

# didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

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



Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère



## Organisé et animé par :



- **GUILLAUME GARÇON**
- Directeur du DELCIFE (2016-2020)
- Enseignant de FLE - Université de Paris Est Créteil (UPEC)
- Formateur Projets : Radio pédagogique RADIO FLE, Lego Serious Play, Roman Photo Multimédia
- Responsable d'un laboratoire de langues à Istanbul pendant 10 ans



# Une langue : apprentissage du français dans le monde

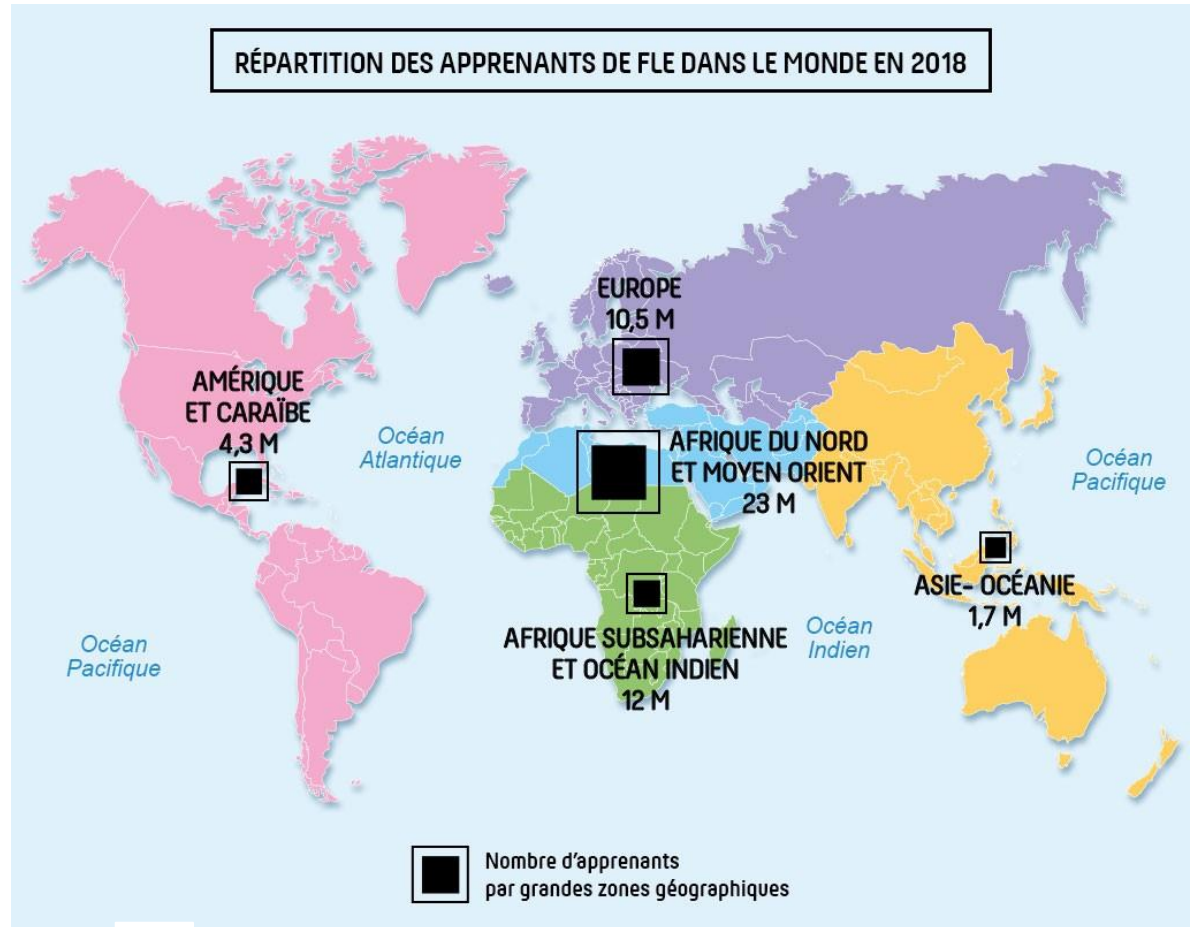
« Le nombre d'apprenants de FLE [dans le monde] est au moins égal à 51 millions d'individus. »

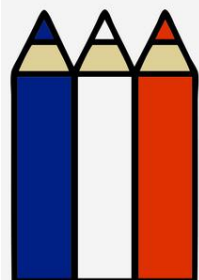
300 millions DE PERSONNES PARLANT LE FRANÇAIS DANS LE MONDE

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

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

## RÉPARTITION DES APPRENANTS DE FLE DANS LE MONDE EN 2018





**FLE**  
Français Langue Étrangère

- Une discipline : Français Langue Etrangère

Formation Master FLE M1 et M2

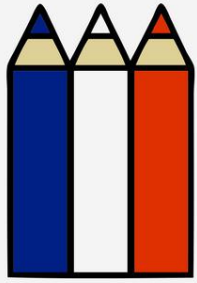


Répertoire des Masters FLE



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

# FLE – Français Langue Etrangère



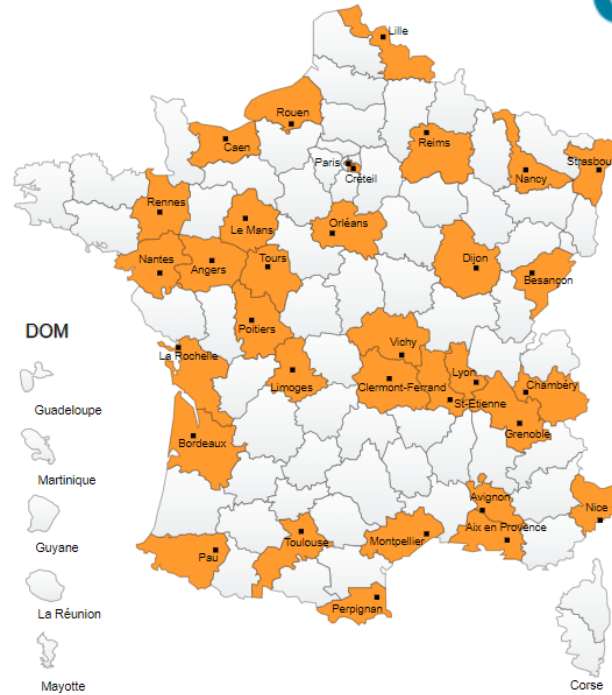
**FLE**  
Français Langue Étrangère

## • Centres de formation universitaire :

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

**campus**  
ADCUEFE **Fle**  
Réseau des centres universitaires de FLE

Langue  
Enseigner  
Français  
Culture  
Apprendre  
Apprendre  
Communiquer  
Dialoguer  
Écrire  
Parler  
Compréhension  
Oral  
**FLE**  
Expression





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

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

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



## LA NORME CECL

(Cadre Européen Commun de Références pour les Langues)

### A

Utilisateur élémentaire

#### A1

Introductif  
ou  
découverte

#### A2

Intermédiaire  
ou  
usuel

### B

Utilisateur indépendant

#### B1

Niveau seuil

#### B2

Avancé  
ou  
indépendant

### C

Utilisateur expérimenté

#### C1

Autonome

#### C2

Maîtrise

## 5 activités langagières

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

- une perspective actionnelle

# La pédagogie par le jeu, terrain propice à l'apprentissage parce qu'il peut...

- **STIMULER LE RIRE ET LA CRÉATIVITÉ**

- **CRÉER UNE ZONE DE SÉCURITÉ**

- **DIVERSIFIER LA PERCEPTION DE LA RÉUSSITE**

- **RENDRE LES CONTENUS PLUS INTÉRESSANTS**

- **FAVORISER LA COHÉSION DE GROUPE**

- **ACTIVER LA PARTICIPATION DE TOUTE LA CLASSE**

- **RENDRE PERTINENT L'APPRENTISSAGE DE LA LANGUE**



Source : Haydée Silva, Bien Joué 1,  
[Guide d'animation de la communication orale en classe de langue,](#)  
Apprentissage illimité INC. 2020



# Comment le jeu façonne le cerveau

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

Texte: Anna von Hopffgarten / Illustration: Yousoo 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 COUNTERFACTUELLE

