation Master FLE M1 et M2



Répertoire des Masters FLE



<https://www.france-education-international.fr/article/repertoire-master-fle>

FLE – Français Langue Etrangère



- Centres de formation universitaire :

<https://www.campus-fle.fr/fr/formations-diplomes-fle/reseau-centres-universitaires/>





- **Des publics**
 - Enfants
 - Adolescents
 - Etudiants à visée universitaire
 - Adultes à visée professionnelle



- **Des structures**
 - En France :
Ecoles, Collèges (CASNAV, UP2A)
Centres Privés
Universités publiques
 - A l' étranger :
Ecoles, collèges, lycées, universités
Institut français et Alliance Française
Centres privés

L'enseignement d'une langue qui répond au cadre européen commun de références pour les langues



LA NORME CECRL

(Cadre Européen Commun de Références pour les Langues)

A

Utilisateur élémentaire

A1

Introduitif
ou
découverte

A2

Intermédiaire
ou
usuel

B

Utilisateur indépendant

B1

Niveau seuil

B2

Avancé
ou
indépendant

C

Utilisateur expérimenté

C1

Autonome

C2

Maîtrise

5 activités langagières

- ▶ écouter
- ▶ lire
- ▶ prendre part à une conversation
- ▶ s'exprimer oralement en continu
- ▶ écrire

- une perspective actionnelle

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

Comment le jeu façonne le cerveau

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

© Iwan, Illustration: Olivier Goussard

1. CAPACITÉS DE COORDINATION

Le jeu stimule les capacités d'équilibre. Les enfants qui ne le font pas avant sont plus vulnérables, se fatiguent plus vite. *Beaucoup d'adultes.*

2. LE LANGAGE

Avec ses luttes sociales, l'activité du langage chez les tout-petits.

3. INTÉGRATION DES ÉMOTIONS

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les jeux de rôle sont particulièrement utiles à cet effet.

4. L'APPRENTISSAGE

Les jeux de rôle développent l'aptitude à effectuer à des fins hypothétiques, qui ne se présentent pas réellement. *Je Que se passerait-il si... ?*

5. MAÎTRISE DE SOI

À travers le jeu de rôle, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs émotions et de leurs attitudes, et à mieux les réguler.

6. NUTRITIONNEMENT

Jouer fait passer de nouvelles valeurs nutritionnelles — de fait — en tête des esprits de nos enfants. Ce phénomène bénéficie surtout à certains régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Les cortex orbitaux, l'hippocampe et l'amygdale produisant des protéines qui stimulent le vieillissement des neurones.

7. COMPÉTENCES SOCIALES

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

8. MAÎTRISE D'EXPRESSION

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence de leur adulte.

9. RÉDUCTION DE L'ANXIÉTÉ

Les jeux de rôle aident à surmonter l'anxiété et à régler les diverses émotions négatives.

10. GESTION DES ÉMOTIONS

Plus les enfants se débattent dans leurs jeux, moins ils ressentent plus tard les conflits humains sans raison à la maison.

11. ÉMOTION MATHÉMATIQUE

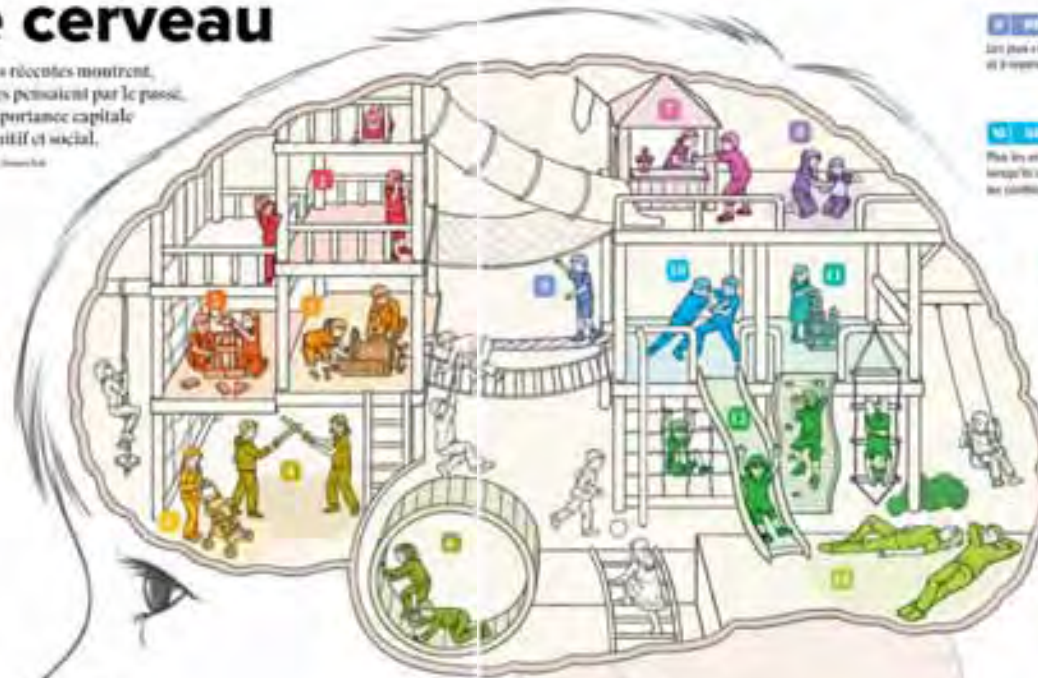
Des enfants de quatre ans qui jouent avec des cubes se développent plus facilement dans le langage. Ils mémorisent aussi plus vite de multiples séries de mots, indépendamment de leur âge.

12. ATTENTION

Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont joué entre temps, sans distraction de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour se rendre cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette méthode.

13. L'ÉCART

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer permet de mieux réguler l'émotion et de mieux contrôler les gestes et postures à l'âge adulte.



Intérêts en classe de FLE



- Développer la **compréhension orale**
- Développer l'écoute de l'autre
- Développer la **compréhension écrite**
- Mobiliser et enrichir son **vocabulaire**

Penser l'intégration des jeux dans le cours



4 étapes d'une séance ludo pédagogique :

1) Contextualisation :

Consignes, règles, outils, gages...

