

DES APPLICATIONS LUDOLINGUISTIQUES
POUR L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE.

VERSION DE TRAVAIL (2014-2015)

Sélection des jeux et élaboration de la matrice d'analyse par Haydée Silva.
Analyse des jeux et rédaction des fiches par Lucero Hernández.

1

4 images. Quel est le mot en français?	2
7 petits mots	4
94's	6
Angrywords	8
Chaîne de mots.....	10
Des chiffres et des lettres.....	12
Dicofolie	14
Find the word	17
Jeu du dico.....	19
Kun'cha.....	21
Les mots pêle-mêle	23
Pendu	25
Ruzzle	27
Squeeze your brain.....	29
Sur la piste des jumelles.....	31
Timeline.....	33
Ultimate word search.....	35
Word Hex	37
Wordsmithery	39

4 IMAGES. QUEL EST LE MOT EN FRANÇAIS?

Développé par : Second Gear Games.

But du jeu : À partir des images (4) et des lettres données en tant qu'indices, le joueur doit dévoiler le mot caché.

Description succincte : Le but du jeu est de trouver le mot caché à partir des images données, on gagne plus de points avec moins d'images dévoilées. Il faut regarder les images et essayer de deviner les mots. On reçoit plus de pièces si on laisse des images cachées. La durée moyenne de la partie va de 10 à 20 minutes.

Le jeu est divisé par niveaux (du niveau1 au niveau 10),mais il est nécessaire de deviner les 25 images de chaque niveau pour continuer à jouer et pour passer au niveau suivant. Tout au long de la partie, il y a des fenêtres qui apparaissent afin de tester d'autres jeux similaires (exemple de jeu proposé : un pic un mot) ou bien pour acheter du crédit qui sera utilisé pour dévoiler des pistes qui aideront à compléter le mot caché.

4 images. Quel est le mot en français se joue individuellement.

C'est une application qui convient aux adolescents et/ou adultes qui aimeraient apprendre et retravailler le vocabulaire en français. Les étudiants pourront jouer en classe avec un niveau A2, des joueurs peuvent jouer en autonomie dès le B1-B2 mais un niveau B2-C1 serait conseillé.

Autres jeux de la même famille : un pic un mot, 4 images 1 mot : plus de mots.

Plateformes :

Apple et Android

Langue(s) : français, anglais et autres.

Durée moyenne d'une partie : 10 à 20 minutes par niveau.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes

Coût : Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

En ligne et hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : On peut télécharger une autre application complémentaire appelée *4 images 1 mot : plus de mots*.

Si on ne connaît pas un mot, on peut le passer et revenir plus tard, le temps de jeu n'est pas limité.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Il faut trouver les 25 mots par niveau pour continuer à jouer.

Autres remarques :

Quelques images présentées sont un peu ambiguës et c'est très difficile de deviner le mot caché. Il faut payer entre 1 et 12 USD pour enlever ou dévoiler des lettres dans le jeu. L'obtention des pièces gratuites est très basse en comparaison avec l'achat de monnaies pour avoir des pistes.

Si on ne complète pas en entier le niveau, on ne peut pas continuer au niveau suivant. De même il y a des fautes d'orthographe dans le jeu. Par exemple, sur la page principale du jeu le mot « fermer » à la place de « fermé » ainsi que sur la page du menu, le mot « barrer » à la place de « barré ».

Niveaux de langue :

Niveau requis

B1 et plus

Niveaux potentiels

B2 et plus

Niveaux conseillés

B2 et plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Révision du vocabulaire, élaboration des champs lexicaux.

Tâches possibles :

Projeter les images dans la salle de cours. Par équipes, les étudiants auront une minute pour écrire des mots appartenant au champ lexical. Les points seront attribués selon la quantité de mots et un point bonus sera attribué à l'équipe qui trouvera le mot caché.

De même, les étudiants pourront construire leur propre jeu, avec des photos ou des dessins. Avec tous les mots et les images, ils pourront créer un imagier.

Dispositif de travail à envisager : Par équipes, selon la taille du groupe.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : On pourrait adapter le jeu en classe de langue en formant des équipes en élaborant le même jeu avec des photos (une sorte d'imagier) et faire deviner le mot aux autres. Les étudiants pourraient alors créer un glossaire illustré. De même, on pourrait utiliser l'application avec les étudiants de langue, l'utilisant ainsi comme devoir sous forme de jeu en grande équipe ou bien en jouant de manière individuelle en faisant des captures d'écran pour faire la correction en classe.

Liens pour en savoir plus :

<http://jeu.info/4-images-quel-est-le-mot-en-francais-ipad.html>

7 PETITS MOTS

Développé par : Blue Ox Technologies Ltd

But du jeu : Trouver les 7 mots mystères qui correspondent aux 7 indices.

Description succincte : Chaque jeu se compose de 7 indices, 7 mots mystères et 20 groupes de lettres. Il faut trouver les mots mystères en déchiffrant les indices et en combinant les groupes de lettres. En bas de l'écran, il y a des mots décortiqués de style puzzle, donc, il faut les faire glisser pour former le mot à trouver. Il n'existe pas de pénalité pour les erreurs ni de limite de temps pour la partie.

Autres jeux de la même famille : *Red Herring, Moxieclassic et Moxie 2.*

Plateformes :

Apple.

Langue(s) : français, anglais, russe.

Durée moyenne d'une partie : 5-10 minutes.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

Hors ligne.

Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : À chaque partie, il y a une option suggestions. Cette fonction peut être utilisée 15 fois gratuitement. Elle sert à dévoiler la première lettre, la première tuile ou bien la solution du mot.

Chaque jour, le joueur a le droit à 2 puzzles gratuits. Pour en obtenir d'autres, il faut payer 2 USD pesos et 3 USD pesos pour des suggestions illimitées.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Il n'y a pas de temps limite par partie ni de pénalités par erreur.

Le design de l'application est peu attirant, en couleur gris et beige.

Dans le jeu, il y a une option pour mélanger les cases avec les lettres, cela permet une autre vision pour rendre plus facile la tâche de former les mots.

Autres remarques : Le fait qu'il n'y a pas de pénalités pour les erreurs ni de temps, il s'agit d'un jeu non compétitif.

Les règles sont faciles, cependant, le niveau de langue requis serait B1, car il y a des mots peu connus ou bien peu utilisés. Pour cela, l'étudiant devrait avoir un bon niveau de langue afin de connaître plusieurs synonymes des mots requis dans le jeu.

Niveaux de langue :

Niveau requis

B1 et plus

Niveaux potentiels

B1 et plus

Niveaux conseillés

B2 et plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés :

Mise en pratique de synonymes. Apprentissage du nouveau vocabulaire. Constitution des champs lexicaux.

