RESEAU-CANOPE.FR

CANOPÉ

RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Présentiel / distanciel : Innover en classe de FLE avec des jeux de société



PRINTEMPS NUMÉRIQUE INTERNATIONAL 8

SAINT BENOÎT

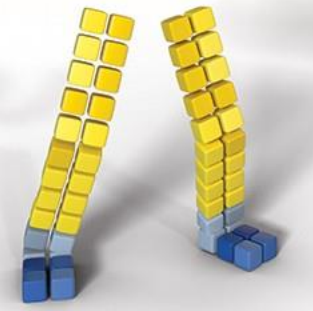
CDRN SBDijital

SAINT BENOÎT

PRINTEMPS NUMÉRIQUE INTERNATIONAL

CDRN SBDijital





Marion Forax



@Canope_15

@Mayon_net

Médiatrice à l'Atelier Canopé du Cantal site d'Aurillac

Enseignante 1 er degré

Mes missions :

- Gestion du fonds documentaire et de la ludothèque
- Formatrice numérique éducatif
- « Expérimenteuse ☺ » en ludopédagogie
- Accompagnement de projets auprès des enseignants

RESEAU-CANOPE.FR

CANOPÉ

RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Des jeux en équipe pour travailler :

- ✓ La cohésion de groupe
- ✓ L'expression orale
- ✓ La communication
- ✓ Le vocabulaire
- ✓ Les associations d'idées



COMPATIBILITY – BUT DU JEU

3 à 8

10 +

30 min

Formez avec votre partenaire l'équipe la plus compatible pour arriver au bout de la piste de jeu.





COMPATIBILITY – TOUR DE JEU



1. **Choisissez un thème,**
2. **Préparez vos cartes et rangez-les de droite à gauche : de celle qui illustre le mieux le thème à celle qui l'illustre le moins.**
3. **Lors de la révélation des cartes, comparez votre classement à celui de votre partenaire et marquez des points.**

Le thème :
« Ce qui m'encourage »



« La beauté de la nature »

« La famille »

« Dépasser ses limites»

« La connaissance»

COMPATIBILITY – ON AIME



- ✓ Jeu simple et rapide à mettre en place
- ✓ Les thèmes peuvent être enrichis par de nouvelles cartes
- ✓ Les discussions parfois drôles et savoureuses après la révélation des cartes
- ✓ La possibilité de mixer les joueurs (on peut faire une partie avec des joueurs de tranches d'âges différentes)



On peut proposer ce jeu en début d'année, pour faire connaissance car, par la suite, les parties peuvent vite devenir répétitives.

DÉCRYPTO – BUT DU JEU

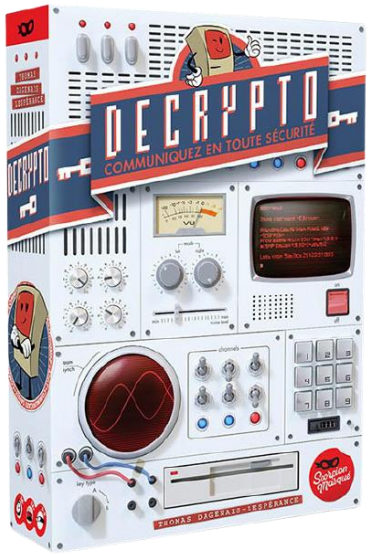
3 à 8

12 +

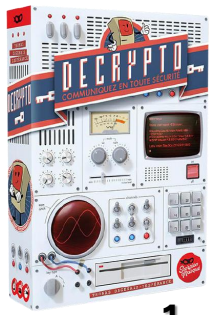
30 min

Formez deux équipes.

Communiquez des codes secrets à vos coéquipiers sans que vos adversaires ne les interceptent.







DÉCRYPTO – TOUR DE JEU

1. L' encrypteur de l'équipe blanche tire une carte « code »



2. L' encrypteur de cette équipe donne 3 indices qui s'appuient sur les 4 mots secrets de leur écran blanc. (ex: « instrument, appareil, insecte »).



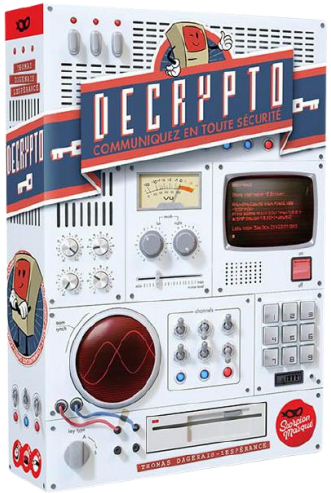
3. L'équipe blanche discute ensemble du code en regardant les mots à l'écran.
4. Pendant ce temps, l'équipe noire note sur sa feuille les 3 indices énoncés et essaie d'intercepter le code.
5. Chaque équipe propose un code (ex : 432)
6. Si l'équipe blanche n'a pas exactement le bon code, elle reçoit un jeton MALENTENDU.



7. Si l'équipe noire a intercepté le code, elle gagne un jeton INTERCEPTION.



DÉCRYPTO – ON AIME



- ✓ La double contrainte d'avoir à la fois à découvrir le code de son équipe et en même temps à essayer d'intercepter le code de l'équipe adverse.
- ✓ La coopération, l'émulation au sein des équipes
- ✓ La difficulté croissante au fil des manches pour brouiller les pistes et trouver des indices de plus en plus éloignés des mots sur l'écran de jeu.

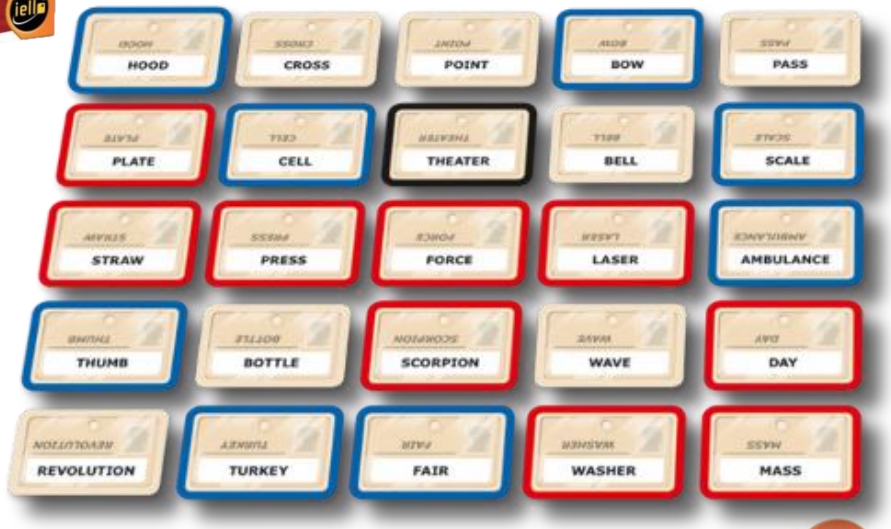


Les règles sont à la fois simples et complexes à expliquer. Prenez le temps de proposer des exemples avec vos élèves.

La prise en main de la feuille de route fournie dans le jeu est à accompagner.

Pour changer du jeu Décrypto

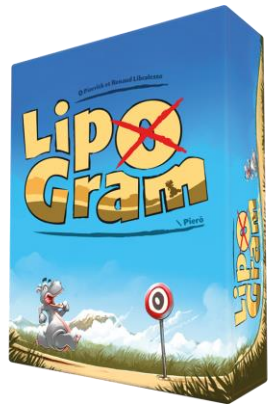








LIPOGRAM – BUT DU JEU



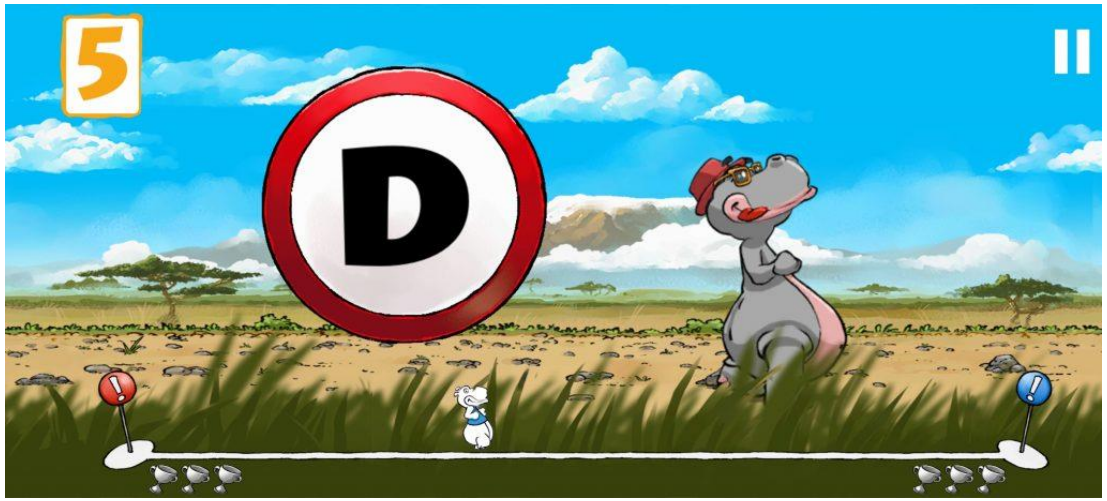
2 à 10

10 +

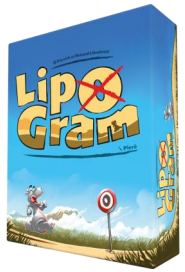
30 min

Faire deviner des mots en un temps limité à partir des cartes « mot ».

On peut dire tout ce que l'on veut (mot, phrase…) mais il est interdit d'employer des mots contenant une lettre interdite.

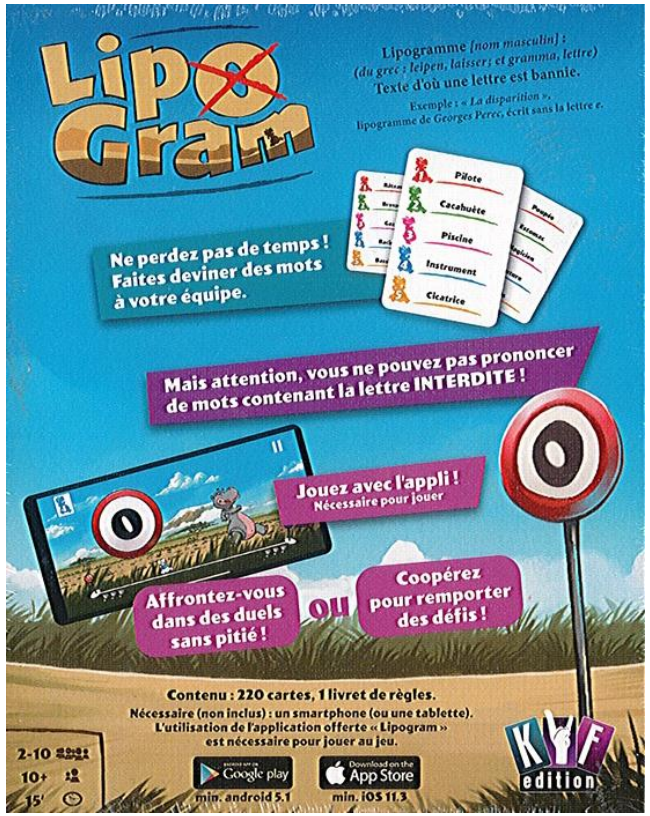


LIPOGRAM – MODE DE JEU





Lipogram peut se jouer en mode « coopératif » (tous ensemble contre le jeu) ou en mode « affrontement » (deux équipes).

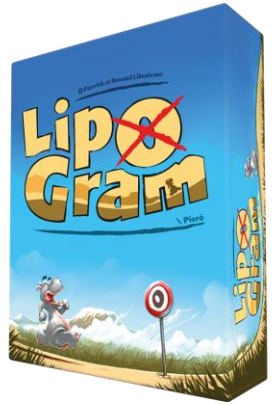


ATTENTION !!

Ce jeu nécessite une application téléchargeable sur tablette ou sur PC.

Suivez les liens

LIPOGRAM – ON AIME





- ✓ Des règles simples
- ✓ La rejouabilité (220 cartes avec chacune 5 mots et on peut facilement en créer d'autres !)
- ✓ La difficulté croissante (plusieurs niveaux de jeu à débloquer)
- ✓ La tension palpable tout au long de la partie
- ✓ L'hippopotame trop mignon !

SAINT BENOÎT

PRINTEMPS NUMÉRIQUE INTERNATIONAL

CDRN SBDijital

Emilie Guyonnet





- Enseignante 1er degré
- Médiatrice
- Formatrice

à

Réseau Canopé



RÉSEAU CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS



Des jeux coopératifs pour travailler :

- ✓ L'écoute
- ✓ La narration
- ✓ Le langage oral
- ✓ Le vocabulaire

Imagination

Découvrir

Apprentissages visés



- Narration
- Ecoute/attention/mémoire

➢ 50 cartes



• A partir de 4 ans • 20 minutes

Le principe

Inventer une histoire la plus longue possible, tous ensemble, à partir de cartes et la répéter du début à chaque joueur.

Chaque joueur possède des cartes.
A tour de rôle, un joueur poursuit l'histoire en rajoutant une carte.
Mais attention, il doit reprendre l'histoire depuis le début avant de la poursuivre.
Jeu coopératif, il peut demander à un autre joueur de l'aider à se remémorer le début de l'histoire.

Adaptations

- Limiter/augmenter le nombre de cartes par histoire
- Mettre les élèves en binôme.
- Travailler en amont sur les cartes



Imagination

Découvrir

Apprentissages visés

- Narration
- Ecoute/attention/mémoire



➢ 50 cartes



• A partir de 4 ans • 20 minutes

Usages

En amont, vou pouvez travailler sur les cartes et pour chacune, lister des noms, des adjectifs, des actions et les déposer sur des cartes mentales.



On peut envisager de mettre les élèves par groupes pour qu'ils inventent des histoires ; ils peuvent les passer à l'écrit, réaliser des illustrations, les enregistrer.





Dream on

Découvrir

Apprentissages visés

- Langage
- Schéma narratif
- Mémoire/Attention

➢ 156 cartes



- A partir de 9 ans
- 30 minutes

Le principe

Inventer une histoire tous ensemble à partir de cartes, pendant un temps donné puis s'en souvenir pour la répéter.

Chaque joueur à tour de rôle poursuit l'histoire en rajoutant une de ses trois cartes qu'il a en main.

Lorsque le sablier est écoulé, le rêve est terminé, il va falloir se souvenir de l'histoire sans voir les cartes.

Jeu coopératif, on peut demander l'aide d'un autre joueur.

Adaptations

- Rallonger/raccourcir le temps
- Mettre les joueurs par deux.
- Trier les cartes en amont pour travailler sur une thématique.
- Conserver le tirage, mélanger les cartes et inventer une autre histoire.
- Travailler en langue étrangère.



Dream on

Apprentissages visés

Découvrir

- Langage
- Schéma narratif
- Mémoire/Attention

➢ 156 cartes







• A partir de 9 ans



• 30 minutes

Usages

Comme pour le jeu "Imagination", on peut aussi travailler en amont sur les cartes.

Si vous travailler sur les temps du passé, le jeu peut être l'occasion de conjuguer les verbes au temps demandé et donc de s'exercer en contexte.

Vous pouvez donc imposer un contexte temporel.

Si vous travailler autour d'une catégorie grammaticale, adjectifs, adverbes, vous pouvez exiger que les élèves en place à chaque tour de parole. Ce sera l'occasion d'enrichir, de réinvestir le vocabulaire.

Imagidés

Docs péda à télécharger

Découvrir

Apprentissages visés

- Vocabulaire
- Syntaxe
- Vocabulaire



➢ 12 dés





- A partir de 4 ans
- 15 à 30 minutes

Le principe

Inventer une histoire à partir du tirage des dès.

Lancez les dés !
Vous devrez inventer une histoire à partir du tirage ; vous choisissez l'ordre dans lequel vous utiliser les dés.

Adaptations

Un jeu qui ne demande qu'à être adapté.

- Diminuer/Augmenter le nombre de dés
- Inventer en solo/ Inventer à plusieurs voix
- Imposer un contexte spatio-temporel
- Exiger des auditeurs qu'ils répètent l'histoire inventée par les autres joueurs.

Usages

Idéal pour travailler l'improvisation et l'oral, vous pouvez lister en amont une banque de mots correspondant aux pictogrammes des faces des dés.



CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS





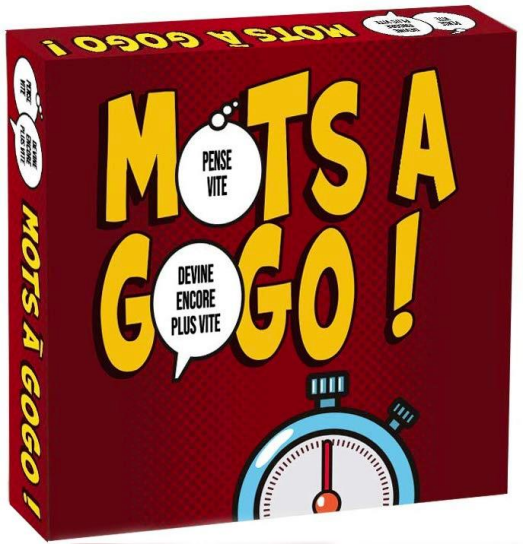
MERCI !

emilie.guyonnet-mas@reseau-canope.fr

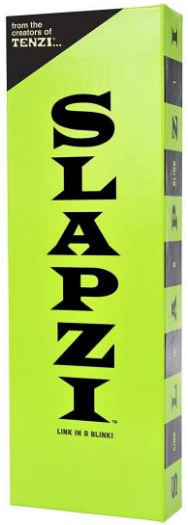
@guyonnet_mas

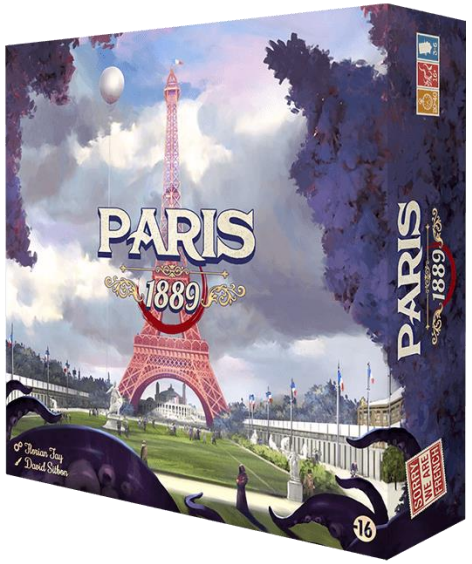


ENCORE PLUS DE JEUX EN ÉQUIPE ET DE JEUX COOPÉRATIFS !









Mots à gogo

Docs péda à télécharger

Apprentissages visés

- Vocabulaire



- A partir de 8 ans
- 15 à 30 minutes

Le principe

Trouver le plus de mots possibles face à l'équipe adverse.

Constituez 2 binômes

1ère phase de jeu :

- Lancez les 5 dés lettre !
- Lancez le sablier : chaque binôme doit alors trouver et écrire sur des plaquettes des mots correspondants au tirage des lettres.
- Dès qu'une équipe a trouvé, elle bascule son sablier.

2ème phase de jeu :

Lorsque les deux équipes ont trouvé leurs mots, on échange les plaquettes ;
alors dans chaque binôme, un joueur fait deviner à son partenaire les mots trouvés par l'équipe adverse.
Attention, pour deviner ces mots, l'équipe qui joue bénéficie du temps qu'il a fallu à l'autre équipe pour écrire les mots.



PRINTEMPS NUMÉRIQUE INTERNATIONAL 8

SAINT BENOÎT

RÉSEAU CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Le jeu BONUS



Splazi

Docs péda à télécharger

Apprentissages visés

- Vocabulaire
- Association d'idées





- A partir de 6 ans
- 10 minutes

Le principe

Avoir défaussé toutes les cartes de son jeu.

Tous les joueurs jouent en même temps.
En début de partie, chaque joueur reçoit 5 cartes images imprimées recto verso qu'il place devant lui.
Au centre de la table, on retourne une carte indice : il faut, le plus vite possible, poser sur cette carte, un carte parmi vos cartes images correspondant à cet indice.
Il faudra parfois faire preuve d'imagination, argumenter son choix.

Les indices portent sur le champ lexical, l'orthographe, l'observation, la logique.

GIVE ME FIVE



5 secondes pour trouver le bon mot !

A partir d'un thème et d'une lettre donnée, choisissez un mot dans votre tête.

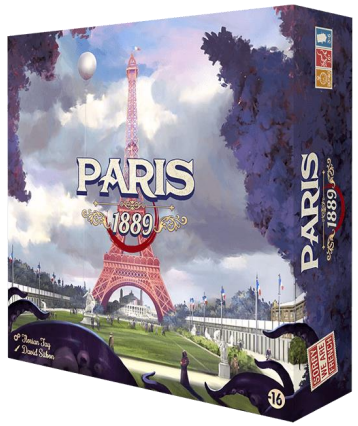
Proposez ensuite un indice à votre partenaire pour lui faire deviner ce mot.

Celui-ci aura 5 secondes pour le trouver !



PARIS 1889

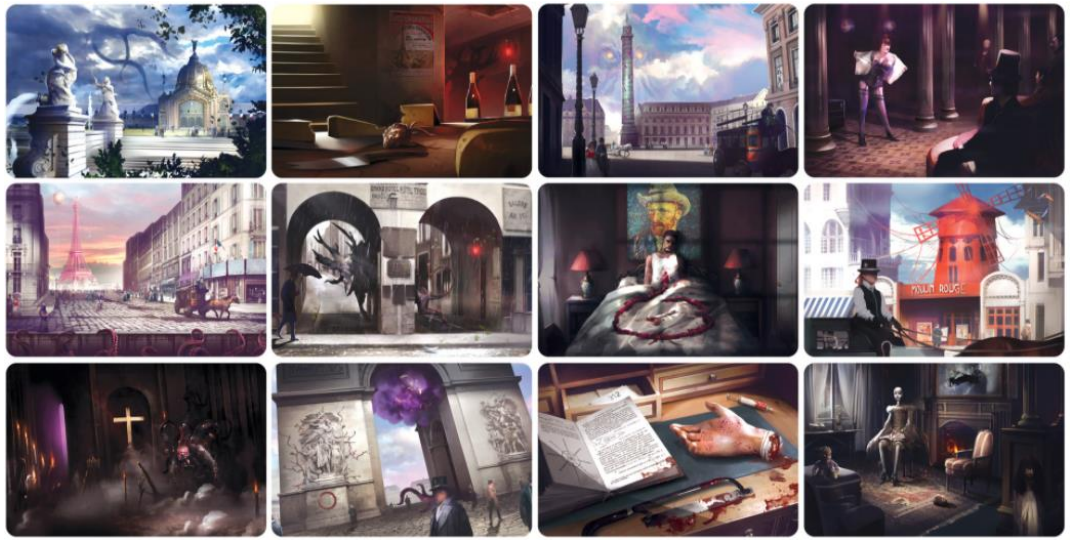
Un jeu coopératif, narratif et d'horreur !





Enquêtez tous ensemble pour mettre fin à « l'abomination », créature qui s'apprête à renverser l'équilibre des forces du bien et du mal.

A chaque manche, les joueurs devront raconter leur progression en s'appuyant sur des cartes. Ils devront expliquer où ils se trouvent, ce qu'ils ressentent et ce qu'ils décident de faire pour poursuivre leur enquête.

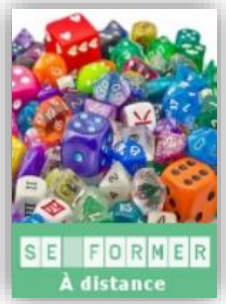


Merci pour votre participation !

Emilie.guyonnet-mas@reseau-canope.fr

Marion.forax@reseau-canope.fr

RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS



Retrouvez nos animations « Des jeux de société au service des apprentissages »



N'hésitez pas à visiter la plateforme "Apprendre par le jeu"



PRINTEMPS NUMÉRIQUE INTERNATIONAL 8 — SAINT BENOÎT — CDRN SBDijital



Présentiel/distanciel

Innover en classe de FLE avec des jeux de société

Marion Forax et
Emilie Guyonnet-Mas
Formatrices Canopé

Guillaume Garçon
Enseignant Français Langue Etrangère

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

RADIO FLE
DELCIFE - UPEC







UPEC
Connaissance - Action
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

« On ne joue pas pour apprendre,
…on apprend parce que l'on joue »
D'après Jean Epstein

Février 2022

Le contexte universitaire habituel





campus ADCUEFE Flé
Réseau des centres universitaires de FLE

http://www.u-pec.fr/delcife



Le contexte universitaire dégradé



Suite à la situation pandémique à partir de mars 2020 :

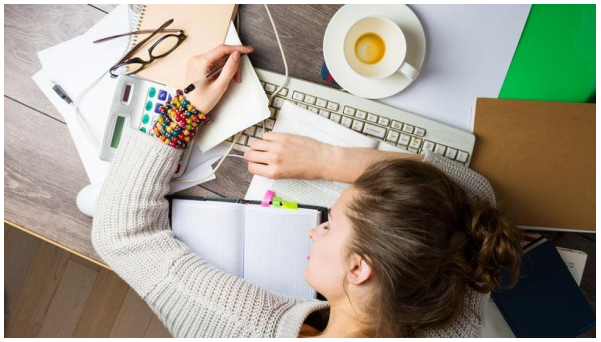
Calendrier

SAISON 1 – Mars à juin 2020	70 % des cours à distance
SAISON 2 - Octobre à janvier 2021	53% des cours à distance
SAISON 3 - Février à juin 2021	100 % des cours à distance

soit 75 % des cours assurés à distance de mars 2020 à juin 2021



Une réponse à l'ennui, la fatigue sur Zoom





Problématique :

Comment favoriser la cohésion d'équipe et la motivation des étudiants avec le maintien des cours à distance ?

- Briser la peur du silence sur ZOOM
- Stimuler la créativité et le plaisir de chercher des idées.
- Laisser un espace de liberté … et d'innocence parfois.
- Favoriser le travail individuel PUIS le travail en groupe
- **Créer un sentiment de communauté** dans sa classe ZOOM
- **Avoir du plaisir à « être » ensemble**
  et du plaisir à « **faire** » **ensemble**.

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
- FAVORISER LA COHÉSION DE GROUPE
- DIVERSIFIER LA PERCEPTION DE LA RÉUSSITE
- ACTIVER LA PARTICIPATION DE TOUTE LA CLASSE
- RENDRE LES CONTENUS PLUS INTÉRESSANTS
- 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

Jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social

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.

Texte: Anna von Hopffgarten / Illustration: Yousun Koh

1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION
Le jeu stimule les capacités d'entraide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

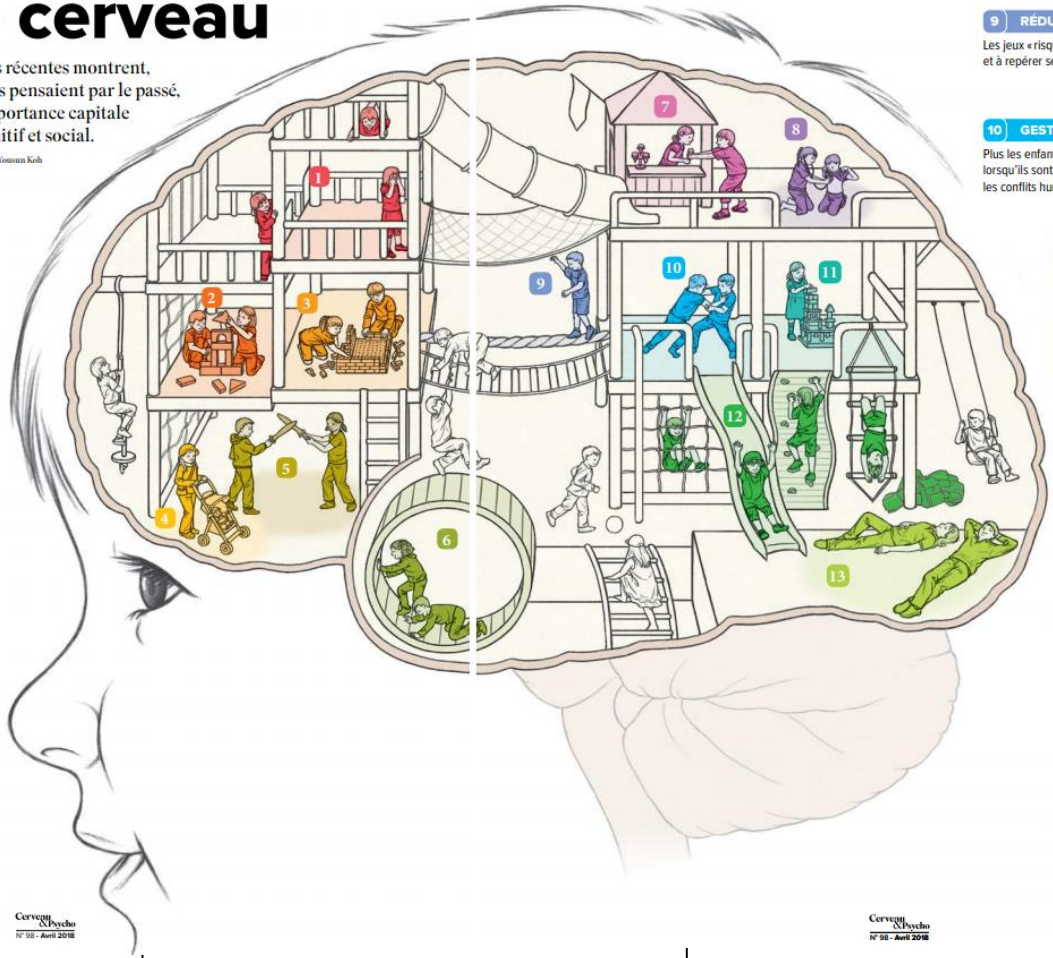
2 LANGAGE
Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

3 RÉSOLUTION DE PROBLÈMES
Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

4 PENSÉE CONTREFACTUELLE
Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si… »)

5 MAÎTRISE DE SOI
À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

6 NEUROGENÈSE
Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance 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 PALETTE D'EXPRESSIONS
Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

9 RÉDUCTION DE L'ANGOISSE
Les jeux « risqués » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.

10 GESTION DES CONFLITS
Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

11 PENSÉE MATHÉMATIQUE
Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

12 ATTENTION
Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

13 CALME
Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.



En partenariat avec Télématin, de Laurent Bignolas, sur France 2, retrouvez ce sujet dans la chronique de Christelle Ballestrero le lundi 9 avril à partir de 6 h 30.