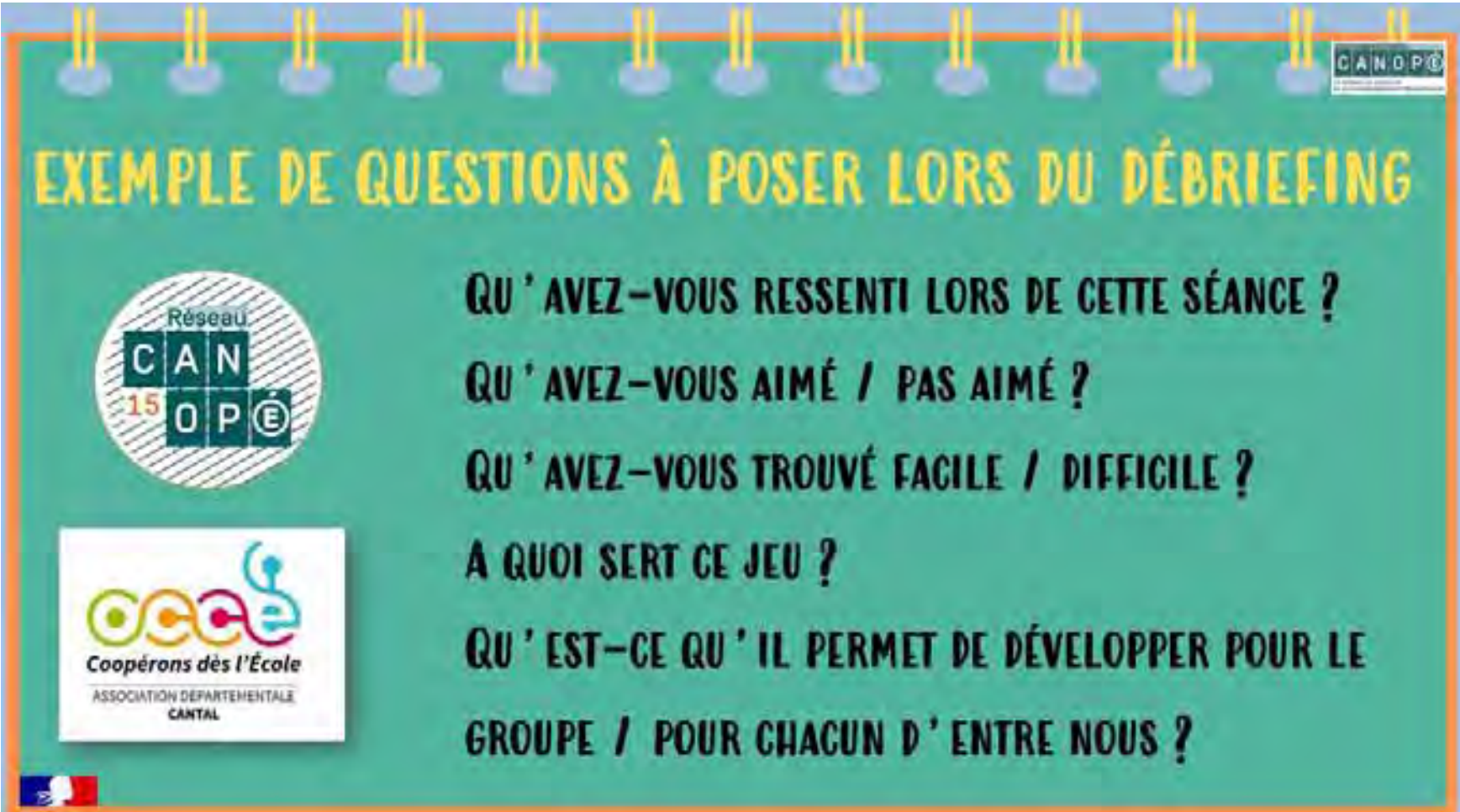
2) Expérimentation (jeu)

3) Capitalisation (ou « débriefing » à chaud)

4) Réappropriation lors d'une autre séance

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

Penser l'intégration des jeux dans le cours



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 ?

**Réseau
CANOPÉ
15**

Coopérons dès l'École
ASSOCIATION DÉPARTEMENTALE
CANTAL

CANOPÉ

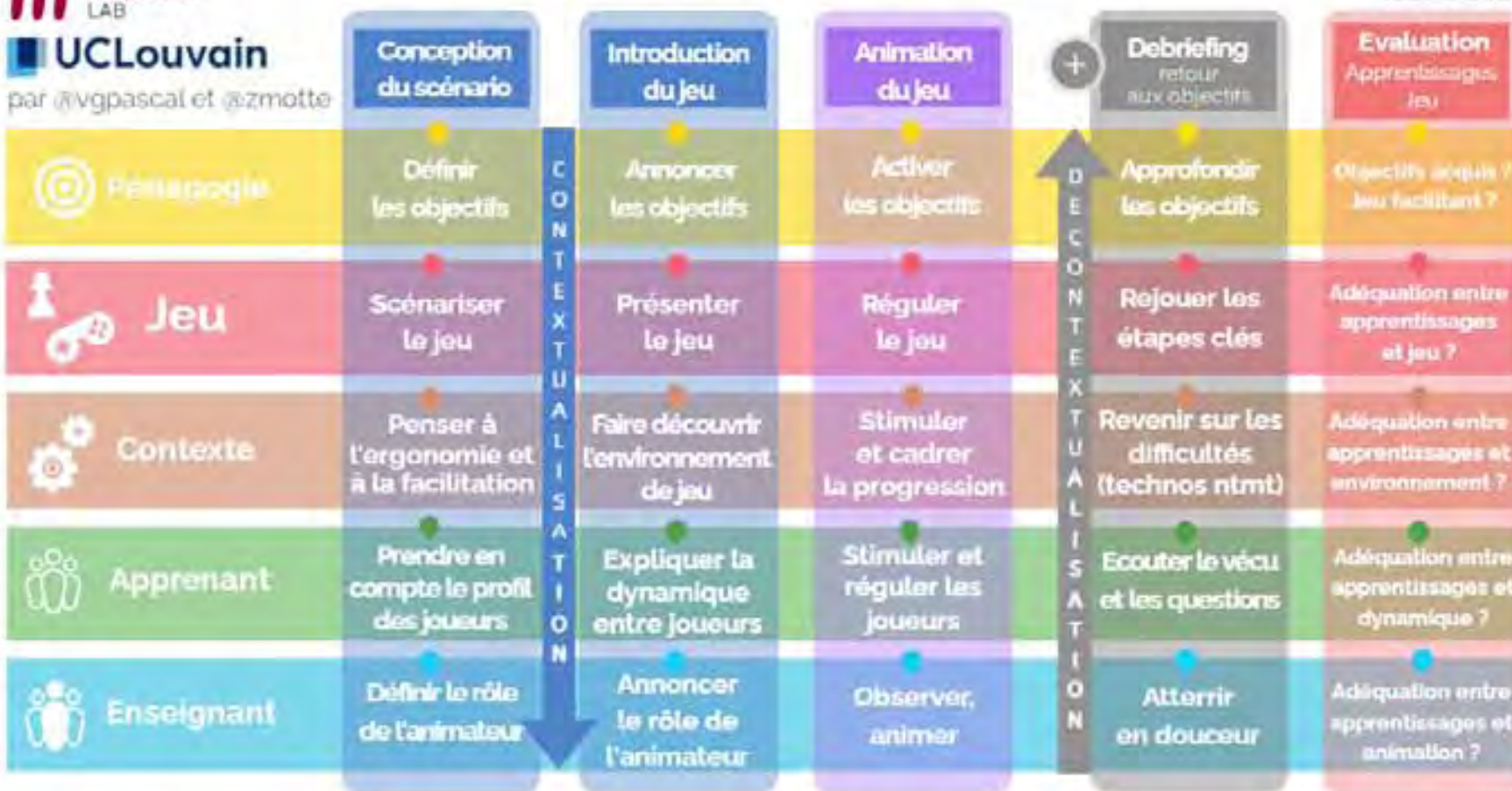
Source : Marion Forax – Canopé Cantal

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>

Mécaniques de jeux

	<p>Adresse et dextérité</p> <p>Plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.</p>
	<p>Arbre de technologie</p> <p>Au cours du jeu, de nouvelles actions ou améliorations d'effet d'actions sont débloquées pour des joueurs spécifiques.</p>
	<p>Asymétrie</p> <p>Les joueurs ont des objectifs différents. Soit le joueur joue des actions spécifiques, soit son rôle est différent des autres joueurs.</p>
	<p>Bluff</p> <p>Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose.</p>
	<p>Collection</p> <p>Vous devez collecter des éléments semblables pour gagner des points.</p>
	<p>Combinaison</p> <p>Vous associez des éléments pour maximiser votre score.</p>
	<p>Construction</p> <p>Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.</p>
	<p>Contrôle de territoire</p> <p>Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.</p>
	<p>Coopération</p> <p>L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.</p>
	<p>Course</p> <p>Le premier arrivé a gagné.</p>

	<p>Deck building</p> <p>Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.</p>
	<p>Défi</p> <p>Vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...</p>
	<p>Draft</p> <p>Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restants.</p>
	<p>Duel</p> <p>1v1, Le joueur gagne si il est plus fort que son adversaire</p>
	<p>Enchère</p> <p>Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements ou gagner des points.</p>
	<p>Enquête/déduction</p> <p>Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.</p>
	<p>Evènement</p> <p>Des actions se produisent en dehors du contrôle des joueurs ce qui provoque un effet immédiat ou modifie l'état du jeu.</p>
	<p>Expression</p> <p>La mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.</p>
	<p>Gestion de main</p> <p>Vous avez un main de carte, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger.</p>
	<p>Identité secrète</p> <p>Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité.</p>

