
« EXPLOITER EN CLASSE DES JEUX DE SOCIÉTÉ »

IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES
À PARTIR DES MATRICES ET DES SUPPORTS LUDIQUES EXISTANTS
LORS DE ATELIER ANIMÉ PAR HAYDÉE SILVA
ALIANÇA FRANCESA DO BRASIL – AOÛT 2014

1



AVEC LE JEU DE KIBOKO

L'animateur choisit au préalable de 20 à 30 cartes. Il pose 3 à 5 cartes au centre de la table, face visible ; puis le reste des cartes est distribué équitablement.

Tous les joueurs ferment les yeux tandis que l'animateur retourne une carte. Les joueurs peuvent ensuite rouvrir les yeux. L'animateur demande à la première équipe des précisions sur la carte retournée. Si l'équipe répond correctement, elle peut poser l'une de ses propres cartes puis, tandis que les autres joueurs ferment les yeux, retourner l'une des cartes posées. La première équipe qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne.

Notez qu'il est possible d'adapter la règle de ce jeu de cartes de façon à jouer sur TBI.



http://lh5.ggpht.com/_khqAOpZqHEI/SoCwByjBkFI/AAAAAAAAACmQ/tjKV9roAv5A/closed_eyes%5B6%5D.jpg?imgmax=800

IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES

- *Interculturel. Compréhension écrite. Production orale. Savoir. A2 et plus. 40 min environ. À partir de 3 joueurs ou équipes. Avec le coffret de jeu Histoire de la France ou équivalent. Faire lire le ou les livrets de son choix (compréhension de l'écrit) ; en faire partager le contenu (production orale). Jouer au jeu de Kiboko en donnant comme consigne l'obligation de rappeler au moins un élément historique.*

- *Interculturel. Compréhension orale. Production orale. Lexique. Savoir.* A1 et plus. 30 min environ. À partir de 3 joueurs ou équipes. Avec le jeu Histoire de la France (image, description, lien). Choisir uniquement les cartes illustrées par un personnage. Dans la consigne, indiquer qu'il faut décrire le personnage et/ou donner un élément de sa biographie (on lira les éléments biographiques au fur et à mesure)..
- *Production orale. Lexique. Grammaire.* A1 et plus. 20 min environ. À partir de 3 joueurs ou équipes. Avec un corpus de cartes illustrant des mots qui utilisent le partitif, donner pour consigne de rappeler le contenu de la carte manquante en utilisant le partitif. Attention, dans un jeu non pédagogique, on aurait tendance à dire « il manque le beurre » et non « il manque du beurre ». Il faudra donc ajouter un élément supplémentaire propice à l'utilisation de formules avec le partitif mais proches de l'authentique « Vous êtes au restaurant. Posez des questions au serveur en vous servant des formules telles que "Pardon, avez-vous du/de la/des...", "SVP, je voudrais du/de la/ des...", "Pourriez-vous apporter du/de la/des..." »).
- *Interculturel. Production orale. Lexique. Grammaire.* A1 et plus. 40 min environ. À partir de 3 joueurs ou équipes. Avec un corpus de cartes illustrant des régions de France ou les pays francophones, donner pour consigne d'indiquer un élément relatif à cette région ou ce pays (situation géographique, principales villes, produits typiques, personnalités locales, etc.) Chaque fois qu'une nouvelle carte est mise en jeu, on fait un tour de table pour apporter collectivement des éléments de réponse possibles. On peut aussi avoir donné le corpus au préalable en demandant aux apprenants de se renseigner sur la totalité ou une partie précise de ce corpus.

AUTRES IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES À PARTIR DU COFFRET HISTOIRE DE LA FRANCE

- *Interculturel. Lexique. Interaction orale.* Fin B2 ou plus ; atelier Civilisation. 40 min. environ. À partir de 4 joueurs. Démarche :
 - Lire collectivement un livret au choix et dégager une trentaine de mots clés.
 - Fabriquer des petits papiers, un par mot clé.
 - Constituer deux équipes. Un joueur de la première équipe pioche un petit papier ; tous les joueurs de la deuxième équipe lui posent à tour de rôle un maximum de dix questions afin de trouver le mot clé ; le joueur interrogé n'a pas le droit de répondre ni oui ni non.
 - Si le joueur interrogé répond par oui ou par non, l'équipe rivale gagne cinq points.
 - Si l'équipe qui interroge devine le mot clé, elle gagne autant de points que de questions non utilisées sur les dix auxquelles elle a droit (par exemple, si elle devine au bout de 3 questions, elle gagne 7 points).
 - Si le joueur interrogé n'utilise pas les mots interdits et l'équipe qui interroge ne devine pas le mot au bout de 10 questions, l'équipe du joueur interrogé gagne 10 points.