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

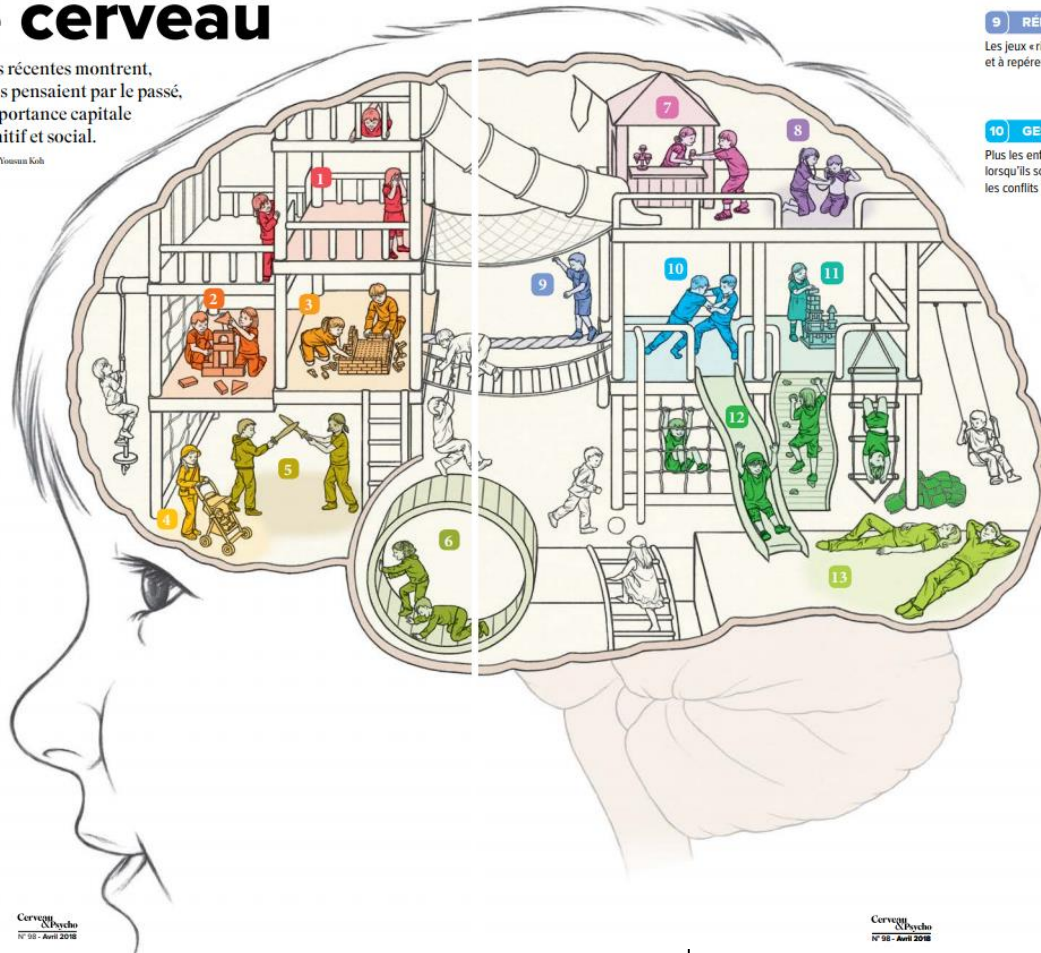
Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

## 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.



# Intérêts en classe de FLE



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



# Intérêts en classe de FLE



- Maitriser son stress
- Respecter les règles et les partenaires de jeux
- **S'exprimer en improvisant**
- Prendre des décisions

# Intérêts en classe de FLE



- Être dans une situation de **langage authentique**
- Interagir en **intelligence collective**
- S'entraider, coopérer
- Maîtriser des outils numériques

# Penser l'intégration des jeux dans le cours



## 4 étapes d'une séance ludo pédagogique :

### 1) Contextualisation :

Consignes, règles, outils, gages...

### 2) Expérimentation (jeu)

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

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

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

# Penser l'intégration des jeux dans le cours

CANOPÉ  
LE RÉSEAU DE CRÉATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

## EXEMPLE DE QUESTIONS À POSER LORS DU DÉBRIEFING



**QU'AVEZ-VOUS RESENTI LORS DE CETTE SÉANCE ?**

**QU'AVEZ-VOUS AIMÉ / PAS AIMÉ ?**

**QU'AVEZ-VOUS TROUVÉ FACILE / DIFFICILE ?**

**A QUOI SERT CE JEU ?**

**QU'EST-CE QU'IL PERMET DE DÉVELOPPER POUR LE GROUPE / POUR CHACUN D'ENTRE NOUS ?**

Source : Marion Forax – Canopé Cantal

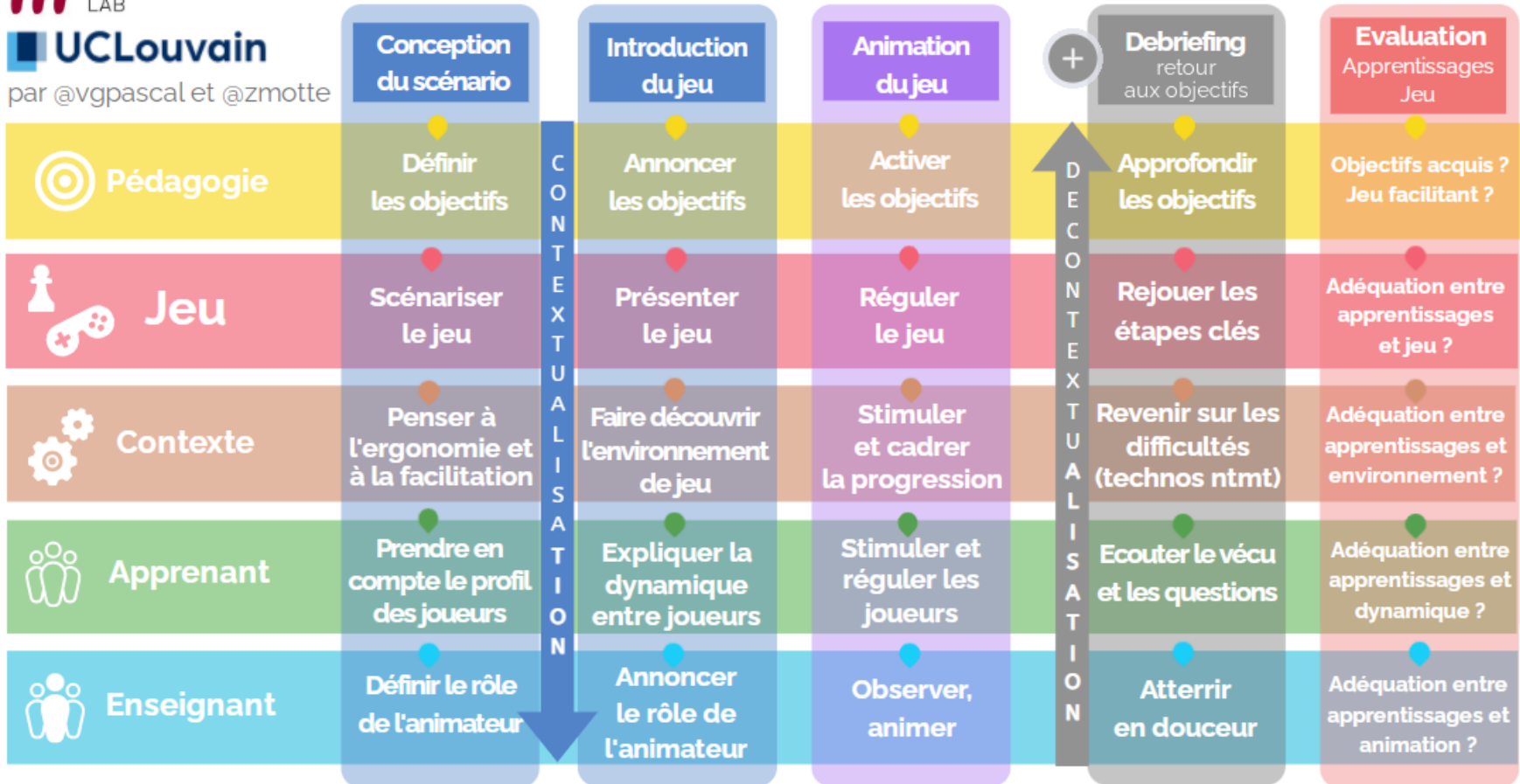
# Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique



UCLouvain

par @vgpascal et @zmotte









inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



<https://view.genial.ly/5bb11712304be1592037aa24/interactive-content-guide-ludification>