Cerveau & Psycho
N° 98 - Avril 2018

Expérimentation pédagogique au DELCIFE
… mais surtout à la maison



JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

SERIOUS GAMING

Détournement pédagogique de jeux achetés dans le commerce dans le cadre des cours à distance de français langue étrangère à l'UPEC

1) **Novembre 2020 à Juin 2021**

Début de l'expérimentation

- 20 jeux testés en classe virtuelle Zoom
- Plus de 30 heures d'expérimentations effectuées

2) Septembre 2021 à Janvier 2022

Poursuite de l'expérimentation avec un CPP

Congé pour Projet Pédagogique

- 60 nouveaux jeux testés avec le groupe de travail
- Partenariats institutionnels
- Présentations : Ranacles, CLIC, PNI, festivals de jeux…

Objectif : Edition d'une mallette pédagogique et d'un site compagnon

Expérimentation pédagogique au DELCIFE
… mais aussi à la maison



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

ACTEURS

1) **<u>Groupe de travail</u> enseignants en Europe**
France – Italie – Portugal – Turquie
- Echanges sur les pratiques ludiques des membres
- Test, validation et évaluation des jeux chaque semaine
- 10 Enseignants de langues (Lycées, Université, IUT) et médiatrices ressources Canopé.

2) **<u>Groupe de réflexion</u>**
GR 19 « Le jeu en éducation et en formation »
à l'INSPE de Saint Denis (UPEC)
- Analyse de la diversité des pédagogies par le jeu
- Potentialités éducatives
- Limites

3) **<u>Partenariats</u>**

Partenariats : Ludothéque à Bonneuil sur Marne (94) et Boutique de jeux à Vitry/sur Seine (94)



- **Emprunt** des jeux pour test en classe
- **Conseils et expertise** par des professionnels ludothécaires Marianne Carlier et Vincent Bonnard https://mediatheques.sudestavenir.fr/

didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

https://www.didacto.com/



- 2500 références de jeux sélectionnés
- 100 éditeurs de jeux du monde entier
- Des catalogues actualisés
- Un blog et des webinaires

Expérimentation pédagogique au DELCIFE
… mais surtout à la maison



JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



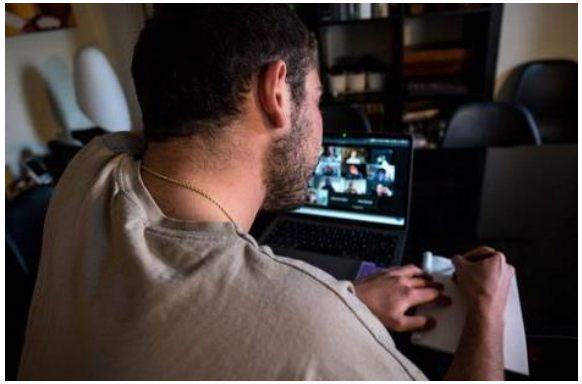
Improviser un plateau de jeux à distance avec les moyens du bord

2 usages testés en ligne :

1) Capsules ludiques
en cours « classique » à distance
Grammaire et Expression écrite
(20 min pour un cours de 3 h)

2) Option « Projets semestriels »
pour niveaux A2 et B1 (1,5h)

Penser l'intégration des jeux dans le cours





<u>4 étapes d'une séance ludo pédagogique</u> :

1) **Contextualisation :**
Consignes, règles, outils, gages…

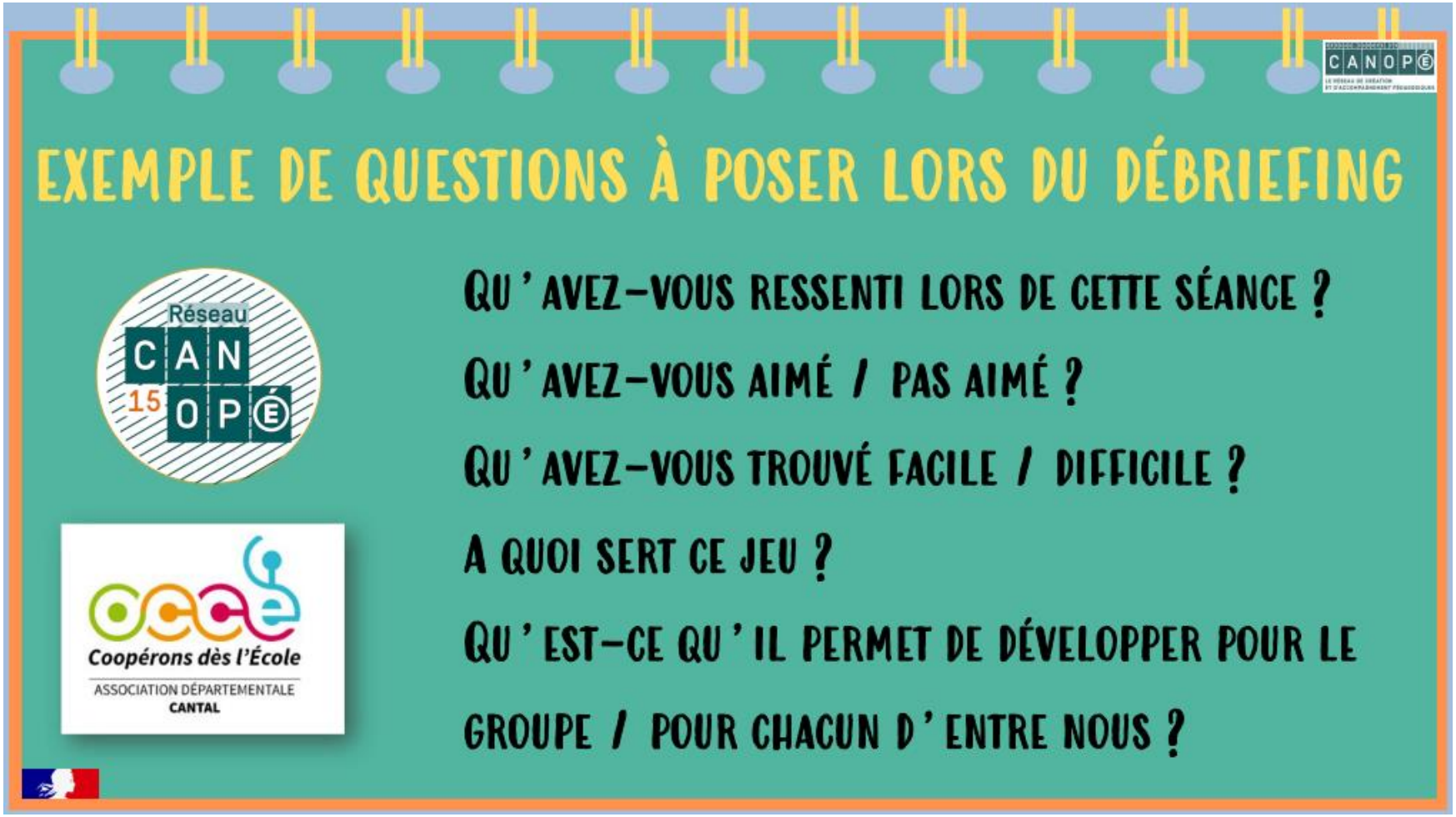
2) **Expérimentation** (jeu)

3) **Capitalisation** (ou « débriefing » à chaud)

4) **Réappropriation** lors d'une autre séance

- Faire construire des cartes de jeux
- 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



Source : Marion Forax – Canopé Cantal

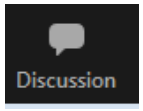
OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom

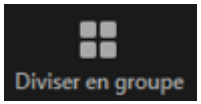


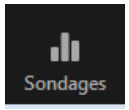
JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

zoom







- Fonction « **Discussion** » (clavardage/ chat)
- Fonction « **Sous-groupes** » (jeux en équipes)
- Fonction « **Sondages** » (pour feedback)

OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom



JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

AnswerGarden

padlet

wooclap

EXCALIDRAW
Sketch hand-drawn like diagrams

WHITEBOARD.fi
Online whiteboard tool for teachers and classrooms

- **Padlet** pour traces écrites (jeux narratifs)
- Applications de **dessin** en ligne
- **Capsule vidéo** d'une partie ludique
  Diffusée sur une chaîne **Youtube JADE** « non répertoriée »

YouTube FR

Videos JADE

9 vidéos • 19 vues • Mise à jour aujourd'hui

Non répertoriée

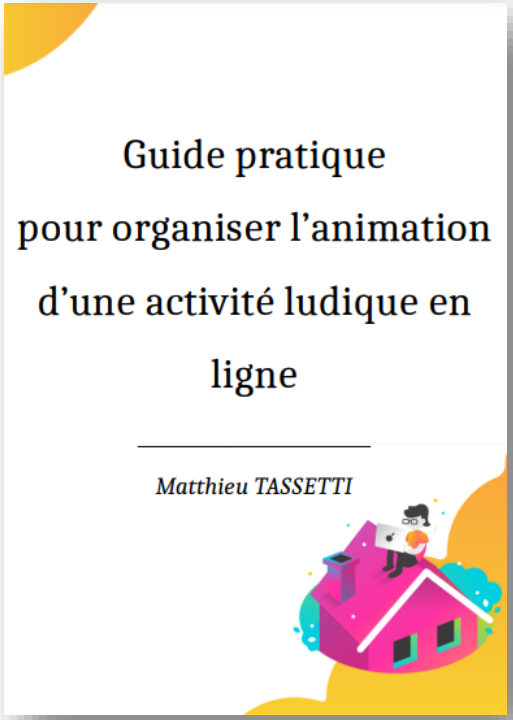
https://www.youtube.com/playlist?list=PL6ZXiQNU7KUGzCqFpte3-SoGysPmrIHRZ

Expérimentation pédagogique au DELCIFE
… mais surtout à la maison



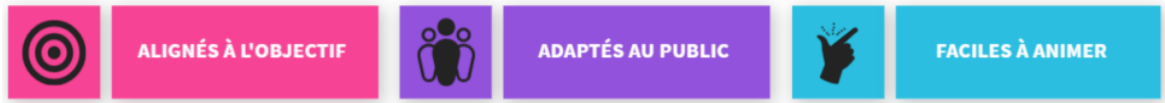
JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Matthieu Tassetti anime le podcast Homoludens

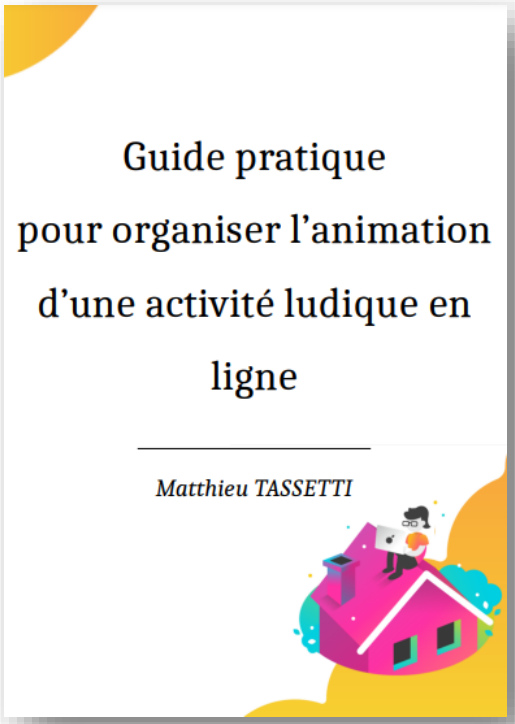
- Privilégie le **public adulte** et jeunes adultes
- **Maximum de 8 participants** avec si possible 2 animateurs



https://www.matthieutassetti.com/2020/08/25/guide-pratique-pour-organiser-lanimation-dune-activite-ludique-en-ligne/

Expérimentation pédagogique au DELCIFE
… mais surtout à la maison





JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

	ZOOM	SKYPE	DISCORD
Qualité du son et de l'image	👍	👎	👎
Répartition en sous-groupes	👍	👎	👍
Partage d'écran	👍	👍	👍
Tableau blanc collaboratif	👍	👎	👎
Niveau de contrôle de l'animateur	👍	👎	👍

Expérimentation pédagogique au DELCIFE
… mais surtout à la maison



JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE









Matériel :

- **Jeux du commerce** entre 7 et 33 €
- **Visualisateur flexible** HUE Pro HD 70 €
- **Palette graphique** XP Pen G640 35 €
  confortable pour les jeux de dessin

Se fournir en jeux de société

1) **Commandes institutionnelles auprès :**
- d'un ludicaire local du GBL Groupement des Boutiques ludiques https://boutiques-ludiques.fr/
- d'un site spécialisé : Didacto, Esprit Jeu, Philibert…

2) **Vente d'occasion** entre joueurs :
- OKKAZEO (poser des alertes sur certains jeux)
- Le bon coin
- Vinted

3) **Ressourceries et braderies**

4) **Partenariat Ludothèques et/ou ludicaires**

Prix indicatif des jeux présentés



Budget JADE 2021

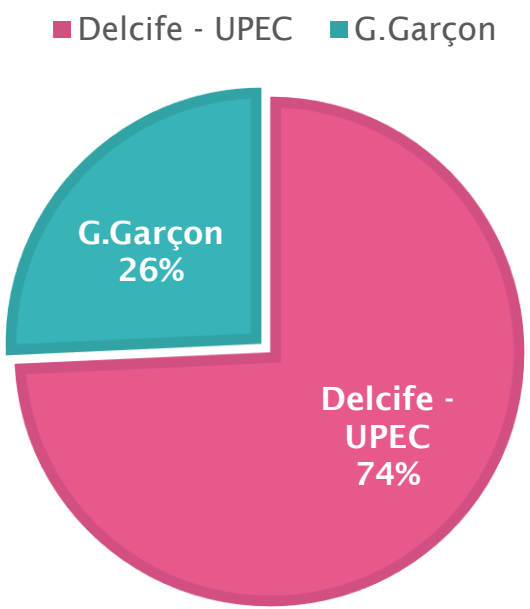
1) **Dépenses Delcife** (UPEC – LLSH)

- Commande n°1 de 17 jeux Octobre 2020	411 €
- Commande n°2 de 23 jeux Mai 2021	482 €
- Commande N°3 de 25 jeux Octobre 2021	293€
- Frais de mission Congrès Ranacles à Lille Nov.2021	180 €
S/Total :	**1366 €**

2) **Dépenses personnelles G.Garçon**

- 67 jeux achetés d' occasion	368 €
- Visualisateur flexible	70 €
- Palette graphique	35€
S/Total :	**473 €**

Total = 1839 €



Budget JADE 2022

JÀDE



Guillaume Garçon	JADE – Jouons A Distance Ensemble – une expérimentation de serious gaming à distance à destination des étudiants internationaux apprenant le français dans les centres universitaires de langues.	Université Paris Est Créteil Val de Marne (Paris XII)	Langues – Français Langue Etrangère	9 mois

GROUPEMENT D'INTÉRÊT SCIENTIFIQUE GIS Jeu et Sociétés

Le GIS est rattaché au laboratoire **Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux – IRIS** (UMR 8156) CNRS – Inserm – EHESS, à l'UFR SMBH de l'Université Sorbonne Paris Nord.

Il réunit quatre Universités d'Île-de-France autour d'un intérêt scientifique commun : **l'étude du phénomène du jeu et de ses impacts sociétaux.**

Université Paris Nanterre · Université de Paris · Université Sorbonne Paris Nord · Sorbonne Université · Groupe FDJ

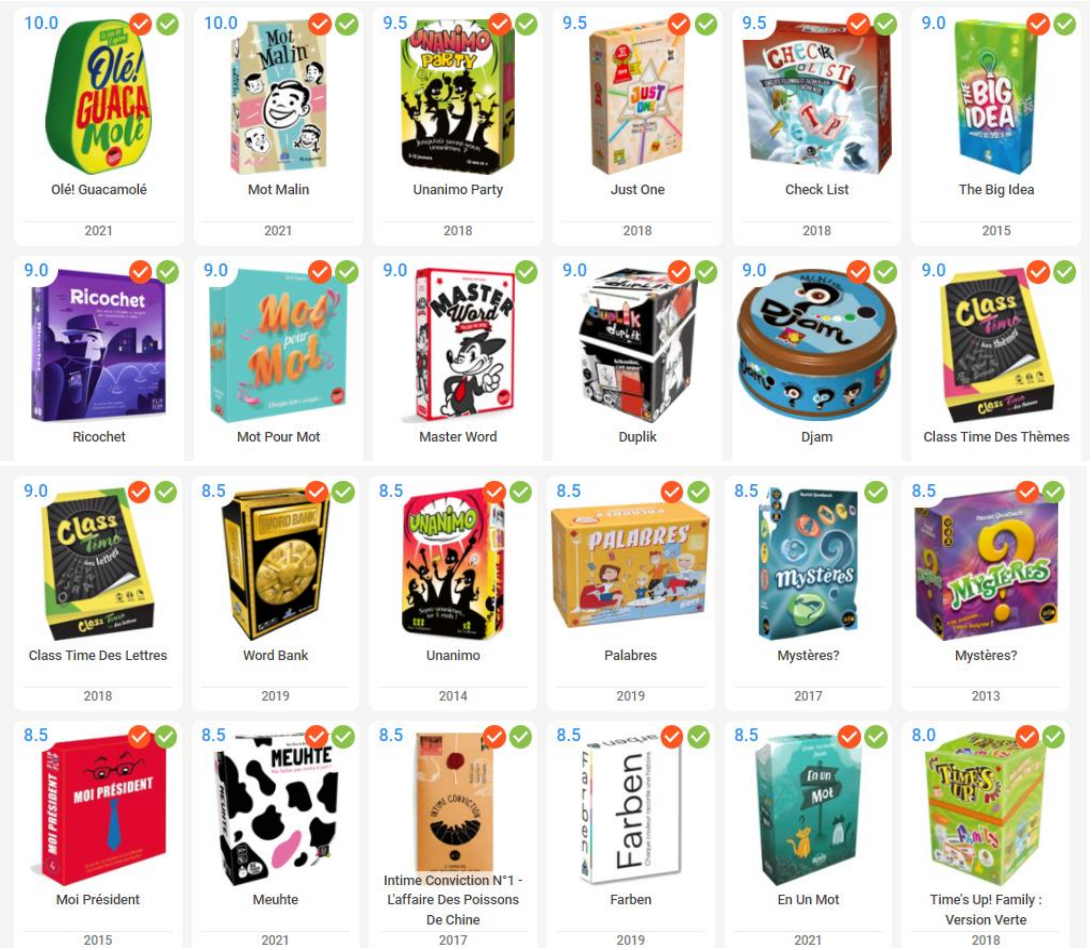
Subvention 2022 GIS Jeu et Sociétés pour JADE : 1500 €

Base ludique JÀDE consultable sur myludo.fr

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

Collection 133

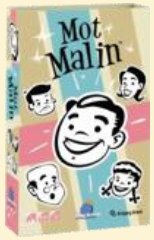
- AssoS D'idées 33
- Lettres 24
- Quizz 24
- Narratif 17
- Petit Bac 11
- Argumentatif 11
- Dessin 6
- Dés 6



THEMES & COMPETENCES abordés

Expérimentation en cours

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Dynamique de groupe Brise glace - Vocabulaire Initiation à l'outil ZOOM	Echange, description, compréhension	Jeux de coopération	Expression, Argumentation Récit, Narration
OLE GUACAMOLE WORD BANK KOKO MOTS DJAM CLASS TIME TEXTO! SYLLABUS	 DUPLIK A l'heure du crime RICOCHET CONCEPT	UNANIMO MOT MALIN MOT pour MOT 	DIXIT The BIG IDEA Imagidés MOI President Nouvelles Contrées INSIDER DREAM ON SPEECH CO-MIX J'ai adopté un gnou

Liste inspirée de la « Malle de la communication » - Ludothèque de Bonneuil sur Marne (94)

Intérêts en classe de FLE



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

- Argumenter
- Décrire
- Raconter

- Maitriser son stress
- S'exprimer en improvisant et prendre des décisions
- Être dans une situation de langage authentique
- Interagir en intelligence collective
- S'entraider, coopérer
- Maîtriser des outils numériques
- Respecter les règles et les partenaires de jeux

Défi : Présenter 63 jeux en 45 minutes. Play-t-il ?

Version 6

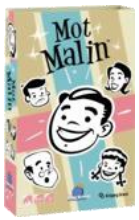


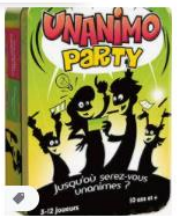






















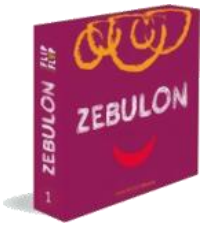










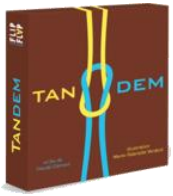














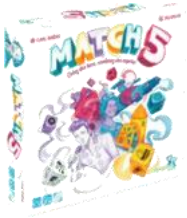




















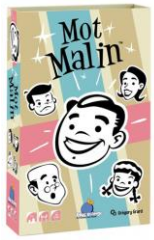


Défi : Présenter 16 jeux en 45 minutes. Play-t-il ?

Version 6

















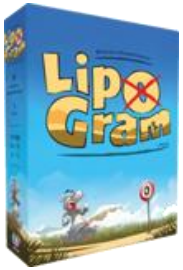


I) Jeux brise-glace

Guillaume Garçon
Formateur FLE
Créteil







II) Jeux d'équipes

Marion Forax
Formatrice Canopé
Aurillac









III) Jeux coopératifs

Emilie Guyonnet-Mas
Formatrice Canopé
Tulle

6 catégories





























1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac

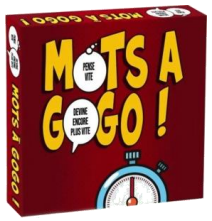
Catégorie 2 – Les jeux « Association d'idées »



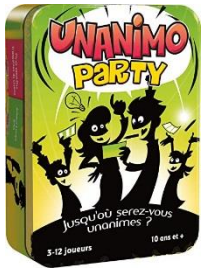
1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »

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





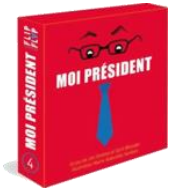














1. Les jeux d’ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d’idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration
5. Les jeux de dessin
6. Les jeux d’ énigmes, quizz, … et autres

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

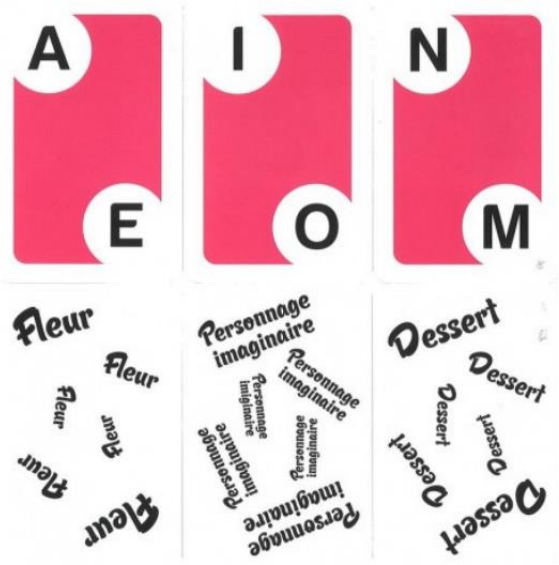
Class Time – La bataille des thèmes





DESCRIPTION :

Etre le plus rapide à trouver 2 mots qui **commencent par 1 des 2 lettres données et appartiennent à un des 54 thèmes.**

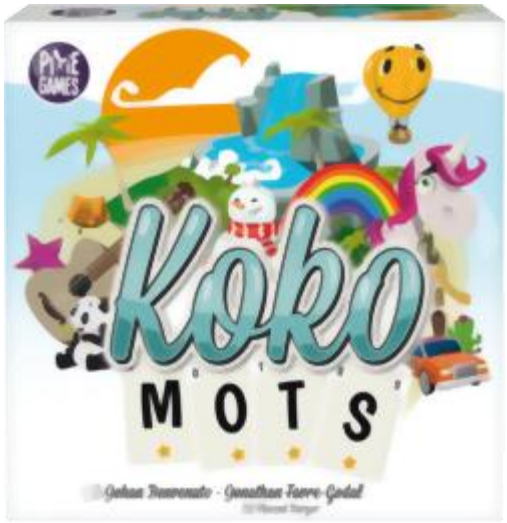




YouTube

Discussion

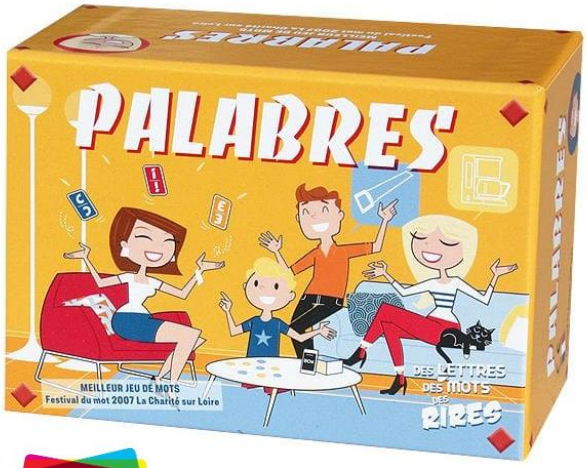
KOKO MOTS – « Petit bac » de rapidité et de lettres



Essayer de trouver le maximum de mots liés au thème en 45 secondes :
- chaque mot doit contenir une lettre issue d'une carte de notre main
- mais aussi d'une carte présente sur la zone de jeu, sous le thème concerné.



PALABRES - Jeu de lettres et de rapidité







CafetIEre
sCIE
sCIEr
CrIEr

pEnI
mEtIC

Diviser en groupe

Propositions
Equipe 1

ChemInéE
ChemInEr
CapucInE
eClaIrEr
déCrIEr

EvInCer
mEtICuleuse
....

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.

WORD BANK - Jeu de mots original et stratégique





HERISSON = 4

EcHeNillOiRS = 5

ReNONcUleS = 6

Propositions

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.**



DJAM – jeu type « Petit bac » utilisable dans d'autres langues

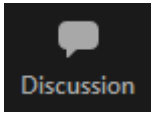




YouTube







TEXTO! – Mospido – Autres jeux type « Petit bac »



YouTube

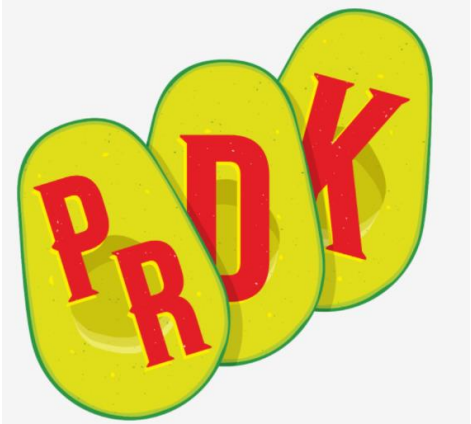




YouTube

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!

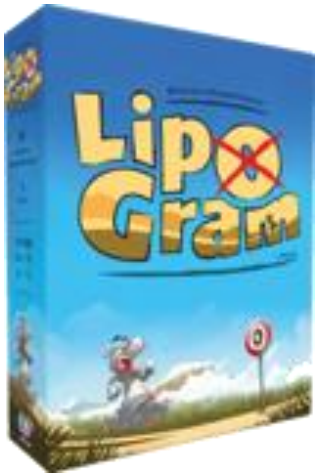
On ajoute une lettre à chaque tour!

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

LipoGram – Deviner des mots…sans la lettre interdite



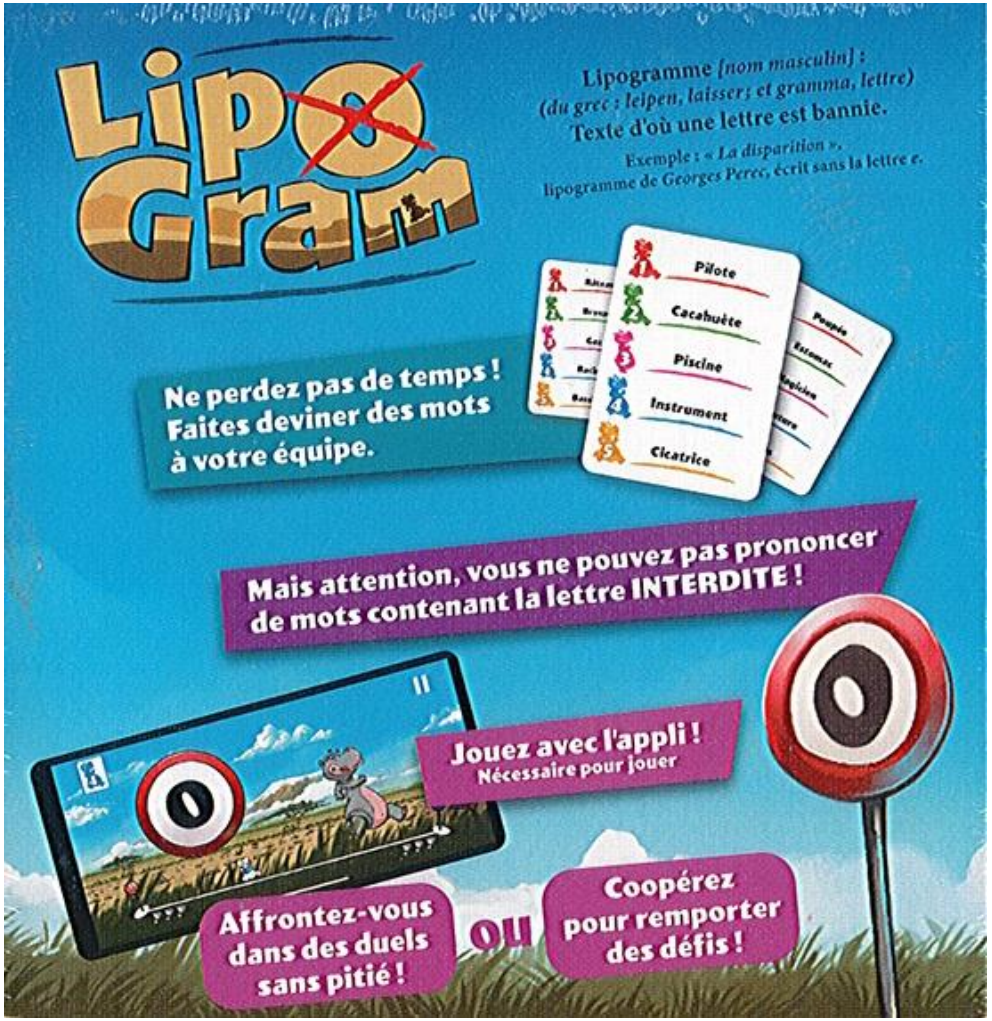


Contenu :

220 cartes

1 application
Android/Apple

Version de l'appli pour PC,
utile pour vidéo projection en classe



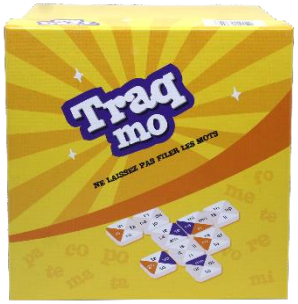
PILE POIL – Associer le nombre de syllabe et le thème d'une image

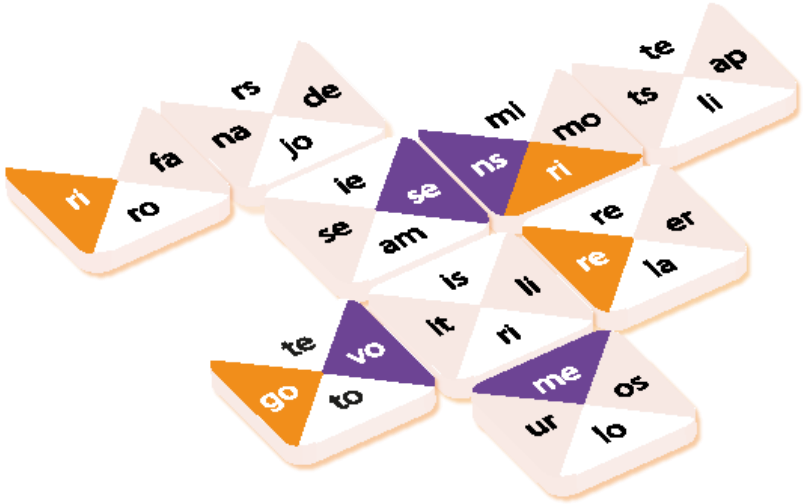






TRAQMO et SYLLABUS – Jeux de connexions de lettres ou sons









Quelques exemples de connexion: Sein-Doux (saindoux), Beau-Dé (baudet), Bar-Bille (Barbie).