Source : Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

Mécaniques de jeux

	<p>Jeu de plis</p> <p>Vous jouez des cartes, les plis remportés vous rapportent des points.</p>
★ 	<p>Jeu de rôle</p> <p>Intégration d'éléments du jdr, Ex : un joueur contrôle un personnage qui s'améliore avec le temps ou le jeu encourage la narration</p>
	<p>Lancer de dés</p> <p>Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements.</p>
★ 	<p>Mémoire</p> <p>Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.</p>
	<p>Modification du plateau</p> <p>Le plateau est modifié au cours du jeu par rotation ou décalage.</p>
★ 	<p>Négociation</p> <p>Le joueur ruse et négocie pour arriver à ses fins. La négociation est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.</p>
	<p>Objectif secret</p> <p>Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître</p>
★ 	<p>Observation</p> <p>La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoire.</p>
	<p>Pierre-papier-ciseau</p> <p>Il y a trois options possibles, et elles sont cycliquement supérieures (A bat B, B bat C et C bat A).</p>
	<p>Placement de tuiles</p> <p>On place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.</p>

	<p>Placement d'ouvriers</p> <p>Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques</p>
	<p>Points d'action</p> <p>Un joueur reçoit un certain nombre de points d'action à son tour. Il peut les dépenser parmi une liste d'actions possibles.</p>
	<p>Programmation</p> <p>Vous devez planifier vos actions dans le temps avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins.</p>
★ 	<p>Quiz / deviner</p> <p>Vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.</p>
★ 	<p>Silence</p> <p>Ici, il est demandé aux joueurs de coopérer mais sans échanger aucun mot.</p>
	<p>Stop ou encore</p> <p>Vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.</p>
	<p>Take that / agression</p> <p>Manœuvres qui limitent directement la progression d'un adversaire vers la victoire, mais n'éliminent pas directement ses ressources.</p>
★ 	<p>Temps réel</p> <p>Il n'y a pas de tours. Les joueurs jouent le plus rapidement possible, sous réserve de certaines contraintes, jusqu'à la fin de la phase.</p>
★ 	<p>Tug of war / tir à la corde</p> <p>Un marqueur est déplacé vers le haut et vers le bas sur une piste qui identifie une position neutre de départ.</p>
	<p>Vote</p> <p>Les joueurs votent pour savoir si une action proposée se produira ou non.</p>

Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

Défi : Présenter plus de 100 jeux en 45 minutes. Play-t-il ?





Collection JÀDE consultable sur myludo.fr

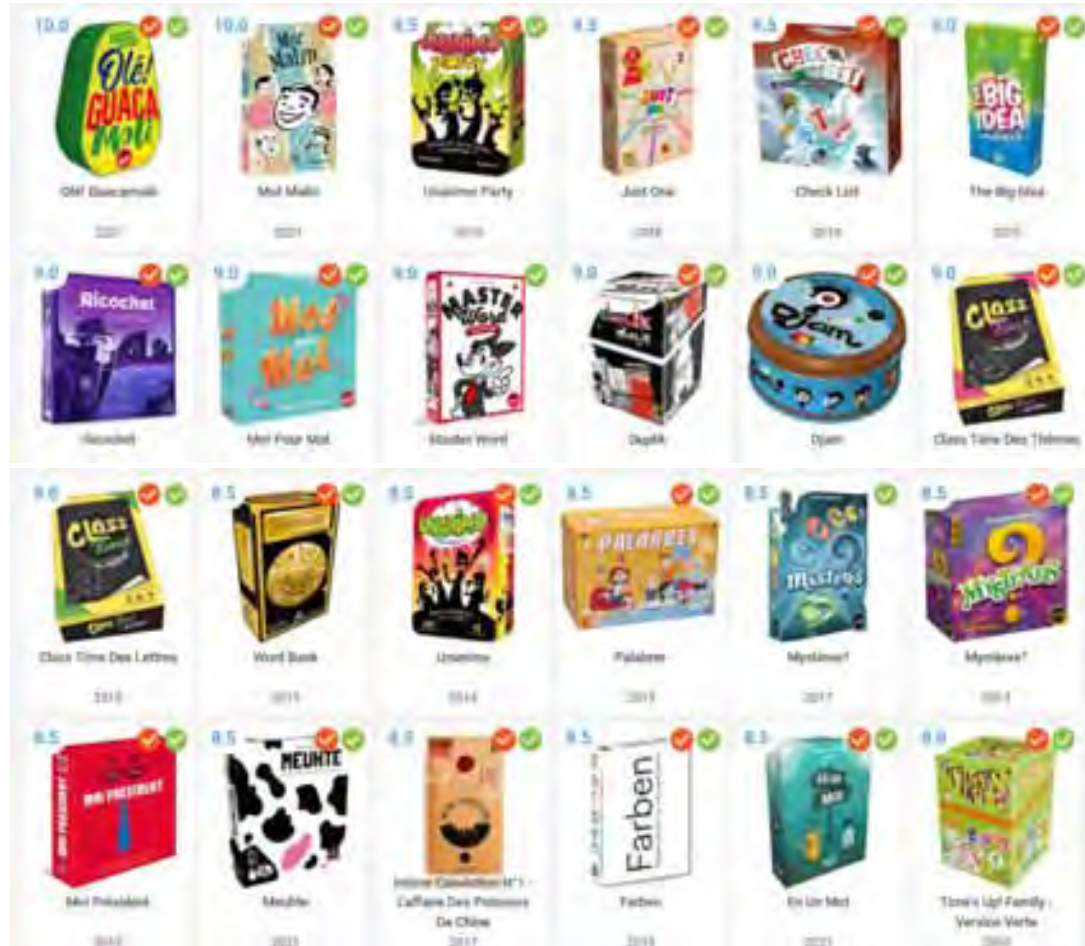


https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/*/*/*/*/*/*/*/*/108/bynotedesc



Collection 133

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



Présentation de JÀDE



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



Collection 133

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



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



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

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

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



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 . R . D . K

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



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

Diviser en groupe



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.



TEXTO! – P comme Pizza - Mospido



 YouTube



 YouTube

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

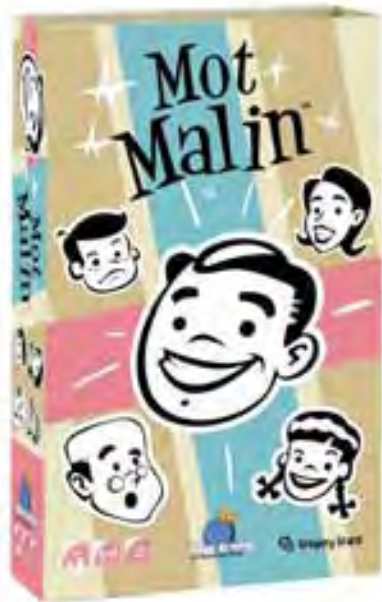


Et si c'était..... Ce serait... !