# Mécaniques de jeux

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

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



# Mécaniques de jeux

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

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

Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

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





# Collection JÀDE consultable sur myludo.fr



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



Collection 133

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

|   |                                 |  |                             |                               |   |
|---|---------------------------------|--|-----------------------------|-------------------------------|---|
| 10.0<br><br>Olé! Guacamolé<br>2021        | 10.0<br><br>Mot Malin<br>2021   | 9.5<br><br>Unanimo Party<br>2018   | 9.5<br><br>Just One<br>2018 | 9.5<br><br>Check List<br>2018 | 9.0<br><br>The Big Idea<br>2015                         |
| 9.0<br><br>Ricochet<br>2021               | 9.0<br><br>Mot Pour Mot<br>2021 | 9.0<br><br>Master Word<br>2018   | 9.0<br><br>Duplik<br>2018   | 9.0<br><br>Djam<br>2018       | 9.0<br><br>Class Time Des Thèmes<br>2015                |
| 9.0<br><br>Class Time Des Lettres<br>2018 | 8.5<br><br>Word Bank<br>2019    | 8.5<br><br>Unanimo<br>2014   | 8.5<br><br>Palabres<br>2019 | 8.5<br><br>Mystères?<br>2017  | 8.5<br><br>Mystères?<br>2013                            |
| 8.5<br><br>Moi Président<br>2015          | 8.5<br><br>Meuhte<br>2021       | 8.5<br><br>Intime Conviction N°1 -<br>L'affaire Des Poissons<br>De Chine<br>2017 | 8.5<br><br>Farben<br>2019   | 8.5<br><br>En Un Mot<br>2021  | 8.0<br><br>Time's Up! Family :<br>Version Verte<br>2018 |

# Présentation de JÀDE



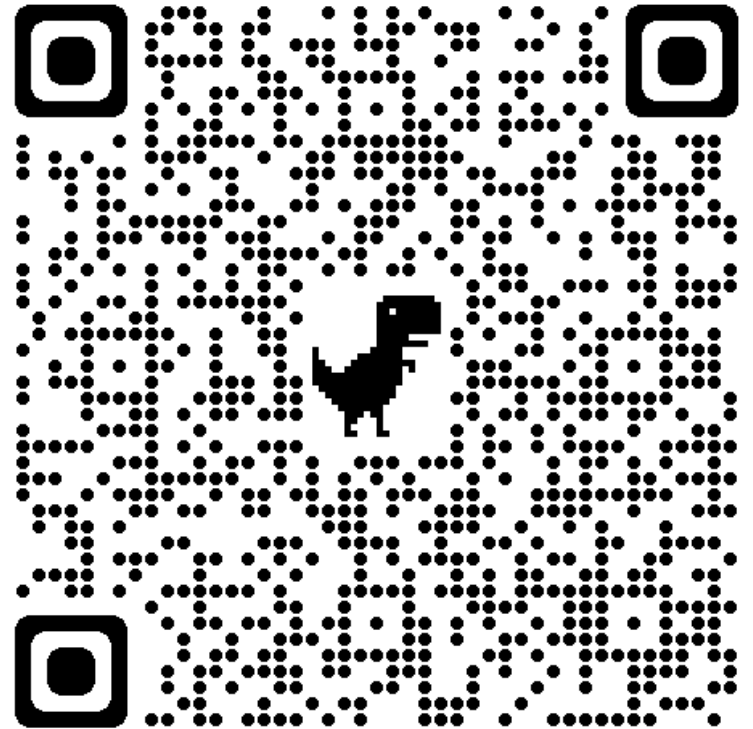
[https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/\\*\\*\\*/\\*\\*\\*/\\*\\*\\*/\\*\\*\\*/108/bynotedesc](https://www.myludo.fr/#!/profil/jade-jouons-a-distance-ensemble-delcife-upec-28869/collection/***/***/***/***/108/bynotedesc)



**J À D E**  
JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Collection 133

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



# 6 catégories



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

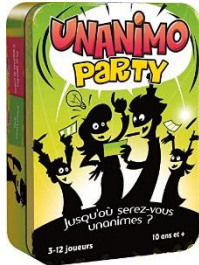
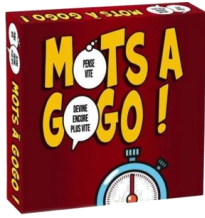
# Catégorie 2 - Les jeux « Association d'idées » »



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



# Catégorie 3 – Les jeux de lettres et de mots



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots

# Catégorie 4 – Les jeux de narration



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration

# Catégorie 5 – Les jeux de dessin



1. Les jeux d'ambiance, brise-glace , petit bac
2. Les jeux « Association d'idées »
3. Les jeux de lettres et de mots
4. Les jeux de narration
5. Les jeux de dessin

# Catégorie 6 – Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres



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

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



## Intérêt pédagogique:

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

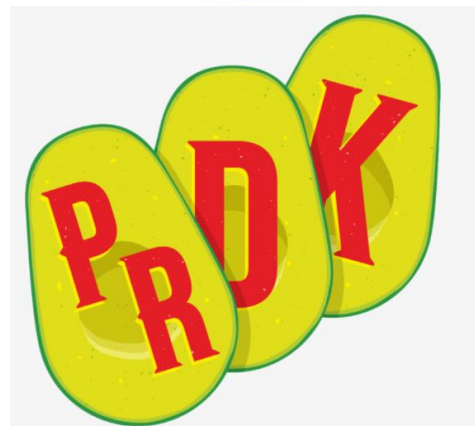
## Niveaux recommandés :

A2 - C1

## Utilisation en classe :

- Temps court, entre deux activités ou en fin de séance
- **Mise en place rapide**
- Mode compétitif apprécié
- Facilement adaptable aux contenus spécifiques de la séquence vue en classe

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



## DESCRIPTION :

À tour de rôle :

- 1) donnez **un mot qui ne contient aucune des lettres visibles** sur la table
- 2) et qui **correspond au thème donné** par le mot précédent  
...et qui est lié au mot précédent!

On ajoute une lettre à chaque tour!

## Exemple de parties :

Je viens de dire “**Langue**”, trouvez un mot lié à ce thème et qui ne contient pas les lettres :

**P . R . D . K**

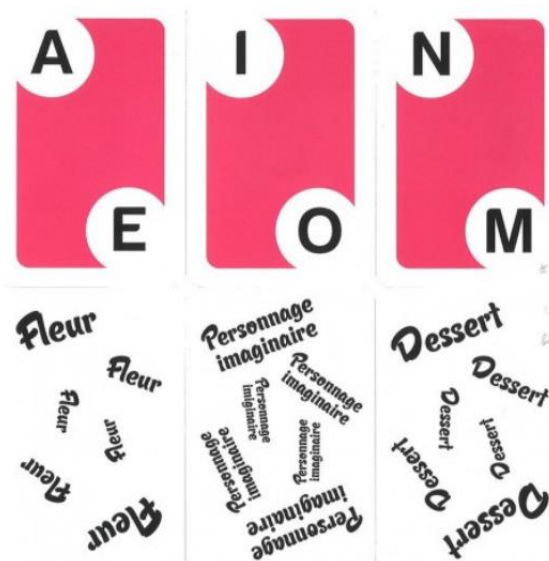
# Class Time - La bataille des thèmes



À VOUS DE JOUER!

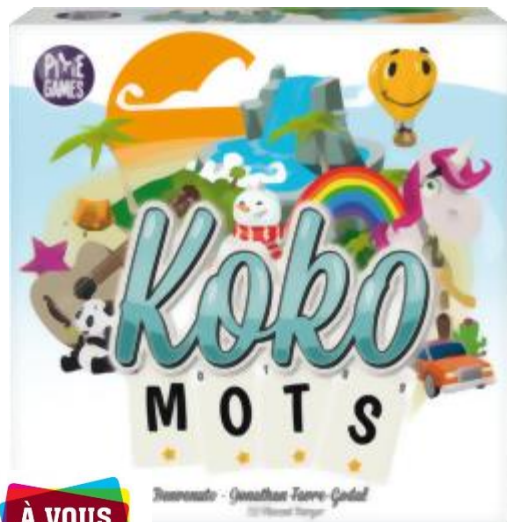
## DESCRIPTION :

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



YouTube

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



À VOUS DE JOUER!