ZEBULON - Jeu de lecture rapide

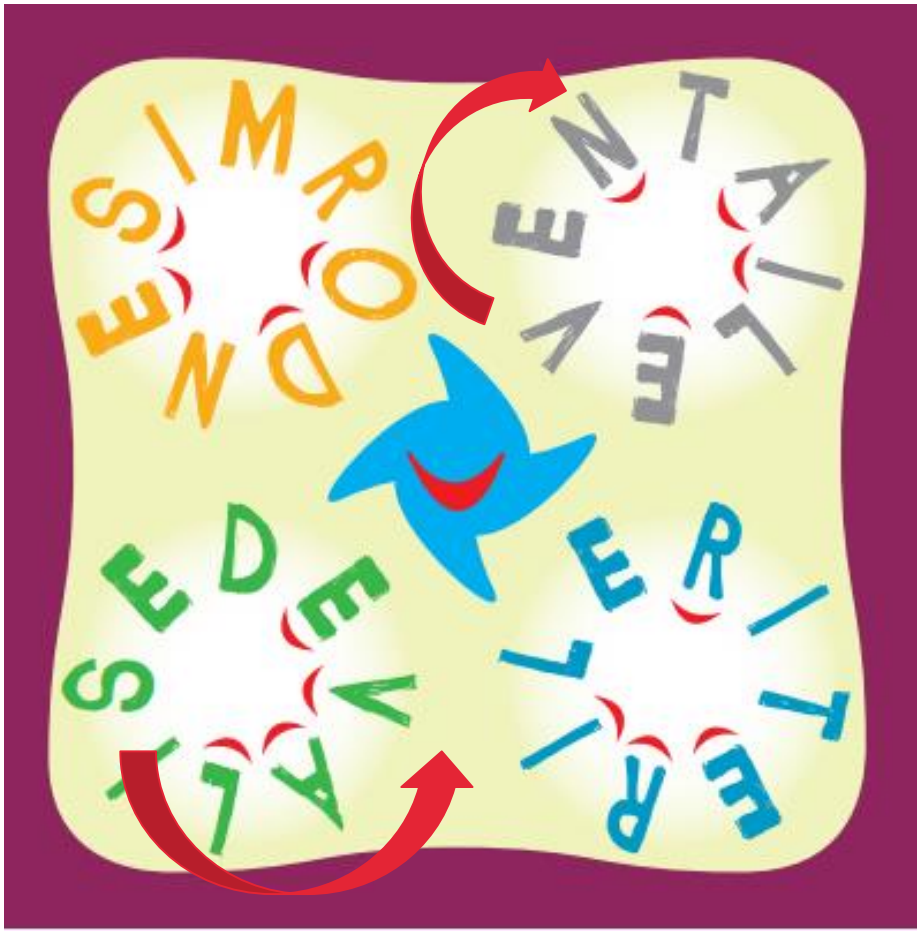


Contenu :

55 cartes recto/verso

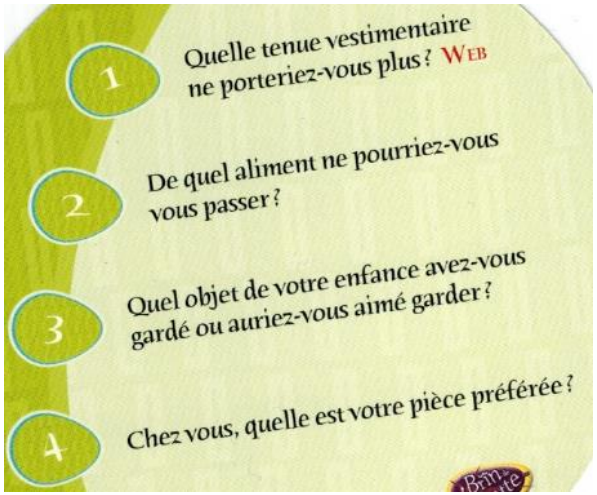
440 mots à déchiffrer

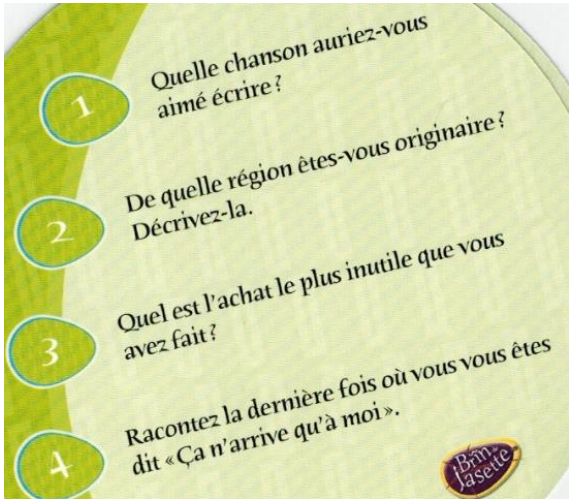
Réponses :

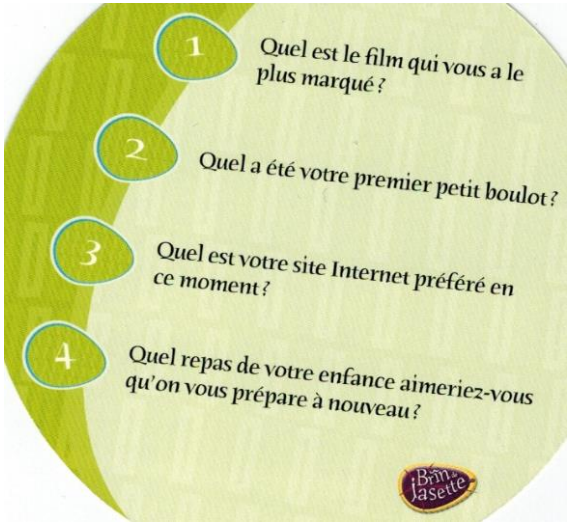


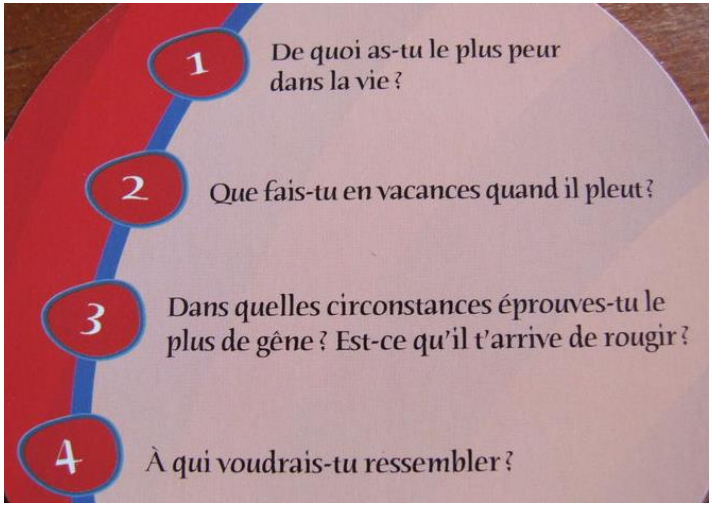
BRIN DE JASETTE Brise glace communicationnel



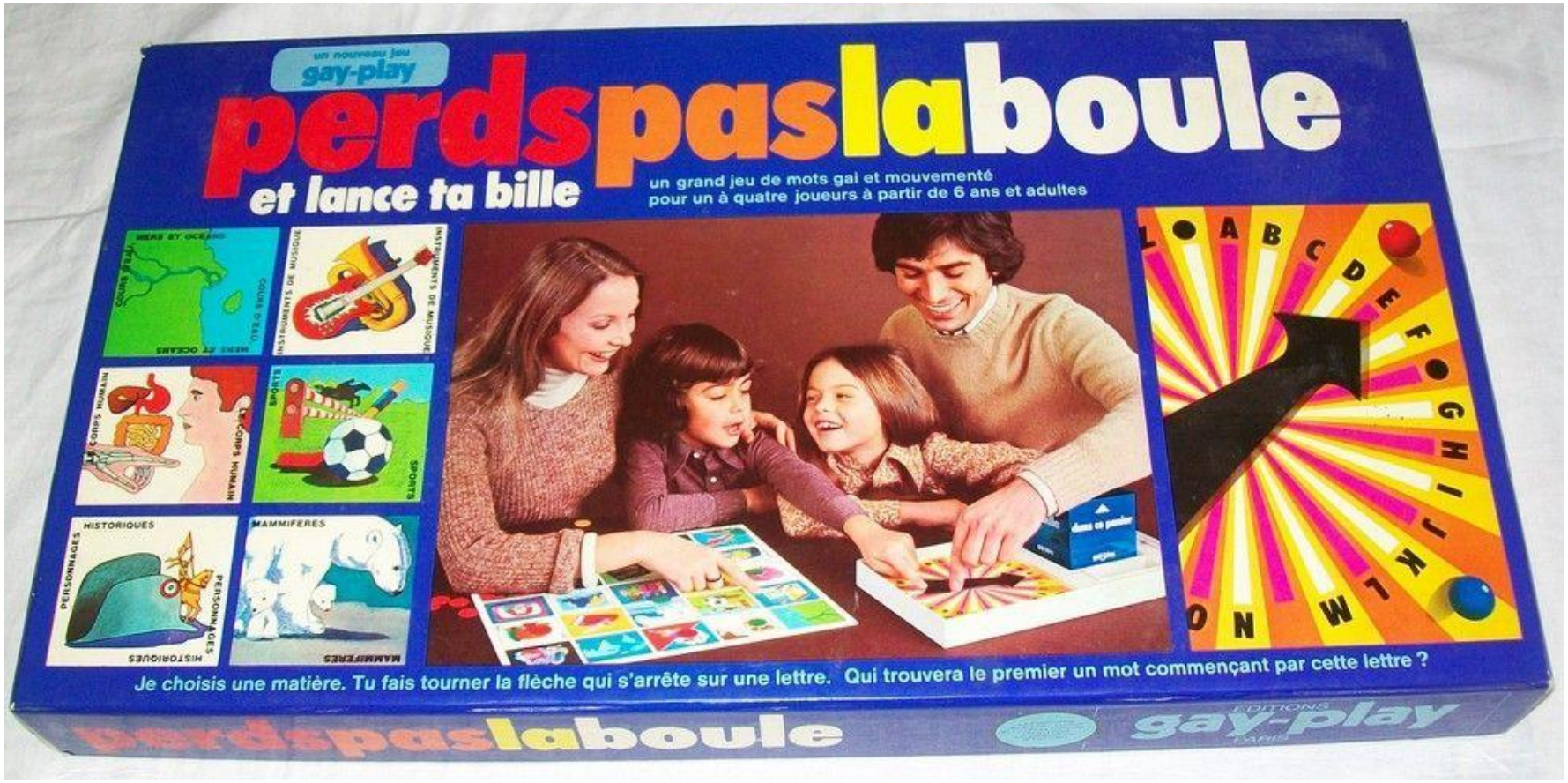








Perdspaslaboule – « Petit bac » vintage (1974)



Perdspaslaboule – « Petit bac » vintage (1974)





Roue de l'alphabet :
https://wordwall.net/fr/resource/42874/english/alphabet-wheel

Source : **Plateau du jeu**
Perdspaslaboule de Gay-Play
http://ekladata.com/TZDt0D-6MvpkiWG5MszbIP2E6oQ.jpg

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

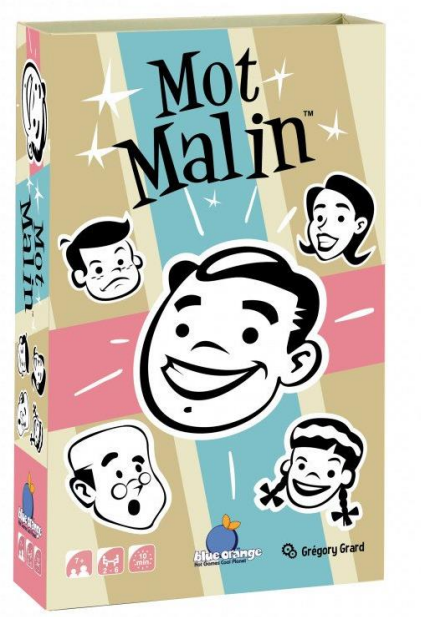
Niveaux recommandés :

B1+ – C2

Utilisation en classe :

- **Mode coopératif**
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants

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

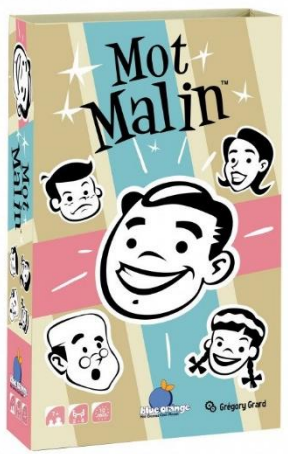
Règle du jeu :
https://www.didacto.com/index.php?controller=attachment&id_attachment=2743
et
https://www.youtube.com/watch?v=6z6eS1A3elo

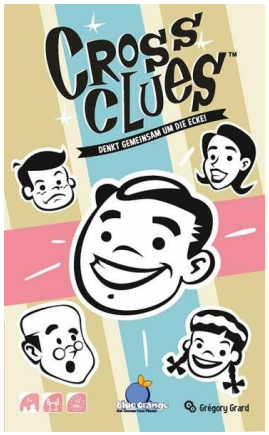
Intérêt pédagogique:

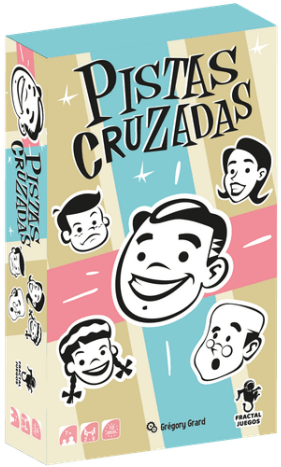
- Véritable casse tête pour trouver des indices
- Concertation et prise de décision entre joueurs

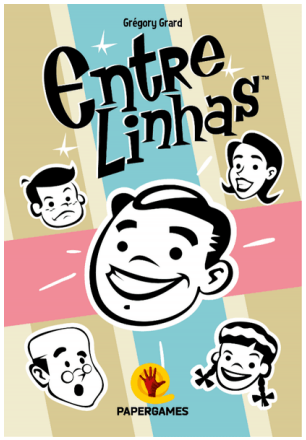
- Niveaux recommandés : B1+ à C2

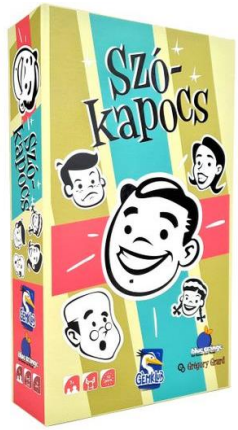
Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



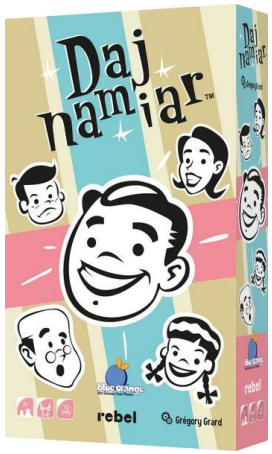






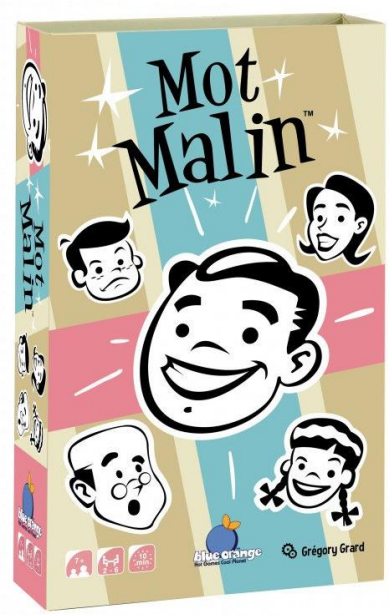






Editions plurilingues :
Français / Anglais / Allemand / Espagnol / Portugais / Ukrainien / Polonais

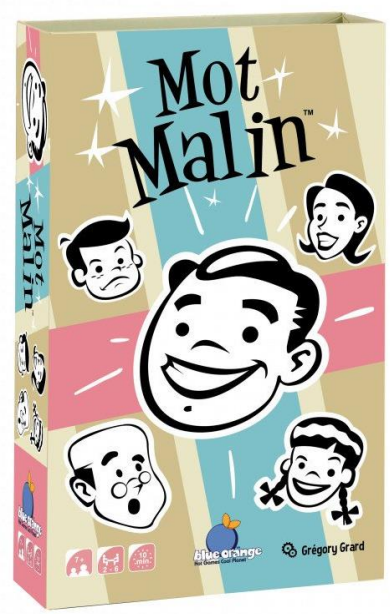
Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021

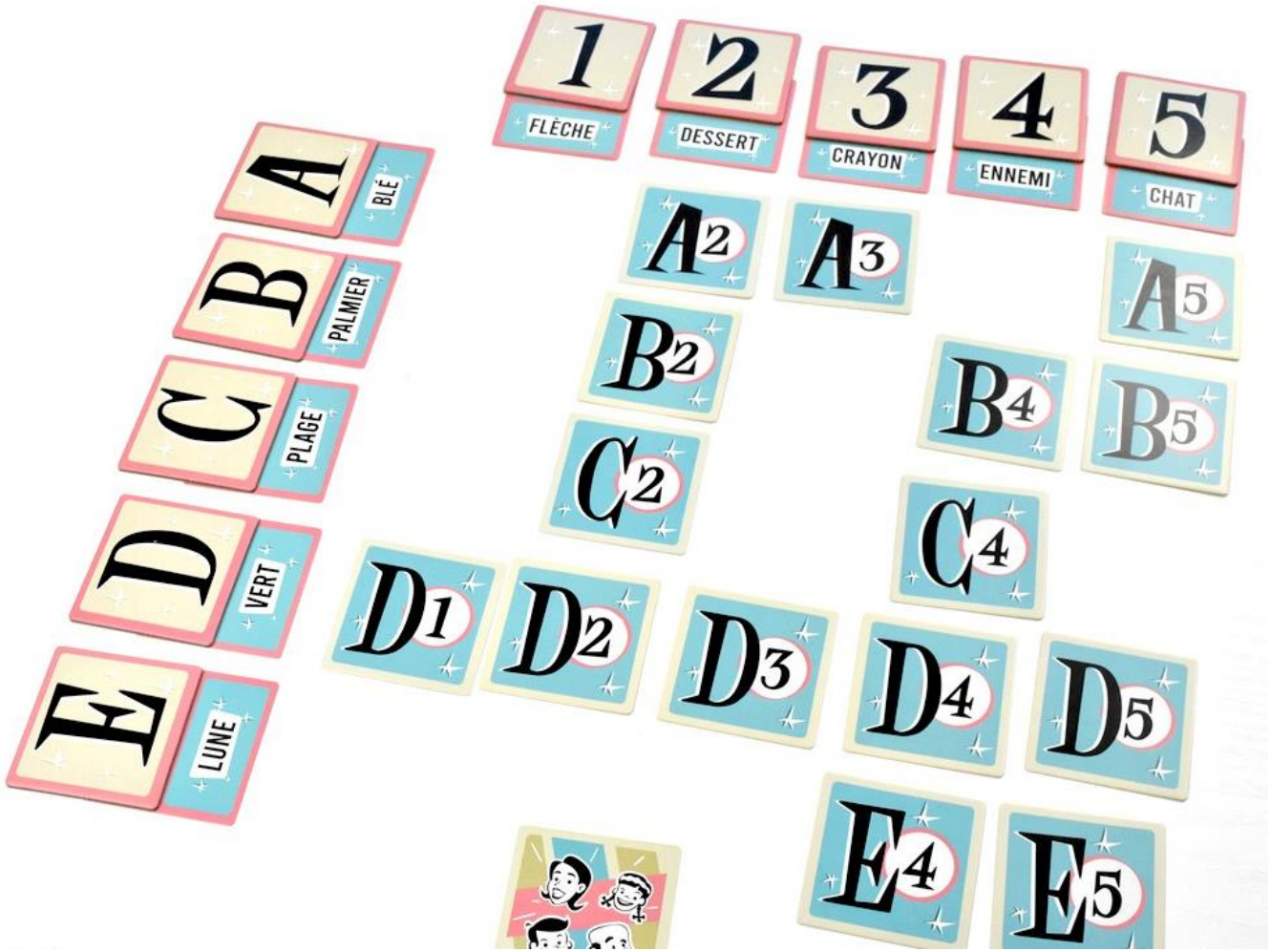




50 cartes, **soit 200 mots**

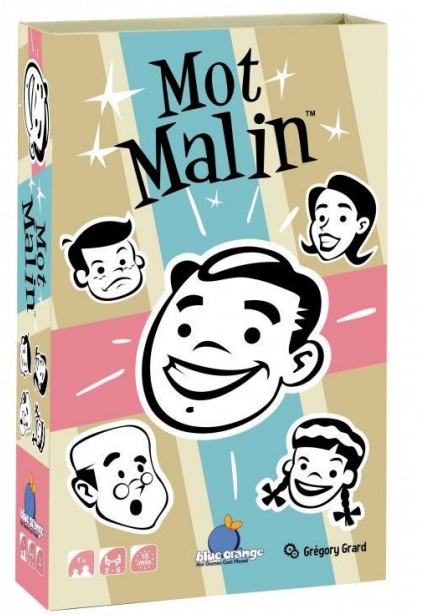
Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



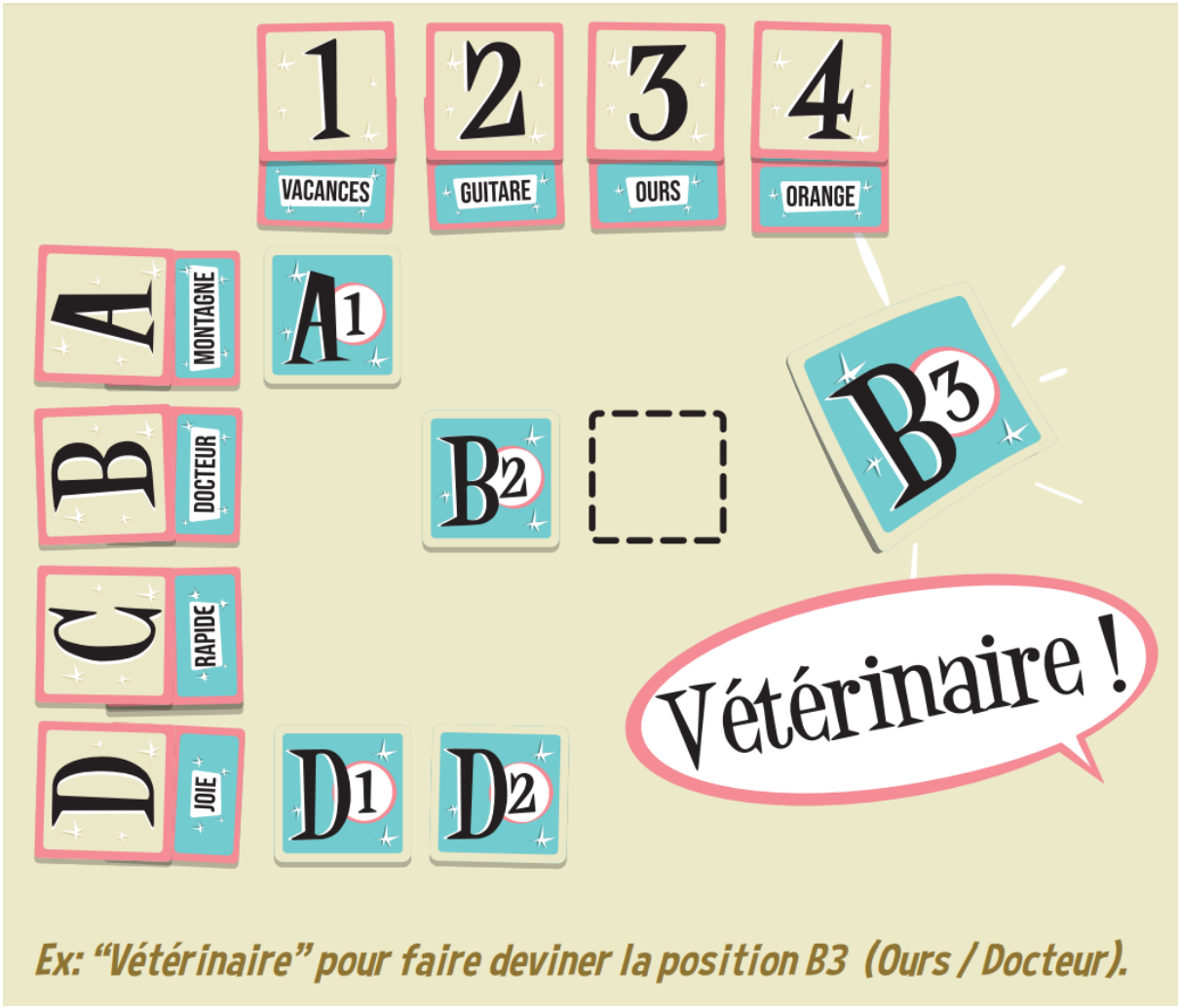


3 niveaux de difficulté :
- 9 cases (3X3) EXPRESS
- 16 cases (4X4) FAMILLE
- 25 cases (5X5) EXPERT

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.

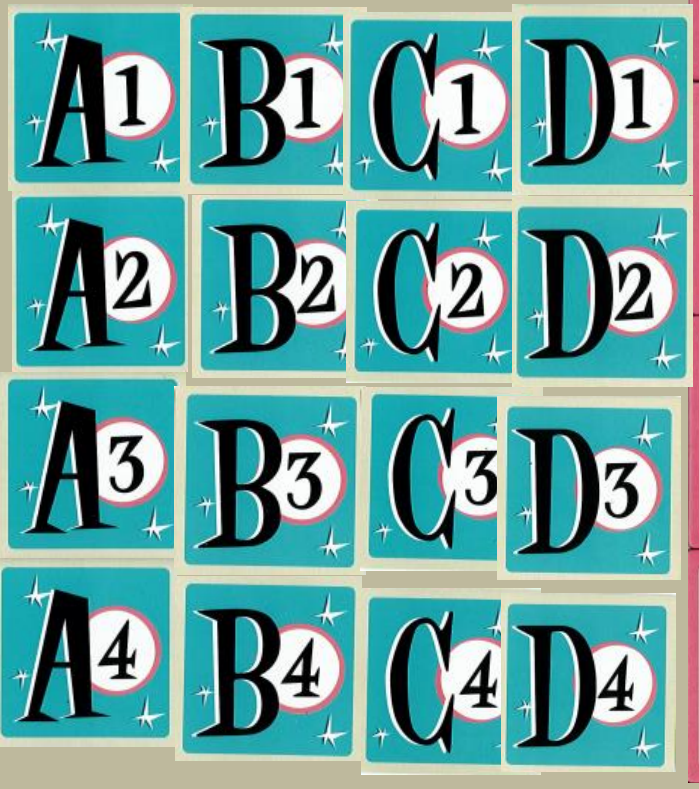
Marseillaise
Encyclopédie
Véhicule
Globule

Mao
Anniversaire

Règles
Pandémie
Rafale

Canadair

cartes Coordonnées









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 :

	Raté Oups, visiblement, vous ne vous êtes pas du tout compris.	Moyen Vous vous comprenez mieux, c'est un effort à prendre en compte !	Bon Une connexion commence à s'établir entre vous !	Excellent 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.