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



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



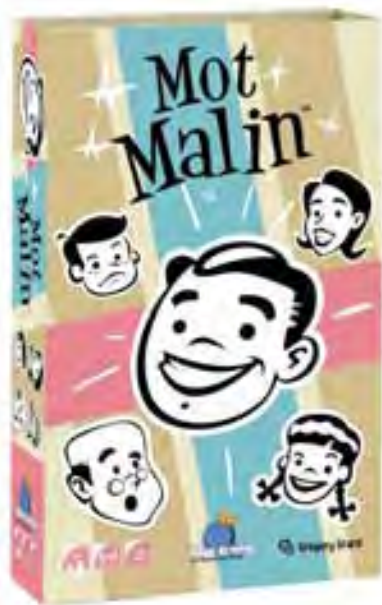
Editions plurilingues :
Français / Anglais /
Allemand / Espagnol /
Portugais / Ukrainien /
Polonais

Mot Malin - « Ma » perle ludique 2021

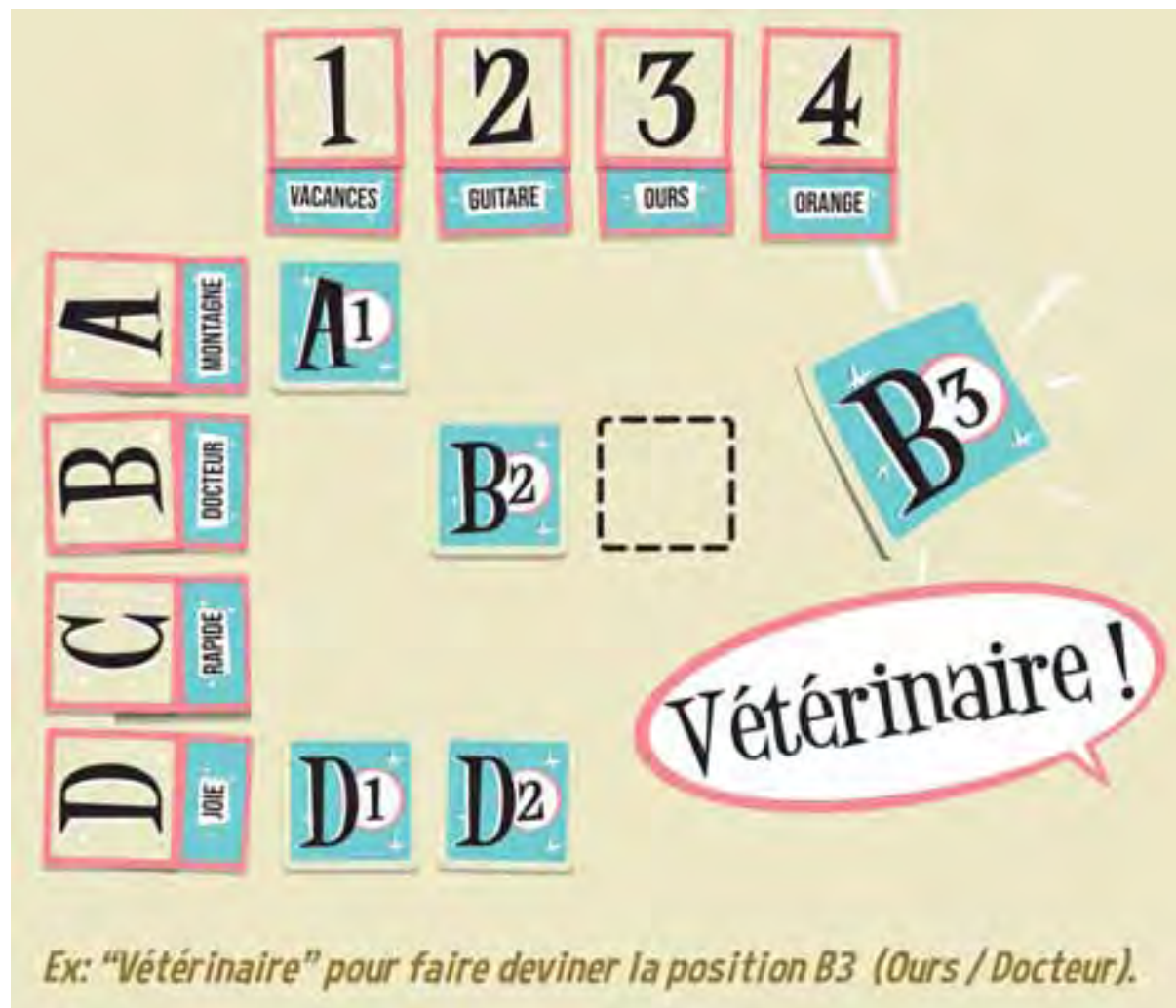


50 cartes, soit 200 mots

Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



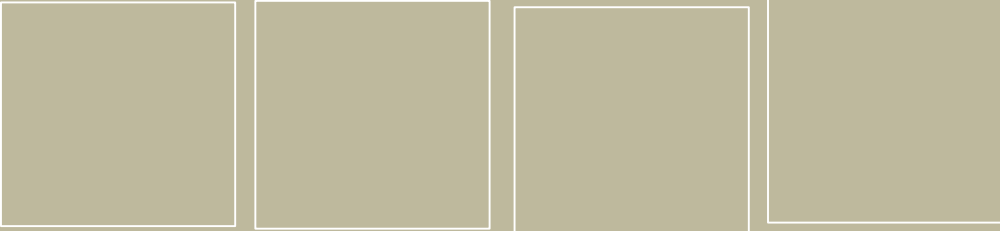
- 3 niveaux de difficulté :
- 9 cases (3X3) EXPRESS
 - 16 cases (4X4) FAMILLE
 - 25 cases (5X5) EXPERT





► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)

Limite de temps : 5 minutes.

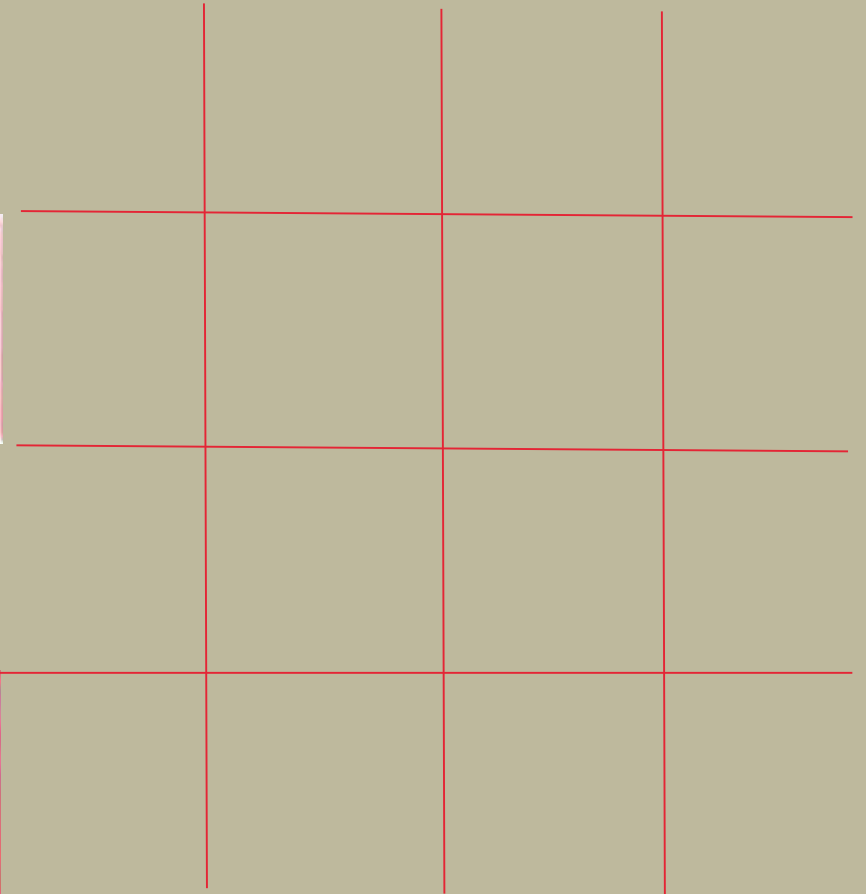


A	B	C	D
SUPER	VILLE	LOURD	FRANCE

cartes Coordonnées

A¹	B¹	C¹	D¹
A²	B²	C²	D²
A³	B³	C³	D³
A⁴	B⁴	C⁴	D⁴

1	DÉGUISEMENT
2	CHEF
3	JOUR
4	LIVRE



Mot
Malin

Grigory Grad



blue orange
Les meilleurs jeux de société



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 :

	Rate	Moyen	Bon	Excellent
	Dups, 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.