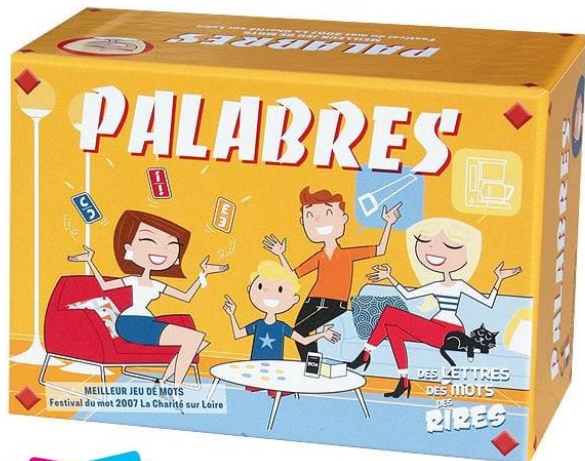
Trouver le maximum de mots liés au thème en 45 secondes.

Chaque mot doit **contenir 2 lettres présentes** sur la zone de jeu, sous le thème concerné.





# PALABRES - Jeu de lettres et de rapidité



À VOUS DE JOUER

Propositions  
Equipe 1



Propositions  
Equipe 2



## MOTS REFUSES

Pluriels en S, verbes conjugués, homonymes (COURT/COURS) lorsque l'un des homonymes a déjà été dit, noms propres, noms de marque, sigles et abréviations.

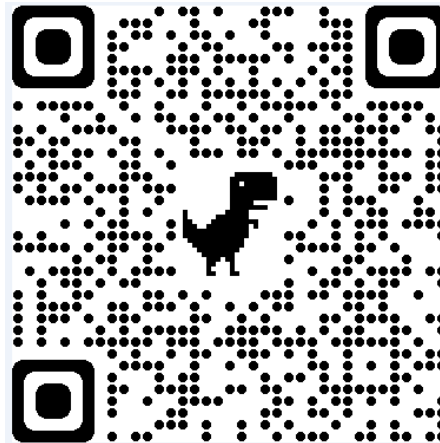
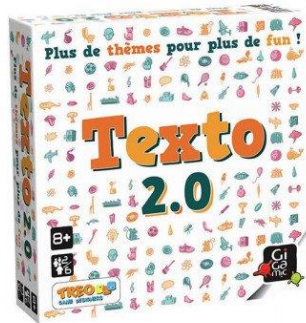
# DJAM – Jeu type « Petit bac » utilisable dans d'autres langues

## DESCRIPTION :

Trouvez le plus rapidement possible des mots correspondant au thème en y intégrant le plus de lettres apparaissant sur les dés.



# TEXTO! – P comme Pizza - Mospido



# Catégorie 2 – Les jeux « Association d'idées » »



## Intérêt pédagogique:

- Travailler sur les associations d'idées
- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

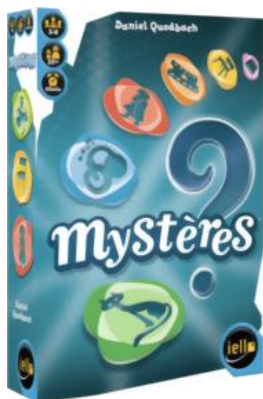
## Niveaux recommandés :

B1+ – C2

## Utilisation en classe :

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

# MYSTERES – La mécanique du portrait chinois

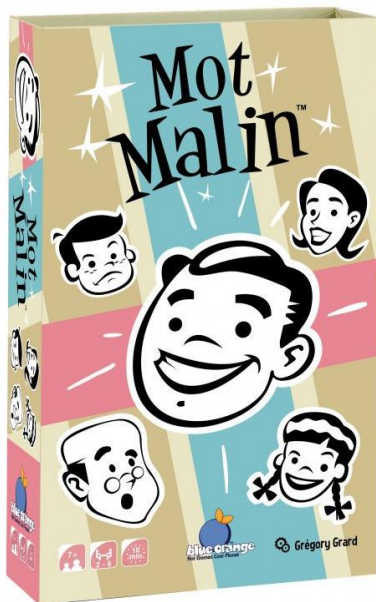


Et si c'était..... Ce serait... !

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



# Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



## DESCRIPTION :

Jeu coopératif de déduction basé sur une grille dont les entêtes de colonnes et de lignes possèdent un mot.

L'objectif des joueurs sera de **faire deviner en un temps limité l'intégralité des coordonnées de croisement** entre lignes et colonnes

## Règle du jeu :

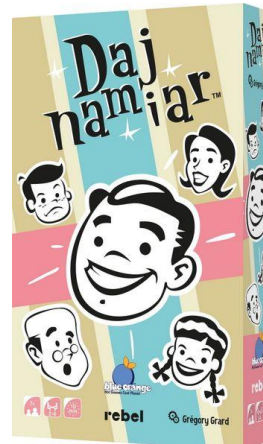
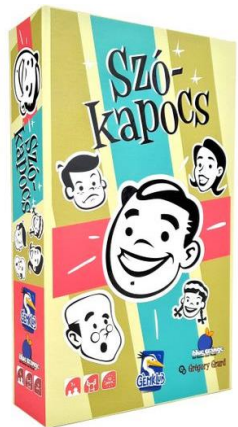
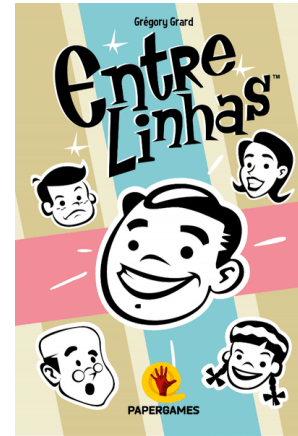
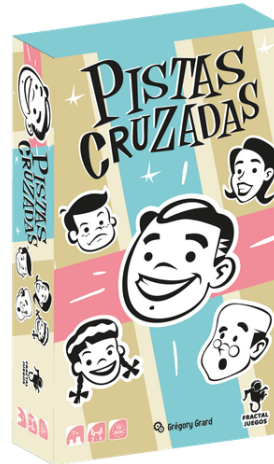
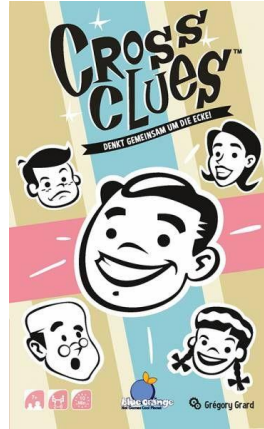
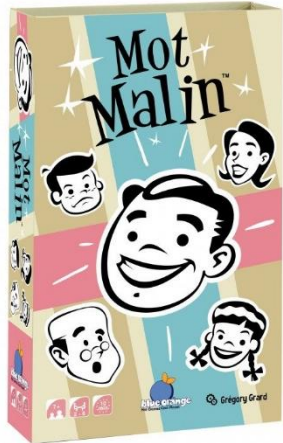
[https://www.didacto.com/index.php?controller=attachment&id\\_attachment=2743](https://www.didacto.com/index.php?controller=attachment&id_attachment=2743)  
et

<https://www.youtube.com/watch?v=6z6eS1A3elo>

## Intérêt pédagogique:

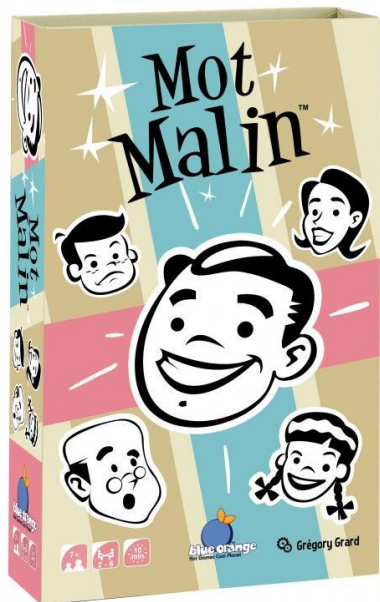
- Véritable casse tête pour trouver des indices
- Concertation et prise de décision entre joueurs
- Niveaux recommandés : B1+ à C2

# Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



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

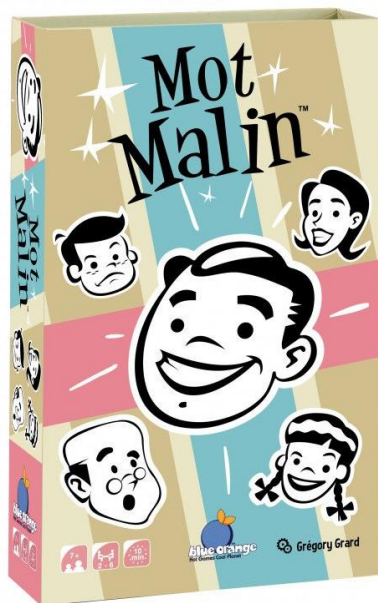
# Mot Malin – « Ma » perle ludique 2021



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

1 VACANCES 2 GUITARE 3 OURS 4 ORANGE

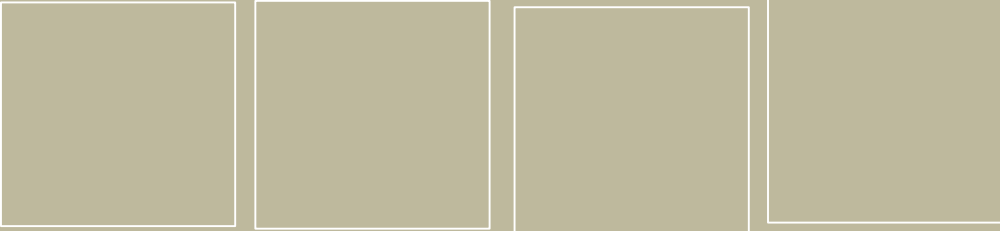
A MONTAGNE A1 B2 B3 Vétérinaire! C RAPIDE D JOIE D1 D2

*Ex: "Vétérinaire" pour faire deviner la position B3 (Ours / Docteur).*



► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)

Limite de temps : 5 minutes.