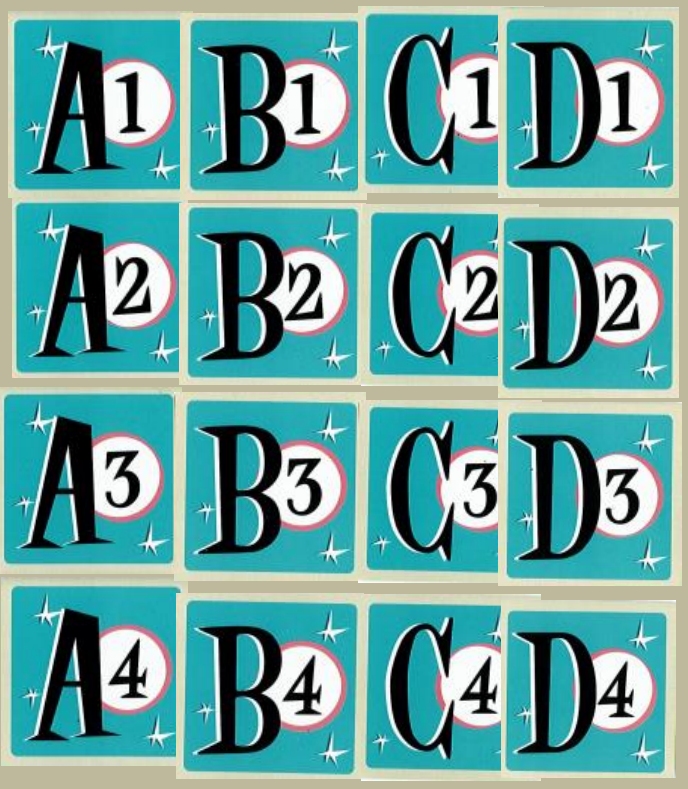
► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)

Limite de temps : 5 minutes.

Réponses



cartes Coordonnées





Rafale	Canadair	Concorde	véhicule
Pandémie	Globule	Pasteur	vomir
Anniversaire	Règles	Marseillaise	Berline
Encyclopédie	Mao	Misérables	Plan

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

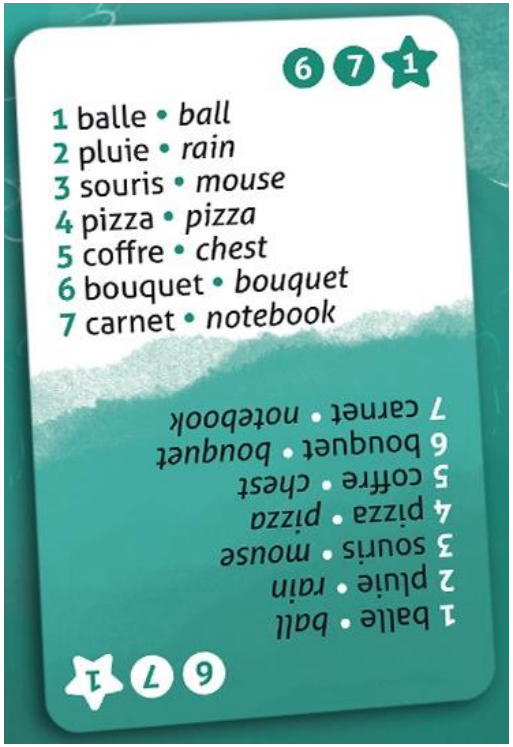
JUST ONE – Faire deviner un mot mystère





EN UN MOT – Faire deviner 2 ou 3 mots…avec 1 seul mot





Contenu :

72 cartes



ILLICO – Le point commun entre 2 mots







Contenu :

54 cartes
1 sablier



Ricochet – Associer des mots pour trouver un rebus final







Les Boutiques Ludiques
PRIX AUTEUR-E 2021

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



À VOUS DE JOUER !

Écran partagé

UPEC
Connaissance - Action
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

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 : **Poisson - Maison**

Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
Fée	Début	Mer	Fleur	Hercule
Année	Pauvre	Savoir	Quai	Conte
Douze	Mythe	Logis	Sel	Tournesol
Baie	Gardien	Phare	Mare	Riche

Ricochet 1

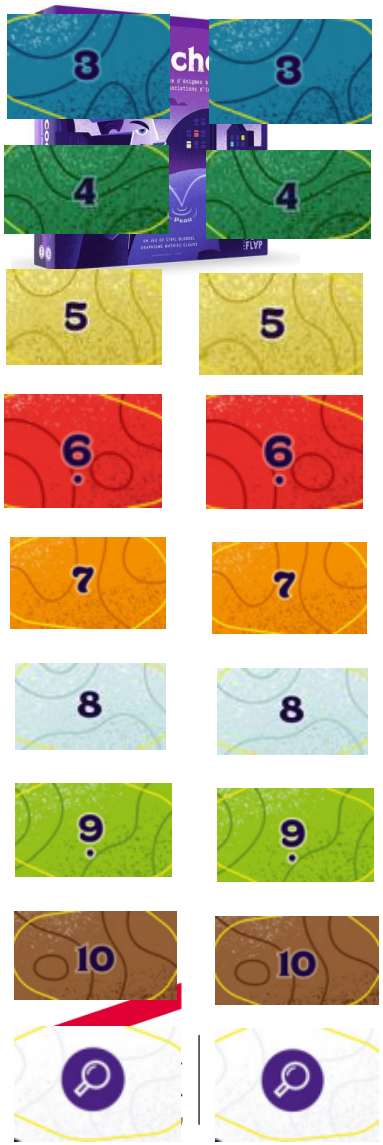


Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
Fée	Début	Mer	Fleur	Hercule
Année	Pauvre	Savoir	Quai	Conte
Douze	Mythe	Logis	Sel	Tournesol
Baie	Gardien	Phare	Mare	Riche

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 : **Poisson - Maison**

Mois	Professeur	Lumière	Être	Poivre
2 Fée	Début	1 Mer	Fleur	Hercule
Année	Pauvre	Savoir	Quai	Conte
Douze	Mythe	1 Logis	Sel	Tournesol
2 Baie	Gardien	Phare	Mare	Riche

Ricochet 1

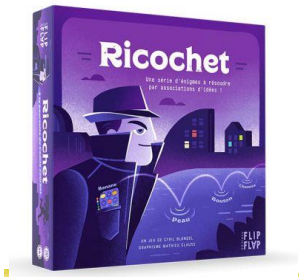


Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

Mois	Professeur	Lumière	Être	3 Poivre
2 Fée	Début	1	Fleur	Hercule
Année	Pauvre	Savoir	Quai	3 Conte
Douze	Mythe	1	Sel	Tournesol
2 Baie	Gardien	Phare	Mare	Riche

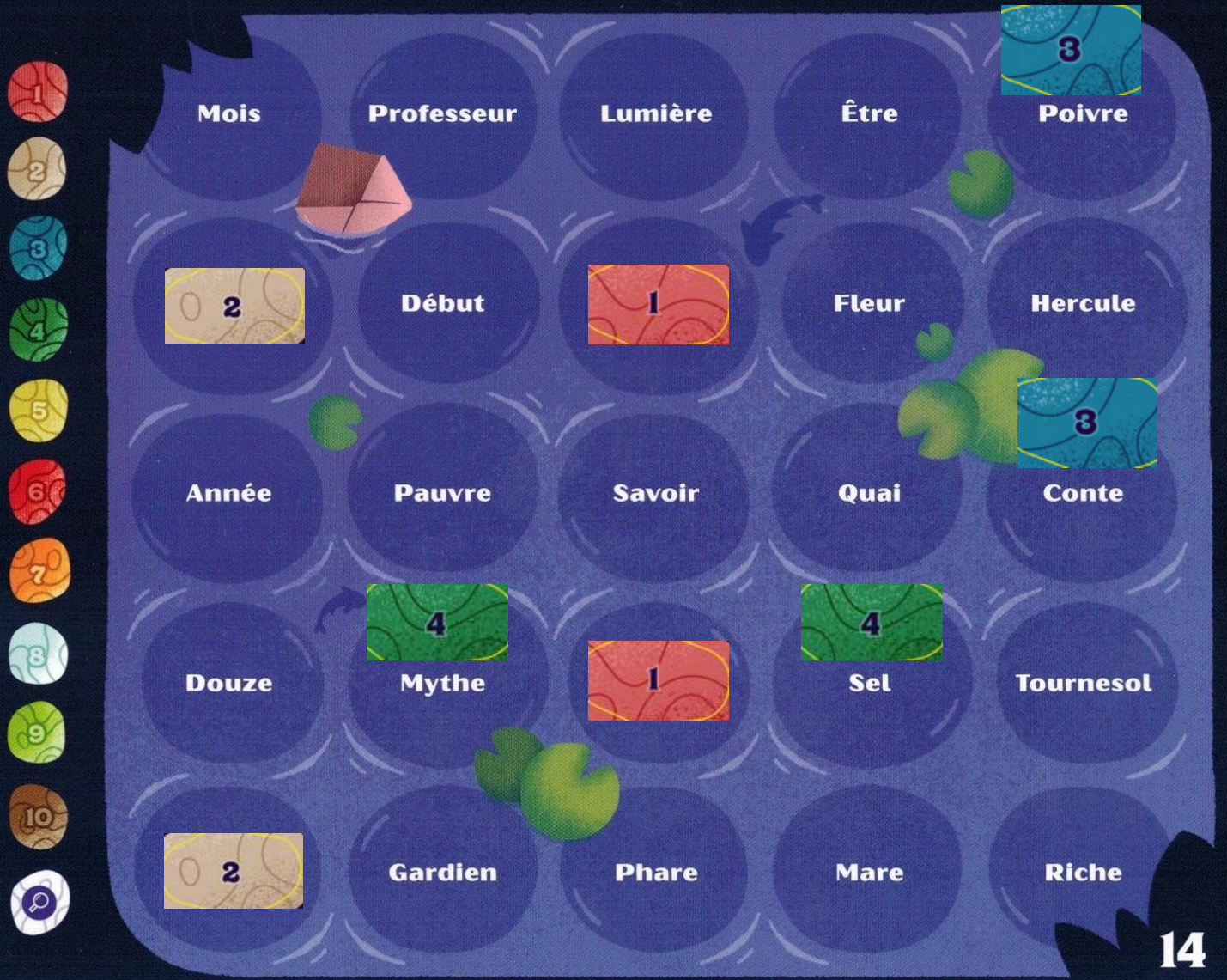
Ricochet 1





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 : **Poisson - Maison**



Ricochet 1



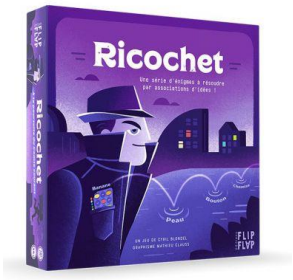


Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



Ricochet 1





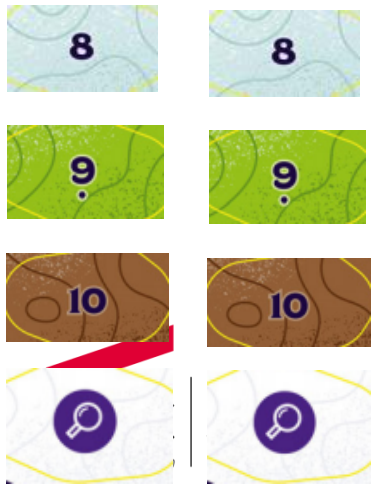
Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



Ricochet 1





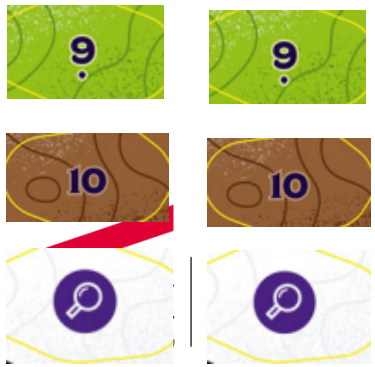
Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



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 : **Poisson - Maison**



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 : **Poisson - Maison**

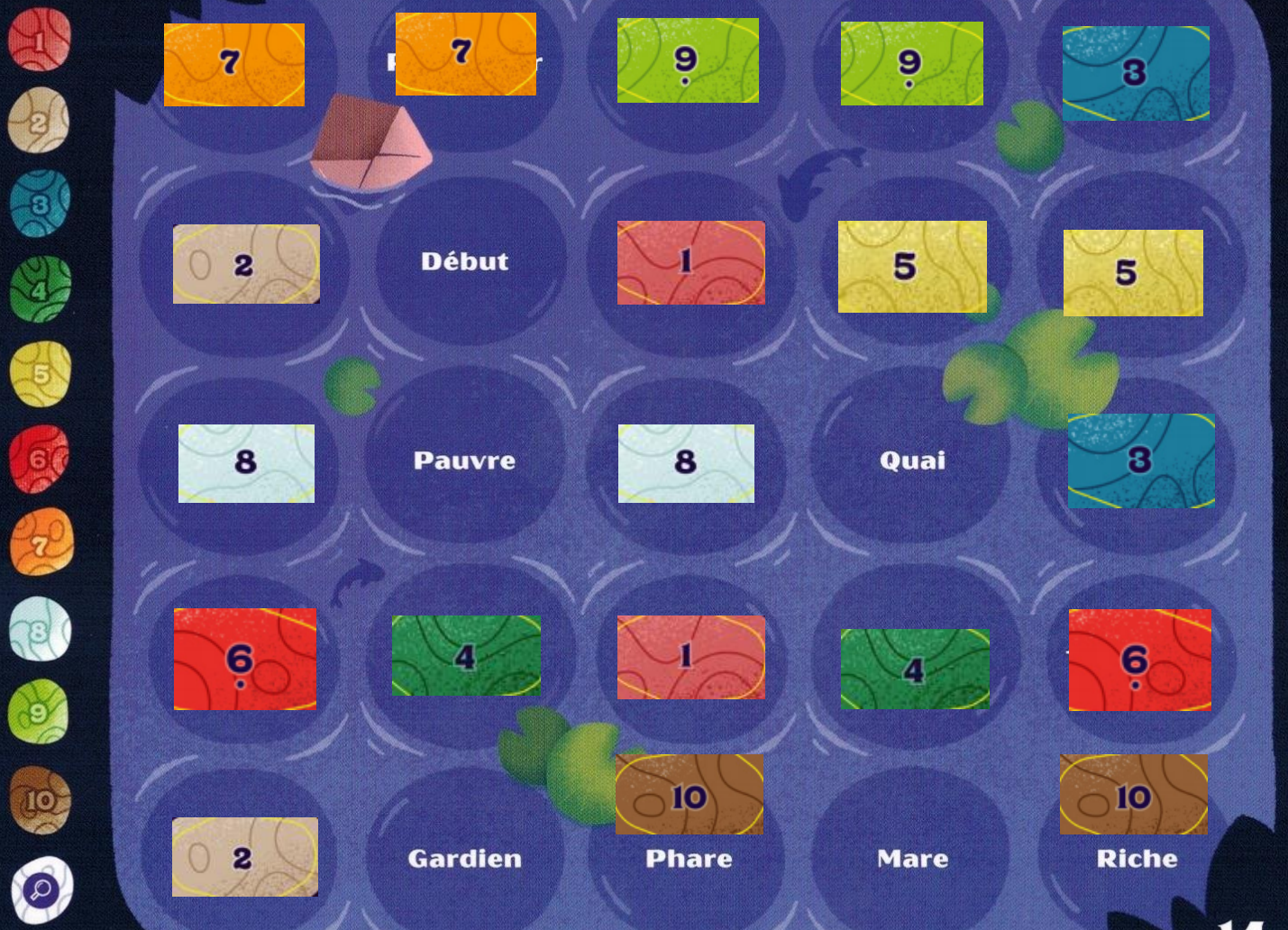


Ricochet 1



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 : **Poisson - Maison**

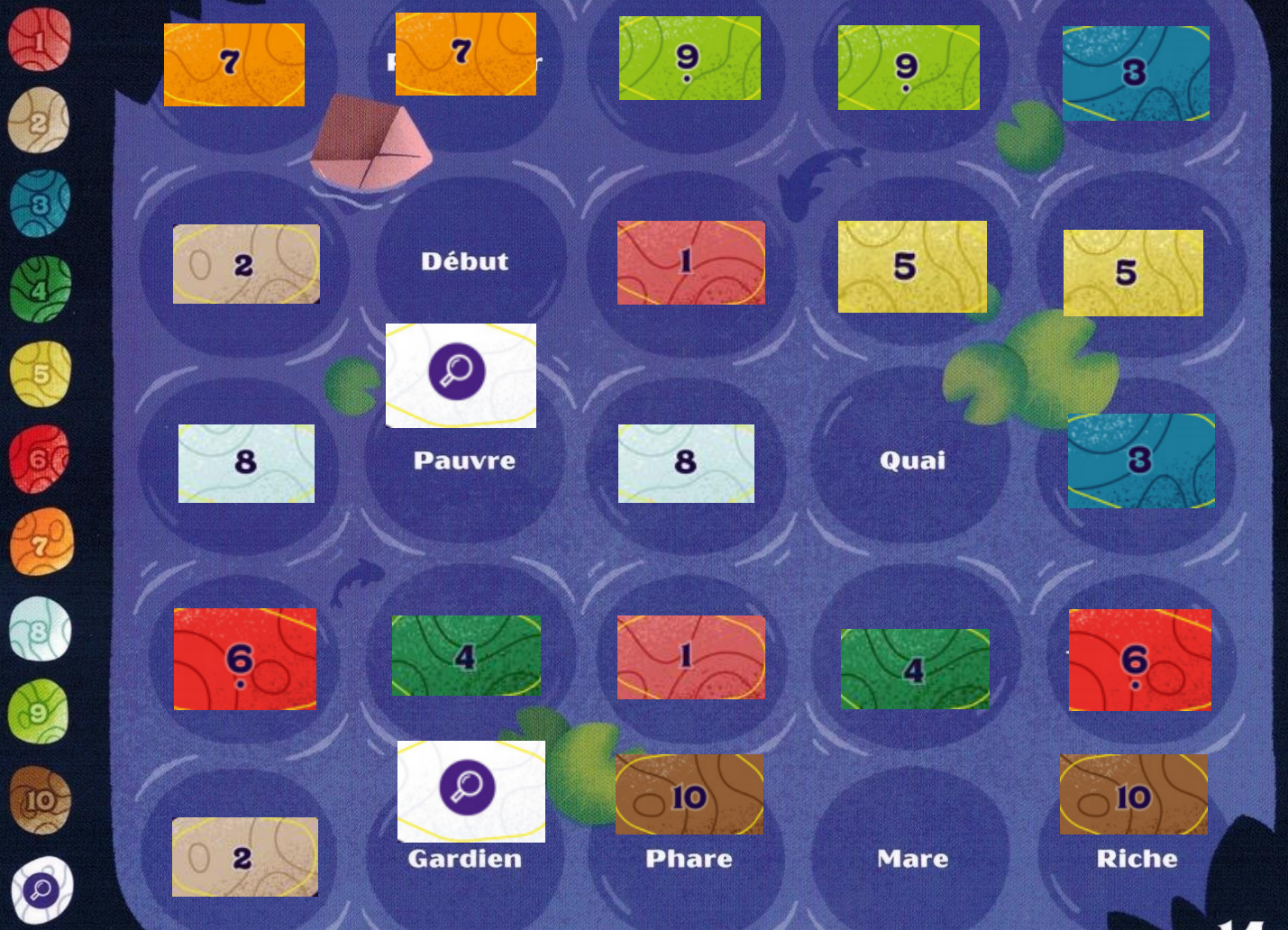


Ricochet 1



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 : **Poisson - Maison**



UPEC
Connaissance - Action
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

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...).

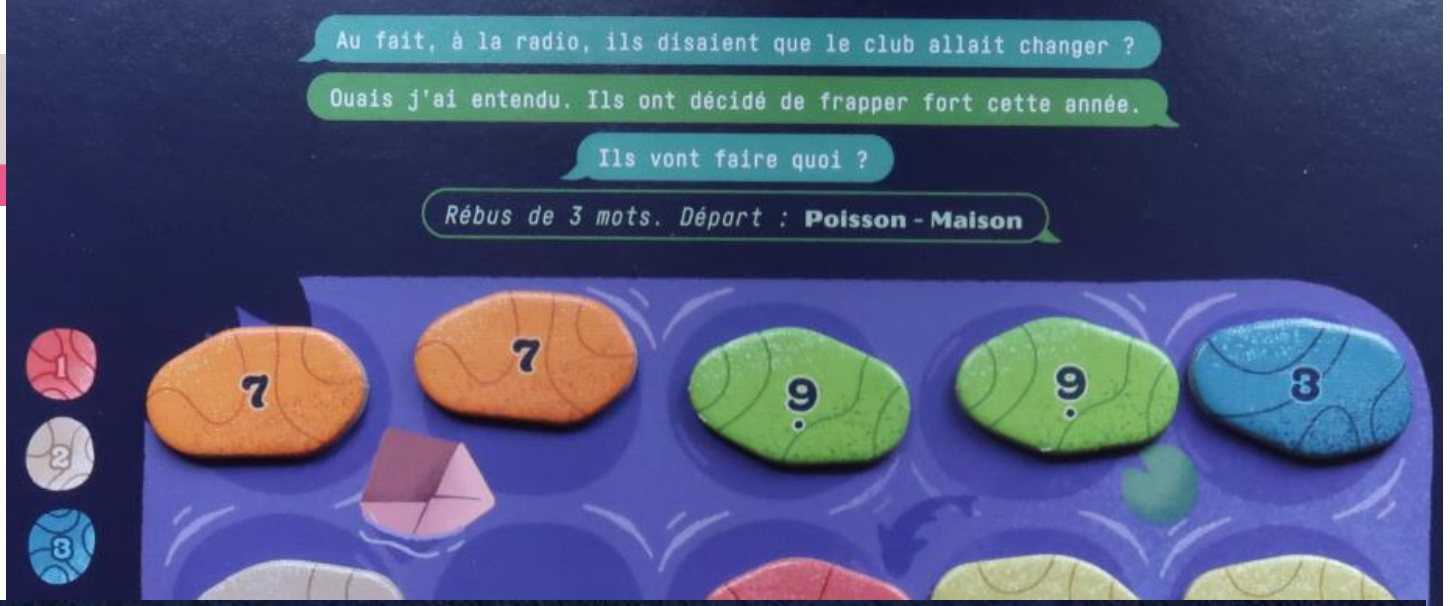
Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**



UPEC
Connaissance - Action
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

Ricochet 1





Au fait, à la radio, ils disaient que le club allait changer ?
Ouais j'ai entendu. Ils ont décidé de frapper fort cette année.
Ils vont faire quoi ?
Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison



UPEC
Connaissance - Action
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

Ricochet 1



RÉPONSE

Au fait, à la radio, ils disaient que le club allait changer ?

Ouais j'ai entendu. Ils ont décidé de frapper fort cette année.

Ils vont faire quoi ?

Rébus de 3 mots. Départ : **Poisson - Maison**

Début

Quai

Mare

14

UPEC
Connaissance - Action

UNIVERSITÉ
PARIS-EST CRÉTEIL
VAL DE MARNE

Ricochet 2 et 3 – Associer des mots pour trouver un rebus final

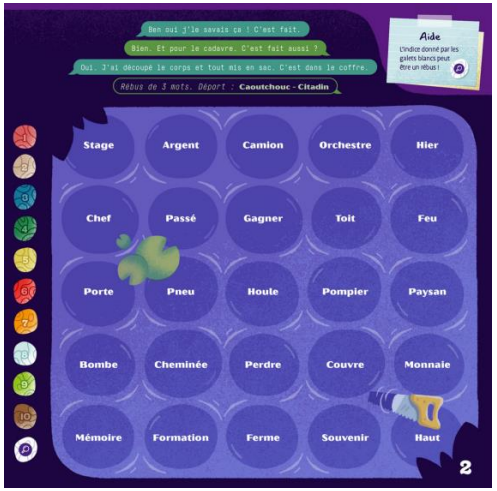






3 autres grilles à compléter (DEMO) :
https://www.flipflapeditions.fr/wp-content/uploads/2020/04/ricochet-A4.pdf







5 grilles en vidéo Entre Joueurs avec l'auteur Cyril Blondel sur :
https://www.youtube.com/watch?v=ve3Jxl5fcCE

Ricochet… adapté pour les mathématiques

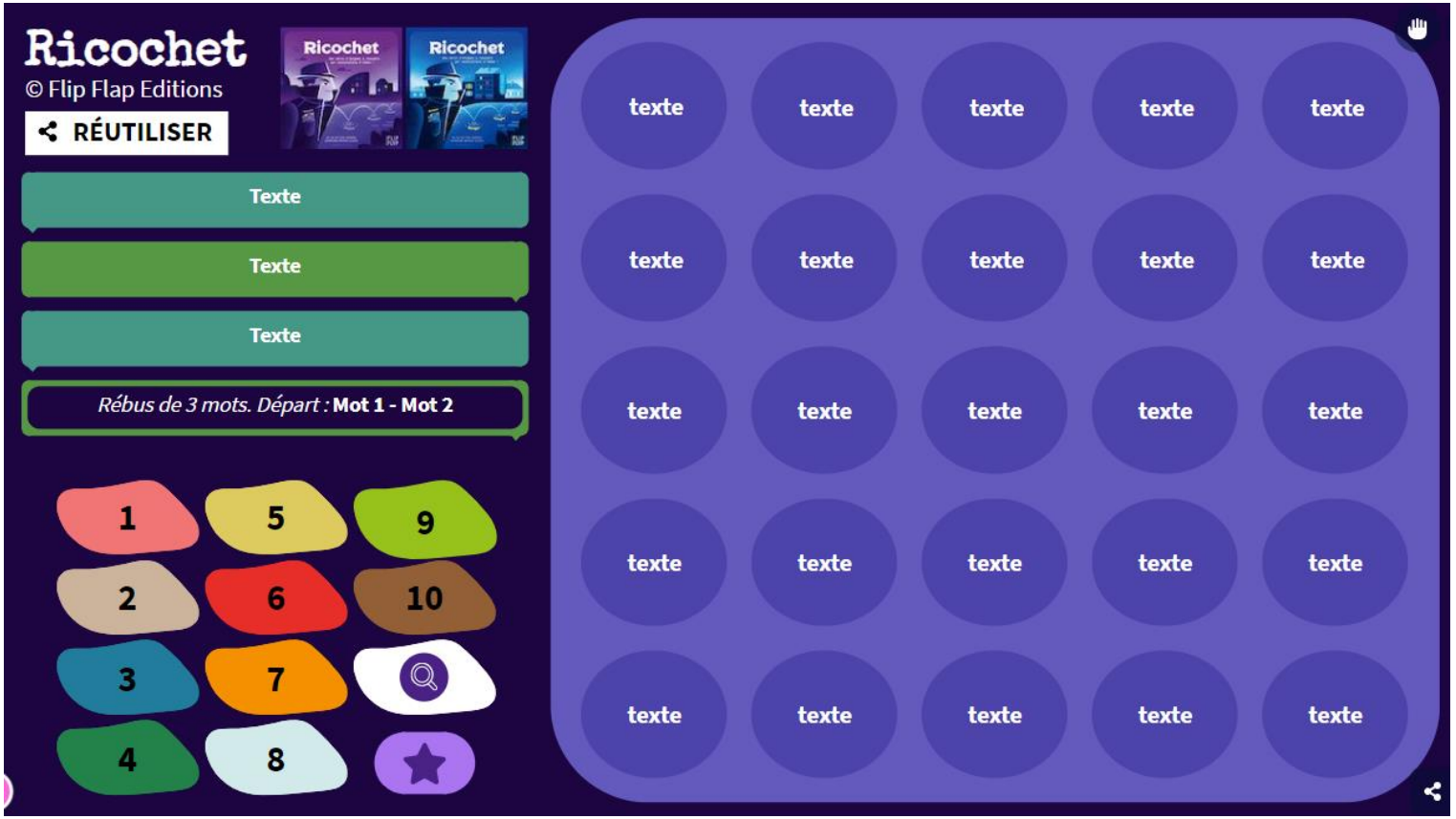




Desmaths.fr **Détournement avec associations mathématiques sur**
https://view.genial.ly/6050ea8b9380b60d3473600b

Ricochet… détourné ……et à réutiliser





Desmaths.fr **Modèle Genial.ly à réutiliser** (autorisé par FlipFlap Editions) sur https://view.genial.ly/604e68b8289c2b0d3579a45a

Association 10 dés





DESCRIPTION :
Trouver des mots/des noms à partir d'une association de mots avec 10 dés

Intérêt pédagogique:

- Renforcer le vocabulaire
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- **Mode Compétitif OU Coopératif**

- Niveaux recommandés : B2 à C2

https://www.association10des.online/association-10-des-partie-de-demo/

https://www.association10des.online/wp-content/uploads/2020/10/Fiche-pedagogique-Association-10-Des.pdf

https://www.youtube.com/watch?v=mgaMOUpEog8&t=530s

Concept – Trouver un mot à partir d'icônes



DESCRIPTION :
Trouver des mots/des noms à partir d'une association d'icônes

DETOURNEMENT :
Distribuer les icônes aux étudiants
Leur demander de préparer une manche
Proposer l'association aux autres joueurs

Intérêt pédagogique:

- Renforcer le vocabulaire
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

- Niveaux recommandés : A2 à C2

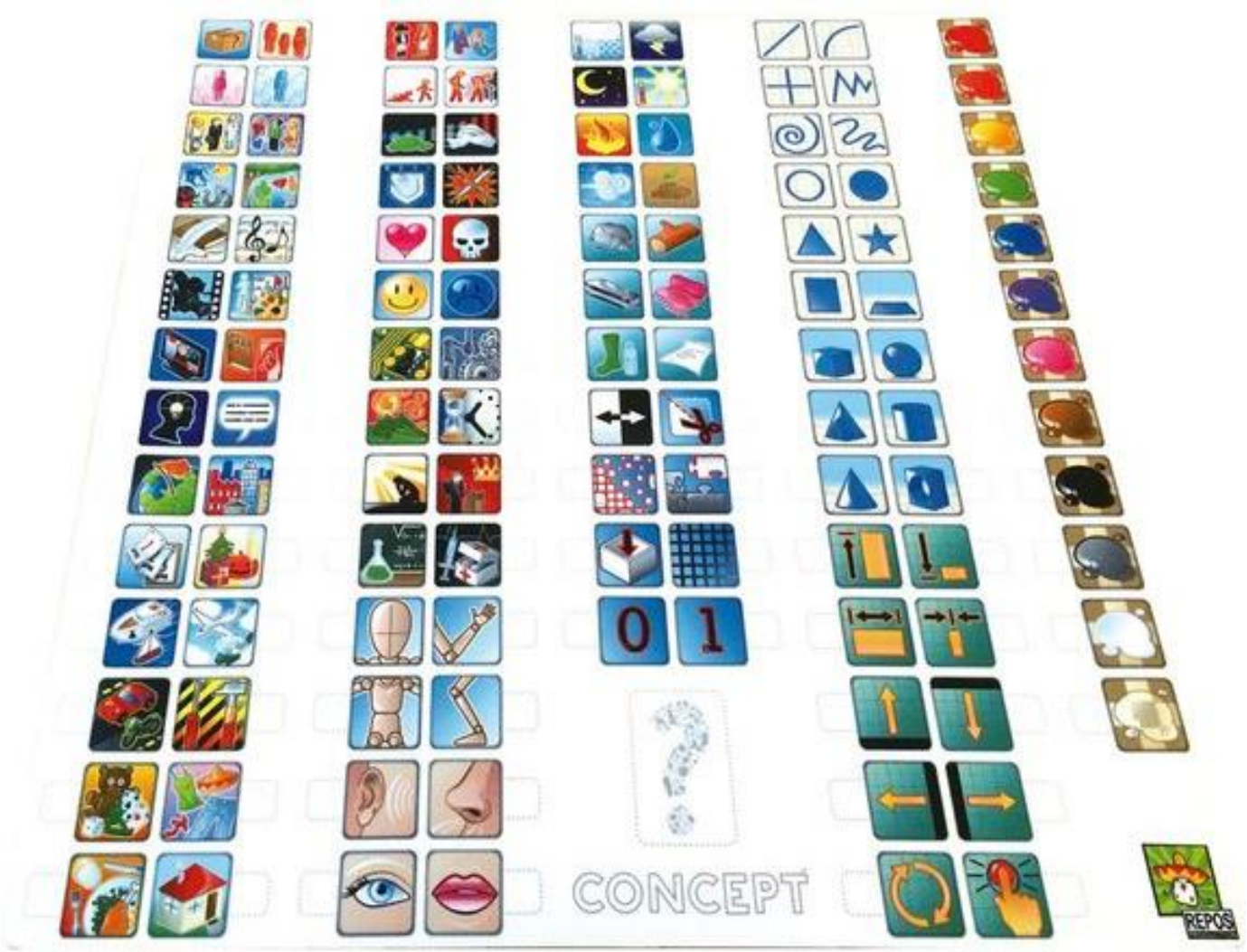
AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES

Enseignons.be
partager pour mieux enseigner
https://www.enseignons.be/preparations/apprendre-en-jouant-a-concept/

Concept – Trouver un mot à partir d'icônes







Concept – Trouver un mot à partir d'icônes











Concept – Trouver un mot à partir d'icônes







Concept – Trouver un mot à partir d'icônes



À VOUS DE JOUER !