AVEC LE JEU DE LA RÉVÉRENCE

Dans ce jeu, les joueurs constituent 2 à 5 équipes et se placent en autant de files indiennes. Le premier joueur de chaque file représente son équipe.

À l'aide des cartes, l'animateur pose une question en fonction de la consigne choisie. Le premier des joueurs en lice à donner la bonne réponse remporte la carte ; ses adversaires lui font une révérence. Ils vont tous à la queue afin que de nouveaux joueurs s'affrontent au tour suivant.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes en jeu, l'équipe qui a remporté davantage de cartes est déclarée gagnante.

3



<http://georges-fillol.doomby.com/medias/images/reverence.jpg>

IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES

- *Compréhension de l'écrit.* A1 à C2. 20 min. environ. À partir de 4 joueurs. Vérifier la compréhension d'un texte en posant les questions usuelles selon la dynamique du jeu de la Révérence.
- *Lexique.* A1 à C2. 20 min. environ. À partir de 4 joueurs. Montrer des images et attribuer le point au premier joueur qui donne le nom de ce qui est représenté.
- *Lexique.* A1 à C2. 20 min. environ. À partir de 4 joueurs. Sur le principe du jeu du Bac : tirer une lettre et une catégorie au hasard ; le premier des joueurs qui trouve un mot appartenant à cette catégorie et commençant par cette lettre remporte le point. Pour mieux cibler les mots possibles, on peut préparer à l'avance une listes de mots à travailler puis des cartes indiquant la catégorie et la lettre correspondants , voire le nombre total des lettres du mot à trouver.
- *Phonétique.* A1 à C2. 20 min. environ. À partir de 4 joueurs. Sur le principe du jeu du Bac : tirer un son et une catégorie au hasard ; le premier des joueurs qui trouve un mot appartenant à cette catégorie et commençant par cette lettre remporte le point. Pour mieux cibler les mots possibles, on peut préparer à l'avance une listes de mots à travailler puis des cartes indiquant la catégorie et le son correspondants , voire le nombre total des lettres du mot à trouver.
- *Grammaire.* A1 à C2. 20 min. environ. À partir de 4 joueurs. Donner une phrase avec un verbe dont il faut identifier le temps et le mode.
- *Grammaire.* A1 à C2. 20 min. environ. À partir de 4 joueurs. Demander de produire une phrase dont le verbe sera conjugué au temps et au mode indiqués.

AVEC LE JEU DE 1-2-3

Dans ce jeu, 36 cartes sont posées sur la table, face visible, de manière à constituer une grille de 6x6 cartes.

Les joueurs, organisés par équipes, lancent à tour de rôle 2 dés à six faces, qui servent à indiquer la position de la carte-question à laquelle ils doivent répondre.

Si leur réponse est juste, ils peuvent placer un pion de leur couleur sur la carte correspondante. La première équipe qui réussit à aligner 3 pions a gagné.

4



http://xerinhx3.files.wordpress.com/2013/01/1_2_3-2.jpg

IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES

- *Lexique. Grammaire.* A1 à C2. 30 min. environ. À partir de 2 joueurs. À partir du mot illustré dans la carte, construire une phrase pour pouvoir poser son jeton.

AVEC LE JEU DU MISTIGRI

Ce jeu se joue par groupes de 2 à 6 joueurs.

Dans un corpus de cartes constitué de paires, on retire une carte : la carte restée sans paire sera le mistigri.

Chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes. Si un joueur a en main une ou plusieurs paires, il les abat en énonçant à voix haute le contenu correspondant.

Le premier joueur pioche ensuite au hasard parmi les cartes du jeu de son voisin de gauche et reconstitue si possible une paire. Le second joueur pioche parmi les cartes de son voisin de gauche et ainsi de suite. Le joueur qui garde le mistigri reçoit un gage.

5



<http://i2.cdscdn.com/pdt2/2/2/4/1/700x700/pia9001890487224/rw/jeu-de-cartes-mistigri-retro-c.jpg>

IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES

- *Lexique. Grammaire. A1. 20 min. environ. À partir de 2 joueurs. Avec les cartes-images et les cartes-mot du Jeu des métiers (les cartes-définition restent face visible sur la table ou au tableau pour aider les apprenants). Le but du jeu est de former autant de paires que possible. Pour pouvoir poser une paire, les joueurs doivent donner une phrase à la première personne pour décrire le métier en question (« Je soigne les malades », par exemple). Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que la carte-mistigri.*

AVEC LE JEU DE TIC TAC BOUM

Dans ce jeu, on fait circuler un minuteur tandis que les joueurs exécutent à tour de rôle une consigne donnée. Lorsque le minuteur « explose », le joueur qui l'avait en main a perdu.