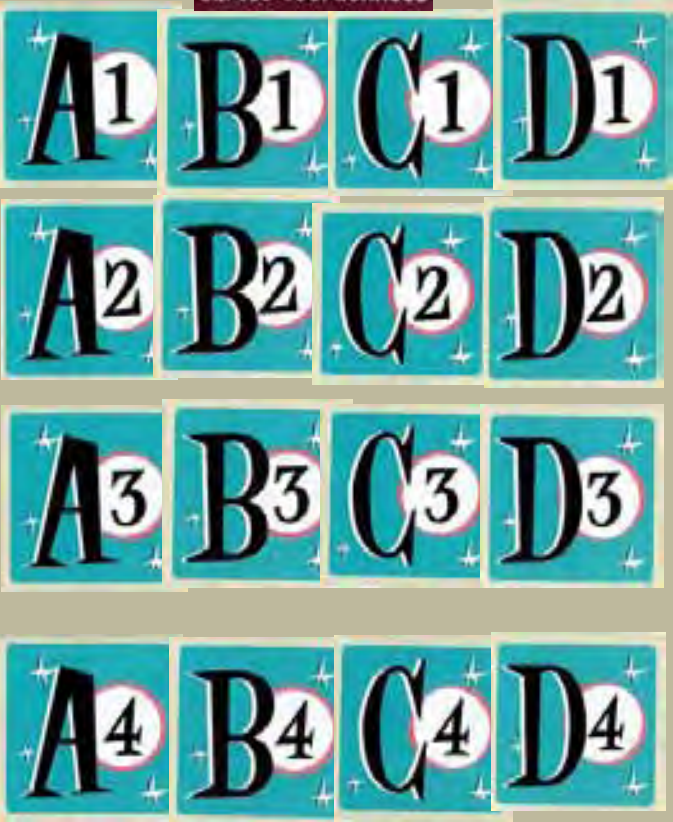


► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)
 Limite de temps : 5 minutes.



Réponses possibles

cartes Coordonnées



Batman	Venise	Armure	Marinière
Etoilé	Maire	Sumo	Président
Anniversaire	Paris	Enterrement	Bastille
Roman	Plan	Encyclopédie	Misérables

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

Et avec l'autorisation de l'auteur : Gregory Grard



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



PLATYPUS - Jeu de déduction



Les joueurs coopèrent pour **éliminer progressivement les mauvais mots**, afin de trouver et d'identifier le Platypus grâce à leurs **cartes Adjectif**

**QUI EST NOCTURNE, BRUYANT ET INFLAMMABLE ?
DARN YADOR OU UNE COUCHE ?**

1
LES EXPLORATEURS DOIVENT PROGRESSIVEMENT ÉLIMINER LES MAUVAIS MOTS. POUR CE, ILS DOIVENT SE SERVIR DES CARTES ADJECTIF.

2
LES GUIDES CHOISIRONT L'ADJECTIF QU'ILS TROUVENT LE PLUS APPROPRIÉ POUR NE PAS ÉLIMINER LE BON MOT.

3
SI À LA FIN, IL NE RESTE QUE LE BON MOT DE VISIBLE, C'EST GAGNÉ !

MATÉRIEL :

- 1 plateau de jeu
- 11 cartes de mots
- 1 carte de exploration
- 104 cartes adjectif
- 10 cartes mot
- 1 guide joueur

MATAGOT
@matagotgames
www.matagot.com

3-8
30

PLATYPUS – Jeu de déduction





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 : **Lettre - Goutte**



1	Martien	Être	Dernier	Amour	Contre
2	Pour	Avril	Avoir	Mars	Bulletin
3	Pluie	Sens	Eléphant	Humain	Mot
4	Halne	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
5	Tique	Unique	Météo	Tasse	Premier

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

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 : Lettre - Goutte

Martien	Être	Dernier	Amour	Contre
Pour	Avril	Avoir	Mars	Bulletin
Pluie	Sens	Eléphant	Humain	Mot
Halne	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	Météo	Tasse	Premier

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 : Lettre - Goutte

A word association board with a grid of words. The words are arranged in a 5x5 grid. A path of green circles connects the words: Lettre (1) - Goutte (2) - Pluie (1) - Sens (1) - Éléphant (2) - Singulier (2) - Météo (2) - Tasse (2) - Premier (2).

Martien	Être	Dernier	Amour	Contre
Pour	Avril	Avoir	Mars	Bulletin
Pluie	Sens	Éléphant	Humain	Mot
Halne	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	Météo	Tasse	Premier

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 : Lettre - Goutte

A 5x5 grid of words for a word association game. The words are: Row 1: Martien, Être, Dernier, Amour, Contre; Row 2: Pour, Avril, Avoir, Mars, Bulletin; Row 3: Sens, Eléphant, Humain; Row 4: Halne, Voter, Singulier, Eux, Pluriel; Row 5: Tique, Unique, Météo, Tasse, Premier. There are also numbered cards (1, 2) placed on the grid.

Martien	Être	Dernier	Amour	Contre
Pour	Avril	Avoir	Mars	Bulletin
Sens	Eléphant	Humain		
Halne	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	Météo	Tasse	Premier

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 : Lettre - Goutte

1	Martien	Être	Dernier	Amour	Contre
2	Pour	Avril	Avoir	Mars	Bulletin
3	Sens	Eléphant	Humain		
4	Halne	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
5	Tique	Unique	Météo	Tasse	Premier

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 : Lettre - Goutte

Martien	Être	2	Amour	Contre
Pour	Avril	Avoir	Mars	Bulletin
1	Sens	Eléphant	Humain	1
Halne	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	2	Tasse	Premier

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 : Lettre - Goutte

Martien	Être	2	Amour	Contre	
Pour	4	Avoir	Mars	3	Bulletin
1	Sens	Eléphant	Humain	1	
Halne	4	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	2	Tasse	3	Premier

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 : Lettre - Goutte

	Martien	Être	2	Amour	Contre
	Pour	4	Avoir	Mars	3
	1	Sens	Eléphant	Humain	1
	Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel
	Tique	Unique	2	Tasse	3

2

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 : Lettre - Goutte

Martien	Être	2	Amour	Contre
5	4		5	3
Pour	Avril	Avoir	Mars	
1	Sens	Eléphant	Humain	1
Halne	Voter	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	2	Tasse	3

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 : Lettre - Goutte

Martien	Être	2	Amour	Contre
5	4	Avoir	5	3
Pour	4	Avoir	Mars	3
1	Sens	Eléphant	Humain	1
Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	2	Tasse	3

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 : Lettre - Goutte

6	Martien	Être	2	Amour	6
5	Pour	4	Avoir	5	Mars
1	Sens	Eléphant	Humain	1	
Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel	
Tique	Unique	2	Tasse	3	

2

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 : Lettre - Goutte



6	Martien	Être	2	Amour	6
5		4	Avoir	5	3
1	Sens	Eléphant	Humain	1	
	Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel
	Tique	Unique	2	Tasse	3

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 : Lettre - Goutte



6	Martien	Être	2	Amour	6
5		4	Avoir	5	3
1		7	Eléphant	7	1
	Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel
	Tique	Unique	2	Tasse	3

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 : Lettre - Goutte



6	Être	2	Amour	6
5	4	Avoir	5	3
1	7	Eléphant	7	1
Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	Unique	2	Tasse	3

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 : Lettre - Goutte



6	8 Être	2	Amour	6
5	4	Avoir	5	3
1	7 Sens	Eléphant	7 Humain	1
Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	8 Unique	2	Tasse	3

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 : Lettre - Goutte



6	8 Être	2	Amour	6
5	4	Avoir	5	3
1	7	Eléphant	7	1
Halne	4	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	8 Unique	2	Tasse	3

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...).



Rebus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

6	8	2	Amour	6	
5	4	9	Avoir	5	
1	7	Eléphant	7	1	
Haine	4	9	Singulier	Eux	Pluriel
Tique	8	2	Tasse	3	

Vertical column of numbers: 1, 3, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 10

Bottom right corner: 2

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...).



Rebus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

6	8	2	Amour	6
5	4	9 Avoir	5	3
1	7	Eléphant	7	1
Haine	4	9 Singulier	Eux	Pluriel
Tique	8	2	Tasse	3

2

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 : Lettre - Goutte

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 : Lettre - Goutte

6	8	2	Amour	6
5	4	9	5	3
1	7	Eléphant	7	1
10	4	9	Eux	10
Halne	4	9	Eux	Pluriel
Tique	8	2	Tasse	3

Vertical column of numbered circles: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Ricochet 1



RÉPONSE

Euh...il n'y a pas que des hommes dans l'équipe !