Tâches possibles : En montrant les images aux étudiants, ils pourraient faire des listes de champs lexicaux.

En formant les mots, les étudiants pourraient former des phrases.

Dispositif de travail à envisager : Projeter le jeu en classe ou bien le jouer au cours de langue sur des tablettes.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : Les étudiants pourraient créer le même jeu en version papier ou bien, le professeur pourrait l'imprimer et jouer en classe à la manière d'un puzzle.

Liens pour en savoir plus :

<https://itunes.apple.com/mx/app/7-petits-mots-7-little-words/id444740418?mt=8>

Développé par : Scimob

But du jeu : Trouver le plus de mots possibles sur un thème en commençant par la lettre proposée.

Description succincte : Pendant 94 secondes, il faut trouver des mots en commençant avec une lettre indiquée dans plus de 30 catégories différentes comme : des pays, des constructeurs automobiles, des verbes en anglais, des verbes du deuxième et troisième groupe en français, des fruits, des légumes, etc.. Pour chaque bonne réponse, le joueur gagne 1 point et, pour avoir répondu correctement à une réponse difficile, il en gagne 2. Il y a des points bonus pour des bonnes réponses consécutives qui vont de 1 à 500 points.

Diverses options sont possibles dans ce jeu, par exemple, l'emploi d'un joker « combo », joker « boule de cristal » pour afficher les 10 prochaines catégories et la lettre associée pendant 20 secondes afin de les mémoriser ; le joker « joker » donne une réponse dans le but de sauver une série.

Le menu principal montre 4 options : « jouer », « défis », « relax », « résultats ». À la fin de chaque partie, on connaît notre score (0 à 2 points avec des bonus). Il existe la possibilité d'acheter des chronos pour avoir accès à d'autres fonctions dans le jeu. Le prix oscille entre 2 et 20 USD.

Autres jeux de la même famille : *Petit bac* et *94 degrés*.

Plateformes :

Apple et Android

Langue(s) : anglais, français, allemand, espagnol, portugais, italien.

Durée moyenne d'une partie : 94 secondes

Tranche d'âge visée : tous âges.

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

En ligne et hors ligne.

Individuel ou en duo (synchrone).

Autres fonctionnalités intéressantes :

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Un jeu qui permet de pratiquer le vocabulaire et la grammaire (conjugaison) en anglais et en français.

Les fautes de frappe (orthographe) sont tolérées.

Autres remarques :

Un jeu qui favorise la compétition, la rapidité de réponse et la bonne orthographe. Malheureusement, au bout d'un moment, si on joue constamment, les catégories commencent à se répéter, donc, les joueurs pourraient connaître une ou plusieurs réponses possibles.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Utilisation de connaissances générales, révision du lexique, de l'orthographe ainsi que de la grammaire (conjugaison des verbes en anglais et en français).

Tâches possibles : Le jeu pourrait être appliqué en classe de langue en jouant deux options sur le menu : option « jouer » avec les 94 secondes ou bien l'option « relax » sans limites de temps, seulement avec 10 mots à trouver. Les étudiants pourront jouer durant leurs cours de langue et créer un groupe spécial pour l'application, en faisant cette démarche, ils gagneront 5 chronos et pourront défier leurs amis, dans ce cas, leurs camarades de classe pourraient appartenir à un groupe Facebook.

Dispositif de travail à envisager : Individuel ou en équipe.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire mais à l'intérieur de la communauté scolaire.

Variantes suggérées : Créer une version papier, sans avoir besoin de matériel, seulement en utilisant une feuille et un crayon ou encore en le faisant directement au tableau, en permettant l'utilisation du dictionnaire et en ajoutant d'autres catégories.

Liens pour en savoir plus :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ninetyfour.seconds.app>

ANGRYWORDS

Développé par : Etermax

But du jeu : Former de plus longs mots.

Description succincte : Combiner les lettres données afin de former des longs mots qui rapporteront plus de points. Il y a certaines cases qui permettent de doubler ou tripler le nombre de points d'un mot ou d'une lettre. Le premier mot doit être placé sur l'étoile au centre de la grille. À partir de là, tous les autres mots doivent être connectés aux mots formés auparavant. Inspiré du jeu Scrabble, Angrywords permet de jouer contre les amis ou bien avec des joueurs du monde entier. En combinant les lettres proposées, le joueur peut doubler ou tripler la valeur d'un mot ou d'une lettre dépendant des cases en couleur utilisées. L'objectif du jeu est d'obtenir le maximum de points possibles en formant des mots sur le tableau de manière horizontale ou verticale. Les mots qui ne sont pas acceptés sont : les noms propres, les abréviations et les sigles, les préfixes et les suffixes, ainsi que les mots avec des traits d'union ou des apostrophes.

Le jeu propose un « tchat » qui permet de communiquer avec l'adversaire. De même, il y a une option pour bloquer une personne qui dérange afin de ne plus rejouer avec elle. Les résultats du jeu peuvent être partagés sur Facebook ou Twitter. La partie finit en cas de sept jours sans activité, la fin de jetons ou bien quand un des joueurs passe leur tour trois fois de suite.

Autres jeux de la même famille : *Scrabble, WordCrack, Bingo crack, Trivia fans et Trivia crack.*

Plateformes :

Windows mobile, Apple et Android.

Langue(s) : français, anglais, espagnol, basque, catalan, italien, néerlandais, portugais, russe, suédois.

Durée moyenne d'une partie : 5 minutes

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

En ligne.

Individuel, en duo (synchrone), multijoueurs sur invitation à un groupe restreint (synchrone ou asynchrone), multijoueurs par choix aléatoire (synchrone).

Autres fonctionnalités intéressantes : Si vous jouez bien les jetons, vous pourrez former plus d'un mot d'un seul coup et cumuler plus de points. Les points d'une lettre ou d'un mot peuvent être doublés ou triplés selon la couleur de la case occupée. En plus, si vous utilisez tous les jetons proposés d'un seul coup, le joueur gagnera un bonus de 40 points.

Le joueur peut acheter l'option d'un dictionnaire pour l'utiliser pendant les parties. Cette option est payante (2 crédits par mot recherché)

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Il est nécessaire d'être connecté sur Internet pour jouer et il n'est pas possible de jouer en solo, seulement avec des amis ou contre un adversaire aléatoire.

Autres remarques : Il y a deux options pour jouer : « classique » de 7 jours et « rapide » de 5 minutes. Dans les deux cas, il faut être connecté et choisir un ami ou jouer avec un adversaire aléatoire.