**A**  
SUPER

**B**  
VILLE

**C**  
LOURD

**D**  
FRANCE

cartes Coordonnées

**A<sup>1</sup>** **B<sup>1</sup>** **C<sup>1</sup>** **D<sup>1</sup>**

**A<sup>2</sup>** **B<sup>2</sup>** **C<sup>2</sup>** **D<sup>2</sup>**

**A<sup>3</sup>** **B<sup>3</sup>** **C<sup>3</sup>** **D<sup>3</sup>**

**A<sup>4</sup>** **B<sup>4</sup>** **C<sup>4</sup>** **D<sup>4</sup>**

**1**

DÉGUISEMENT

**2**

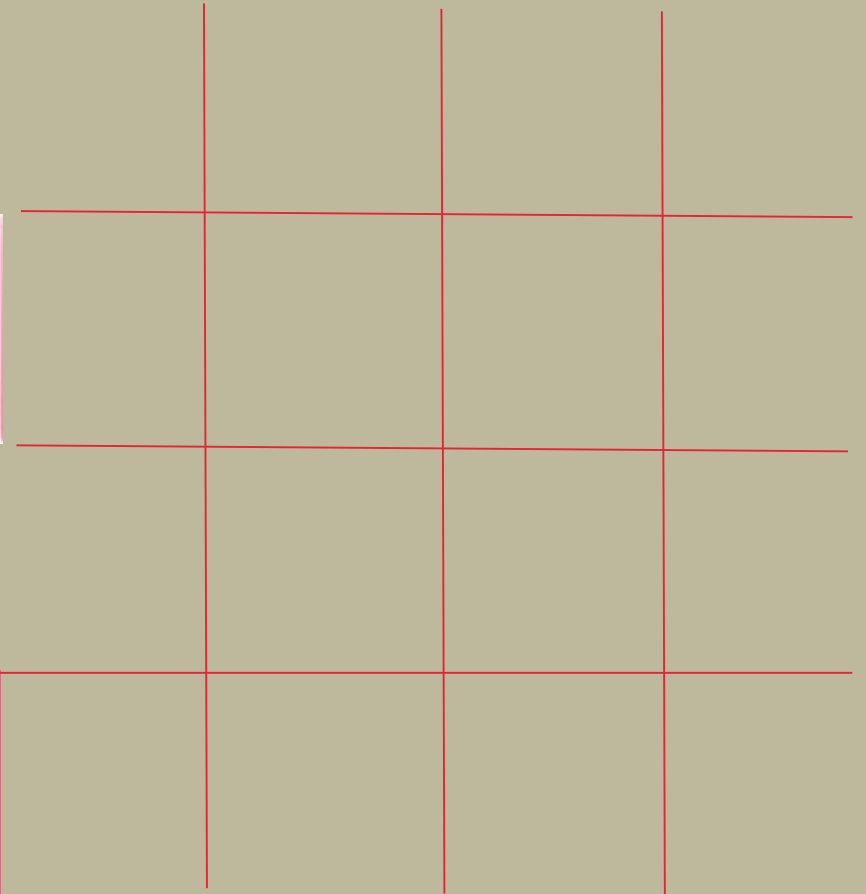
CHEF

**3**

JOUR

**4**

LIVRE



# Mot Malin

Grégory Grard



## 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  | Moyen  | Bon   | Excellent   |
|-----------|---|--|---|---|
|           | Oups, visiblement, vous ne vous êtes pas du tout compris. | Vous vous comprenez mieux, c'est un effort à prendre en compte ! | Une connexion commence à s'établir entre vous ! | Vous avez développé de véritables dons de télépathe ! |
| Express   | < 4   | 4-5  | 6-7   | 8+  |
| Classique | < 8   | 8-11   | 12-14   | 15+   |
| Expert    | < 12  | 12-16  | 17-22   | 23+   |

## Variante : Silence radio

À présent, les joueurs ne peuvent plus communiquer afin d'échanger leurs opinions.

Un seul joueur doit se lancer et proposer une seule réponse.



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

|              |              |              |               |
|--------------|--------------|--------------|---------------|
| <b>A</b>     | <b>B</b>     | <b>C</b>     | <b>D</b>      |
| <b>SUPER</b> | <b>VILLE</b> | <b>LOURD</b> | <b>FRANCE</b> |

# Réponses possibles

cartes Coordonnées

|                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <b>A<sup>1</sup></b> | <b>B<sup>1</sup></b> | <b>C<sup>1</sup></b> | <b>D<sup>1</sup></b> |
| <b>A<sup>2</sup></b> | <b>B<sup>2</sup></b> | <b>C<sup>2</sup></b> | <b>D<sup>2</sup></b> |
| <b>A<sup>3</sup></b> | <b>B<sup>3</sup></b> | <b>C<sup>3</sup></b> | <b>D<sup>3</sup></b> |
| <b>A<sup>4</sup></b> | <b>B<sup>4</sup></b> | <b>C<sup>4</sup></b> | <b>D<sup>4</sup></b> |

|          |                    |
|----------|--------------------|
| <b>1</b> | <b>DÉGUISEMENT</b> |
| <b>2</b> | <b>CHEF</b>        |
| <b>3</b> | <b>JOUR</b>        |
| <b>4</b> | <b>LIVRE</b>       |

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

# Mot Malin – Détournement & Variante



## PROJET en cours :

Inventer de nouvelles cartes du jeu et les adapter pour une version du jeu **Mot Malin** :

**Santé / Biotechnologies/ Inclusion**

## Travail d'équipe à distance :

- Enseignante Biotechnologies (Hauts-de-France)
- Coordinatrice Qualité aux cadres de santé (Belgique)
- Enseignante Economie Sociale et Familiale (Bretagne)
- Enseignant Français (Paris)
- Manager éditorial de Blue Orange

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



# JUST ONE – Faire deviner un mot mystère



## DESCRIPTION :

Vous jouez ensemble pour découvrir autant de mots mystères que possible. Trouvez le meilleur indice pour aider votre coéquipier. **Soyez unique, car tous les indices identiques seront annulés!**

## Intérêt pédagogique:

- Renforcer les champs lexicaux
- Simplicité de la règle de jeu
- Bonne ambiance, et jouabilité de toute l'équipe
- **Mode Coopératif**
  
- Niveaux recommandés : B1+ à C2

# JUST ONE – Faire deviner un mot mystère



**JUST ONE**  
Ludovic Roudy & Bruno Sautter  
Jeu d'ambiance coopératif

Jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots Mystère!

Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original car tous les indices identiques seront annulés!

**1 Écrivez** (Indices: CHATEAU, ARÈNE, CLOWN)

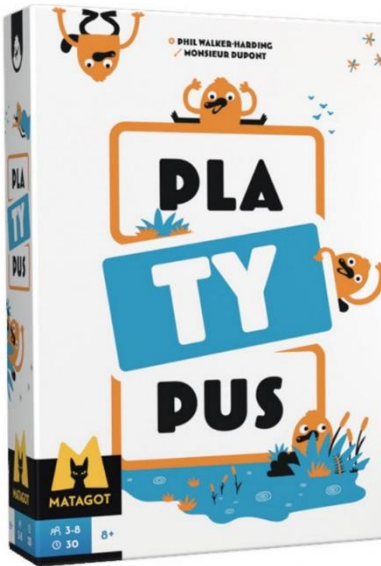
**2 Comparez** (Indices: CHATEAU, ARÈNE, CLOWN)

**3 Devinez!** (Indices: CHATEAU, ARÈNE) **Cirque!**

▲▲▲ 3-7   ▲▲ 8+   ▼ 20'

Contenu : 110 cartes, 7 chevalets, 7 feutres effaçables, 1 livret de règles.