Ah oui c'est vrai. Depuis l'arrivée de la cheffe...

C'est ça ! Fais l'innocent. Tu crois qu'on n'a rien vu ?

The Ricochet board game grid consists of a 5x5 grid of circular tiles. The tiles are numbered 1 through 10, with some tiles containing icons (a magnifying glass) or words. The words are: "Eléphant" (row 3, column 3), "Tique" (row 5, column 1), and "Tasse" (row 5, column 4). The grid is surrounded by a vertical column of numbered tiles (1-10) on the left and a vertical column of numbered tiles (1-10) on the right. The board is set against a dark blue background with a silhouette of a person and some green foliage.

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

1	5	9
2	6	10
3	7	🌀
4	8	★

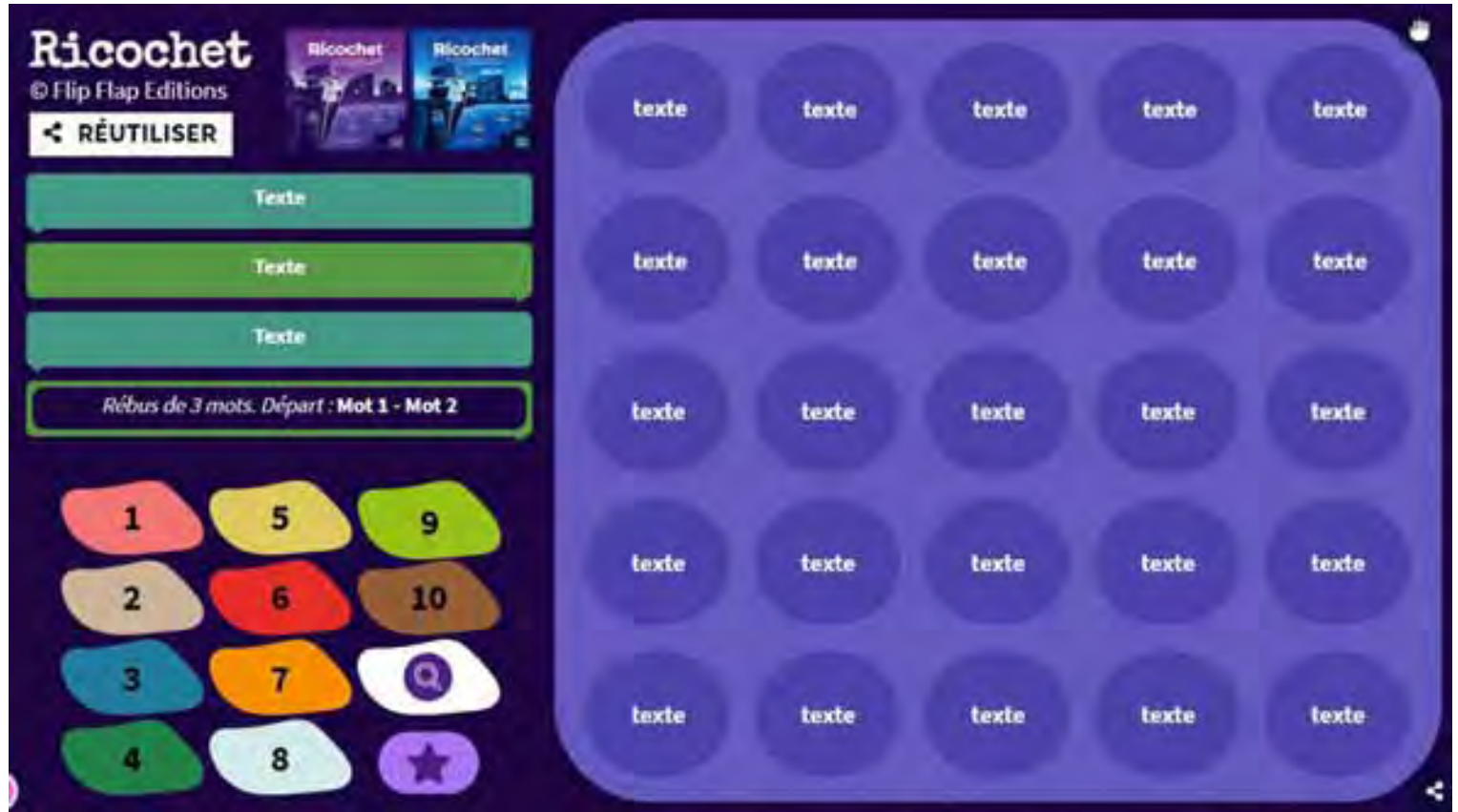
Cercle	360°	Pi	Grec	Figure
Géométrie	Durée	Résultat	Théorème	Problème
Sexagésimal	Algorithme	Nombre	Opération	Or
Tag	Hipparque	Babylonien	Euclide	Lemme
Preuve	Résolution	Soixante	Premier	Secondes



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>

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.

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!

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

CARL BRIÈRE
SILVJELLIE

Match 5 - Trouver un lien entre 2 dés























MATCH 5



PARTIE #1
MANCHE #1

MORT 	PERSONNAGE 	LÉGUME 	BOIS 	COMMENCE PAR A 
--	--	--	--	--

1-  	_____	6-  	_____
2-  	_____	7-  	_____
3-  	_____	8-  	_____
4-  	_____	9-  	_____
5-  	_____	10-  	_____

TOTAL #1

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

Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



DICTOPIA

Combiner les 16 lettres proposées et marquer le maximum de points en 5 manches de 1 minute 30 :

Objectifs :

- 1 point par lettre posée
- 3 points bonus si le nombre d'œil correspond à celui de la pioche
- 2 ou 3 points bonus si la consigne donnée est suivie.



Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



DICTOPIA



Contenu :

60 cartes Lettres
20 cartes Consignes

1 à 7 joueurs

Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



DICTOPIA



Contenu :

60 cartes Lettres
20 cartes Consignes

1 à 7 joueurs

SPEED LETTERS – Jeu de rapidité et de mémoire



MASTER Word – Jeu coopératif



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!

1 Mammifère

2 Crinière

3 Felin

1 Terrestre

2 Prédateur

3 Taches / Rayures

1 Poisson

2 Poilu

3 Jungle

1 Panthère

2 Tigre

1 UN ANIMAL

2 UN ANIMAL TERRESTRE

3 UN ANIMAL TERRESTRE À QUATRE PATES

4 UN ANIMAL TERRESTRE À QUATRE PATES ET À RAYES

UNANIMO et UNANIMO PARTY



DESCRIPTION :

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

Unanimo Party est un jeu d'association de contraintes/thèmes 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

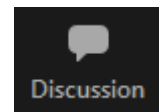
De Alejandro Vargas à Tout le monde:

Campagne
Lait
ferme
animal
viande
fromage

Envoyer à: Tout le monde

Capturer le message...

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



De Fuit 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



Noms de chanteur ou de groupe de musique en un seul mot	À 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



Ce que l'on recherche en vacances	Ce dont on peut être fier	Que l'on peut voir mais pas toucher	C'est noir et blanc
Premières choses que l'on fait en rentrant du travail	Comment les étrangers qualifient un Français ?	Ça s'arrose	Appareils qui ne sont (presque) plus utilisés aujourd'hui
Les plus grandes inventions de l'Histoire	Ce qu'évoque l'Espagne	Seul sur une île déserte, on voudrait un(e) ...	À quoi reconnaît-on un touriste ?
Typiquement français	Les femmes en voudraient toujours plus	Oeuvres d'art les plus connues au monde	Personnages historiques les plus célèbres

Catégorie 4 – Les jeux de narration



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_JDS_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



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



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 »



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.