Le jeu devient un peu long, puisqu'il faut attendre les 5 minutes du temps du jeu de l'adversaire. Pendant cette période le joueur peut réfléchir au mot à construire prochainement.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

- A2 ou plus

Niveaux potentiels

- B1 ou plus

Niveaux conseillés

- B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Ressources langagières.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Apprentissage et révision du vocabulaire ainsi que conjugaisons des verbes.

Tâches possibles : Les étudiants peuvent jouer entre eux ou bien contre un adversaire aléatoire.

Dispositif de travail à envisager : En équipes, en salle de cours ou à la maison.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire, mais à l'intérieur de la communauté scolaire.

Variantes suggérées : Fabrication du jeu en papier. Les étudiants pourraient jouer en classe à l'aide d'une photocopie du plateau et en sortant au hasard des fiches avec des lettres.

Liens pour en savoir plus : <http://www.angrywords.com>

CHAÎNE DE MOTS

Développé par : Nealogic

But du jeu : Compléter des chaînes de sept mots ou le plus de mots possibles. L'application propose seulement le premier et le dernier mot de la chaîne.

Description succincte : Les mots qui composent la chaîne ont une relation entre eux par association d'idées. Le jeu propose une variante du jeu « couple », c'est-à-dire, il faut deviner les mots par deux, par couple, en connaissant le premier mot, le mot central et le dernier mot de la chaîne. Pour chaque mot à deviner, seulement trois erreurs sont permises. Pour chaque erreur commise, une lettre en plus apparaît. À la fin de la partie, le score est calculé selon les mots trouvés, les erreurs commises et le temps du jeu.

Autres jeux de la même famille : *Alfa Quiz, Jouons avec les mots.*

Plateformes :

Apple et Android

Langue(s) : français.

Durée moyenne d'une partie : 1 à 2 minutes.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes

Coût :

Gratuit.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : L'affichage du score montre les points cumulés, le temps de la partie, les bonnes et les mauvaises réponses, les réponses passées, le meilleur score et le total de points.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Les parties du jeu durent entre une minute et deux. L'application propose d'envoyer le classement du jeu en ligne.

Autres remarques : C'est un jeu qui exige une bonne concentration, une bonne orthographe et la rapidité.

Le design et la musique de fond sont peu attirants.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

B1 ou plus

Niveaux potentiels

B1 ou plus

Niveaux conseillés

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés :séquence de mots par association, travail de champs lexicaux, bonne orthographe, emploi de façons de dire, expressions imagées, synonymes, etc.

Tâches possibles : Projeter la page sur un écran et jouer dans la salle de cours, tout le groupe, ou en formant des petites équipes.

Dispositif de travail à envisager : travail en équipes en utilisant un écran ou bien en binômes, en travaillant sur une tablette dans la salle de classe.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées :Imprimer des captures d'écran et jouer en classe. En équipes, les étudiants pourraient créer des chaînes de mots et les faire découvrir à leurs camarades.

Liens pour en savoir plus :

<https://itunes.apple.com/mx/app/chaine-de-mots-lite/id409578762?mt=8>

DES CHIFFRES ET DES LETTRES.

Développé par : France Télévisions Distributions AC.

But du jeu : Pour le jeu *Des chiffres*, il faut obtenir le nombre marqué en haut de l'écran (entre 100 et 999) ou de s'en approcher en disposant des opérations mathématiques élémentaires (l'addition, la soustraction, la multiplication et la division). En ce qui concerne le jeu *des lettres*, il faut composer le mot le plus long possible avec les lettres données.

Description succincte : Dans le jeu *Des chiffres*, on dispose de 45 et 90 secondes de réflexion, ainsi que du temps illimité pour obtenir le nombre exact ou s'approcher à l'aide des chiffres donnés et des quatre opérations mathématiques de base.

Dans le jeu *Des lettres*, le temps de réflexion est de 30 et 60 secondes ainsi que du temps illimité pour former le mot le plus long possible à l'aide des lettres proposées (10). Après la validation du joueur, le dictionnaire du jeu vérifiera la réponse et donnera les points. Dans cette épreuve, les noms propres et les verbes conjugués ne sont pas acceptés.

Le jeu offre 3 modes de jeu :

- mode parcours : On joue contre un adversaire virtuel dans la version gratuite et contre 10 adversaires dans la version payante.
- mode duo : On joue contre des amis sur le même ou sur deux appareils via Bluetooth. 5 parties d'essai sont disponibles en version gratuite et des parties illimitées dans la version payante.
- entraînement solo illimité : Des parties pour se préparer aux parties avec ou sans temps.

Autres jeux de la même famille :

Plateformes :

Apple

Langue(s) : Français.

Durée moyenne d'une partie : 45, 90 secondes et temps illimité pour le jeu *des chiffres* et 30 ou 60 secondes pour le jeu *des lettres*.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel et en duo.

Autres fonctionnalités intéressantes : Mode d'entraînement en solo, en duo et option de parties complètes.

3 profils disponibles pour les joueurs : nom, avatar, choix des manches.

Une visualisation du parcours, pour savoir exactement où vous vous situez par rapport aux autres joueurs virtuels, un relevé de statistiques pour suivre le progrès de chaque joueur, ainsi qu'un partage des résultats sur Game-center.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : La possibilité de jouer seulement avec des chiffres, des lettres ou les deux, en alternance.

Autres remarques : Un jeu qui exige de la rapidité et des capacités de calcul mental.

Dans le jeu, les verbes conjugués et les abréviations ne sont pas acceptés.

Niveaux de langue :

Niveau requis

B1 ou plus

Niveaux potentiels

B1 ou plus

Niveaux conseillés

B2 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Réception de l'écrit.

Orthographe

Lexique.

Ressources langagières.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Révision du vocabulaire, compétences sur la langue française, des chiffres et des opérations mathématiques.

Tâches possibles : Projeter une partie du jeu dans la salle de cours, jouer avec tout le groupe comme une partie d'échauffement.

Former des petites équipes et jouer à tour de rôle.

Si l'établissement d'enseignement dispose de tablettes électroniques, les étudiants pourraient jouer en binôme ou en petites équipes.

Dispositif de travail à envisager : Dans la salle de cours, en binômes, en équipes ou bien comme devoir.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Captures d'écran imprimées.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire, mais à l'intérieur de la communauté scolaire.

Variantes suggérées : Les étudiants pourront créer leurs propres fiches des mots ou des chiffres pour faire deviner aux autres.

Liens pour en savoir plus : <http://jeu.info/des-chiffres-et-des-lettres-ipad.html>

DICOFOLIE

Développé par : Aurélien Campistrion

But du jeu : Trouver le mot à partir de la définition donnée.