Concept – Trouver un mot à partir d'icônes



À VOUS DE JOUER !











Print & Play

https://print-and-play.asmodee.fun/files/concept/concept_pnp_fr.pdf

Le Passe Temps Parties sur YT https://www.youtube.com/watch?v=DyvckqXUW7A

Concept – Trouver un mot à partir d'icônes



C'est un objet utilisé à la…



…qui est dangereux pour les…



… car il donne de la… à partir du…





C'est typiquement un…



…et qui en en français est du genre…



Réponse:

C'est

Proposition de Vanessa Ferreira

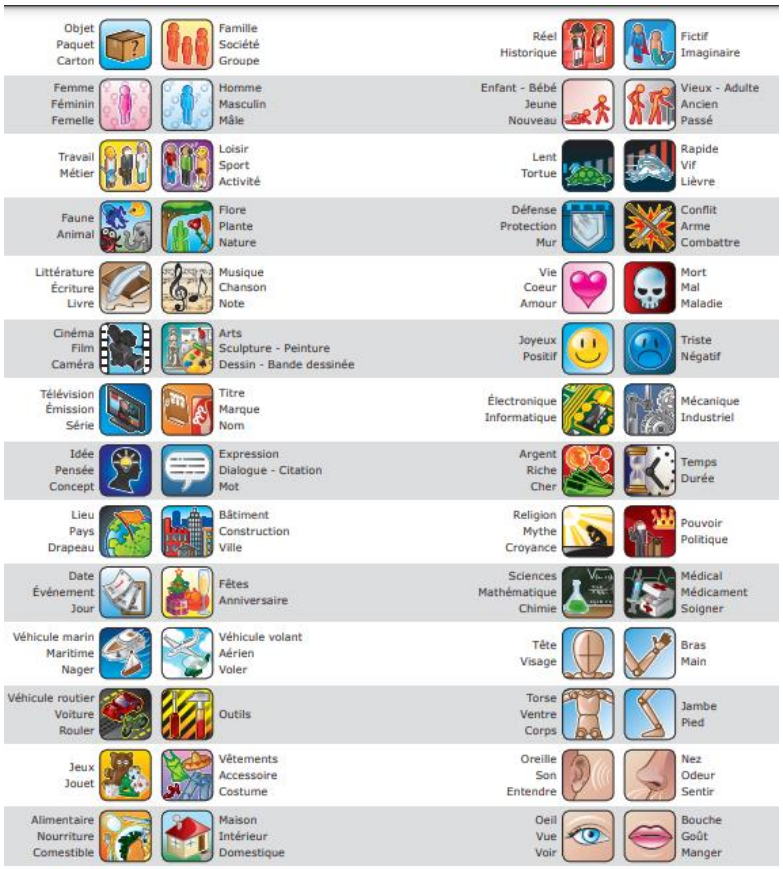
Aliance Française Porto

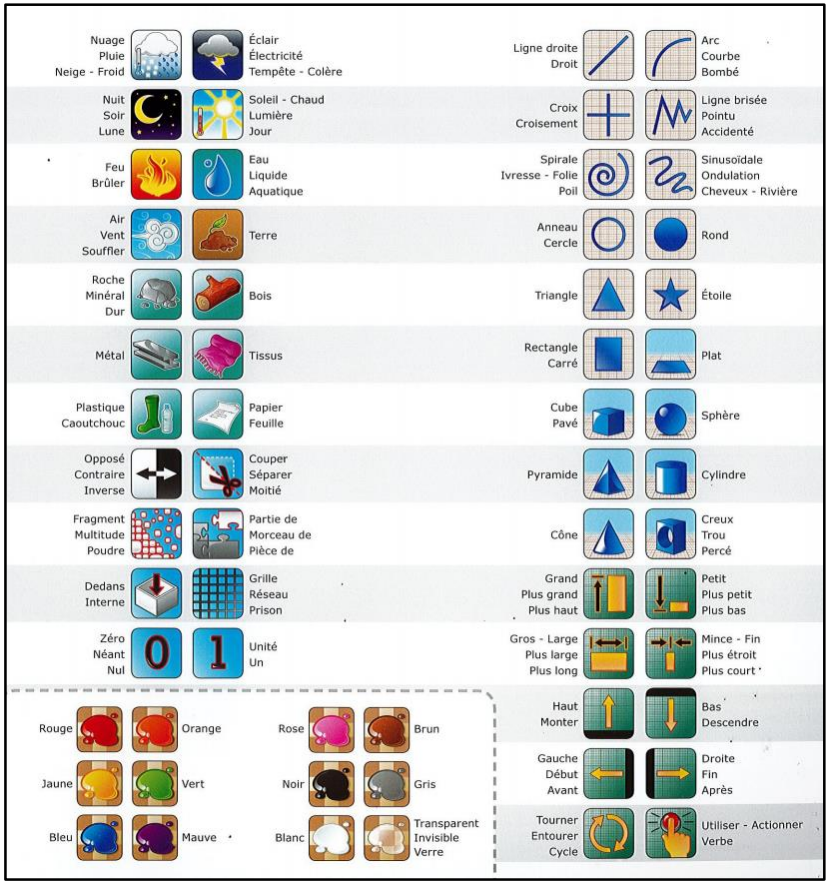
Concept – Détournement pour le distanciel



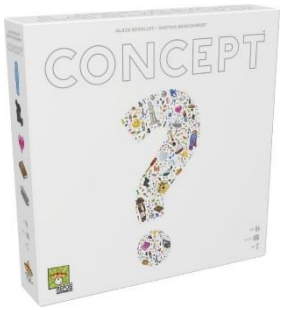
Envoi de la matrice d'icônes par mail

https://cdn.svc.asmodee.net/production-rprod/storage/downloads/games/concept/helpsheet/concept-helpsheet-fr-1607964685ipwgQ.pdf





Concept – Détournement pour le distanciel



« Devoir maison »
Les étudiants utilisent **l'outil capture d'écran sur la matrice envoyée** et collent les icônes dans **un traitement de texte**

Pour la prochaine séance, ils proposent leurs concepts en **partageant leur écran via ZOOM** pour le faire deviner à leurs camarades



Trang et Vladislav - A2 – 24 mars 2021

Concept – Détournement pour le distanciel



Productions étudiantes :

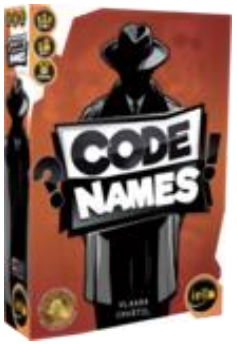


Fuat - A2 – 24 mars 2021



Quynh - A2 – 24 mars 2021

Code Names – En ligne ☺







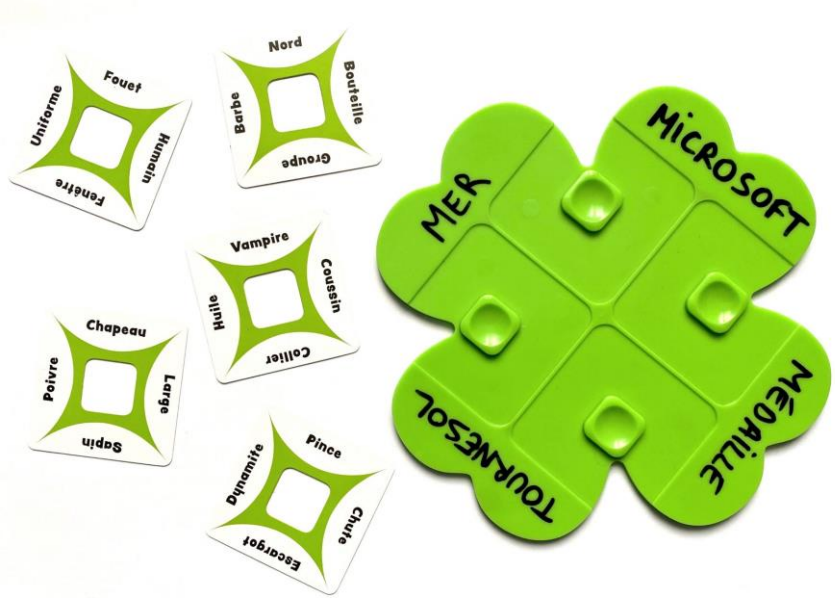


Spiel des Jahres 2016 KRITIKERPREIS

https://codenames.game/room/code-casino-jam

SO CLOVER – Essayez de comprendre les indices des autres pour gagner le jeu







MYSTERES





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





Double Mot – Trouver un lien entre 2 images



DESCRIPTION :
9 cartes sur la table faces découvertes
Tous les joueurs observent les cartes.
Il faut être le premier à faire un lien entre 2 illustrations et à annoncer un proverbe, un titre de livre ou de chanson, un nom….

OU Règle détournée pour réviser masculin et féminin

Intérêt pédagogique:

- Travailler le genre A1 et A2
- Travailler l'association d'idées et la créativité
- Niveaux recommandés : A1 à C2

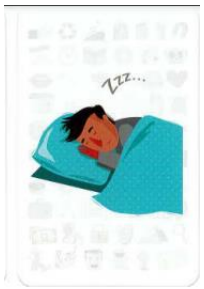
Double Mot – Trouver un lien entre 2 images



À VOUS DE JOUER !

PIOCHE

PLATEAU de jeu

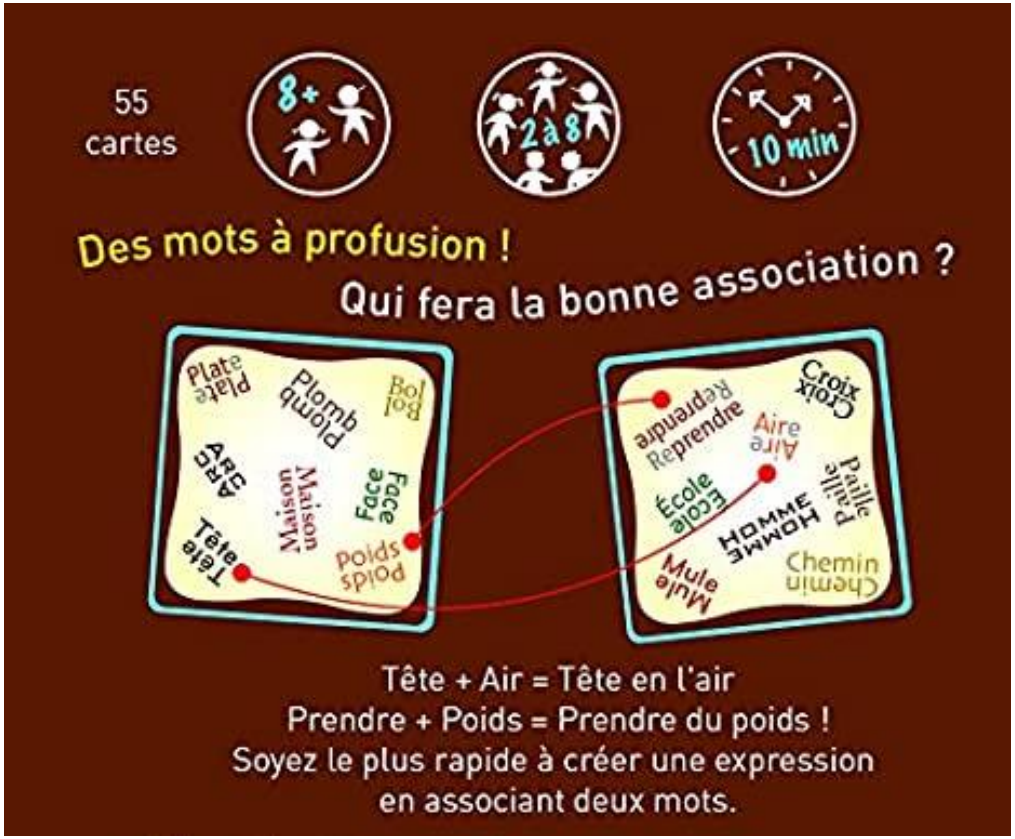




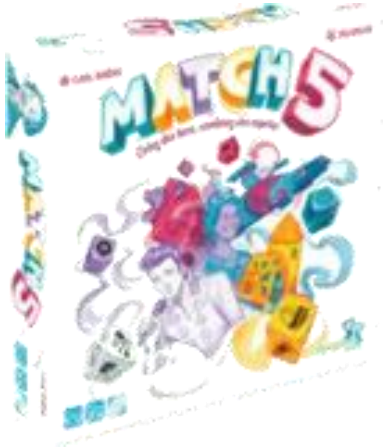



Tandem – Trouver un lien entre 2 mots





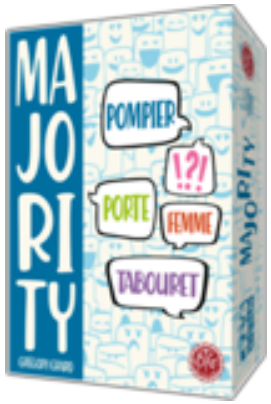
Match 5 – Trouver un lien entre 2 dés



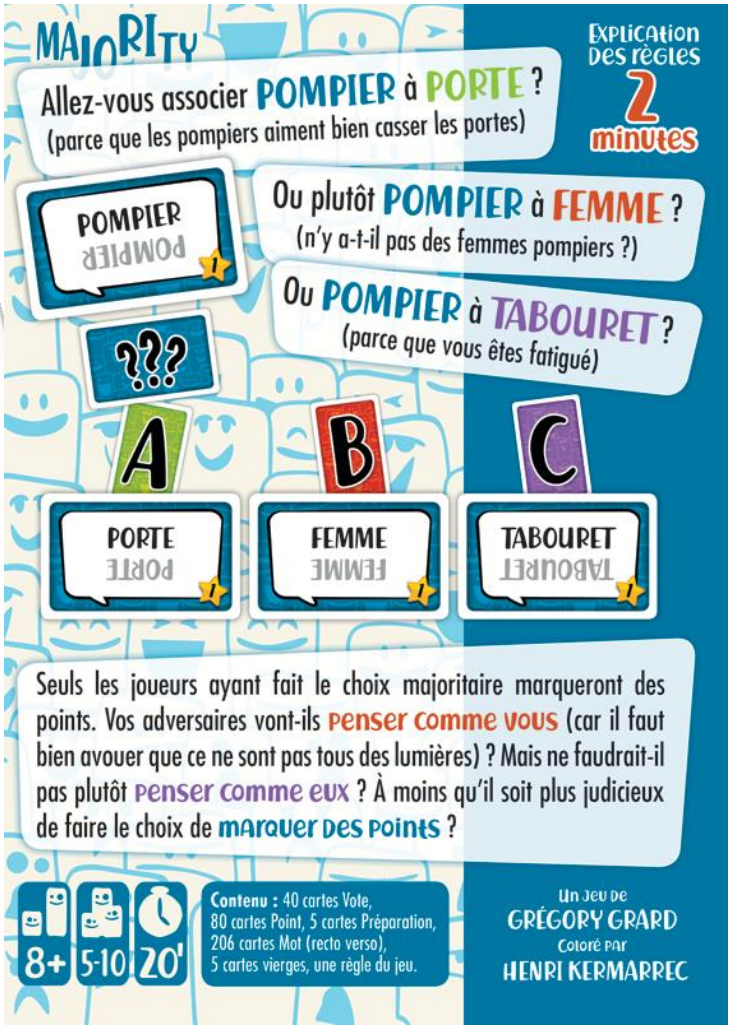




Majority – Le jeu de majorité et d'association d'idées

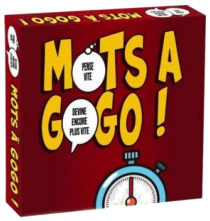




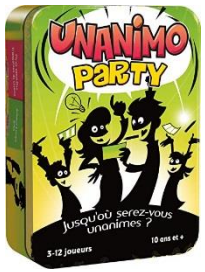


Catégorie 3 – Les jeux de lettres et de mots

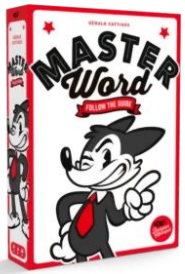






















Intérêt pédagogique:

- 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

CHECK LIST – Jeu de déduction rapide





DESCRIPTION :

Découvrir les 3 lettres secrètes de l'adversaire en proposant des mots sur différentes thématiques.

Combien de lettres s'y retrouvent ? Une, deux, trois ?

MECANIQUE du MASTER MIND



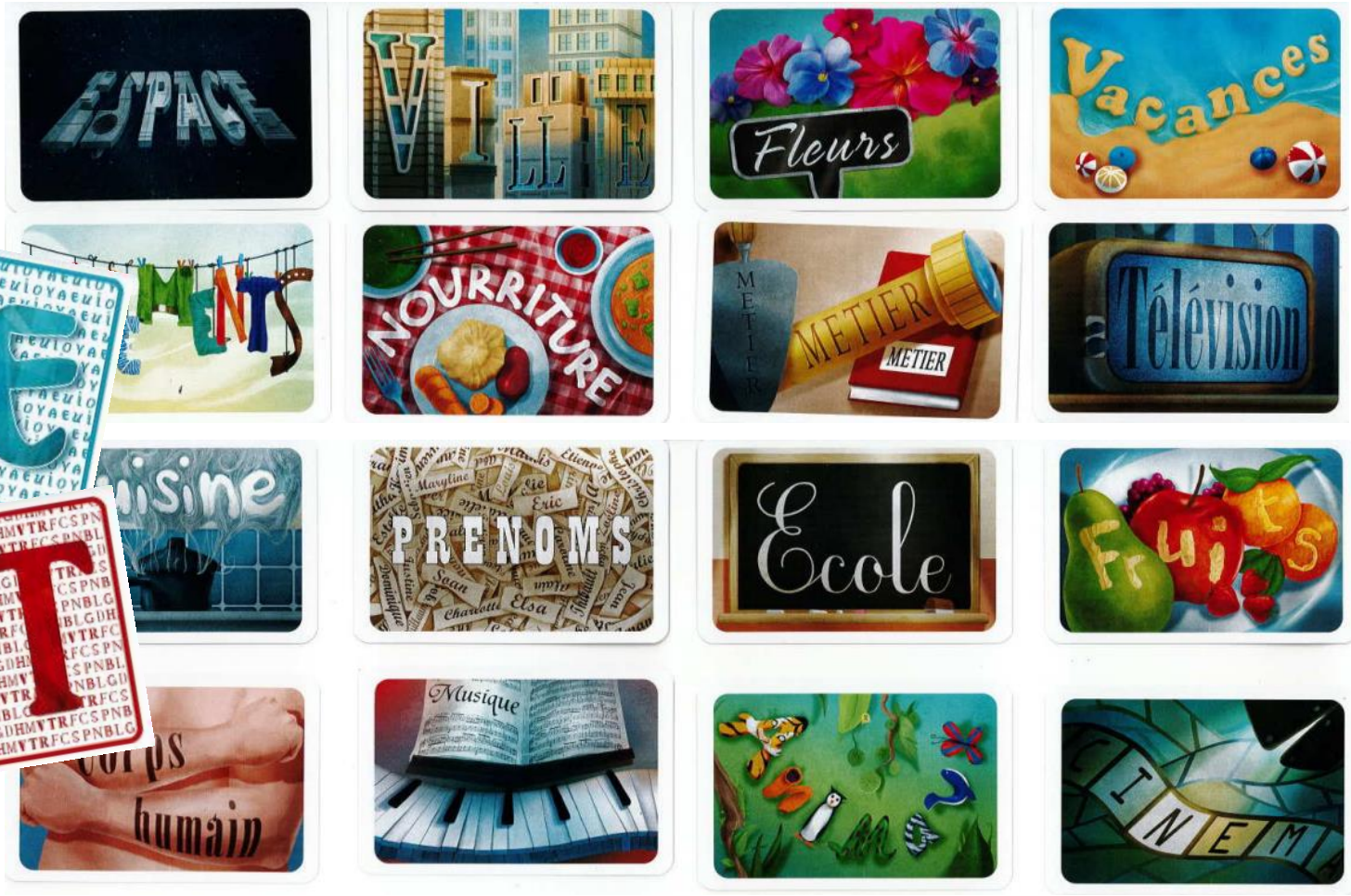
Intérêt pédagogique:

- Travailler la concentration et l'orthographe
- Se montrer stratège
- Réactiver du vocabulaire
- Niveaux recommandés : A2 à C2

CHECK LIST – Jeu de déduction rapide







CHECK LIST – Jeu de déduction rapide

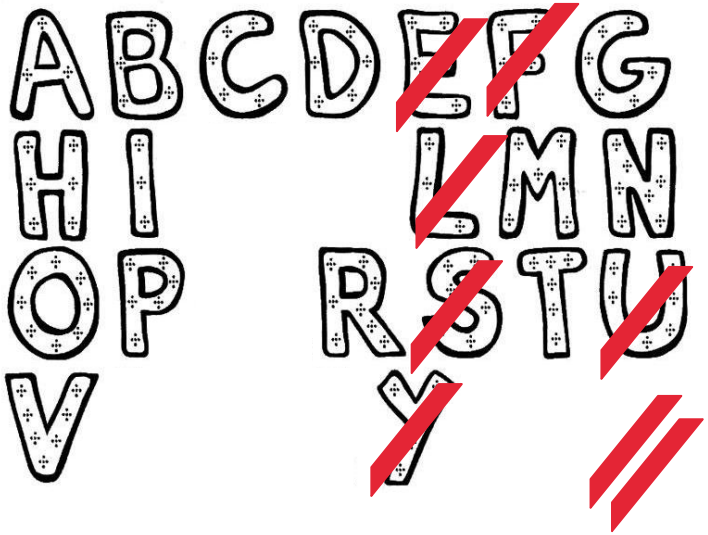




3 cartes :

2 consonnes
1 voyelle

FUSEE	0
ROUEN	1
LYS	0
VALISE	1
..	



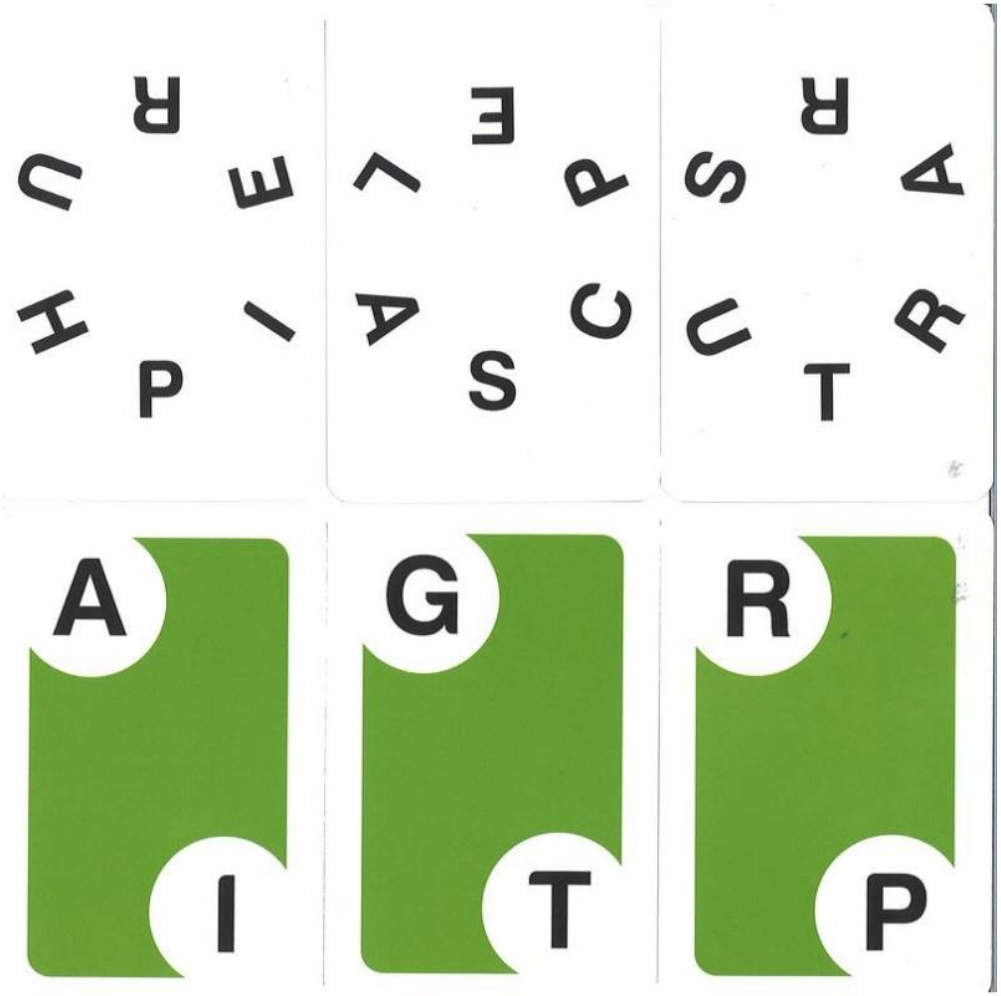
MASTER *Word* – Jeu coopératif



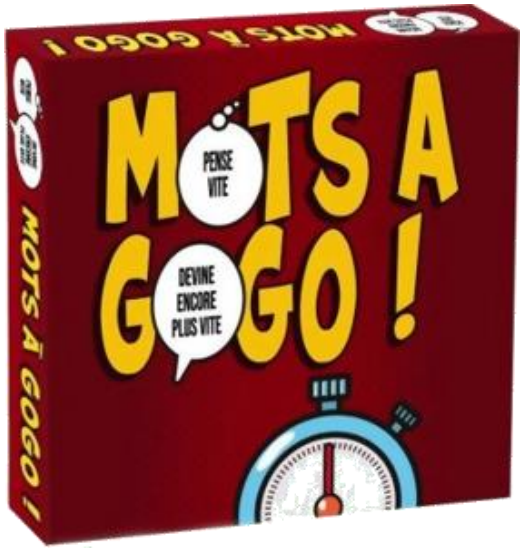
Class Time des lettres – Jeu coopératif



Combiner des lettres proposées par les cartes avec une lettre choisie par un joueur



Mots à gogo ! – Les jeux de lettres (et de mots)



DESCRIPTION :

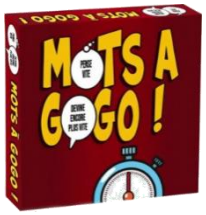
2 étapes :
CHRONOMETRE – « **Pense vite** » :
Trouver 5 mots correspondant aux lettres définies par le jet de dé le plus rapidement possible

COMPTE À REBOURS – « **Devine encore plus vite** » :
Trouver 5 mots de l'équipe adverse avec le temps restant

Intérêt pédagogique:

- Travailler sa concentration et la rapidité
- Se montrer stratège
- Réactiver du vocabulaire
- Niveaux recommandés : A2 à C2

Mots à gogo ! – Les jeux de lettres (et de mots)

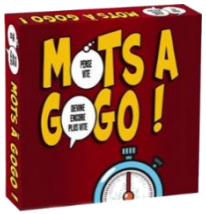


Recommandations :

- Se joue **à 4 joueurs obligatoirement**
- Doubler le temps de réflexion
- Pas encore testé en distanciel



Mots à gogo ! – Les jeux de lettres (et de mots)









http://www.jeux.com/actu/mots-a-gogo/



https://www.scorpionmasque.com/fr/mot-pour-mot

EQUIPE 1

EQUIPE 2

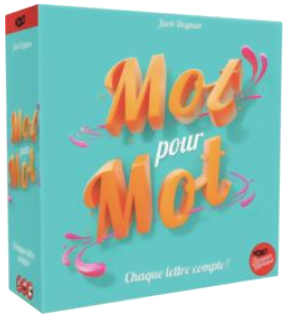
Mot pour Mot – Tir à la corde en équipes

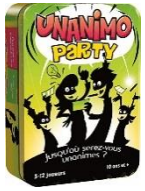


Le Passe Temps
Vidéo YT de la ludothèque « Le Passe Temps » (Toulouse)



Mot pour Mot – Tir à la corde en équipes

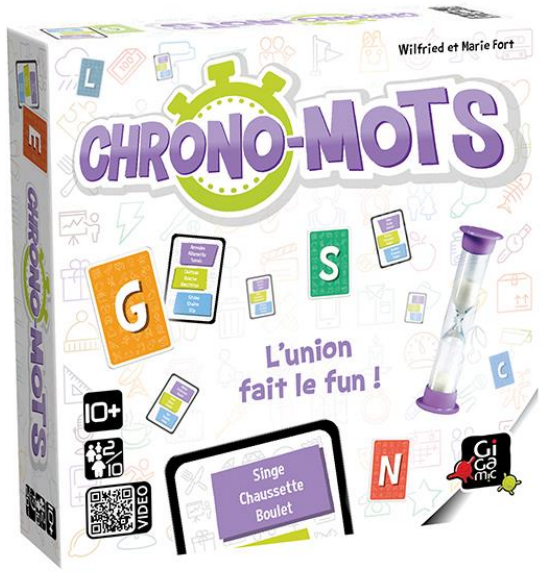




Détournement possible
avec les cartes d'un autre jeu comme UNANIMO Party



Chrono-Mots - L'union fait le fun





DESCRIPTION :

Règles originales spécifiques….**mais détournées, simplifiées et adaptées pour le distanciel.**

Les cartes servent pour créer des devinettes

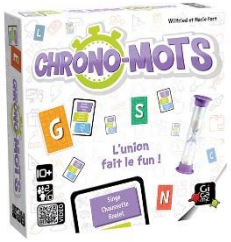
Démo du jeu
http://www.gigamic-adds.com/game/chrono-mots

Intérêt pédagogique:

- Maîtriser les tournures interrogatives
- Réactiver du vocabulaire

- Niveaux recommandés : A2 à B2

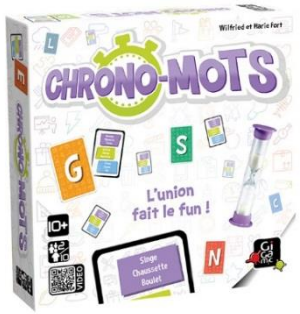
Chrono-Mots - L'union fait le fun







Chrono-Mots - L'union fait le fun





EXTRAIT VIDEO :

Dans une salle dédiée, un étudiant choisit un mot sur une carte et le révèle **à l'enseignant pour un accompagnement éventuel**



YouTube

Buzzer F*cker - Parodie du petit bac





Objectif : Trouver une réponse qui commence par la bonne lettre et qui entre dans la catégorie affichée par le gros dé !