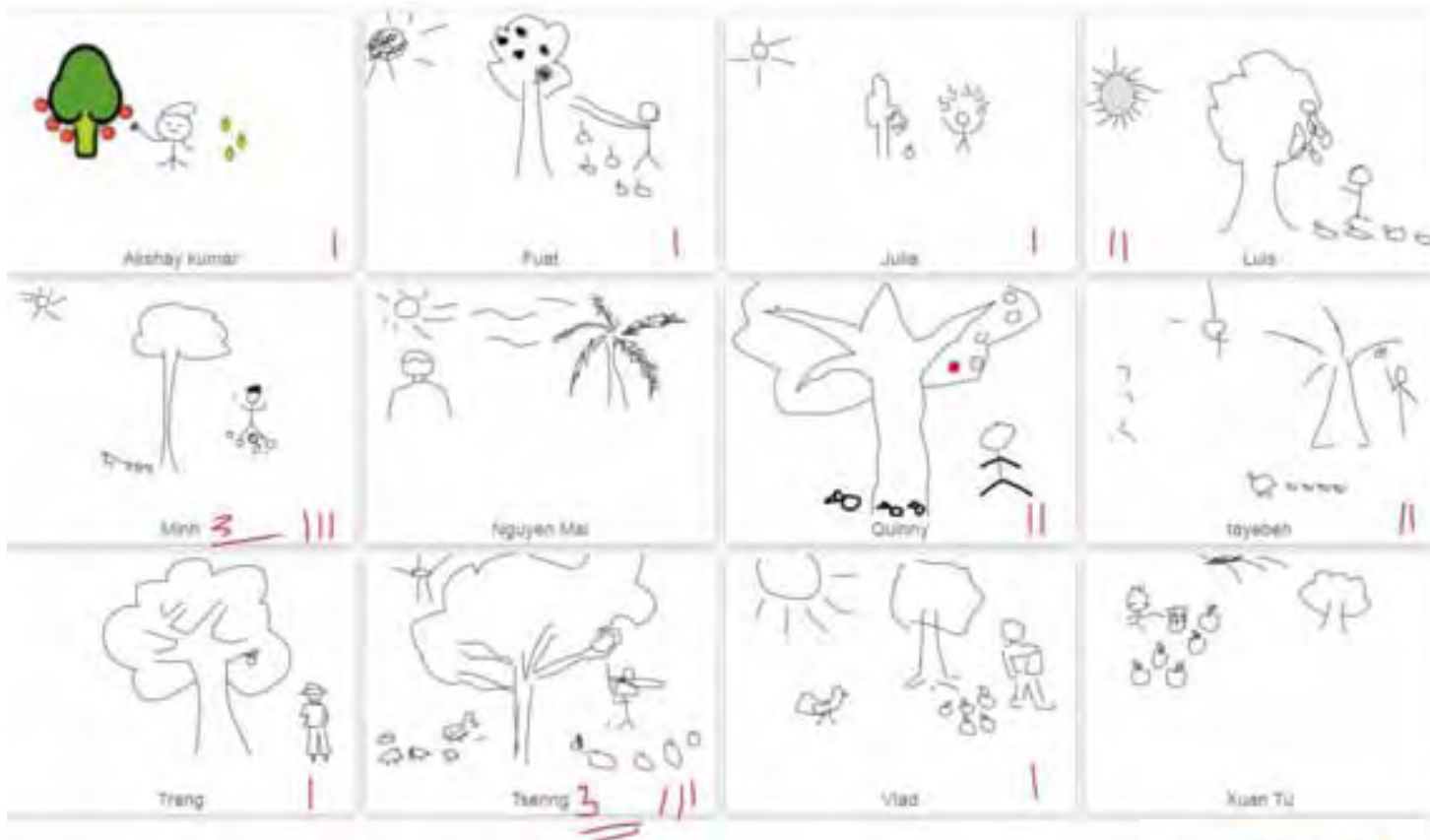
4 Les joueurs examinent ensuite leurs croquis. Plus les dessins des participants comportent de détails mentionnés sur la carte, plus ils remportent de points !

10/10 PARFAIT!

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 H
a Kahoot! company

DUPLIK – Dessiner la description entendue



1 La Douche de l'homme est ouverte.

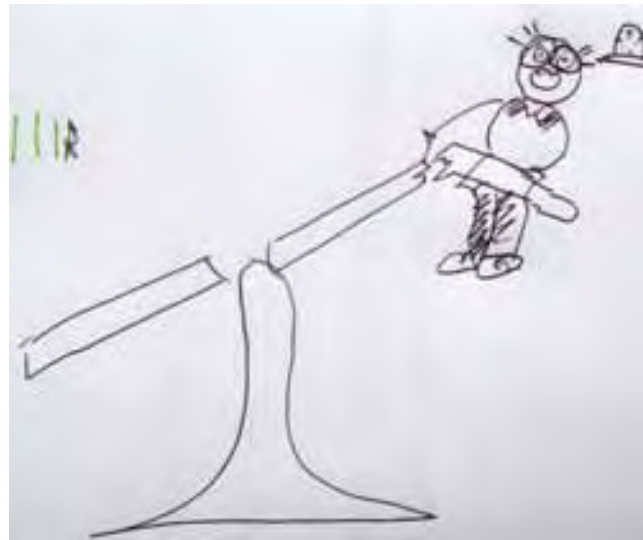
2 Il y a des bandes sur le chapeau de l'homme.

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

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

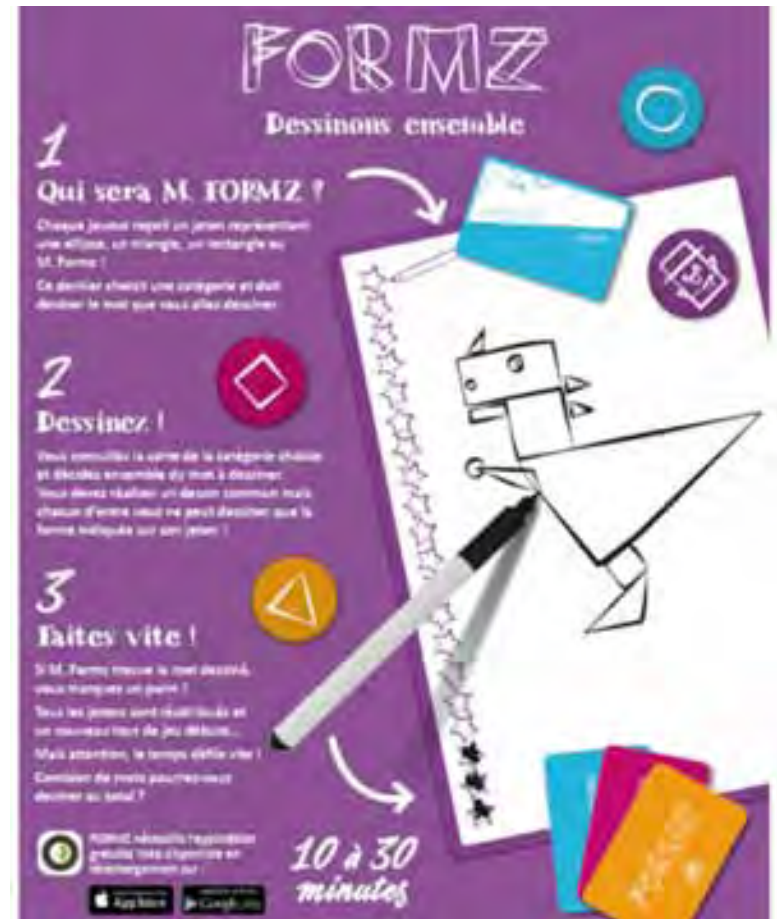


La carte Duplik à décrire pour la faire dessiner



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

FORM'Z – Dessin en binôme avec 2 formes imposées



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 de temps qui parle, 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	Célèbrité
Enfantin / Enfance	Épique qui fait référence à l'héroïsme, à l'épopée	Publicité
Comique	Souvernie	En chanson qui parle de chanson, ou vous pouvez déclarer votre poésie en jouant le chansonnier

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

MEUHTE – Jeu de majorité



MEUHTE

Ne faites pas vache à part !