Description succincte : Le jeu du dictionnaire où il faut trouver les mots cachés à partir de la définition donnée.

Dicofolie propose 2 types de jeux : Jeu classique et Missions. Les mots sont classés en 4 niveaux de difficulté : facile (vert), moyen (jaune), difficile (rouge), diabolique (noir).

Les points attribués dans le jeu oscillent entre 1 et 6.

Huit minutes après le début de la partie du jeu, la première lettre des mots s'affiche afin d'aider le joueur.

Autres jeux de la même famille : *Orthopholie*

Plateformes :

Apple

Langue(s) : Français et anglais.

Durée moyenne d'une partie : 120 secondes.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Gratuit.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : Pendant la partie, le joueur peut regarder le temps, les mots devinés et les trophées gagnés. À la fin, le résultat est affiché en mentionnant combien de mots de chaque catégorie ont été devinés.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Le jeu n'accepte pas les fautes de frappe ni les mots mal orthographiés.

Autres remarques : C'est un jeu très dynamique et amusant où le joueur dispose de 120 secondes pour trouver des mots cachés à partir de définitions données. Ces définitions sont entourées en couleurs selon la classification du mot (faciles, courants, difficiles et diaboliques).

Il y a deux modalités de jeu :

- 1) Jeu classique : Pendant 120 secondes, vous devez réaliser le score le plus élevé possible. Plus vous répondez correctement, plus la difficulté s'accroît. À l'inverse, chaque erreur réduit la difficulté. De même, le joueur est récompensé s'il répond correctement trois fois de suite, il gagne un bonus de 8 secondes.
- 2) Missions : Même principe que le jeu, mais chaque mission comporte un objectif à remplir.
 - Mission Daubenton 1 : En 90 secondes, le joueur doit obtenir minimum 8 points. La définition est partiellement révélée. À chaque partie, on perd 3 secondes. (Niveau facile et moyen)
 - Mission d'Alembert 1 : Il faut trouver au moins 8 mots. Ici, la définition apparaît progressivement. On dispose de 16 secondes par mot. Seulement 2 erreurs sont permises. Le joueur dispose de 90 secondes. (Niveau facile et moyen)
 - Mission Daubenton 2 : La partie se déroule en 90 secondes. On doit obtenir un minimum de 16 points en trouvant des mots de niveaux difficile et diabolique. La

définition est incomplète et, pour visualiser une autre partie, il faut appuyer dans le cadre où elle apparaît. À chaque partie, on perd 3 secondes.

- Mission Diderot 1 : En 120 secondes, le joueur doit trouver au moins 10 mots de niveau facile.
- Mission Diderot 2 : Même principe que pour la mission précédente, mais pour le niveau moyen.
- Mission Diderot 3 : Le même jeu avec un niveau difficile.
- Mission Diderot 4 : Le même principe avec un niveau diabolique.
- Mission Jaucourt 1 : Il faut trouver 4 mots du niveau facile, 2 du niveau moyen, 3 du niveau difficile et 4 du niveau diabolique. L'option passer n'est pas disponible.
- Mission Jaucourt 2 : Il est nécessaire de trouver 1 mot du niveau facile, 2 du niveau moyen, 3 du niveau difficile et 4 du niveau diabolique. Comme dans la mission précédente, l'option passer n'est pas disponible.
- Mission Le Roy : Le joueur doit trouver minimum 15 mots en partant d'un temps de 10 secondes et en gagnant 10 secondes supplémentaires par mot trouvé. Les mots appartiennent à tous les niveaux.
- Mission d'Alembert 2 : On doit trouver au moins 8 mots de niveau difficile et diabolique en 18 secondes par mot. Seulement, 2 erreurs sont possibles et la définition du mot apparaît progressivement.
- Mission Le Breton 2 : Il faut trouver minimum 5 mots de niveau difficile et diabolique avant que le temps se termine. Les lettres qui composent la définition sont mélangées et on ne peut pas sauter un mot.
- Mission Abbes 2 : Le joueur dispose de 90 secondes pour obtenir 22 points avec des mots du niveau difficile et diabolique. La définition est écrite à l'envers et le mot doit aussi être composé en sens inverse.
- Mission Deleyre : En jouant avec les mots de tous les niveaux, il faut obtenir un score de 100 points en débutant avec 30 points. Le score diminue avec le temps et pour chaque bonne réponse, on gagne 30 points.

Le jeu favorise la compétitivité, plus les joueurs trouvent des mots, plus la difficulté des mots s'accroît et plus les points attribués sont majeurs.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Phonétique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Tester des connaissances sur l'orthographe et la culture générale, révision et emploi de synonymes, ainsi que la compréhension écrite.

Tâches possibles : Les étudiants pourront jouer au cours de langue en projetant le jeu à l'aide d'un projecteur. Dans le mode missions, les étudiants disposeront de 120 secondes pour trouver au moins 10 mots du niveau facile.

Dispositif de travail à envisager : En binômes, en équipes ou comme devoir à la maison.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire mais à l'intérieur de la communauté scolaire.

Variantes suggérées : Copier les définitions des mots sur des petites cartes et faire deviner les mots aux étudiants. Pour mesurer le temps, les étudiants pourraient le faire à l'aide d'un chronomètre, le portable ou un sablier.

Liens pour en savoir plus : <https://itunes.apple.com/fr/app/dicofolie-le-jeu-du-dictionnaire/id649842545?mt=8>

FIND THE WORD

Développé par : Magma mobile

But du jeu : Trouver des mots à partir des lettres proposées.

Description succincte : Retrouver un mot à partir d'un nombre de lettres en désordre. À la manière de « drag and drop », il faut former un mot avec les lettres proposées. Du côté droit de l'écran, il y a une espèce de sablier pour comptabiliser le temps. Le joueur connaît le nombre de lettres qui compose le mot et il disposera de 1:25 minute pour le retrouver.

Autres jeux de la même famille : *Words, Wordsmishmash.*

Plateformes :

Windows mobile, Apple et Android.

Langue(s) : français, anglais, espagnol, allemand, portugais, néerlandais, italien.

Durée moyenne d'une partie : 1 min 25 sec

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Gratuit.

Mode de jeu :

Hors ligne.

Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : adhésion (optionnelle) au club Magma mobile pour être informé sur des nouveaux jeux de la même famille.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Une fois qu'on télécharge le jeu, l'application ne contient pas de règles. Il faut aller sur Internet et chercher un tutoriel afin de comprendre mieux son fonctionnement.