Du karaoké (chante et double tes points!), en passant par des mimes, des bruitages, des compliments…



TIC TAC BOUM – Les jeux de lettres (et de mots)



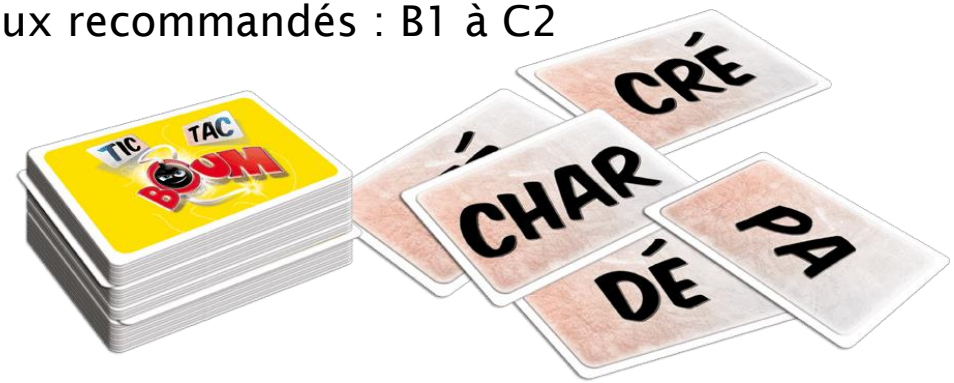
DESCRIPTION :
Le dé indique l'endroit du mot où devra être placé le son tiré par la suite :
TIC : au début
TAC : à la fin
BOUM : ou n'importe où dans le mot trouvé.

Intérêt pédagogique:

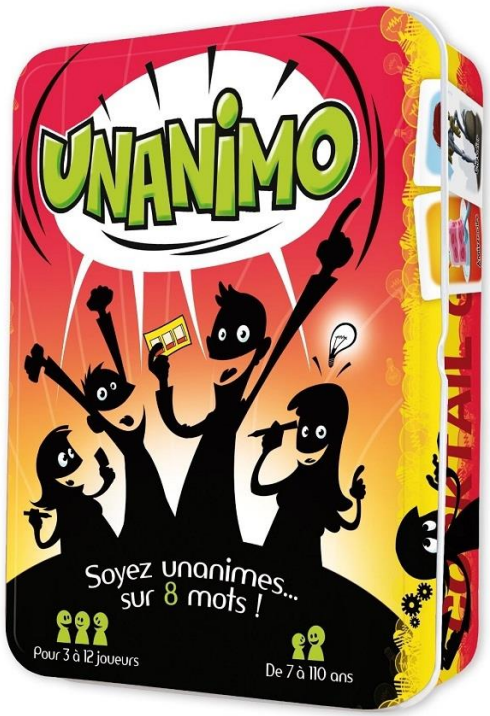
- Travailler la concentration et la maitrise du stress
- Réactiver le vocabulaire
- Niveaux recommandés : B1 à C2

AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES

TICTACBOMB
Minuteur
TicTacBoom
Télécharger dans l'App Store



UNANIMO et UNANIMO PARTY



DESCRIPTION :

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

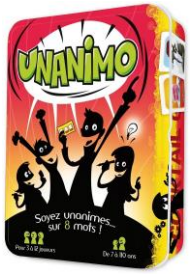
Essayer de trouver les 8 mots que les autres joueurs auront écrits.

Intérêt pédagogique:

- Activer ou de réactiver le vocabulaire de base
- Travailler sur les champs lexicaux
- Coopérer et s'entraider
- Décider et négocier collectivement

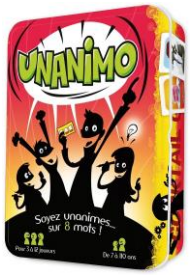
- Niveaux recommandés : A1 – C2

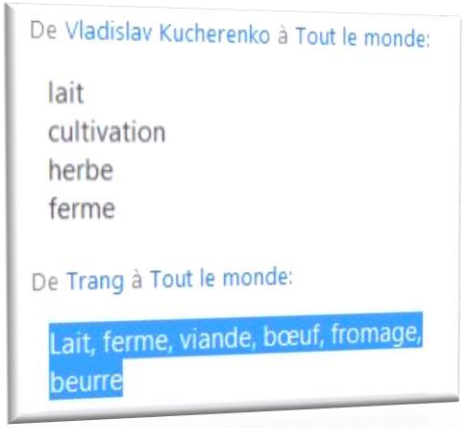
UNANIMO et UNANIMO PARTY



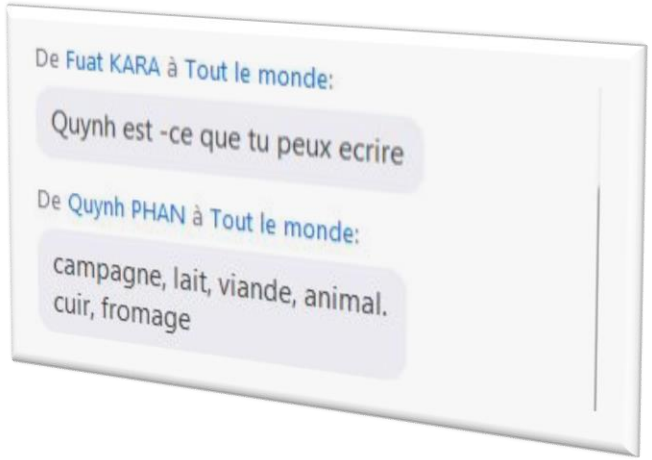


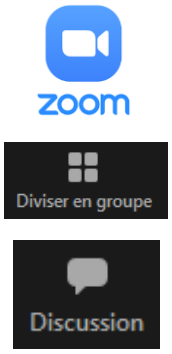
UNANIMO et UNANIMO PARTY







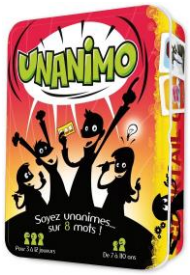


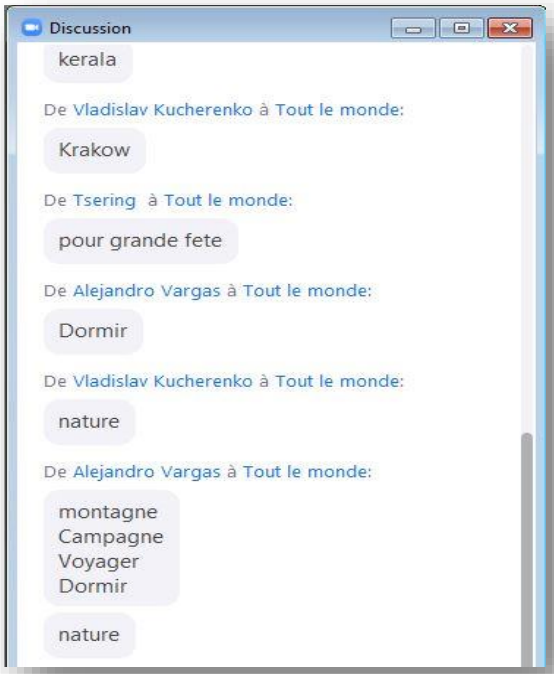


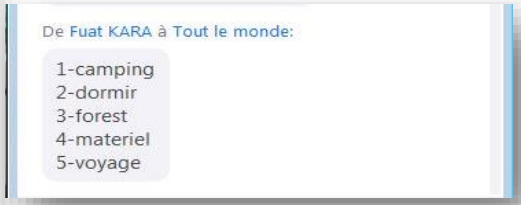
Captures de la discussion d'une session avec un groupe A2 le 17 Mars 2021



UNANIMO et UNANIMO PARTY



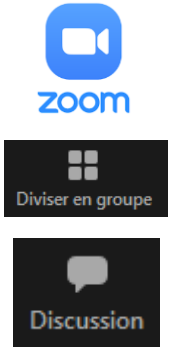




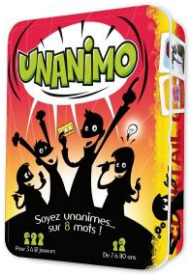


Captures de la discussion d'une session avec un groupe A2 le 17 Mars 2021





UNANIMO et UNANIMO PARTY





ADAPTATION à distance MODE INDIVIDUEL :

AnswerGarden est un **outil de sondage** minimaliste.

- la participation du public en temps réel
- le brainstorming en ligne
- les commentaires en classe.

Il **affiche des milliers de réponses en un coup d'œil!**

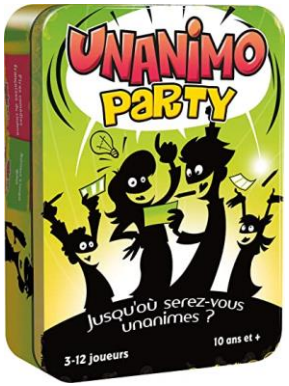


https://answergarden.ch/ **Prêts ?**

zoom

AnswerGarden

UNANIMO et UNANIMO PARTY



<u>Variante du jeu</u> : UNANIMO PARTY

Ce ne sont plus des images … mais des thèmes ou contraintes



<u>Intérêt pédagogique</u>:

- Activer ou de réactiver le vocabulaire de base
- Travailler sur les champs lexicaux.
- Coopérer et s'entraider
- Décider et négocier collectivement

- Niveaux recommandés : A2 – C2

UNANIMO et UNANIMO PARTY





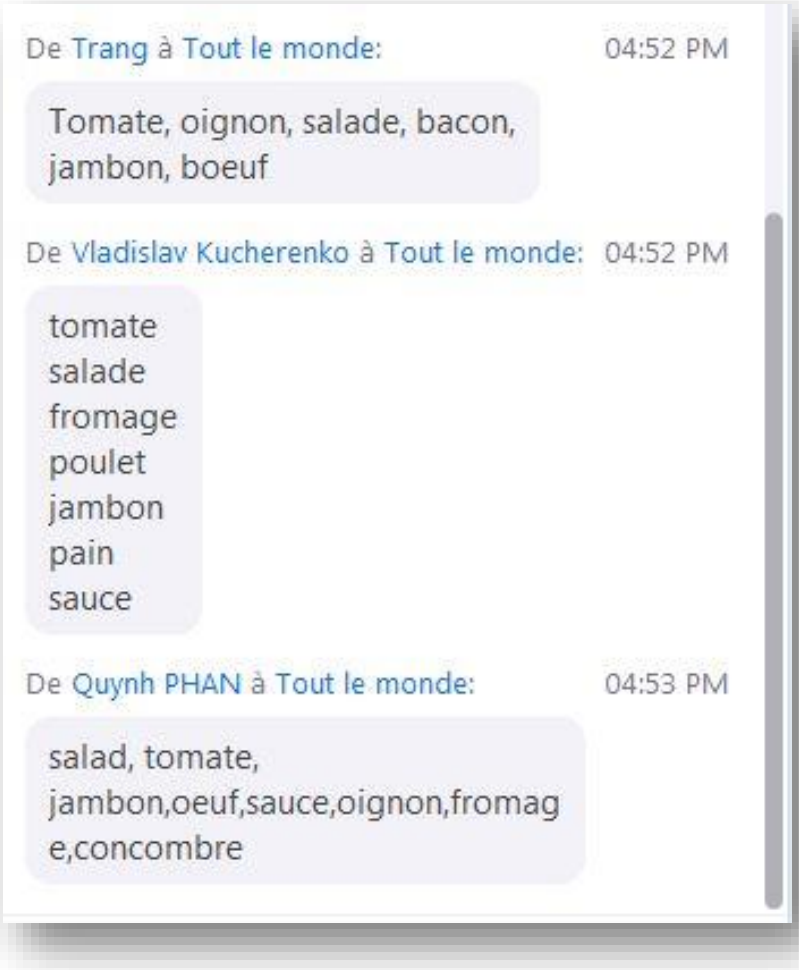
UNANIMO et UNANIMO PARTY





UNANIMO et UNANIMO PARTY





Capture de la discussion d'une session avec un groupe A2 le 17 mars 2021



zoom

Diviser en groupe

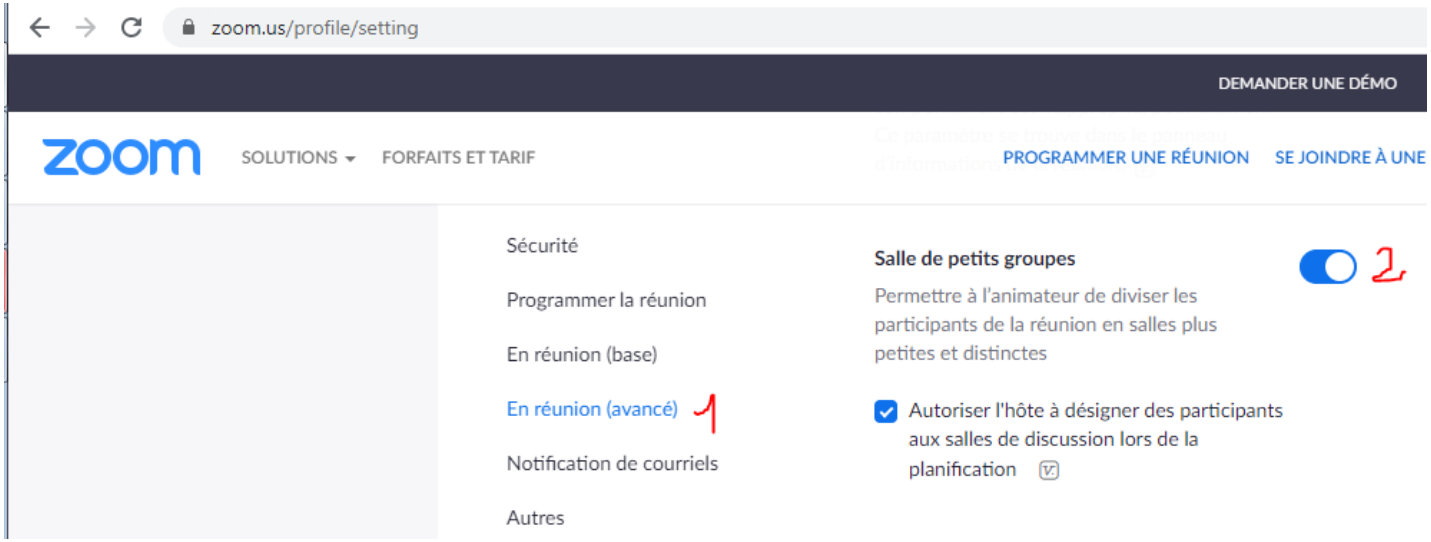
Discussion

UNANIMO et UNANIMO PARTY

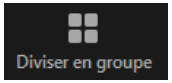


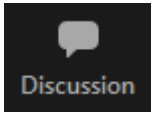
ADAPTATION à distance >> MODE Collectif :

Permettre le travail en sous-groupes









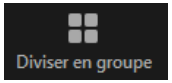
UNANIMO et UNANIMO PARTY

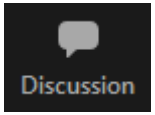


ADAPTATION à distance >> MODE collectif :

- Montrer la carte à la caméra **et** écrire le mot dans « **Discussion** »
- Avec ZOOM, **créer des séances de groupe et nommer un chef de groupe**.
- Le chef de chaque groupe note **dans un éditeur de texte** la liste des 6 ou 8 mots.
- Après un temps de réflexion, retour automatique des joueurs dans la salle de cours ; chaque chef colle les réponses dans le *chat*.
- Décompte des mots communs à au moins deux équipes.







UNANIMO et UNANIMO PARTY



ADAPTATION à distance en MODE collectif :

Prêts à jouer ?

- **Nommez un chef d'équipe** quand vous serez dans votre salle en groupe
- Echangez entre vous pour trouver **les 6 mots « unanimo »**
- Préparez votre réponse **dans un éditeur de texte**. **Copiez**…
- Au retour de tous les participants dans la salle collective, **Collez** dans la fenêtre de discussion !
- Comparez avec les autres équipes



À VOUS DE JOUER !

zoom

Diviser en groupe

Discussion

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





AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES 2022 NOMINÉS

Ma présentation pour le **GR19 « Le jeu en formation »**
INSPE Saint Denis sur :
https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/01/JADE_JDS_NouvellesContrees_INSPE_StDenis_Janv2022_Guillaume_Garcon-v2.pdf

Usages à envisager



- 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

Pour la Reine – Construction d'histoires à l'aide de 46 cartes







Laissez-vous guider en répondant aux cartes Question afin de **tisser ensemble un récit empli d'amour et d'héroïsme, mais aussi de trahisons et de doutes !**

FOR THE DRAMA

Tester cette mécanique en ligne
https://www.forthedrama.com/

Farben – Communication et mémoire







https://unjeudansmaclasse.com/spip.php?page=article&id_article=53&lang=fr

Intime Conviction – Vivre le huit clos d'un juré d'assise



L'AFFAIRE DES POISSONS DE CHINE

«Le corps d'une femme est retrouvé au milieu d'un aquarium brisé... Un crime passionnel ? Que s'est-il passé ce soir-là ?» Jurés, Prendrez-vous la bonne décision ?



https://editionsfika.com/wp-content/uploads/2018/01/Lexique-IC.pdf

https://www.youtube.com/watch?v=3yHhwsLKLx4

A l'heure du crime où étiez-vous? –



Jeu d'enquêtes, d'imagination et d'ambiance à jouer en grand groupe.

Deux joueurs sont désignés comme suspect.

Ils tirent **une carte crime et une carte alibi**, où étiez-vous à l'heure du crime.

Dans un premier temps les suspects se concertent pour mettre au point leur alibi pendant que les enquêteurs préparent leurs questions.

BARABISTOUILLE – Jeu de langage et d'improvisation









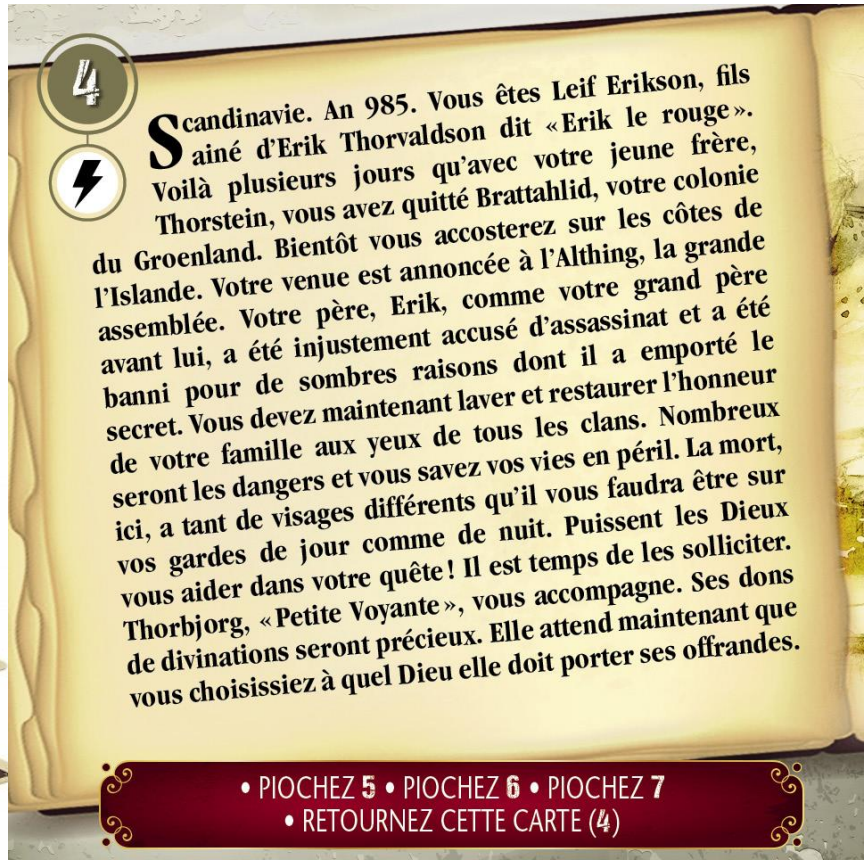




CARTAVENTURA – Le livre dont vous êtes le héros







CO-MIX- Construire une planche de BD



DESCRIPTION :
Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée.
Evaluer le scénario d'un autre joueur

Intérêt pédagogique:

- Raconter une histoire improvisée
- Revoir le schéma narratif
- Produire un synopsis de bande dessinée
- Utiliser des connecteurs logiques

- Niveaux recommandés : A2 à B2

CO-MIX- Construire une planche de BD



LISTE DE TITRES

- Quelque part dans la nuit !
- Le Visiteur inattendu
- Un Mystère mystérieux
- Tout est bien qui finit bien
- Le Vol inexplicable
- Le Jour le plus fou de ma vie
- Joyeux Anniversaire, abruti...
- Amour impossible
- On a fait de moi le coupable idéal !
- Il était moins une
- Une Issue épique
- Ensemble à jamais
- Courez ! Courez !
- Je ne me souviens pas...
- Ne pleurez pas
- Sale Journée
- La Femme fatale
- Laissez tomber
- Deux Secondes
- Donnez-moi l'argent !
- Ils ont fait de moi un criminel
- L'hiver vient
- L'Étranger
- Tentation irrésistible
- Trop malin
- Baiser mortel
- Juste un dernier baiser
- Ma plus grande peur
- Je travaille seul
- Deux Destinées
- Le Champion
- Un Métier dangereux
- Quand les choses se corsent
- Né pour être sauvage
- Sur le fil
- Pas de panique !
- Le Grand Jour
- L'Homme de fer
- Une Femme étrange
- Une Nuit sans sommeil
- Une Méthode dangereuse
- Le Témoin
- Il nous faut un héros
- Le Frère
- Contre toute attente
- Une dernière chose...
- Identité volée
- La Lettre
- Marée contraire
- Le Voyage de la peur
- Justice !
- La Grande Idée
- La Révolution pour tout de suite
- La Communauté
- Catastrophe
- La fin n'est pas la fin
- Non-dits
- Plan maléfique
- Elvis n'est pas mort
- Ça m'est égal
- Le jeu n'en vaut pas la chandelle
- La Quatrième Dimension
- Sages Paroles



CO-MIX– Construire une planche de BD



Contenu :

Planches de 6
ou 9 vignettes

150 cartes
recto/verso



CO-MIX–Construire une planche de BD



Contenu :

Planches de 6
ou 9 vignettes

150 cartes
recto/verso




L'INVASION DES TENTACULES DU MONDE PERDU
B MOVIES
BY CLEM & YANN
EXPÉRIENCE
PIRANHAS
VOLEUR DE CERVEAUX


B MOVIES
PRODUISEZ DES FILMS CULTES !
(OU DES NANARS)
En tant que scénaristes, pitchez vos meilleures idées de films aux producteurs et tentez d'obtenir leur feu vert pour sa production. Que vous soyez grand cinéphile ou amateur de nanars, B Movies est parfait pour célébrer les films classiques cultes. B Movies se joue aussi bien en compétitif qu'en coopération.
DEVIL PIG PRODUCTIONS
DINOSAURS
CAPITAINE D'ÉQUIPE
MONDE PERDU
CONTENU :
96 jetons Pop-corn
86 cartes Titre
20 cartes Titre de l'extension Épouvante
18 cartes Vote
12 cartes Studio
5 jetons Clap
1 règle du jeu
Inclus l'extension Épouvante du Kickstarter !

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 »





SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



À VOUS DE JOUER !



SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



Fiche pédagogique
https://leszexpertsfle.com/wp-content/uploads/2013/09/fiche-pedagogique-speech.pdf

Règle de base: 4 modes de défis:

1. **Une personne raconte une histoire à partir de 5 images piochées au hasard, une autre fait de même et on vote pour la meilleure histoire**
2. **Idem mais la deuxième personne raconte une histoire différente à partir des 5 mêmes images (l'ordre peut changer) et on vote**
3. **On pose une question avec une image et l'adversaire répond avec une autre – 5 allers/retours puis on vote**
4. **On lance un débat à partir d'une image, puis chacun propose des arguments, ensuite on vote**

Fiche pédagogique
https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/NT-speech-28749-17815.pdf

Adaptations du matériel

- Ne mettre en jeu que les cartes correspondant à une thématique donnée.
- Mettre les cartes en jeu à mesure que le lexique associé a été vu en classe.
- Supprimer les cartes trop abstraites pour chaque joute.
- Réduire le nombre de cartes pour chaque joute.

The BIG IDEA – Vendre son invention



Voir Antoine Chollet
Enigmatik 21

DESCRIPTION :

Vanter une invention de son choix à partir des cartes reçues : « **objets** » et « **qualificatifs** ».

Intérêt pédagogique:

- Imaginer
- Argumenter et persuader
- Niveaux recommandés :
  B1 à C2



Un bel exemple d'invention révolutionnaire !



Pour que votre compagnon se souvienne avec plaisir de vos vacances à la mer !

La ronde des contes



DESCRIPTION :

Imaginer et raconter une histoire à plusieurs à partir de cartes d'expressions.



Intérêt pédagogique :

- Développer l'improvisation
- Se divertir, « lâcher prise »
- Niveaux recommandés : A2 – C2

IMAGIDES – Les jeux de narration



DESCRIPTION :

Lancer les dés et laisser libre cours à la créativité pour **construire un récit à partir des images révélées**

Intérêt pédagogique:

- Encourager l'expression orale OU/ET écrite
- Faciliter le travail en binôme ou en groupes
- Niveaux recommandés : A2 à C2

IMAGIDES – Les jeux de narration







YouTube

IMAGIDES – Les jeux de narration



1 CIEL	2 LIEUX	3 NOURRITURE	4 ÉMOTIONS	5 ACTIONS	6 FANTASTIQUE	7 CORPS HUMAIN	8 ANIMAUX	9 LOISIRS	10 VOYAGE	11 VIE QUOTIDIENNE	12 HISTOIRE
Étoile	Chemin	Bonbon	Amour	Dormir	Dragon	Bouche	Araignée	Cinéma	Avion	Argent	Navire
Lune	Forêt	Champignon	Colère	Avoir une idée	Fantôme	Main	Chat	Écriture	Mer	Balai	Château
Neige	Grotte	Fruits	Joie	Marcher	Fée	Nez	Cheval	Cuisine	Globe	Ballon	Dinosaure
Pluie	Labyrinthe	Gâteau	Rire	Parler	Loup	Œil	Chien	Musique	Horloge	Chance	Énigme
Soleil	Maison	Légumes	Surprise	Penser	Pirate	Oreille	Oiseau	Bricolage	Train	Fleur	Loupe
Vent	Montagne	Viande	Tristesse	Rencontrer	Sorcière	Pied	Serpent	Art	Voiture	Lit	Volcan

IMAGIDES



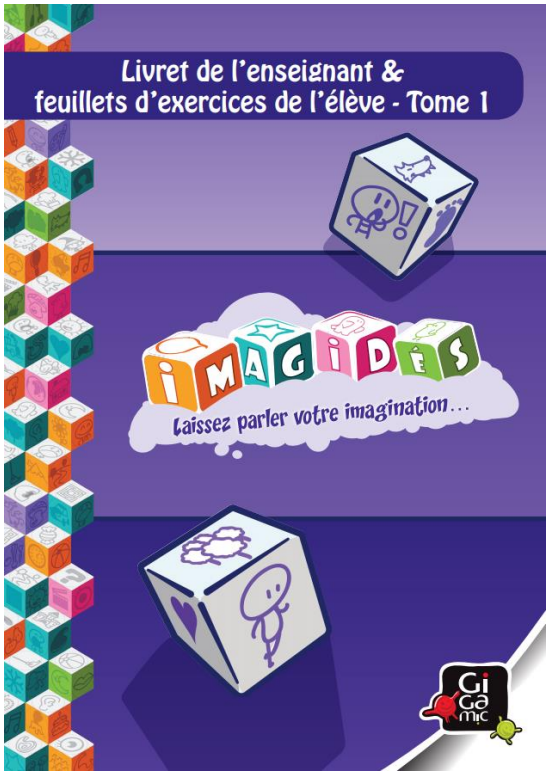
padlet

Exemple de **productions écrites rassemblées sur un padlet** : https://padlet.com/ggarcon_15/mblzwt7sztwh



IMAGIDES – Les jeux de narration



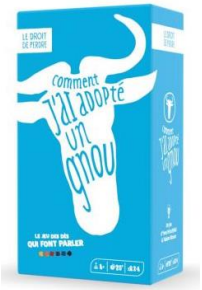


20 activités à télécharger sur :
https://drive.google.com/file/d/1B_m0R7OLr9hhpqFHleAMlpvBcMrfUEan/edit

		Débutants	Intermédiaires	Avancés
1	Les Allitérations	✓	✓	✓
2	Dans l'Ordre Alphabétique	✓	✓	✓
3	« Et » & « Mais »	✓	✓	✓
4	Associations d'Idées	✓	✓	✓
5	« Parce que »	✓	✓	
6	Comparer des Choses 1	✓	✓	✓
7	Comparer des Choses 2	✓	✓	✓
8	Connecter des Phrases	✓	✓	✓
9	Décrire des Choses	✓	✓	✓
10	Les Adjectifs de « Ressenti »	✓	✓	✓
11	Jeu de Devinettes	✓	✓	✓
12	Combien de Mots ?	✓	✓	✓
13	Comment va la Mémoire ?	✓	✓	
14	Je suis allé faire les courses...	✓	✓	
15	Condition et Conséquence		✓	✓
16	Ma Chambre	✓	✓	✓
17	Le Morpion	✓	✓	
18	Désigner l'intrus	✓	✓	✓
19	Les Contraires	✓	✓	✓
20	Les Pronoms	✓	✓	

IMAGIDES - VARIANTES





- **Mélanger deux jeux**
  A combiner avec « **comment j'ai adopté un gnou** » pour les connecteurs logiques

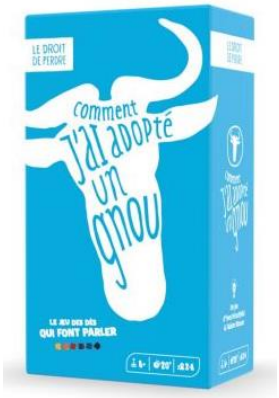




padlet

- **Produire un podcast**
  - Faire enregistrer l'histoire avec un micro ZOOM ou smartphone
  - Le déposer sur un padlet
  - Demander aux autres étudiants de commenter les histoires des pairs / Système de vote

COMMENT j'AI ADOPTE UN GNOU







DESCRIPTION :

Lancez les 6 dés au fur et à mesure pour créer un récit qui réponde à une thématique donnée.