PENSEZ COMME LE TROUPEAU !

MeuhTE 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 Peon & Rich Coombes

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



5 secondes - Les jeux de quizz



 YouTube



DESCRIPTION :

Jeu de « questions réponses » adapté pour les apprenants de français.
372 questions 3 réponses en 5 secondes!

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

TOTEM – Développement de personnalité



DESCRIPTION :

Créer un Totem à l'aide des cartes **animal** et **qualité** en se mettant d'accord 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



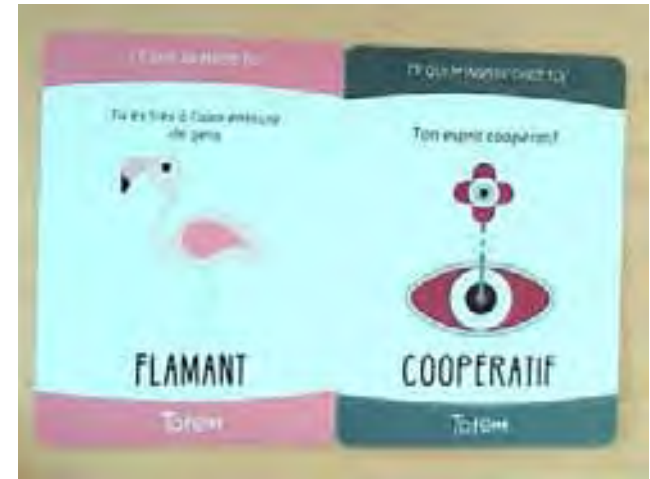
Contenu :

80 cartes
ANIMAL
80 cartes
QUALITE



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

TOTEM - Développement de personnalité



Contenu :

80 cartes
ANIMAL
80 cartes
QUALITE

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 ».

RÔLAGOGO – 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

Contenu :

32 cartes
128 jeux de rôles

RÔLAGOGO – Jeux de rôles



Contenu :

32 cartes
128 jeux de rôles



Créer ou détourner un jeu

HORS } [COLLECTION



MECANIQUE

MATERIEL

THEMATIQUE



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

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/>



Cannes 06



LudiNord
Mons-En-Barœul 59



Paris 75



Parthenay 79

Collection 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

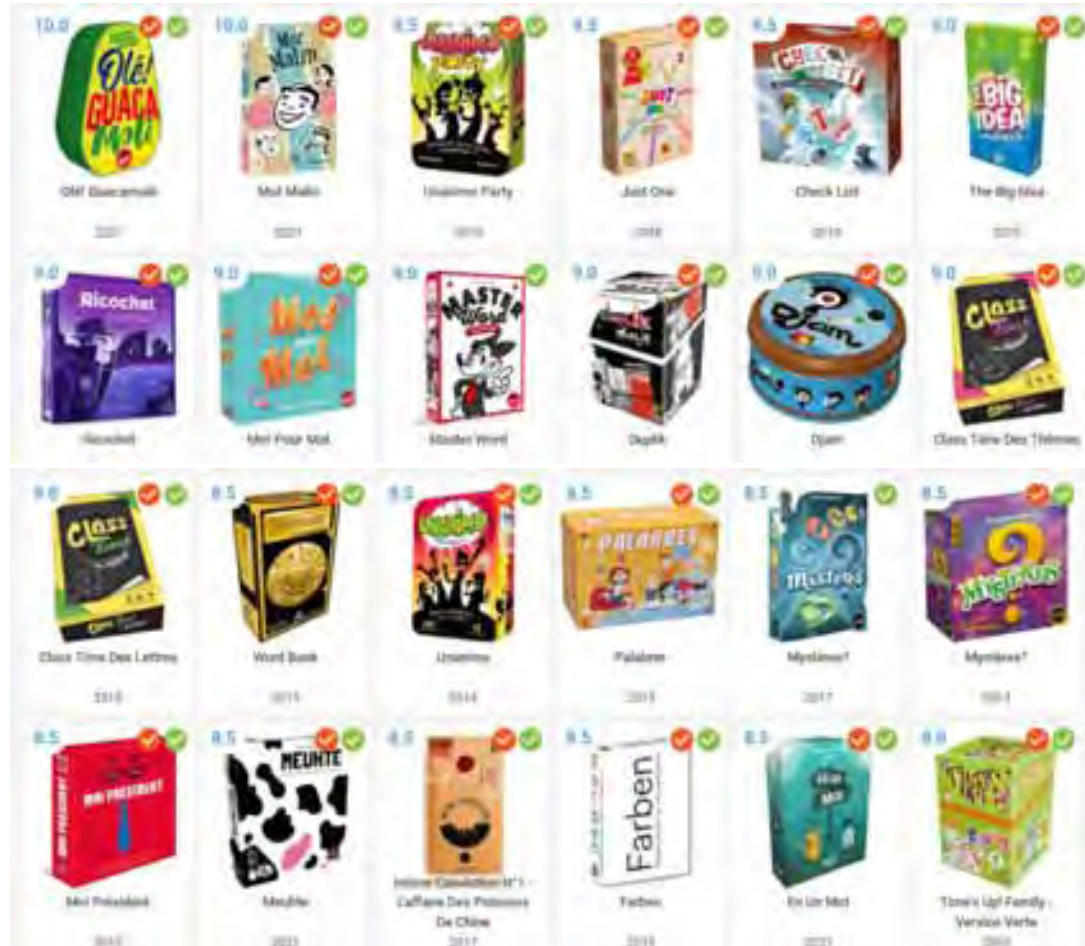
Narratif 17

Petit Bac 11

Argumentatif 11

Dessin 6

Dés 6



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

Présentations et références 2021-2022



JÀ DE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 1, 2 ...



Février 2021
Printemps Numérique
International (Turquie)



Mai & Juillet 2021
Congrès Classes Inversées et
pédagogies actives



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



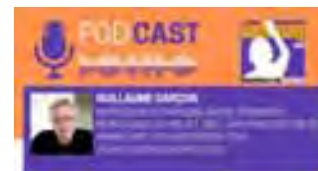
Décembre 2021
Matinée formation
« Oser la ludopédagogie »



Janvier 2022
Réseau d'études spécialisées et
transversales en langues pour
l'enseignement supérieur et secondaire



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



Janvier 2022
Podcast LUDOMAG
[Interview 17 min. www.ludomag.com](http://www.ludomag.com)



Février 2022
INSPE Saint-Denis



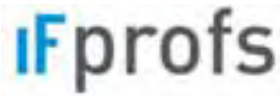
Présentations et références 2021-2022



Version 5, 6 ...



Février 2022
Printemps Numérique
International (Turquie)



Mars 2022
Institut Français



Mars 2022
UGE - CAPLA



Mars 2022
[Podcast sur JADE et les JDS](#)



UNIVERSITÉ
DE ROUEN

Avril 2022
Journée régionale RANACLES



Avril 2022
Mission
Erasmus+



Mai 2022
FLE en jeu



Juin 2022
42 eme congrès APLIUT



Mai 2022

115



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.org/) 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

Bibliographie et Sitographie



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



- **Haydée Silva** Regards sur le jeu en didactique des langues et des cultures, PeterLang, 2022
<https://www.peterlang.com/document/1183595>



- **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/>





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



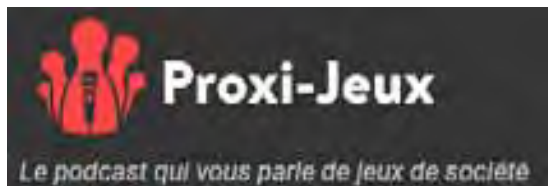
Chaîne YOUTUBE **Tric Trac**:
<https://www.youtube.com/channel/UCRPf2IBKqTT4RbOpBzClnrw>



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



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



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

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







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**



Vous voulez intégrer le groupe
de travail LEGO™ et/ou JADE
du DELCIFE ?
[Contactez-moi.](#)