Autres remarques : C'est facile de bien comprendre le fonctionnement du jeu en jouant, mais c'est un peu difficile de savoir comment utiliser les outils du côté gauche (le sablier, le crochet, le point d'interrogation et le chariot). Il faut donc les tester durant le jeu, et ce, pendant que le temps continue à s'écouler.

Du côté gauche de l'écran, il y a 4 icônes avec les fonctions suivantes :

- Signe d'interrogation : En le cliquant, une de lettres du mot va s'afficher dans la bonne place.
- Crochet : Allume en vert les lettres qui sont placées de la manière correcte.
- Sablier : Permet un temps d'arrêt pour se bénéficier de quelques secondes supplémentaires.
- Chariot : Offre des fonctions supplémentaires pour acheter et pour avoir de l'aide.

Parfois, quand on déplace les lettres, il faut faire plusieurs essais pour les placer exactement au lieu où on veut les placer.

Une fois le temps écoulé (1 min 25 s par mot), la solution est affichée ainsi que le score obtenu. Les mots à composer vont de 4 à 6 lettres pour la catégorie « normale », de 7 à 10 lettres pour la « catégorie difficile », ainsi que 1 min 30 s.

Malheureusement, le temps et le jeu s'arrêtent au moment où on ne trouve pas le mot caché.

Le nombre de points est attribué en fonction de mots trouvés.

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiel

A2 ou plus

Niveaux conseillé

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : pratique du vocabulaire, apprentissage de nouveaux mots, bonne orthographe.

Tâches possibles : Jouer en grand groupe dans la salle de classe ou si l'institution dispose de tablettes, les étudiants pourront former des équipes ou travailler en binômes.

Dispositif de travail à envisager : tout le groupe, en équipes ou en binômes.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : utiliser des captures d'écran imprimées pour jouer en classe de langue, sans temps déterminé par partie ou avec un peu plus de temps que celui donné dans le jeu.

Les étudiants pourraient créer une version papier avec des lettres et des mots proposés par eux. Les lettres pourraient être faites en carton et affichées au tableau à l'aide du velcro ou d'une gommette.

Liens pour en savoir

plus : <http://www.androidpit.fr/application/com.magmamobile.game.FindTheWord.free>

JEU DU DICO

Développé par : Larousse

But du jeu : Retrouver la bonne définition du mot parmi 3 propositions ; le mot à partir d'une illustration ou bien le personnage célèbre à partir de la description donnée.

Description succincte : L'application comprend 3 types de jeux :

But du jeu

- Dans le jeu « Qui suis-je? », il faut deviner des personnages à partir d'une description donnée..
- Dans le jeu « la bonne définition », il faut deviner les mots à partir de la définition donnée.
- Dans le jeu « des illustrations », il faut deviner le mot à partir des images données.

Il y a aussi trois niveaux de difficulté (famille, difficile, expert) et plus de 1700 questions réparties en mode solo, multijoueurs (écran partagé et par Bluetooth) et le concours Facebook.

Plus on devine des mots ou des personnages, plus le joueur gagne des points. Mais, quand le temps commence à s'écouler, les points commencent aussi à se perdre. Il existe une possibilité d'utiliser un joker

Autres jeux de la même famille : *Dictionnaire de mots croisés et de jeux de lettres Le Robert, Les Incollables – spécial famille.*

Plateformes :

Apple

Langue(s) : Français

Durée moyenne d'une partie : de 3 à 5 minutes.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Payant.

Mode de jeu :

En ligne et hors ligne.

Individuel. En duo. Multijoueurs sur invitation à un groupe restreint.

Autres fonctionnalités intéressantes : Des questions bonus (pages roses) sur des locutions, des proverbes, des locutions latines, etc.

Pour chaque jeu, la fonction Joker est activée pour aider le joueur à trouver la bonne réponse.

Divers mode de jeux : solo, multijoueurs sur iPad (en écran partagé) et par Bluetooth et le grand concours Facebook (tournoi de 50 questions).

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Le **But du jeu** est de trouver la définition et non le mot. Seulement dans le mode du jeu « des illustrations », il faut trouver le mot qui est, en fait, des faits historiques ou des personnages célèbres.

Autres remarques : C'est un jeu très intéressant et dynamique, avec un design attirant qui permet de tester ou d'enrichir la culture générale ainsi que le vocabulaire.

Le fait d'avoir 1700 questions diminue les chances d'avoir à nouveau la même question.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

B1 ou plus

Niveaux conseillés

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Interculturel.

Orthographe.

Lexique.

Ressources langagières.

Littérature.

Savoir-être.

Savoir-apprendre

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Permet aux joueurs de pratiquer et d'enrichir leur culture générale, leur vocabulaire et le travail sur l'emploi de synonymes.

Tâches possibles : Le projeter pendant la classe de langue pour faire une partie avec tout le groupe ou bien en binômes, équipes.

Dispositif de travail à envisager : En classe de langue, en équipes, ou en binômes.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire, mais à l'intérieur de la communauté scolaire.

Élaborer des jeux de mémoire, avec les définitions et les images.

Les étudiants pourraient créer leurs propres questions ou proposer des images selon leur culture ou bien selon les thèmes abordés en cours.

Liens pour en savoir plus : <https://itunes.apple.com/fr/app/jeu-du-dictionnaire-larousse/id472245242?mt>

KUN'CHA

Développé par : Happyneuron

But du jeu : Former des mots avec les 2 colonnes proposées.

Description succincte : Reconstituer des mots à partir de deux fragments. Il est nécessaire de faire glisser les colonnes pour composer les mots qui sont mélangés dans le désordre.

Le jeu propose plus de 5 thèmes (animaux, émotions, instruments, politique, littérature, transports, etc.)

Les dix premiers niveaux sont gratuits.

Le scénario du jeu se déroule dans une forêt de bambous à côté d'un panda qui pleure quand le joueur ne connaît pas le mot et qui devient heureux quand le joueur trouve et compose le bon mot.

Niveaux : Facile, normal et difficile.

Autres jeux de la même famille : *Manie des mots, NPPLC et mes premiers mots.*

Plateformes :

Apple

Langue(s) : Français, allemand, anglais, chinois simplifié, chinois traditionnel, espagnol.

Durée moyenne d'une partie : 20 secondes.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Version d'essai gratuite, version avancée payante.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : À la fin de la partie, le joueur peut regarder son score avec le temps, le niveau, les mots trouvés, les erreurs, les combos obtenus et le total de points gagnés.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : L'annonce de la catégorie suivante avant de commencer la partie, le temps disponible et l'avatar du panda qui t'accompagne pendant la partie. Le temps minimal par partie est de 20 secondes.