Intérêt pédagogique:

- Encourager l'expression orale
- Travailler l'improvisation

- Niveaux recommandés : B1 à C2

COMMENT j'AI ADOPTE UN GNOU





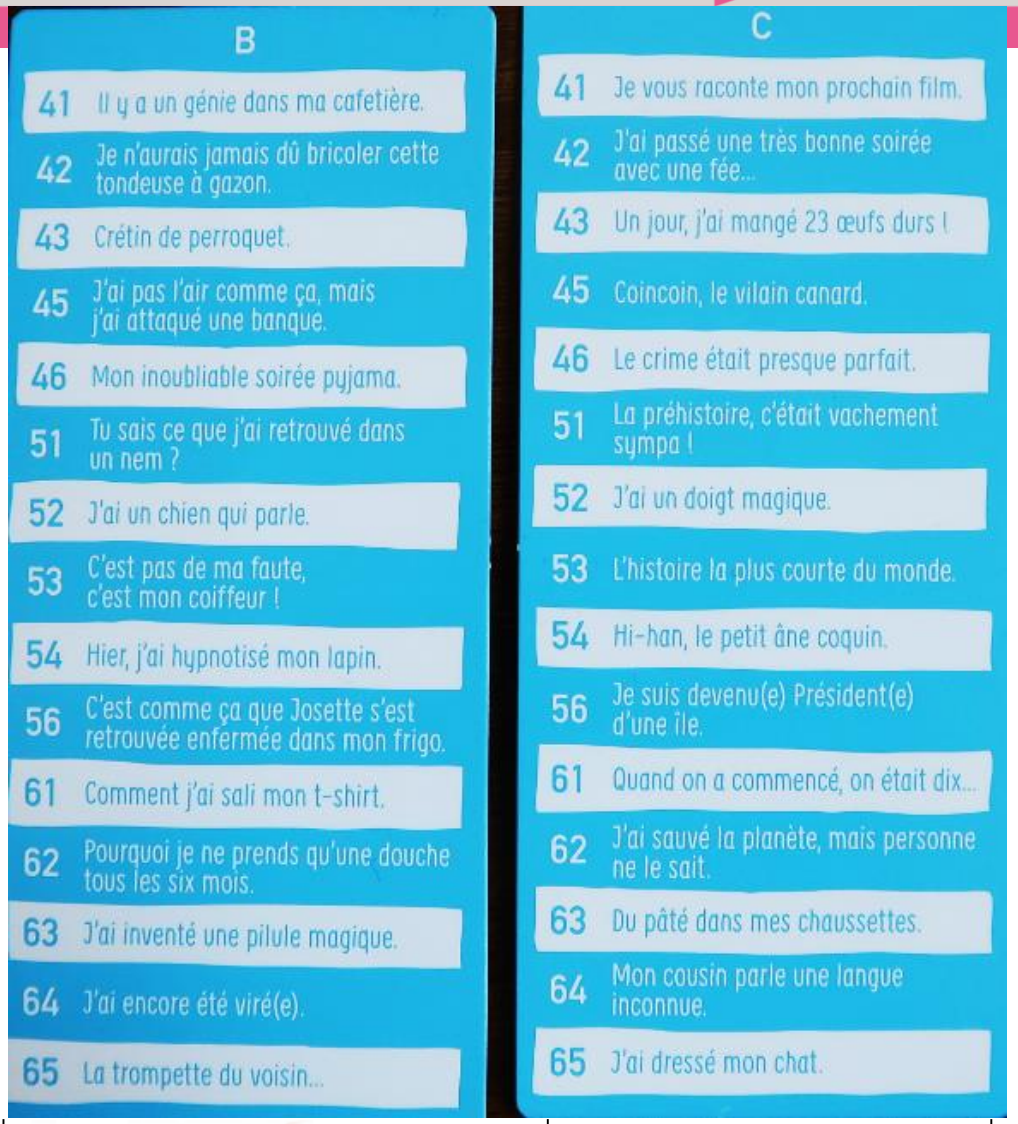


CANOPÉ

https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/NT-comment-j-ai-adopte-un-gnou-21839-15805.pdf

[Un jeu] Dans ma classe !

https://unjeudansmaclasse.com/?page=article&id_article=74&lang=fr



B	
41	Il y a un génie dans ma cafetière.
42	Je n'aurais jamais dû bricoler cette tondeuse à gazon.
43	Crétin de perroquet.
45	J'ai pas l'air comme ça, mais j'ai attaqué une banque.
46	Mon inoubliable soirée pyjama.
51	Tu sais ce que j'ai retrouvé dans un nem ?
52	J'ai un chien qui parle.
53	C'est pas de ma faute, c'est mon coiffeur !
54	Hier, j'ai hypnotisé mon lapin.
56	C'est comme ça que Josette s'est retrouvée enfermée dans mon frigo.
61	Comment j'ai sali mon t-shirt.
62	Pourquoi je ne prends qu'une douche tous les six mois.
63	J'ai inventé une pilule magique.
64	J'ai encore été viré(e).
65	La trompette du voisin...

C	
41	Je vous raconte mon prochain film.
42	J'ai passé une très bonne soirée avec une fée...
43	Un jour, j'ai mangé 23 œufs durs !
45	Coincoin, le vilain canard.
46	Le crime était presque parfait.
51	La préhistoire, c'était vachement sympa !
52	J'ai un doigt magique.
53	L'histoire la plus courte du monde.
54	Hi-han, le petit âne coquin.
56	Je suis devenu(e) Président(e) d'une île.
61	Quand on a commencé, on était dix...
62	J'ai sauvé la planète, mais personne ne le sait.
63	Du pâté dans mes chaussettes.
64	Mon cousin parle une langue inconnue.
65	J'ai dressé mon chat.

COMMENT j'AI ADOPTE UN GNOU



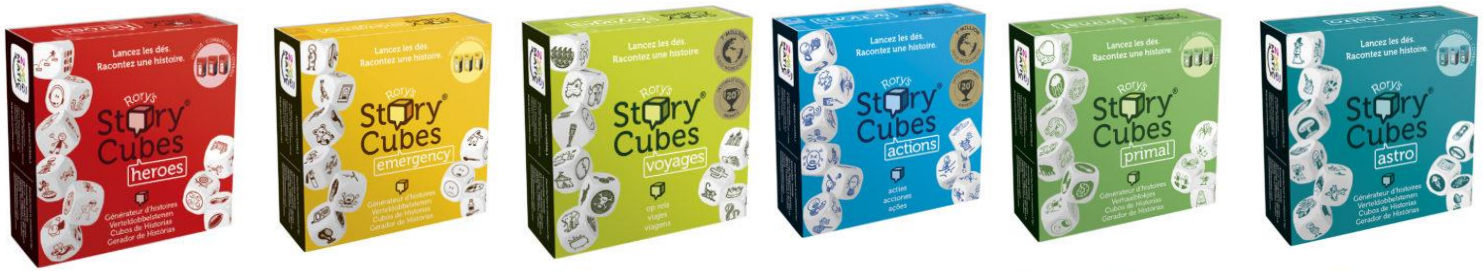


VERSION GENIAL.LY en ligne :

https://view.genial.ly/6042a35fb67e9d0d42b5f6b0/interactive-content-gnou



STORY CUBES - VARIANTES





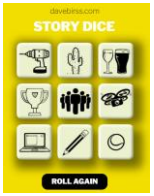
Rory's Story Cubes



Print & Play

https://print-and-play.asmodee.fun/files/rory-story-cubes/rsc_poster_fr.pdf

STORY DICE





https://davebirss.com/storydice/index.html

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





AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES

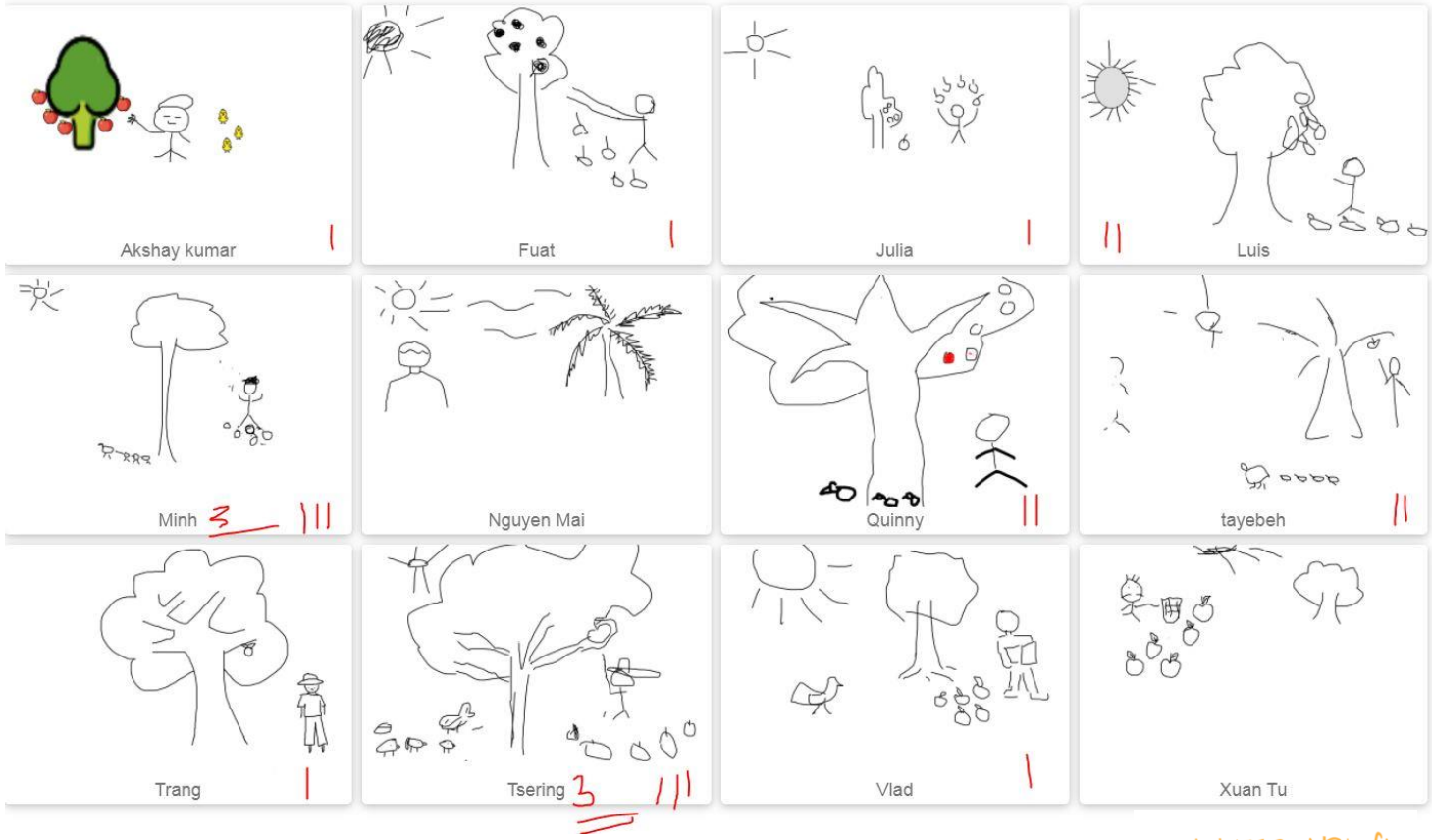


DUPLIK – Dessiner la description entendue





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.fi a Kahoot! company

DUPLIK – Dessiner la description entendue



3 La bouche de l'homme est ouverte.

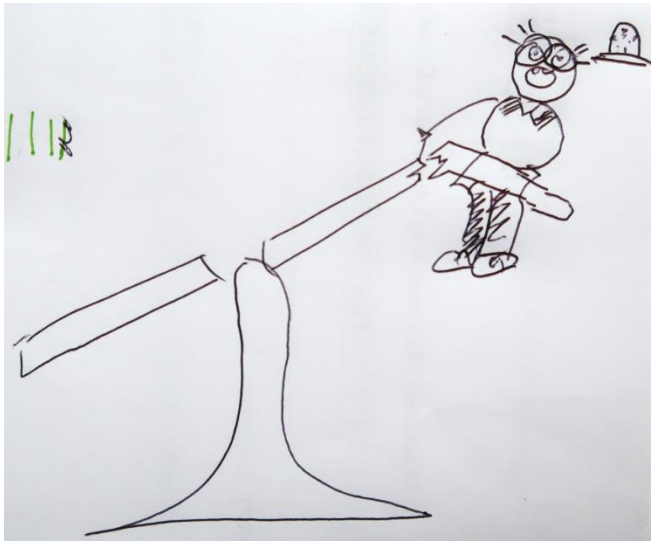
5 Il y a des bandes sur le chapeau de l'homme.

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

2 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**)

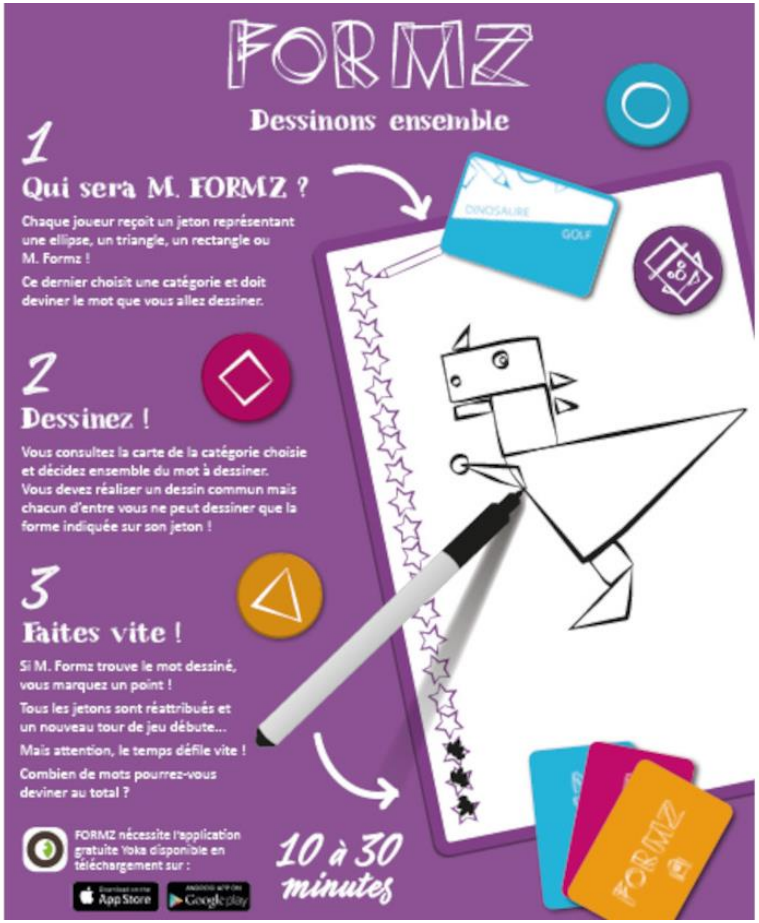
FORM'Z – Dessin en binôme avec 2 formes imposées



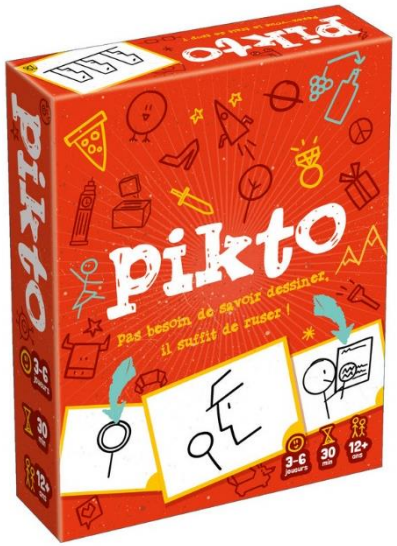
Outil de dessin collaboratif à plusieurs et en ligne

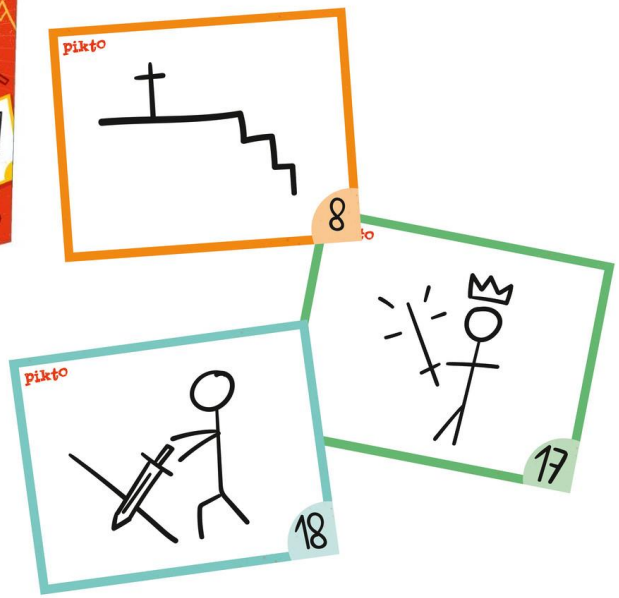
EXCALIDRAW
Sketch hand-drawn like diagrams

https://excalidraw.com/



PIKTO – Faire deviner avec le moins de trait





Contenu :

+ de 1100 mots à faire deviner

56 cartes



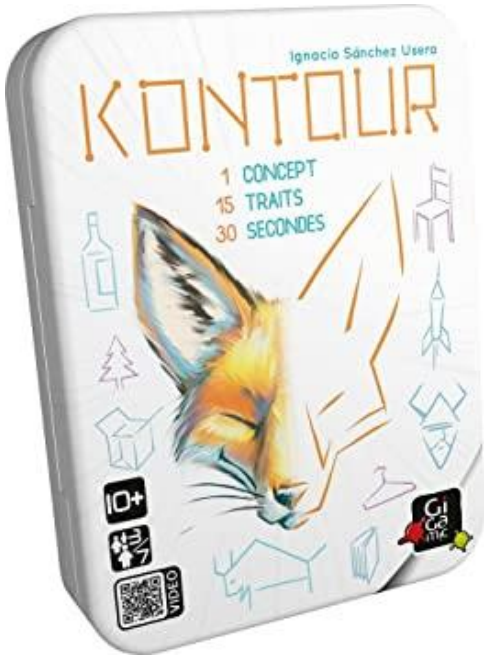
What the Fake ?! – Faire un dessin unique



*Le « **Just One** » du dessin*

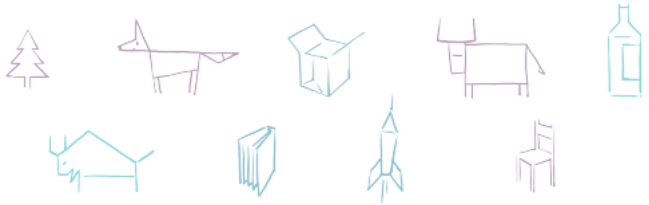


KONTOUR – 1 CONCEPT 15 TRAITS 30 SECONDES



DESCRIPTION :

Les joueurs tentent de faire deviner aux autres un mot, mais attention : **ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir** !

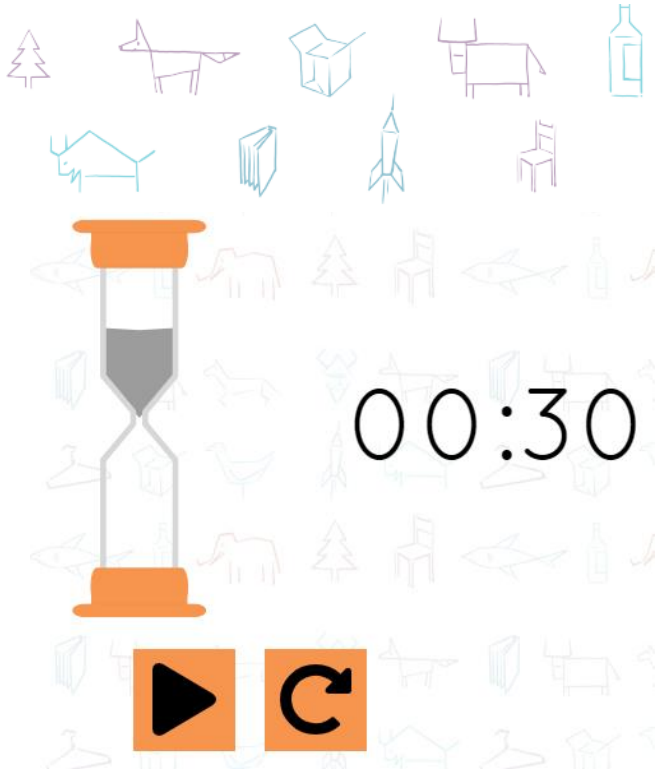


Intérêt pédagogique:

- Réactiver du vocabulaire
- Travailler la dextérité manuelle
- Faire preuve d'un esprit de simplification
- Niveaux recommandés : A1 à B2

KONTOUR – 1 CONCEPT 15 TRAITS 30 SECONDES





KONTOUR Le site https://www.gigamic-adds.com/game/kontour



KONTOUR et Outil de dessin collaboratif



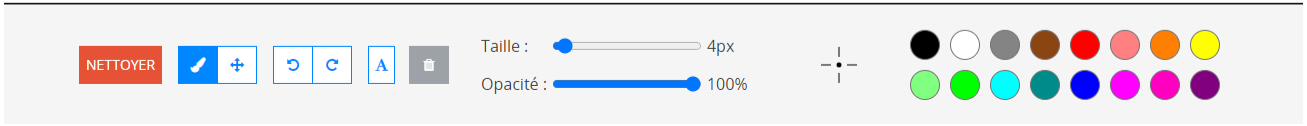
https://cryptpad.fr/whiteboard/#/3/whiteboard/edit/6f9c2172c98902235d756ccc449679d4/





Outil de dessin collaboratif :

CryptPad



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

INSIDER – Jeu à identité secrète



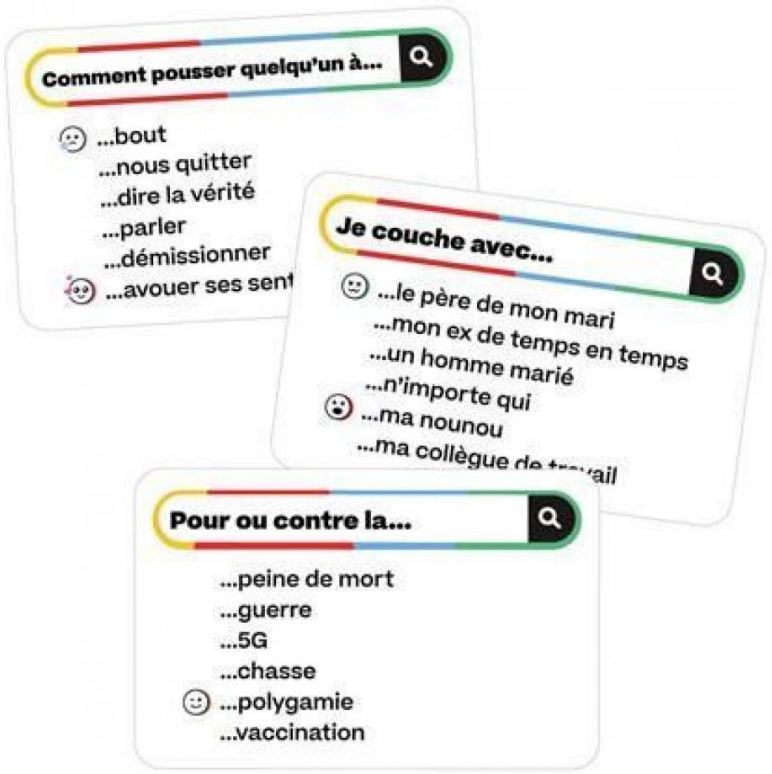


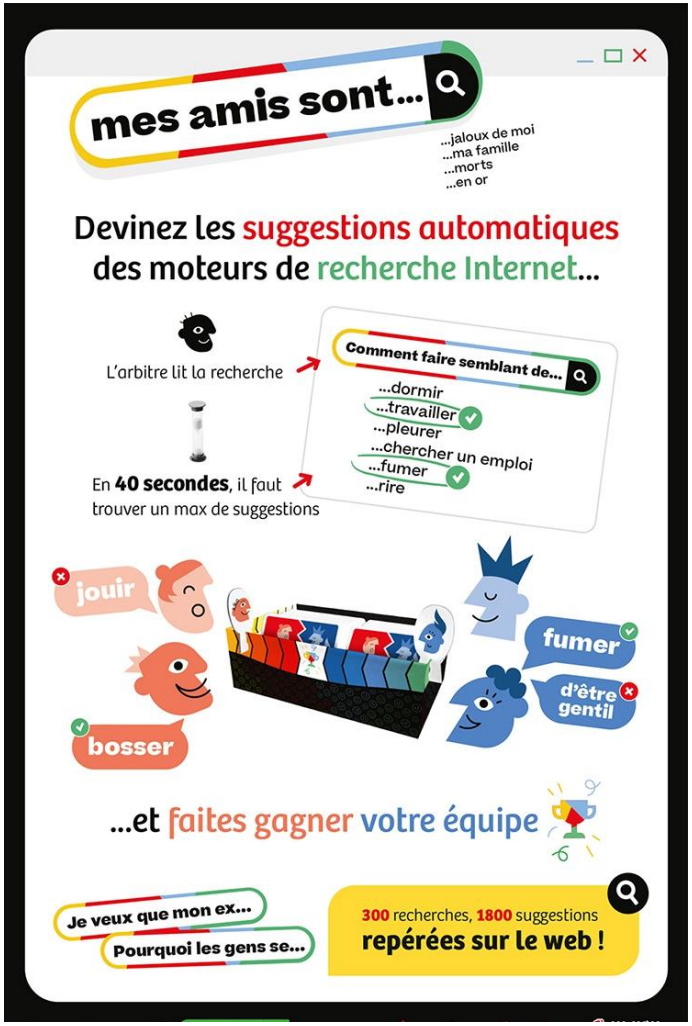




Mes amis sont … – Jeux en équipes

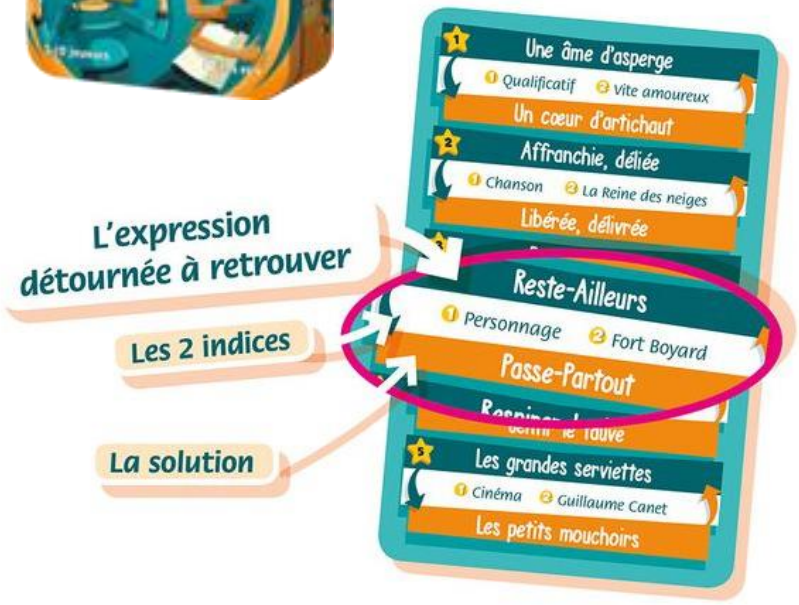






CONTRARIO – Découvrir l'expression cachée





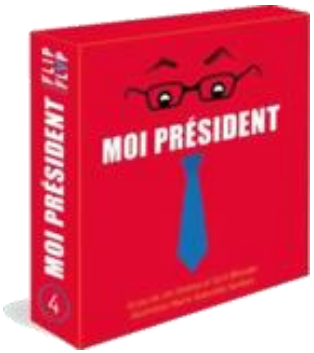


MEUHTE – Jeu de majorité





MOI PRESIDENT – Répondre comme le président





MOI PRÉSIDENT(E),
on me demande...

Quel objet j'emmènerais sur une île déserte ?

Quel objet devrait être envoyé aux extra-terrestres pour représenter les humains ?

Quel objet devrait disparaître de la terre ?

En quel objet j'aimerais être transformé(e) ?

Quel objet j'aimerais avoir en cadeau ?

Quel objet ne disparaîtra jamais ?

Quel objet j'aurais aimé inventer ?