<https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSt9nUPR6ficxMed82b17VT3BypEJVqm6aZTsDuu1G4uoN33tP>

6

IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES

- *Lexique.* Fin du A2 et plus. 5 min. environ. À partir de 2 joueurs. Faire passer un minuteur pour explorer le champ sémantique et lexical donné (par exemple, celui des tâches ménagères). On n'a pas le droit de répéter les mots déjà utilisés. Le joueur qui a le minuteur en main lorsque le temps est écoulé a perdu.

AVEC LE JEU DU FIL ROUGE

Dans ce jeu, les participants passent d'un côté ou de l'autre du fil rouge tendu au milieu de la salle, selon les consignes données par l'animateur.



http://img.over-blog-kiwi.com/0/64/87/65/201306/ob_fce86633b642854522e4db4798e0b903_filrouge.png

IDÉES PROPOSÉES PAR LES STAGIAIRES

- *Production orale, lexique, grammaire.* A1 à C2. 20 min. environ. À partir de 4 joueurs. Faire passer les joueurs d'un côté ou de l'autre du fil rouge en leur posant des questions sur leurs croyances et leurs pratiques personnelles relatives aux tâches ménagères. Les encourager à se poser des questions entre eux.

À PARTIR DU JEU DES MÉTIERS



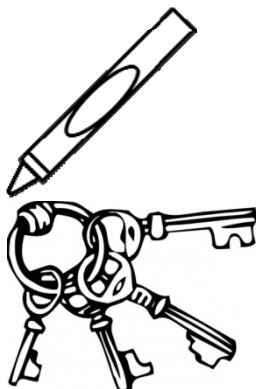
7

http://www.ettoi.pl/images/Jeu_des_metiers_obr.gif

- *Lexique, communication non verbale.* A1-A2. 20 min. environ. À partir de 2 joueurs. Avec les cartes-images du jeu des métiers et un dé à six faces, tirer à tour de rôle une carte et en faire deviner le contenu par le reste de la classe. S'il s'agit d'un dé normal, chaque chiffre correspond à une action donnée : 1. Mimer. 2. Dessiner. 3. Définir uniquement par mots-clés. 4. Dire des lieux où ce métier se déroule. 5. Citer des personnes célèbres qui ont exercé le métier en question. 6. Choisir parmi les options précédentes. Il est possible de fabriquer le dé à partir d'un gabarit (voir par exemple <http://lewebpedagogique.com/jeulangue/2011/04/21/encore-des-gabarits-de-des/>), où chaque face indique l'action à réaliser : Mime. Dessine. Mots-clés. Lieu. Personne. À toi de choisir.



<http://cdn.vectorstock.com/i/composite/96,41/mime-mask-and-hands-silhouette-vector-1519641.jpg>



<http://www.clker.com/cliparts/7/o/y/u/z/h/crayon-md.png>

<http://cdn.freebievectors.com/illustrations/7/k/keyring-key-ring-clip-art/preview.jpg>



http://ekladata.com/-yi38CTkfUebq-fYp_sE2luDPv0.jpg



<http://stickeramoi.com/594-632-thickbox/autocollant-homme-femme.jpg>

À toi de choisir !

À PARTIR DU JEU DE QUI EST-CE ?



8

- *Interaction orale. Lexique. A1 ou plus (leçon 12 d'Écho). 20 min. environ. À partir de 2 joueurs. Matériel : les cartes du jeu Qui est-ce ou un corpus d'images de personnages célèbres. Le but du jeu est de deviner le personnage qu'on a pioché. Avec une pince à linge, on accroche aux vêtements de chaque joueur, dans son dos, une carte piochée au hasard (il faut vérifier que les cartes ne se répètent pas). Tout en se déplaçant dans la salle (avec moins de 4 joueurs, on peut rester assis, et la carte correspondant à chaque joueur est affichée de sorte que celui-ci ne puisse pas la voir), chaque joueur doit poser des questions fermées (réponse oui/non) aux autres joueurs pour essayer de deviner de quel personnage il s'agit. On ne peut pas échanger plus de deux questions avec le même joueur. Si on joue avec les cartes du jeu Qui est-ce, on affiche soit l'ensemble des personnages disponibles (chaque carte étant en double, une série sert à piocher, l'autre reste visible, soit affichée aux murs avec du Patafix ou équivalent, soit affichée en plus grand format sur le TBI). Les joueurs ayant trouvé leur propre identité peuvent retirer leur carte et l'accrocher à leur poitrine, tout en continuant à circuler pour répondre aux questions de leurs camarades (dans ce cas, une seule question est échangée).*