Autres remarques : Au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu, le joueur aura plus de temps disponible pour former les mots. De même, on commence à en former avec 2 et 3 syllabes. Le temps de la partie va de 20 à 60 secondes.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

A2 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Ressources langagières.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Travail sur le vocabulaire de champs lexicaux et la culture générale.

Tâches possibles : Projeter le jeu en classe de langue, jouer en grand groupe ou en binômes si l'établissement d'enseignement dispose des tablettes électroniques.

Travailler sur les champs lexicaux.

Dispositif de travail à envisager : En équipes, en binômes ou en travail individuel.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire, mais à l'intérieur de la communauté scolaire.

Variantes suggérées : Faire des listes de vocabulaire par champ lexical paru dans le jeu, compléter les listes avec d'autres mots.

Faire des captures d'écran et jouer en classe sans besoin d'Internet ou des ordinateurs.

Les étudiants pourront créer leurs propres jeux et catégories.

Liens pour en savoir plus : <https://itunes.apple.com/fr/app/kuncha/id529511989?mt=8>

LES MOTS PÊLE-MÊLE

Développé par : Mobile-cool games

But du jeu : Former des mots dans une soupe de lettres.

Description succincte : Il faut glisser le doigt sur les lettres pour former un mot. Il est possible d'aller dans tous les sens et d'utiliser plusieurs fois une même lettre.

Il y a trois types de jeu : Facile (mots de 3 lettres minimum), normal (mots de 4 lettres minimum) et difficile (mots de 5 lettres minimum).

La durée du jeu peut aller de 2 à 5 minutes dépendamment du niveau.

Autres jeux de la même famille : Boogle

Plateformes :

Android

Langue(s) : français, anglais

Durée moyenne d'une partie : 2 minutes.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Gratuit.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : Si le jeu ne connaît pas un mot, le joueur peut l'ajouter (de 3 à 12 lettres).

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : L'attribution de points. Pour un mot de 3 lettres (9 points), 4 lettres (12 points), le double de points si le joueur utilise la même lettre, plus 10 points s'il utilise une lettre rare, plus 30 secondes s'il cumule un certain nombre de points et après chaque 200 points.

Le joueur peut inverser aléatoirement 2 colonnes dans le jeu jusqu'à trois fois.

Autres remarques : C'est un jeu avec un design très simple, mais amusant. En bas de l'écran, il y a 4 fonctions pour le jeu, option pour une nouvelle partie, l'inversion des colonnes afin de trouver plus de mots, l'option ajout de nouveaux mots et l'option de pause.

À la fin de la partie, le joueur peut connaître son score avec les mots trouvés, la possibilité de voir tous les mots possibles ainsi que l'option pour noter le jeu en écrivant des commentaires sur Google Play store.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A1 ou plus

Niveaux potentiels

A1 ou plus

Niveaux conseillés

A1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.
Orthographe.
Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Apprentissage et/ou systématisation du vocabulaire.

Tâches possibles : Le projeter en classe de langue et un par un, les élèves devront passer en avant de la classe pour jouer la partie. De même, s'ils ont des tablettes électroniques, jouer de manière individuelle ou en binômes.

Dispositif de travail à envisager : En équipes, binômes ou individuellement.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire, mais à l'intérieur de la communauté scolaire.
- Autres :

Variantes suggérées : Faire des captures d'écran et distribuer le même jeu à tous les étudiants, leur laisser un peu plus de temps que ce qui a été fixé dans le jeu pour trouver le maximum de mots possibles et après, faire la correction ensemble.

Les étudiants pourraient aussi faire cet exercice comme devoir et chercher dans un dictionnaire le sens des mots trouvés.

Ils pourraient aussi créer leur propre jeu.

Liens pour en savoir plus :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bruyere.android.pelmellite&hl=fr>

PENDU

Développé par : Advanced TinyLab

But du jeu : Trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent.

Description succincte : Trouver le mot caché en fonction de la catégorie annoncée et à l'aide de toutes les lettres de l'alphabet. 9 erreurs sont permises dans le jeu.

Autres jeux de la même famille : *Pendu et Qui sera pendu ?*

Plateformes :

Windows mobile, Apple et Android

Langue(s) : français et anglais.

Durée moyenne d'une partie : Advanced TinyLab

Tranche d'âge visée : dès 12 ans

Coût :

Gratuit.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

choisir parmi ces catégories : mixte, animal, prénoms, villes françaises, pays du monde et fleurs. Le jeu permet jusqu'à 10 erreurs.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Pas de temps limite pour trouver les mots. Le jeu indique combien de parties ont été gagnées et perdues.

Autres remarques :

C'est un jeu très simple et connu par tout le monde. Le design est très simple, en noir et blanc, avec des catégories établies.

Seulement avec trois options pour le jeu : catégories, réinitialiser et nouveau jeu.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A1 ou plus

Niveaux potentiels

A1 ou plus

Niveaux conseillés

A1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Apprentissage et systématisation du vocabulaire.

Épeler des mots. L'alphabet et les accents.

Tâches possibles : Le projeter en classe, jouer en équipes afin de trouver le mot caché. Les étudiants pourront faire des listes de vocabulaire selon les champs lexicaux parus dans le jeu.

Dispositif de travail à envisager : En grand groupe. Diviser le groupe en 2 par exemple.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : Travailler avec des captures d'écran ou créer d'autres catégories selon le vocabulaire travaillé en cours.

Jouer au tableau, sans Internet.

Liens pour en savoir plus :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.netaddict.pendu&hl=fr>

RUZZLE

Développé par : Mag Interactive

But du jeu : Trouver le maximum de mots pendant 2 minutes.

Description succincte : Trouver des mots en glissant le doigt sur l'écran pour les marquer. Il y a des lettres qui doublent ou triplent leur valeur.

Autres jeux de la même famille : *Boogle, RuzzleAdventure.*

Plateformes :

Windows mobile et AppleAndroid

Langue(s) : Français, allemand, néerlandais, portugais, anglais, danois, norvégien, suédois, espagnol, italien, hollandais, grec, russe et turc.

Durée moyenne d'une partie : 2 minutes

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

En ligne. Individuel, en duo, multijoueurs sur invitation à un groupe restreint, multijoueurs par choix aléatoire.

Autres fonctionnalités intéressantes :

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : À la fin de la partie, le jeu affiche le nombre total de mots trouvés, la performance, les mots les plus longs et la distance du déplacement en centimètres. À l'écran suivant, le joueur peut regarder le total de points gagnés avec la liste de mots trouvés pendant la partie, les points attribués pour les mots les plus longs et la liste de tous les mots possibles dans la partie.