5 secondes - Les jeux de quizz





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

5 secondes - Les jeux de quizz









zoom

Écran partagé

YouTube

DECODIX – Les jeux d' énigmes



DESCRIPTION :

Jeu d'énigmes, de lettres, d'association d'idées, de connaissances et de mémorisation

Intérêt pédagogique:

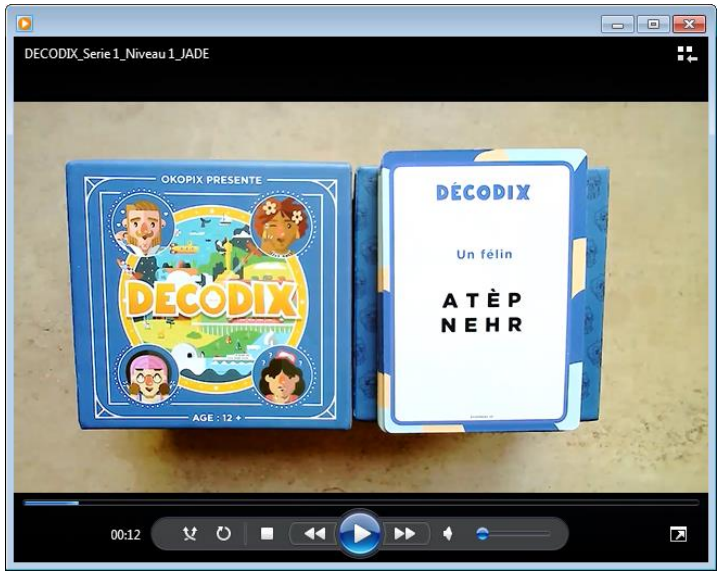
- Activer, réactiver ou apprendre du vocabulaire
- Travailler sur la rapidité individuelle
- Développer la culture générale

- Niveaux recommandés : B1 – C2

DECODIX- Les jeux d' énigmes







À VOUS DE JOUER !

Écran partagé

Discussion

YouTube Niveau 1

YouTube Niveau 2

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

TOTEM - Développement de personnalité





[Un jeu] Dans ma classe!

Fiche pédagogique
et dossier d'accompagnement

TOTEM - Développement de personnalité





Contenu :

80 cartes ANIMAL
80 cartes QUALITE

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

TOTEM - Développement de personnalité



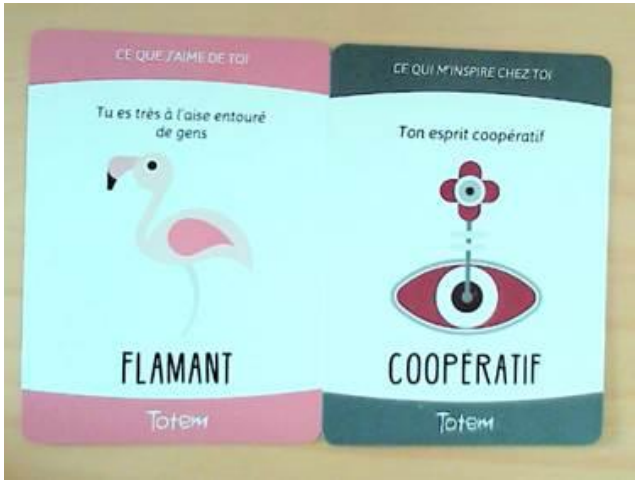
Contenu :

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 ».

LINKTO - Jeu coopératif de connaissances générales







Tentez de lier les 49 cartes Indices aux 50 cartes Mot posées sur la table.

La carte Mot restante sera la clé!



Kiki va sortir les poubelles Jeu argumentatif



Pour inventer son excuse de ne pas sortir les poubelles, chaque joueur doit combiner l'action et l'objet de 2 cartes différentes , tout en s'adaptant au lieu imposé





RÔLAGOGO –Jeux de rôles



Contenu :

32 cartes
128 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

RÔLAGOGO –Jeux de rôles







Contenu :

32 cartes
128 jeux de rôles







Mimtoo –Jeux de mimes

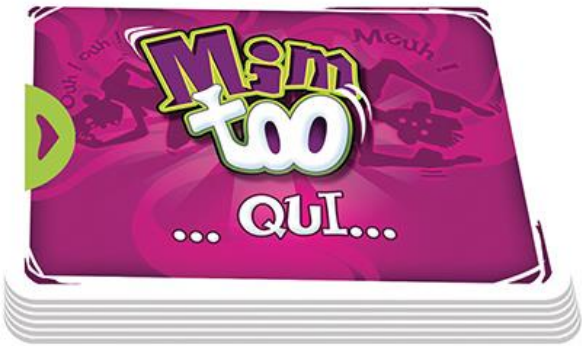




Contenu :

25 cartes
« Personnages »
25 cartes
« Actions »
1 sablier





Shabada –Joute de chansons en équipes







Contenu :

110 cartes
(400 mots)





Autres disciplines : Biotechnologies

Virginie Barrois
Enseignante
Biotechnologies Santé Environnement
virginie.barrois@ac-lille.fr



urlr.me/XnFL2

HORS COLLECTION

PROGRAMME LIMITATIF POUR LES ANNÉES SCOLAIRES 2021-2022 ET 2022-2023 : LE JEU : FUTILITÉ, NÉCESSITÉ

BO LE BULLETIN OFFICIEL DE L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

MOTS CLÉS

https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm

- Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, feinte, tricherie, avatar, gain, perte, hasard, stratégie, badinage, séduction.
- Les formes du jeu : jeu de société, collectifs, individuels; imaginaires, vidéos, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion (*escape game*).
- L'esthétique de jeu : jeu dramatique, farce, jeux de langage, jeux littéraires, jeux d'esprit.
- Les rituels du jeu : carnaval, jeux télévisés, casinos, parc d'attractions, catharsis.
- Les jeux de société, la société du jeu : socialisation, addiction, bizutage, rites, mythes, interprétation, ludification (*gamification*), pouvoir, ludothérapie.

HORS COLLECTION

PROGRAMME LIMITATIF POUR LES ANNÉES SCOLAIRES 2021-2022 ET 2022-2023 : LE JEU : FUTILITÉ, NÉCESSITÉ

BO LE BULLETIN OFFICIEL DE L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm

jouer à ; se jouer de ; jouer sa vie ; cacher son jeu ; dévoiler son jeu ; se refaire au jeu ; jouer un jeu dangereux ; jouer avec le feu, avec la vie ; jouer sa réputation ; alea jacta est ; sur un coup de dé ; game over ; jouer à qui perd gagne ; jouer sur les mots ; jeux de mains, jeux de vilains ; jouer serré ; hors-jeu ; enjoué ; vieux jeu ; jeu d'écritures comptables ; jeu de clés ; avoir du jeu ; jeu de scène ; jeu de lumières ; se prêter au jeu ; un jeu d'orgue ; mettre en jeu ; double jeu ; soufflé n'est pas joué ; jouet ; joujou ; joute ; c'est un jeu d'enfant ; entrer en jeu ; tirer son épingle du jeu ; d'entrée de jeu ; le jeu n'en vaut pas la chandelle ; abattre son jeu ; mettre quelqu'un/quelque chose en jeu ; entrer dans le jeu de quelqu'un ; à ce petit jeu ; heureux au jeu, malheureux en amour ; le démon du jeu ; faire jouer la clé dans la serrure ; jouer dans la cour des grands ; pouce ! ; jouer des tours ; jouer de malchance ; jouer de son influence ; jouer sur le cours de l'or ; jouer des jambes, de la prunelle ; jouer la belle ; c'est joué d'avance ; jouer gros ; ma mémoire me joue un tour ; ce spectacle se joue ; petit joueur ; avoir beau jeu, faites vos jeux, les jeux sont faits ; bien joué !...

Baccalauréat professionnel Épreuve de Français

HORS COLLECTION

Programme limitatif : « **Le jeu : futilité, nécessité** »
Proposition n° 1 (EXTRAITS)

Image : Pieter Brueghel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants*, huile sur panneau de bois, 1560, Kunsthistorisches Museum à Vienne, 116 × 161 cm [détail du panneau].



Texte n° 1 : Albert Camus, *Le Premier Homme*, 1994.

Dans son roman Le Premier Homme, *Albert Camus raconte son enfance en Algérie dans les années 1920. Il s'est représenté dans le personnage de Jacques et évoque les jeux qu'il partage avec ses camarades Pierre, Joseph et Jean.*

Texte n° 2 : Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, 1958.

Les jeux sont innombrables et de multiples espèces : jeux de société, d'adresse, de hasard, jeux de plein air, de patience, de construction, etc. Malgré cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne immanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. À chaque nouvelle partie, et joueraient-ils toute leur vie, les joueurs se retrouvent à zéro et dans les mêmes conditions qu'au premier début. Les jeux d'argent, paris ou loteries, ne font pas exception : ils ne créent pas de richesses, ils les déplacent seulement.

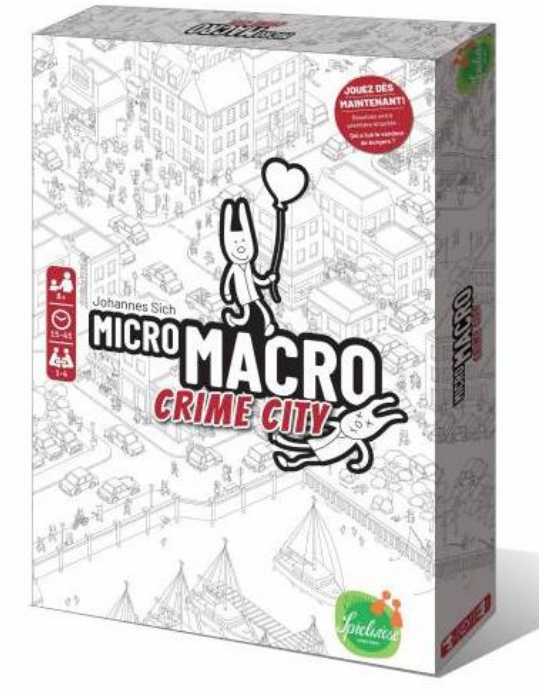
Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Ne joue-t-on que pour gagner ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celle de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

https://eduscol.education.fr/document/8036/download

Jeu en ligne – MICRO MACRO CRIME CITY



AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES





Jeu en ligne – MICRO MACRO CRIME CITY



DESCRIPTION :

Mini enquête policière à mener en équipe
Puis **envoi de la solution à l'enseignant par mail avec capture d'écran de la solution** : scène finale et chronométrage de la résolution

Intérêt pédagogique:

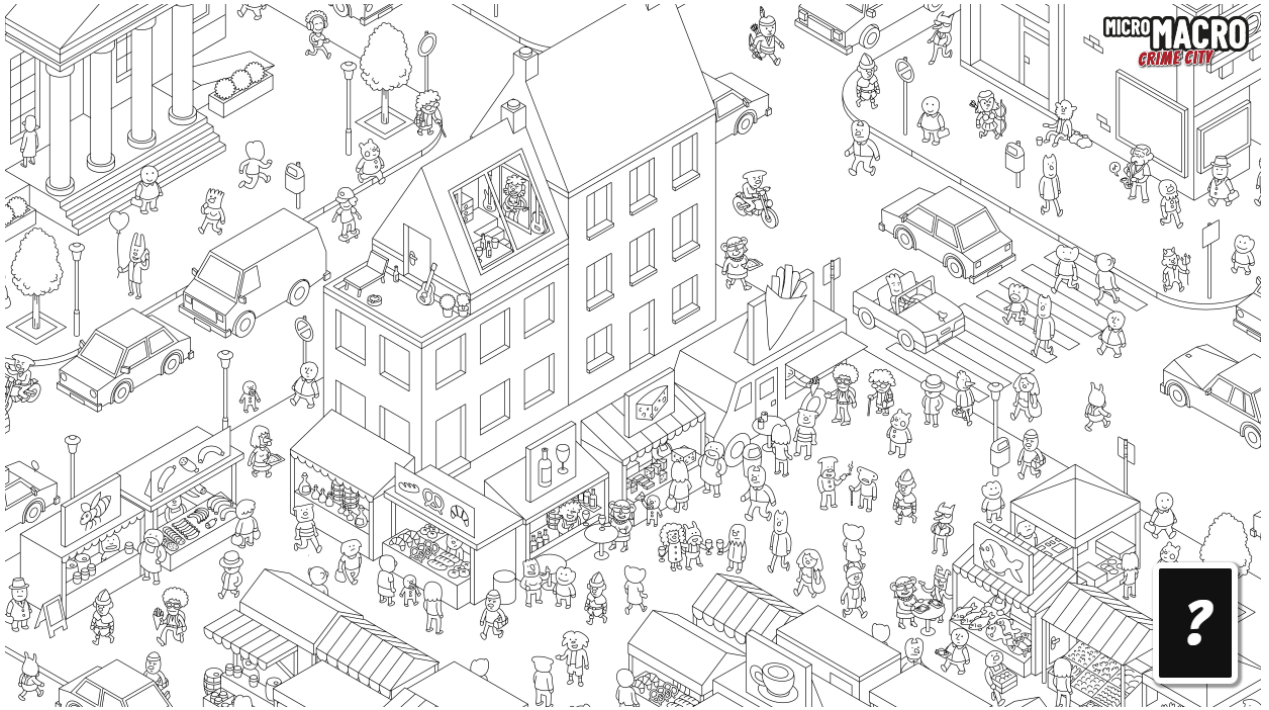
- Mener une enquête seul ou à plusieurs
- Réinvestir le vocabulaire policier
- Compréhension écrite

- Niveaux recommandés : A2 – B1

Jeu en ligne – MICRO MACRO CRIME CITY

HORS COLLECTION



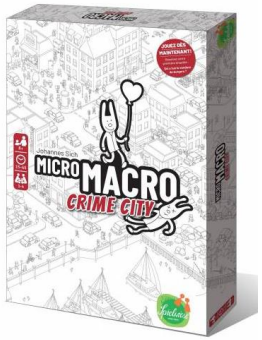


À VOUS DE JOUER !

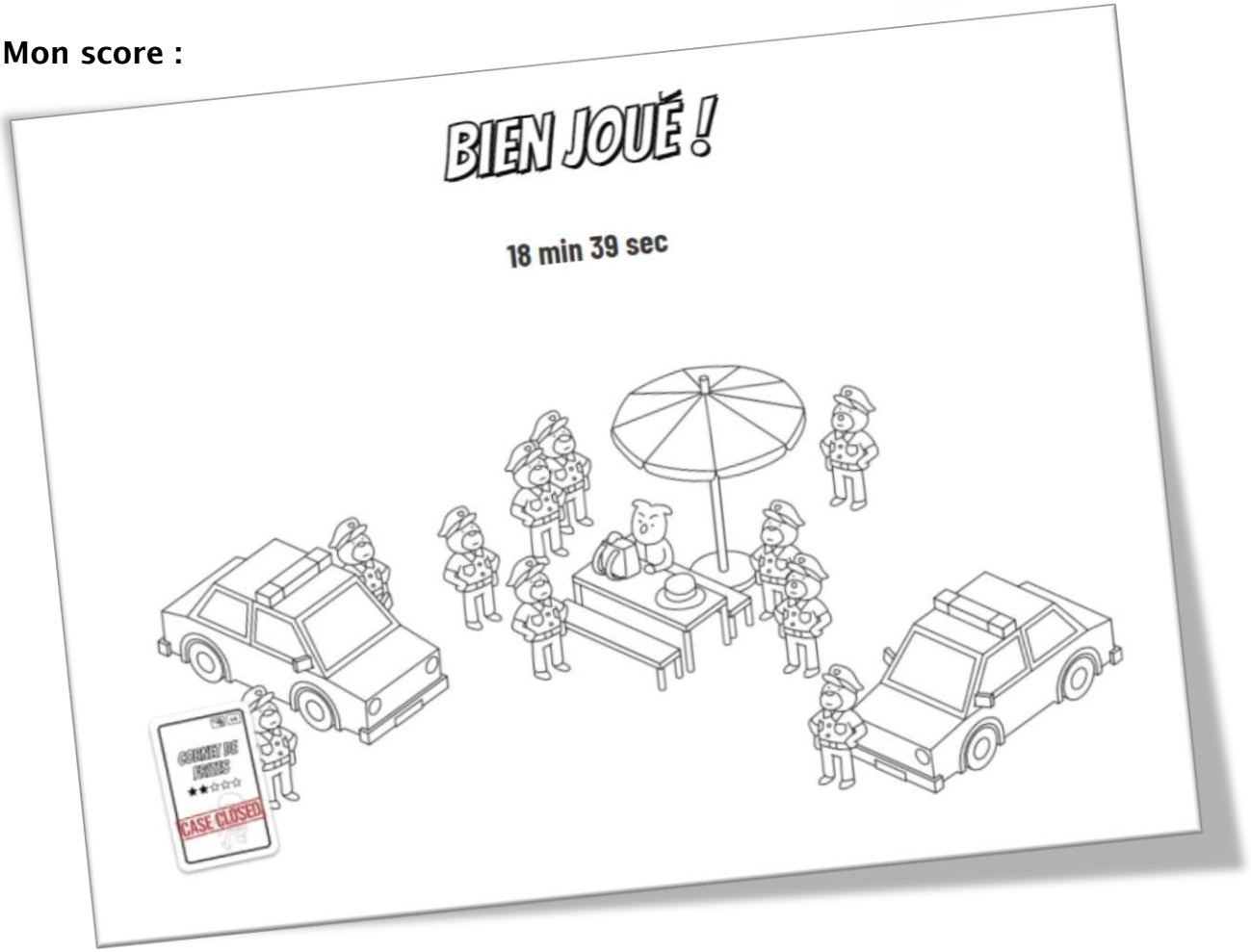
DEMO : https://www.micromacro-game.com/fr/democase.html

Jeu en ligne – MICRO MACRO CRIME CITY

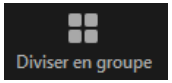
HORS COLLECTION



Mon score :





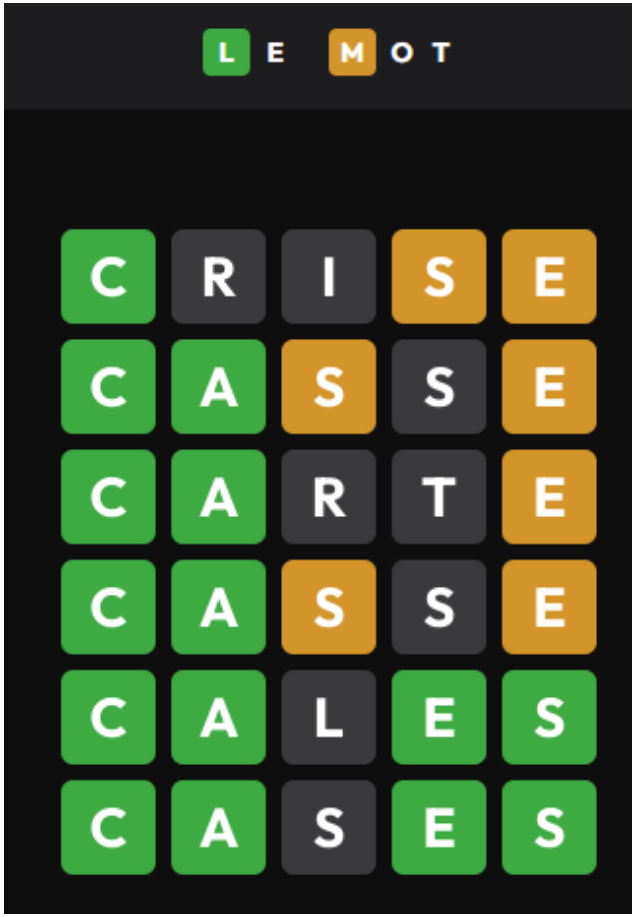




JEU EN LIGNE – WORDLE

HORS COLLECTION

https://wordle.louan.me/





JEU EN LIGNE – MOTS COUPES

TV5MONDE





https://langue-francaise.tv5monde.com/jouer/jeux/mots-coupes

JEU EN LIGNE - ZIGMO

HORS COLLECTION

TV5MONDE





https://langue-francaise.tv5monde.com/jouer/jeux/zigmo

JEU EN LIGNE – TIROIRS SECRETS

TV5MONDE



L'exercice consiste à ranger des mots dans des tiroirs en fonction de leur catégorie (animal, métier...). Lorsque le mot attrapé n'est pas placé dans le bon tiroir, il est rejeté et disparaît.

Selon votre choix de variante, la catégorie des tiroirs sera indiquée ou restera secrète. Dans ce dernier cas, vous devrez découvrir le mode de classement choisi par l'ordinateur en fonction des acceptations et rejets.



https://langue-francaise.tv5monde.com/jouer/jeux/tiroirs-secrets

Créer ou détourner un jeu

HORS COLLECTION



https://www.mecanicartes.com/mecanicartes/

MECANIQUE

MATERIEL

THEMATIQUE



Télécharger les cartes : http://www.mecanicartes.com/wp-content/uploads/2020/04/Mecanicartes_RectoVerso_planche.pdf

Festivals de jeux



https://subverti.com/fr/maps/festivals/



Festival International des Jeux · FIJ...

Cannes 06



LudiNord

Mons-En-Barœul 59



Paris est Ludique

Paris 75



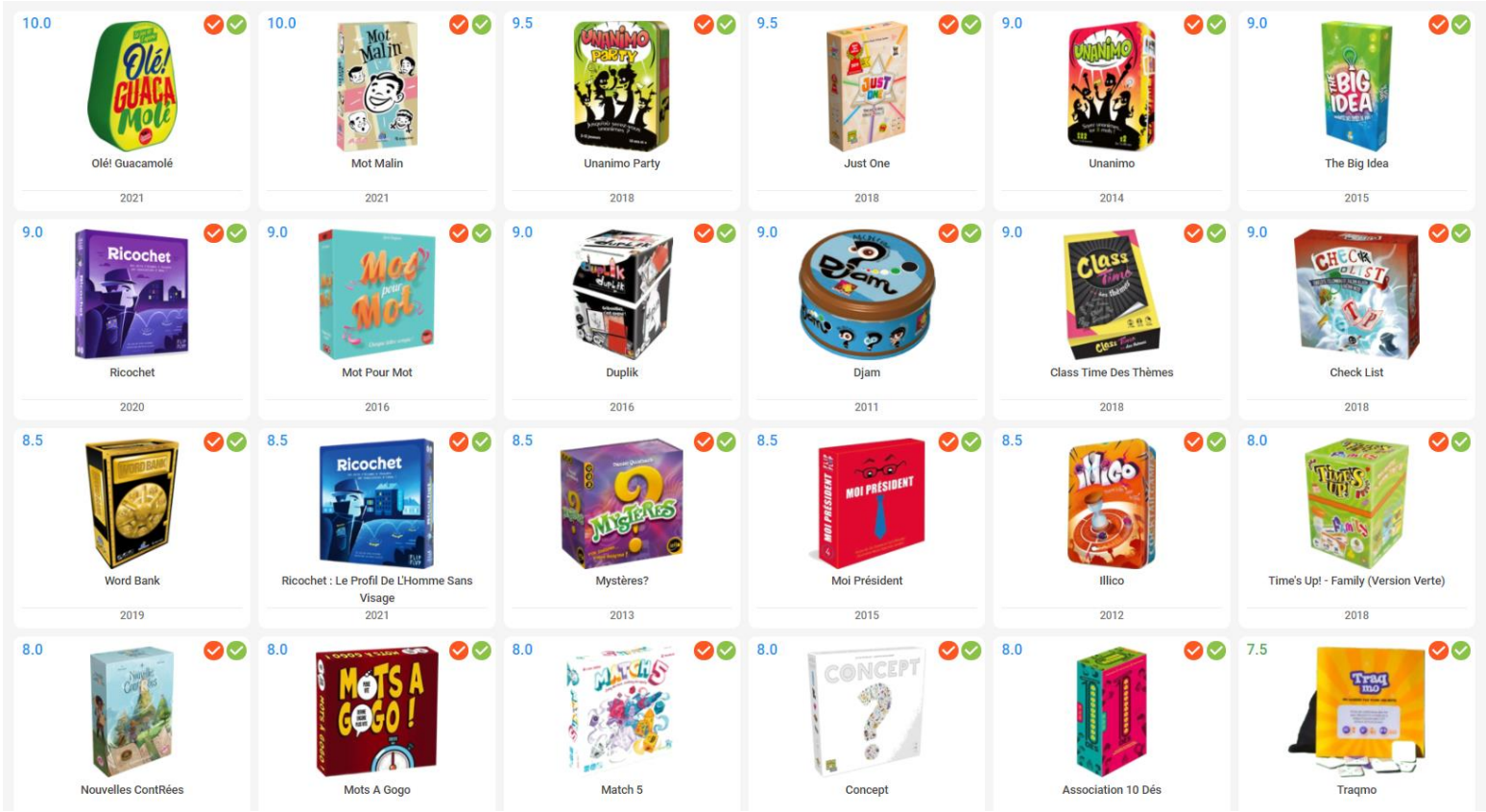
Festival Ludique International de ...

Parthenay 79

Catalogue JÀDE consultable sur myludo.fr

https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/*/*/*/*/*/*/*/*/18/bynotedesc

Collection 130



Limites de l'expérimentation





<u>Quelques limites ou difficultés</u> :

- 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 rationnaliser

  Réflexion pour un studio dédié et un budget d'achat de nouveaux jeux

Bibliographie et Sitographie



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



- **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

GERFLINT

- **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/5fbe2a1681188c0d4057e7b1/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/lll/cahier-ludification.html
- Groupe d'intérêt scientifique **GIS « Jeux et société »** https://ludocorpus.org/



Chaine YOUTUBE **Un Monde de Jeux** :
https://www.youtube.com/c/UnMondedejeux



Chaine YOUTUBE **Le Passe Temps** :
https://www.youtube.com/c/LePasseTempsToulouse

Proxi-Jeux
Le podcast qui vous parle de jeux de société

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

TRIC TRAC



Chaine YOUTUBE **Tric Trac**:
https://www.youtube.com/channel/UCRPf2lBKqTT4RbOpBzCInrw





Chaine YOUTUBE **Ludochrono**:
https://www.youtube.com/c/LudovoxFr69

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



Présentations et références 2021-2022

JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

PRINTEMPS NUMÉRIQUE 7 INTERNATIONAL

Février 2021
Printemps Numérique
International (Turquie)

CL!SE 2021 — ¡nversons la classe! — CL!C 2021

Mai & Juillet 2021
Congrès Classes Inversées et
pédagogies actives

ÓNLINE FORMAPRO

Septembre 2021
Matinée formation
« Oser la ludopédagogie »

ranacles XXVIIIEME CONGRÈS

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

UB UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE — RESTLESS

Janvier 2022
Réseau d'**é**tudes **s**pécialisées et
transversales en **l**angues pour
l'**e**nseignement **s**upérieur et **s**econdaire

Le Département des Pyrénées-Atlantiques organise
EIDOS64 14e édition 2022
Le forum des pratiques numériques pour l'éducation

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



Février 2022
Podcast LUDOMAG
Interview 17 min. **www.ludomag.com**

Présentations et références 2021-2022

JÀDE
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 7 , 8 …

Février 2022
INSPE Saint-Denis

Mars 2022
Institut Français

Mars 2022
UGA - CAPLA

Avril 2022
Journée régionale RANACLES

Mai 2022
FLE en jeux

Mai 2022
Colloque International Game Evolution



Enquête pour la prochaine présentation

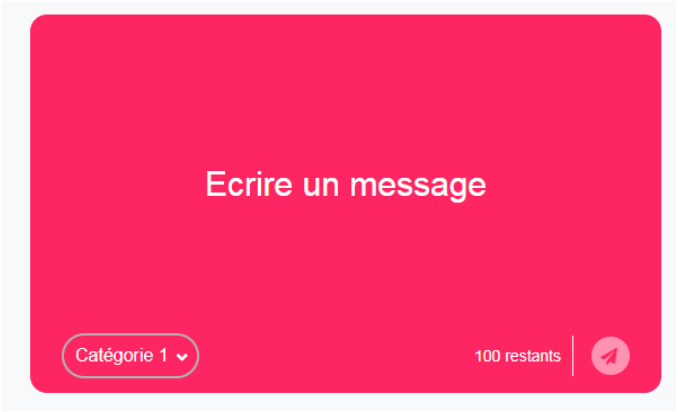
wooclap

Le projet JADE a bénéficié de plusieurs présentations en 2021 et 2022 .

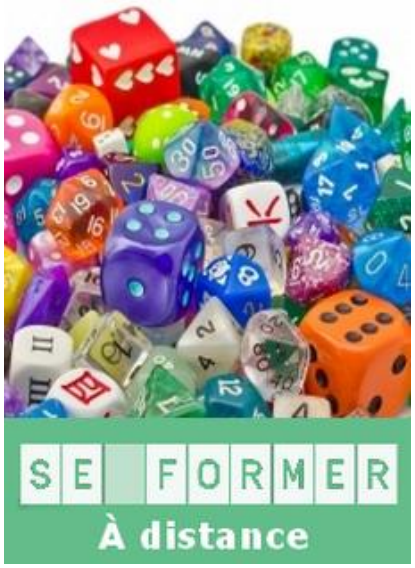
Quelles évolutions et améliorations vous semblent nécessaires pour la prochaine version ?

wooclap

www.wooclap.com/NEXTJADE



Formation gratuite … sur inscription en ligne



Médiation de ressources : jeux

Animation | Développement des compétences professionnelles | Pratiques pédagogiques, créativité, innovation

Niveau : Tous niveaux

Intensité : Découverte

C'est pour vous ! Tous Publics

Des jeux de société pour travailler le vocabulaire et lexique

- Mercredi 6 avril de 15h30 à 17h00
- Jeudi 14 avril de 17h15 à 18h45

Cette animation vous permettra :

- de découvrir des jeux dans toutes les disciplines, en fonction des sessions.

- d'envisager leur utilisation en classe.

- d'envisager leur adaptation en fonction du niveau de vos élèves.

- de comprendre la plus value de l'utilisation du jeu en pédagogie.

https://www.reseau-canope.fr/service/mediation-de-ressources-jeux.html

Intervenants : Emilie Guyonnet-mas, Marion Forax

LEGO SERIOUSPLAY™



« Libérer la parole » des étudiants en laissant libre cours à l'imagination et à la créativité en assemblant 1 à 52 briques LEGO®

https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/01/LEGO-SERIOUS-PLAY_RESTLESS_Dijon_Janvier2022_Guillaume_Garcon.pdf

UPEC Connaissance - Action
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

JÀDE

Février 2022

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 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

UPEC
Connaissance - Action
UNIVERSITÉ
PARIS-EST CRÉTEIL
VAL DE MARNE



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

http://www.u-pec.fr/delcife

UPEC
Connaissance - Action
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL VAL DE MARNE

CC BY ND