Autres remarques : Un jeu très attirant par son design et ses animations. Le jeu offre l'option de s'entraîner en solo et de jouer contre d'autres adversaires après.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A1 ou plus

Niveaux potentiels

A1 ou plus

Niveaux conseillés

A1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Production écrite.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Apprentissage et/ ou systématisation du vocabulaire.

Tâches possibles : Le projeter en classe, faire jouer les élèves un par un, et c'est à tour de rôle ou bien, si les étudiants possèdent des tablettes électroniques, jouer en binôme.

Dispositif de travail à envisager : En grand groupe ou en binômes.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : Imprimer des captures d'écran et les distribuer aux étudiants comme devoir, afin qu'ils trouvent le maximum des mots possibles, en faisant des listes de vocabulaire avec des définitions.

Jouer en classe de langue, tout le groupe avec la même grille et ultérieurement faire la correction ensemble, en faisant une liste en commun et en cherchant dans le dictionnaire la définition.

Faire des grilles selon le vocabulaire révisé en classe.

Liens pour en savoir plus : <https://itunes.apple.com/fr/app/ruzzle/id504265646?mt=8>

SQUEEZE YOUR BRAIN

Développé par : Carlos Garcia

But du jeu : Mémoriser les images et les retrouver après parmi d'autres.

Description succincte : Le jeu est divisé en niveau normal et expert. Il faut mémoriser pendant 3 secondes de 3 à 5 images et après les retrouver parmi 16 images en 1 : 25 minutes maximum. Dans le mode normal l'ordre des images n'importe pas, mais dans le mode expert, il faut respecter l'ordre apparition.

Autres jeux de la même famille : Jeu logique free pour les enfants.

Plateformes :

Apple

Langue(s) : Anglais

Durée moyenne d'une partie : 1 :25 minutes.

Tranche d'âge visée : dès 12 ans

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : Le jeu a une option de jeux que le joueur peut utiliser 5 fois pour dévoiler une des images.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Dans une partie, le jeu permet uniquement 3 erreurs. Après, il faut recommencer le jeu et on perd les points cumulés.

Autres remarques : C'est un jeu de concentration et de mémoire très amusant, dynamique et coloré. Les instructions sont très simples.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A1 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

A1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Montrer des capacités mentales et de mémorisation des séquences ainsi que du vocabulaire.

Tâches possibles : Projeter l'application dans la salle de classe et jouer à tour de rôle. Les étudiants devront répéter les noms des images qui apparaissent afin de les mémoriser.

Dispositif de travail à envisager : Travail en grand groupe.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Jeu hors temps scolaire, mais à l'intérieur de la communauté scolaire.

Variante suggérée : Faire une version papier avec les mots de vocabulaire étudiés durant le cours de langue, cela permettra de faire les images plus grandes, car, dans le jeu, elles sont très petites. Les étudiants pourront jouer à la manière d'un jeu de mémoire, en ramassant les images au lieu de les cliquer. Des verbes ou des noms pourraient être employés à la place des images.

Liens pour en savoir plus :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rodiniagames.squeezeyourbrain>

SUR LA PISTE DES JUMELLES

Développé par : Office des télécommunications éducatives de langue française de l'Ontario

But du jeu : Explorer les mystères de l'Ontario, résoudre des énigmes pour déverrouiller des actions dans le jeu afin de découvrir des trésors cachés du Manuscrit.

Description succincte : [aperçu général de ce en quoi consiste le jeu]Se jeu est une chasse aux trésors pour découvrir l'histoire de l'Ontario avec l'aide de plusieurs personnages historiques.

Autres jeux de la même famille :

Plateformes :

Apple et Android.

Langue(s) : Français.

Durée moyenne d'une partie : pas de temps fixe.

Tranche d'âge visée : dès 12 ans.

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

En ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : Le jeu permet de résoudre plus d'énigmes, mais cette version est payante.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Le jeu est disponible seulement pour les tablettes Apple.

Autres remarques : C'est un jeu très intéressant qui a un design très attirant. Il nous dévoile les mystères sur l'histoire de l'Ontario.

Pour résoudre les énigmes, passer dans les autres tableaux, il faut parler aux personnages et utiliser des objets dans le décor pour déverrouiller l'action et dévoiler les trésors. Il faut parler aux personnages et utiliser des objets qui sont disposés dans les lieux virtuels.

C'est un jeu très dynamique où il faut constamment toucher l'écran pour manipuler les objets virtuels qui sont dans les tableaux.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

B1 ou plus

Niveaux conseillés

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Interculturel.

Savoir-apprendre

silva8a@unam.mx

<http://lewebpedagogique.com/jeulangue>

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Apprentissage sur la culture et sur l'histoire de Canada. Il travaille les descriptions physiques et le milieu interculturel qui pourront permettre aux étudiants de se comparer avec leur culture et l'histoire de leur pays.

Tâches possibles : Travailler sur la description physique des personnages du jeu. Suivre des instructions et apprentissages sur l'histoire et la culture canadienne.

Dispositif de travail à envisager : Projeter le jeu en classe de langue et jouer en grand groupe ou bien en binômes si les étudiants disposent d'une tablette électronique.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : Description du scénario, description des personnages historiques du jeu, élaboration des résumés par rapport aux faits historiques abordés lors d'une partie.

Raconter des faits du passé.

Liens pour en savoir plus : <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.org.tfo.jumelles>

TIMELINE

Développé par : Bombyx

But du jeu : Placer les cartes par ordre chronologique.

Description succincte : [aperçu général de ce en quoi consiste le jeu] Poser correctement les médaillons (cartes) en ligne chronologique, il faut se débarrasser des tous les médaillons avant d'avoir 5 erreurs. Certains médaillons possèdent une ampoule sur laquelle on peut appuyer dessus pour obtenir plus d'informations complémentaires sur l'objet.

Le jeu comprend 116 cartes avec des dates d'inventions, 13 cartes monuments, 5 de musique et 10 d'arts et de littérature.

Autres jeux de la même famille : Le Havre et Blue Lion.

Plateformes :

Apple

Langue(s) : Anglais et français.

Durée moyenne d'une partie : Pas de temps. En fonction de mauvaises réponses (5)

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Payant.

Mode de jeu :

En ligne.

Individuel. En duo.

Autres fonctionnalités intéressantes : Les ampoules sur certaines cartes offrent des informations supplémentaires sur les inventions ou les faits historiques.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Un jeu dynamique sur les dates des inventions et des faits historiques.

Autres remarques : C'est un jeu très amusant avec un design attirant qui permet de réviser ou d'apprendre des dates clés de l'histoire, des inventions, etc.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

A2 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Interculturel.

Littérature.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Travail sur la culture générale, les dates d'inventions et/ou des faits historiques importants.

Ordre chronologique et révision de chiffres.

Tâches possibles : Projeter le jeu en classe. Révision de chiffres, construction de phrases et utilisation du passé composé.

Dispositif de travail à envisager : En équipes ou en grand groupe.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : Les étudiants pourront fabriquer leur jeu selon l'histoire de leur culture. De même, à chaque fois qu'ils placent les cartes, ils doivent dire une phrase complète. Par exemple : « La Première Guerre mondiale a été en 1914. »

Liens pour en savoir plus :

<https://itunes.apple.com/fr/app/timeline-foripad/id493576301?mt=8>

ULTIMATE WORD SEARCH

Développé par : Ensensoft

But du jeu : Trouver les mots donnés dans une soupe de lettres, 12 mots par grille.

Description succincte : Dans une soupe de lettres, il faut trouver les mots proposés (12). Le jeu propose 11 catégories (animaux, vêtements, nourriture, fruits et légumes, corps, fleurs, sports, etc.

Autres jeux de la même famille : *Wordsearchgames, Word to word, Wordsearch party games.*

Plateformes :

Windows mobile et Apple

Langue(s) : anglais, français, espagnol, portugais, allemand.

Durée moyenne d'une partie : pas de temps, en fonction du temps pris par chaque joueur pour trouver tous les mots.

Tranche d'âge visée : dès 6 ans

Coût :

Gratuit.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : pas de temps par partie.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : Le jeu se sauvegarde automatiquement si la partie n'est pas finie.

Autres remarques : Un jeu attirant avec des règles faciles et connues par tout le monde. Le design est très drôle, une assiette avec de la soupe aux lettres avec les mots cachés.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A1 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

A2 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Épeler des mots, connaître du nouveau vocabulaire ou se rappeler du vocabulaire appris.

Tâches possibles : Projeter le jeu et jouer avec toute la classe ou élève par élève à tour de rôle, si les étudiants possèdent des tablettes, ils pourraient jouer à deux.

Dispositif de travail à envisager : en grand groupe et en binômes.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.
- Autres : comme devoir

Variantes suggérées : Imprimer des captures d'écran et les donner aux étudiants pour les travailler en classe ou comme devoir.

Le professeur pourrait fabriquer ses propres grilles avec du vocabulaire étudié en cours auparavant.

Liens pour en savoir plus : <https://itunes.apple.com/us/app/ultimate-word-search-free/id357706287?mt=8>

WORD HEX

Développé par : Verynice studio

But du jeu : Trouver des mots sur les champs hexagonaux du jeu.

Description succincte : Chercher les mots les plus longs possibles. Il y a trois modes de jeu : arcade, relax et hotseat multijeu.

Le jeu comprend 34 buts à attendre.

Plateformes :

Apple et Android.

Langue(s) : français et anglais.

Durée moyenne d'une partie : 9 minutes pour le mode relax, mode arcade 2 :40 minutes, multi-joueurs de 10 à 30 minutes.

Tranche d'âge visée : dès 10 ans.

Coût :

Gratuit avec des options payantes.

Mode de jeu :

En ligne et hors ligne. Individuel. Multijoueurs par choix aléatoire.

Autres fonctionnalités intéressantes : Il y a des lettres qui s'allument pour donner plus de points en les utilisant pour former des mots.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type : L'explosion de lettres afin de faire apparaître des nouvelles pour former plus de mots.

Autres remarques : Un jeu très coloré et dynamique, le joueur peut choisir le temps de jeu entre 2 :40 et 30 minutes, de même, il a le droit de changer de grille afin de trouver plus de mots possibles, les lettres explosent et une nouvelle grille avec des nouvelles combinaisons de lettres apparaissent.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Apprentissage ou systématisation du vocabulaire.

Tâches possibles : En travaillant en binômes, les étudiants pourront chercher et former des mots en faisant des listes de vocabulaire.

Dispositif de travail à envisager : en binômes.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variantes suggérées : Imprimer des captures d'écran et distribuer la même grille aux étudiants, ils auront un temps pour trouver les plus des mots possibles, par exemple, 3 minutes. Ensuite, faire la correction avec tout le groupe et élaborer des listes de mots trouvés. Les étudiants pourront épeler les mots trouvés.

Liens pour en savoir plus : <https://itunes.apple.com/us/app/word-hex-francais/id591773909?mt=8>

WORDSMITHERY

Développé par : Pyrosphere

But du jeu : Utiliser des lettres pour faire des mots.

Description succincte : Il faut faire glisser les lettres proposées (12) afin de former le plus long mot possible.

Les lettres proposées ont une valeur, la valeur de chaque mot correspond à l'addition de la valeur de chaque lettre multipliée par le nombre des lettres. Les noms propres ne comptent pas.

Plateformes :

Apple

Langue(s) : anglais, français, portugais et espagnol.

Durée moyenne d'une partie : pas de temps pour la partie.

Tranche d'âge visée : adolescents et adultes.

Coût :

Payant.

Mode de jeu :

Hors ligne. Individuel.

Autres fonctionnalités intéressantes : Pas de temps de partie.

Spécificités par rapport à d'autres jeux du même type :

Autres remarques : Un jeu peu attirant étant donné qu'il n'y a pas de temps fixe, donc, la partie peut durer le temps qu'on le souhaite. On ne perd jamais de points, on les accumule.

ANALYSE PÉDAGOGIQUE

Niveaux de langue :

Niveau requis

A2 ou plus

Niveaux potentiels

A2 ou plus

Niveaux conseillés

B1 ou plus

Activité(s) langagière(s) et/ou type de compétences générales ou langagières sollicitées :

Réception de l'écrit.

Orthographe.

Lexique.

Objectifs ou acquis d'apprentissage potentiellement visés : Apprentissage ou systématisation du vocabulaire.

Tâches possibles : En travaillant en binômes, les étudiants pourront chercher et former des mots en faisant des listes de vocabulaire.

Dispositif de travail à envisager : en binômes

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Préparation de la partie en amont.
- Captures d'écran imprimées.
- Fabrication de grilles par l'enseignant et/ou les apprenants.
- Jeu en grand groupe ou en sous-groupes, sur un mode compétitif ou collaboratif.

Variante suggérée : Jouer au tableau, les étudiants pourront fabriquer des fiches avec des lettres de l'alphabet, les mélanger et un par un sortir 12 lettres pour former un mot. Valider à l'aide d'un dictionnaire.

Liens pour en savoir plus : http://pyrosphere.net/wordsmithery/index_fr.html