# PLATYPUS – Jeu de déduction



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

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

**1**  
LES EXPLORATEURS DOIVENT PROGRESSIVEMENT ELIMINER LES MAUVAIS MOTS, POUR NE GARDER QUE LE BON !

**2**  
LES GUIDES CHOISSENT L'ADJECTIF QU'ILS TROUVENT LE PLUS APPROPRIÉ POUR NE PAS ELIMINER LE BON MOT.

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

**MATÉRIEL :**

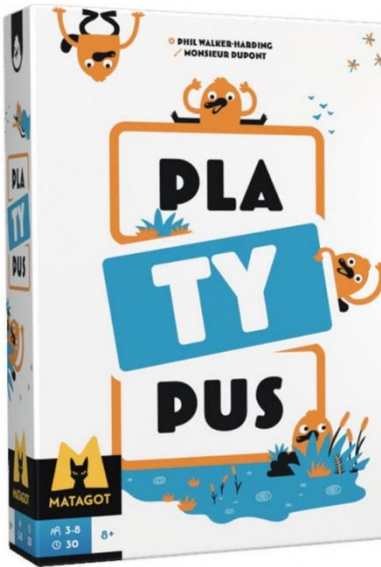
- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 LIVRET DE RÈGLES
- 1 JETON EXPLORATEUR
- 150 CARTES ADJECTIF
- 120 CARTES NOM
- 8 CARTES NUMÉRO

**MATAGOT**  
@EditionsMatagot  
©2022 Matagot  
155 rue de la Tonde, 33000 Bordeaux  
www.matagot.com

8+ 3-8 30



# PLATYPUS – Jeu de déduction



# Ricochet

– Associer des mots pour trouver un rebus final



## 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!

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

Rébus de 3 mots. Départ : **Lettre - Goutte**

1

Martien

Être

Dernier

Amour

Contre

2

Pour

Avril

Avoir

Mars

Bulletin

3

4

5

6

Pluie

Sens

Eléphant

Humain

Mot

7

8

9

10

11

Haine

Voter

Singulier

Eux

Pluriel

Tique

Unique

Météo

Tasse

Premier

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



A 5x5 grid of words on a dark blue background with faint illustrations of a planet, a shark, and a dolphin. The words are:

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

Two red boxes with the number 1 are placed over the words "Pluie" and "Mot". Green leaf-like shapes are scattered around the grid.

# Ricochet 1

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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

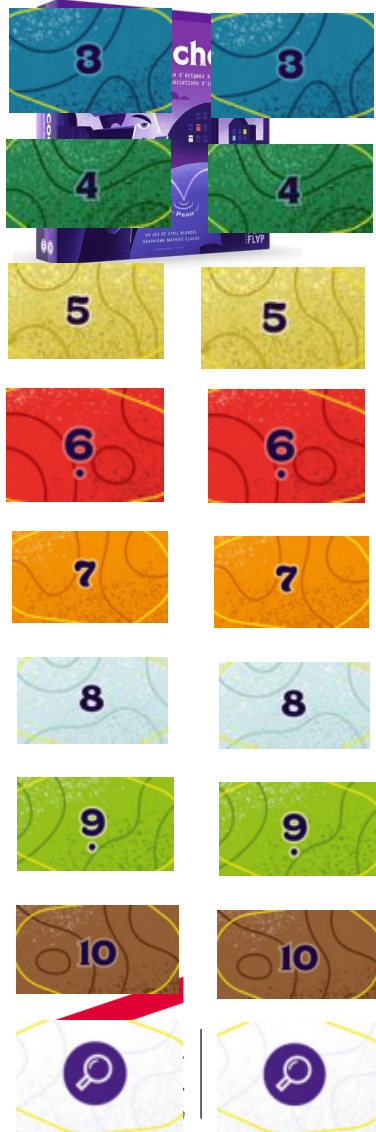


|    |         |        |           |        |          |
|----|---------|--------|-----------|--------|----------|
|    |         | 2      |           |        |          |
| 1  | Martien | Être   | Dernier   | Amour  | Contre   |
| 2  |         |        |           |        |          |
| 3  |         |        |           |        |          |
| 4  | Pour    | Avril  | Avoir     | Mars   | Bulletin |
| 5  |         |        |           |        |          |
| 6  | 1       |        |           |        | 1        |
| 7  | Pluie   | Sens   | Eléphant  | Humain | Mot      |
| 8  |         |        |           |        |          |
| 9  | Haine   | Voter  | Singulier | Eux    | Pluriel  |
| 10 |         |        |           |        |          |
|    |         |        | 2         |        |          |
|    | Tique   | Unique | Météo     | Tasse  | Premier  |

# Ricochet 1

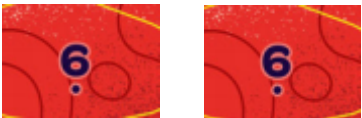
Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



|    |         |        |           |        |          |
|----|---------|--------|-----------|--------|----------|
|    |         | 2      |           |        |          |
| 1  | Martien | Être   | Dernier   | Amour  | Contre   |
| 2  |         |        |           |        |          |
| 3  |         |        |           |        |          |
| 4  | Pour    | Avril  | Avoir     | Mars   | Bulletin |
| 5  |         |        |           |        |          |
| 6  | 1       | Sens   | Eléphant  | Humain | 1        |
| 7  |         |        |           |        |          |
| 8  |         |        |           |        |          |
| 9  | Haine   | Voter  | Singulier | Eux    | Pluriel  |
| 10 |         |        |           |        |          |
|    |         |        | 2         |        |          |
|    | Tique   | Unique | Météo     | Tasse  | Premier  |

# Ricochet 1



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

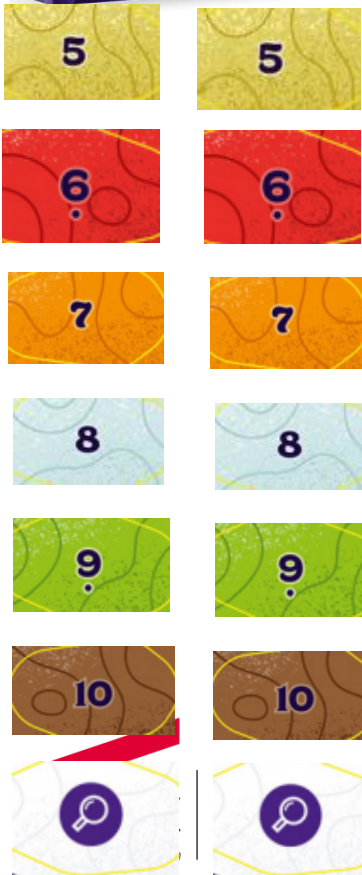
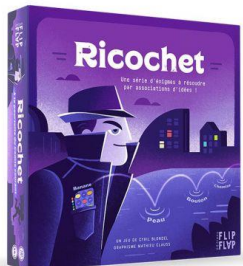
Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

|    |         |        |           |         |       |          |
|----|---------|--------|-----------|---------|-------|----------|
| 1  | Martien | Être   | 2         | Dernier | Amour | Contre   |
| 2  |         |        |           |         |       |          |
| 3  |         |        |           |         |       | 3        |
| 4  | Pour    | Avril  | Avoir     | Mars    |       | Bulletin |
| 5  |         |        |           |         |       |          |
| 6  | 1       | Sens   | Eléphant  | Humain  |       | 1        |
| 7  |         |        |           |         |       |          |
| 8  | Haine   | Voter  | Singulier | Eux     |       | Pluriel  |
| 9  |         |        |           |         |       |          |
| 10 |         |        | 2         |         |       | 3        |
|    | Tique   | Unique | Météo     | Tasse   |       | Premier  |

2

# Ricochet 1



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

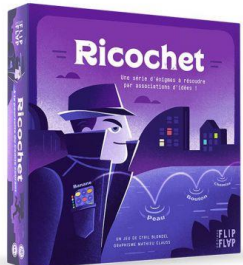
Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



|    |         |        |           |        |          |
|----|---------|--------|-----------|--------|----------|
|    | Martien | Être   | 2         | Amour  | Contre   |
| 5  |         |        |           |        | 3        |
|    | Pour    | Avril  | Avoir     | Mars   | Bulletin |
| 6  |         |        |           |        |          |
| 7  | 1       | Sens   | Eléphant  | Humain | 1        |
| 8  |         |        |           |        |          |
| 9  | Haine   | Voter  | Singulier | Eux    | Pluriel  |
| 10 |         |        |           |        | 3        |
|    | Tique   | Unique | 2         | Tasse  | Premier  |



# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

|    |         |        |           |        |          |
|----|---------|--------|-----------|--------|----------|
| 1  | Martien | Être   | 2         | Amour  | Contre   |
| 2  |         |        |           |        |          |
| 3  |         | 4      |           |        | 3        |
| 4  | Pour    | Avril  | Avoir     | Mars   | Bulletin |
| 5  |         |        |           |        |          |
| 6  | 1       | Sens   | Éléphant  | Humain | 1        |
| 7  |         |        |           |        |          |
| 8  |         | 4      |           |        |          |
| 9  | Haine   | Voter  | Singulier | Eux    | Pluriel  |
| 10 |         |        |           |        | 3        |
|    | Tique   | Unique | 2         | Tasse  | Premier  |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

|    |         |        |           |        |         |
|----|---------|--------|-----------|--------|---------|
| 1  | Martien | Être   | 2         | Amour  | Contre  |
| 2  |         |        |           |        |         |
| 3  |         | 4      |           |        | 3       |
| 4  | Pour    | Avril  | Avoir     | Mars   |         |
| 5  |         |        |           |        |         |
| 6  | 1       | Sens   | Éléphant  | Humain | 1       |
| 7  |         |        |           |        |         |
| 8  |         | 4      |           |        |         |
| 9  | Haine   | Voter  | Singulier | Eux    | Pluriel |
| 10 |         |        |           |        |         |
|    | Tique   | Unique | 2         | Tasse  | 3       |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



|    |         |        |          |           |        |
|----|---------|--------|----------|-----------|--------|
| 1  | Martien | Être   | 2        | Amour     | Contre |
| 2  | 5       | 4      | 5        | 3         |        |
| 3  | Pour    | Avril  | Avoir    | Mars      |        |
| 4  | 1       | Sens   | Eléphant | Humain    | 1      |
| 5  |         |        |          |           |        |
| 6  | Haine   | 4      | Voter    | Singulier | Eux    |
| 7  |         |        |          |           |        |
| 8  |         |        |          |           |        |
| 9  |         |        |          |           |        |
| 10 | Tique   | Unique | 2        | Tasse     | 3      |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



|    |         |        |           |        |         |
|----|---------|--------|-----------|--------|---------|
| 1  | Martien | Être   | 2         | Amour  | Contre  |
| 2  | 5       | 4      | 5         | 3      |         |
| 3  | Pour    |        | Avoir     | Mars   |         |
| 4  | 1       | Sens   | Eléphant  | Humain | 1       |
| 5  |         |        |           |        |         |
| 6  |         |        |           |        |         |
| 7  |         |        |           |        |         |
| 8  | Haine   | 4      | Singulier | Eux    | Pluriel |
| 9  |         |        |           |        |         |
| 10 |         |        |           |        |         |
|    | Tique   | Unique | 2         | Tasse  | 3       |

# Ricochet 1



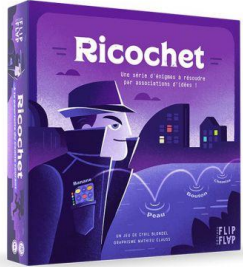
Pour ricocher d'un mot à l'autre, utilisez les synonymes, les contraires, les expressions du langage courant ou littéraires, les catégories, les mots composés, les personnes célèbres ou les titres d'œuvres (livres, films, chansons...).

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



|    |         |        |           |        |
|----|---------|--------|-----------|--------|
|    | 6       |        |           | 6      |
|    | Martien | Être   | Amour     | Contre |
| 2  |         |        |           |        |
| 3  | 5       |        | 5         |        |
| 4  | Pour    | 4      | Mars      | 3      |
| 5  |         |        |           |        |
| 6  | 1       | Sens   | Eléphant  | Humain |
| 7  |         |        |           |        |
| 8  |         |        |           |        |
| 9  | Haine   | 4      | Singulier | Eux    |
| 10 |         |        |           |        |
|    | Tique   | Unique | 2         | Tasse  |
|    |         |        |           | 3      |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



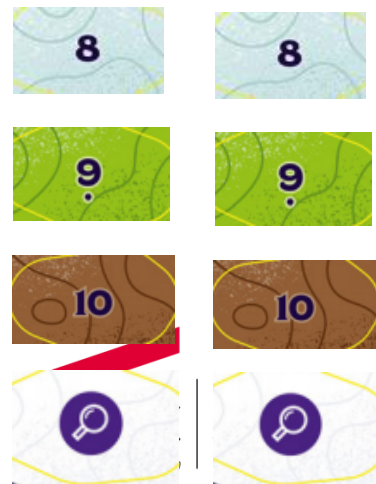
|    |         |        |           |        |         |
|----|---------|--------|-----------|--------|---------|
|    | 6       |        |           | 6      |         |
|    | Martien | Être   | 2         | Amour  | Contre  |
| 1  |         |        |           |        |         |
| 2  |         |        |           |        |         |
| 3  |         |        |           |        |         |
| 4  | 5       | 4      | Avoir     | 5      | 3       |
| 5  |         |        |           |        |         |
| 6  | 1       | Sens   | Eléphant  | Humain | 1       |
| 7  |         |        |           |        |         |
| 8  |         |        |           |        |         |
| 9  |         |        |           |        |         |
| 10 |         |        |           |        |         |
|    | Haine   | 4      | Singulier | Eux    | Pluriel |
|    |         |        |           |        |         |
|    | Tique   | Unique | 2         | Tasse  | 3       |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



The main image shows the Ricochet board game grid. The board is a 5x5 grid of circular cells. The words in the grid are: Row 1: Martien, Être, (blank), Amour, Contre; Row 2: (blank), (blank), Avoir, (blank), (blank); Row 3: (blank), Sens, Eléphant, Humain, (blank); Row 4: Haine, (blank), Singulier, Eux, Pluriel; Row 5: Tique, Unique, (blank), Tasse, (blank). The grid is surrounded by a decorative border with various patterns and colors. There are also several green clover-like shapes scattered on the board.

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

The image shows a 5x5 grid of circular tiles on a dark blue background. The tiles contain words and numbers. The words are: Être, Amour, Avoir, Eléphant, Humain, Haine, Singulier, Eux, Pluriel, Tique, Unique, Tasse. The numbers are: 6, 2, 6, 5, 4, 3, 1, 7, 1, 8, 9, 10, 4, 2, 3. The tiles are arranged in a grid with some tiles missing or obscured by green leaf-like shapes. The numbers are placed in the corners of the tiles. The words are placed in the center of the tiles. The grid is surrounded by a dark blue border with some green leaf-like shapes. The overall theme is nature and words.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

The image shows a set of Ricochet cards. There are two columns of cards. The first column has cards with numbers 8, 9, 10, and a magnifying glass icon. The second column has cards with numbers 8, 9, 10, and a magnifying glass icon. The cards are arranged in a grid. The magnifying glass icon is on a white background with a purple circle.



# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



Game board layout with words and numbered tiles:

|    |       |             |           |        |         |
|----|-------|-------------|-----------|--------|---------|
| 1  | 6     | 8<br>Être   | 2         | Amour  | 6       |
| 2  |       |             |           |        |         |
| 3  | 5     | 4           | Avoir     | 5      | 3       |
| 4  |       |             |           |        |         |
| 5  |       | 7           |           | 7      |         |
| 6  | 1     | Sens        | Éléphant  | Humain | 1       |
| 7  |       |             |           |        |         |
| 8  |       | 4           | Singulier | Eux    | Pluriel |
| 9  |       |             |           |        |         |
| 10 |       | 8<br>Unique | 2         | Tasse  | 3       |
|    | Tique |             |           |        |         |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

9  
9  
10  
10  
Magnifying glass icon  
Magnifying glass icon

|       |             |           |       |         |
|-------|-------------|-----------|-------|---------|
| 6     | 8<br>Être   | 2         | Amour | 6       |
| 5     | 4           | Avoir     | 5     | 3       |
| 1     | 7           | Éléphant  | 7     | 1       |
| Haine | 4           | Singulier | Eux   | Pluriel |
| Tique | 8<br>Unique | 2         | Tasse | 3       |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



|    |       |        |          |           |     |         |
|----|-------|--------|----------|-----------|-----|---------|
|    | 6     | 8      | 2        | Amour     | 6   |         |
|    |       | Être   |          |           |     |         |
| 3  | 5     | 4      | 9        | 5         | 3   |         |
|    |       |        | Avoir    |           |     |         |
| 6  | 1     | 7      | Eléphant | 7         | 1   |         |
|    |       |        |          |           |     |         |
| 8  | Haine | 4      | 9        | Singulier | Eux | Pluriel |
|    |       |        |          |           |     |         |
| 10 | Tique | 8      | 2        | Tasse     | 3   |         |
|    |       | Unique |          |           |     |         |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte



A 5x5 grid of circular tiles for the Ricochet game. The tiles contain words and numbers. The words are: Amour, Avoir, Eléphant, Singulier, Eux, Pluriel, Tasse, and Tique. The numbers are: 6, 8, 2, 6, 5, 4, 9, 3, 1, 7, 7, 1, 4, 9, 4, 8, 2, 3, 8, 2, 3. The grid is surrounded by a vertical column of numbered circular tiles (1-10) and a horizontal row of numbered rectangular tiles (10, 10, 10, 3). The background is dark blue with stylized green leaves.

|       |   |                |       |         |
|-------|---|----------------|-------|---------|
| 6     | 8 | 2              | Amour | 6       |
| 5     | 4 | 9<br>Avoir     | 5     | 3       |
| 1     | 7 | Eléphant       | 7     | 1       |
| Haine | 4 | 9<br>Singulier | Eux   | Pluriel |
| Tique | 8 | 2              | Tasse | 3       |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : **Lettre - Goutte**

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



# Ricochet 1



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

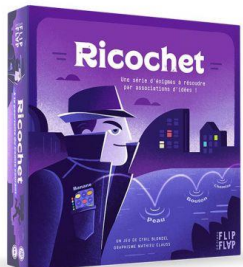
Rébus de 3 mots. Départ : Lettre - Goutte

10 numbered circles (1-10) are arranged vertically on the left side of the board.

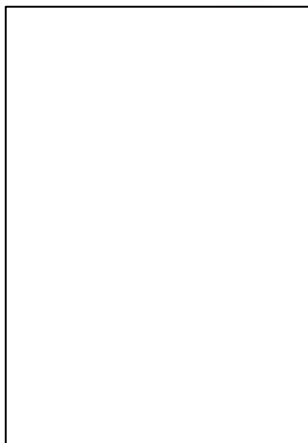
|       |   |          |       |         |
|-------|---|----------|-------|---------|
| 6     | 8 | 2        | Amour | 6       |
| 5     | 4 | 9        | 5     | 3       |
| 1     | 7 | Eléphant | 7     | 1       |
| 10    | 4 | 9        | Eux   | 10      |
| Haine | 4 | 9        | Eux   | Pluriel |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

Arrows indicate connections between words and numbers. A magnifying glass icon is present in the top-right and middle-right cells.

# Ricochet 1



# RÉPONSE



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

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

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

The image shows a 10x5 grid of circular spaces on a Ricochet board game. Each space contains a card with a number or a symbol. The cards are arranged as follows:

|             |       |   |          |             |    |
|-------------|-------|---|----------|-------------|----|
| 1           | 6     | 8 | 2        | Search icon | 6  |
| 2           |       |   |          |             |    |
| 3           | 5     | 4 | 9        | 5           | 3  |
| 4           |       |   |          |             |    |
| 5           |       |   |          |             |    |
| 6           | 1     | 7 | Eléphant | 7           | 1  |
| 7           |       |   |          |             |    |
| 8           | 10    | 4 | 9        | Search icon | 10 |
| 9           |       |   |          |             |    |
| 10          |       |   |          |             |    |
| Search icon | Tique | 8 | 2        | Tasse       | 3  |

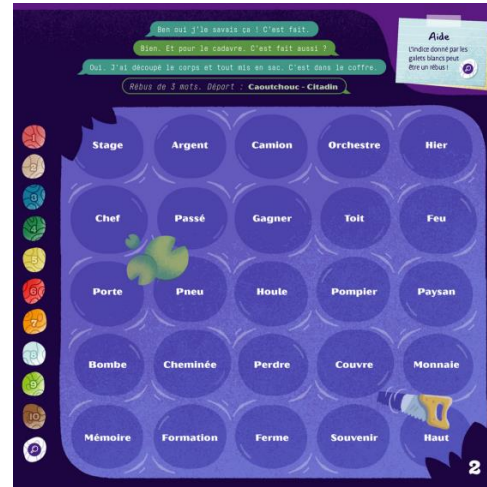
The board also features a central illustration of an elephant and a shark, and several green bushes scattered across the grid.

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



3 autres grilles à compléter (DEMO) :

<https://www.flipflapéditions.fr/wp-content/uploads/2020/04/ricochet-A4.pdf>



5 grilles en vidéo Entre Joueurs avec l'auteur Cyril Blondel sur :

<https://www.youtube.com/watch?v=ve3Jxl5fcCE>



# Ricochet... adapté pour les mathématiques



## Ricochet

© Flip Flap Editions

par @DesmathsFr



C'est quoi ce niveau inédit du jeu Ricochet ?

Un truc amateur pour la semaine des maths...

Oula, tu m'as pris pour qui là ?

Rébus de 3 mots. Départ: Semaine - Mathématique



Détournement avec associations mathématiques sur

<https://view.genial.ly/6050ea8b9380b60d3473600b>

# Ricochet... détourné .....et à réutiliser



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

# Tandem - Trouver un lien entre 2 mots



55 cartes

8+   2 à 8  10 min

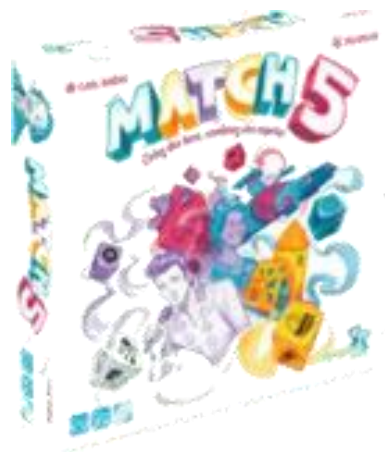
## Des mots à profusion !

Qui fera la bonne association ?



Tête + Air = Tête en l'air  
Prendre + Poids = Prendre du poids !  
Soyez le plus rapide à créer une expression en associant deux mots.

# Match 5 – Trouver un lien entre 2 dés



Trouvez un lien entre 2 dés et essayez d'avoir la même réponse qu'un autre joueur!

**1. Lancez**

**2. Écrivez**

**3. Comparez!**

**CROCODILE!**

**REQUIN!**

**REQUIN!**

**Matériel:**

- 10 Dés uniques
- 10 Tuiles mots
- 1 Bloc-notes
- 1 Sablier
- 1 Livret de règles

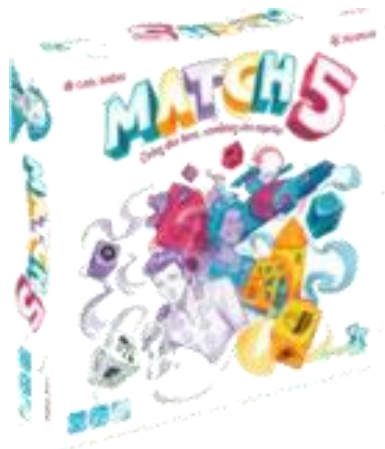
**CARL BRIÈRE**

**SILLYJELLIE**

**Acteur Requin**

**Simba Capital**

# Match 5 – Trouver un lien entre 2 dés























# MATCH 5

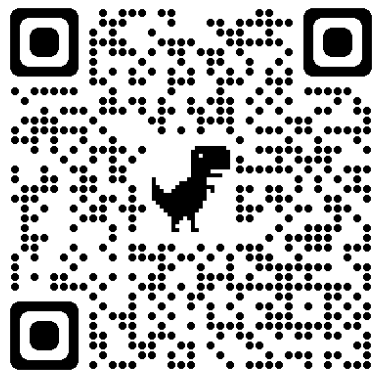


**PARTIE #1**  
**MANCHE #1**

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| <b>MORT</b><br> | <b>PERSONNAGE</b><br> | <b>LÉGUME</b><br> | <b>BOIS</b><br> | <b>COMMENCE<br/>PAR A</b><br> |
|--|--|--|--|--|

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

**TOTAL #1**



# Catégorie 3 – Les jeux de lettres et de mots



## Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

## Niveaux recommandés :

B1+ – C2

## Utilisation en classe :

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

# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique

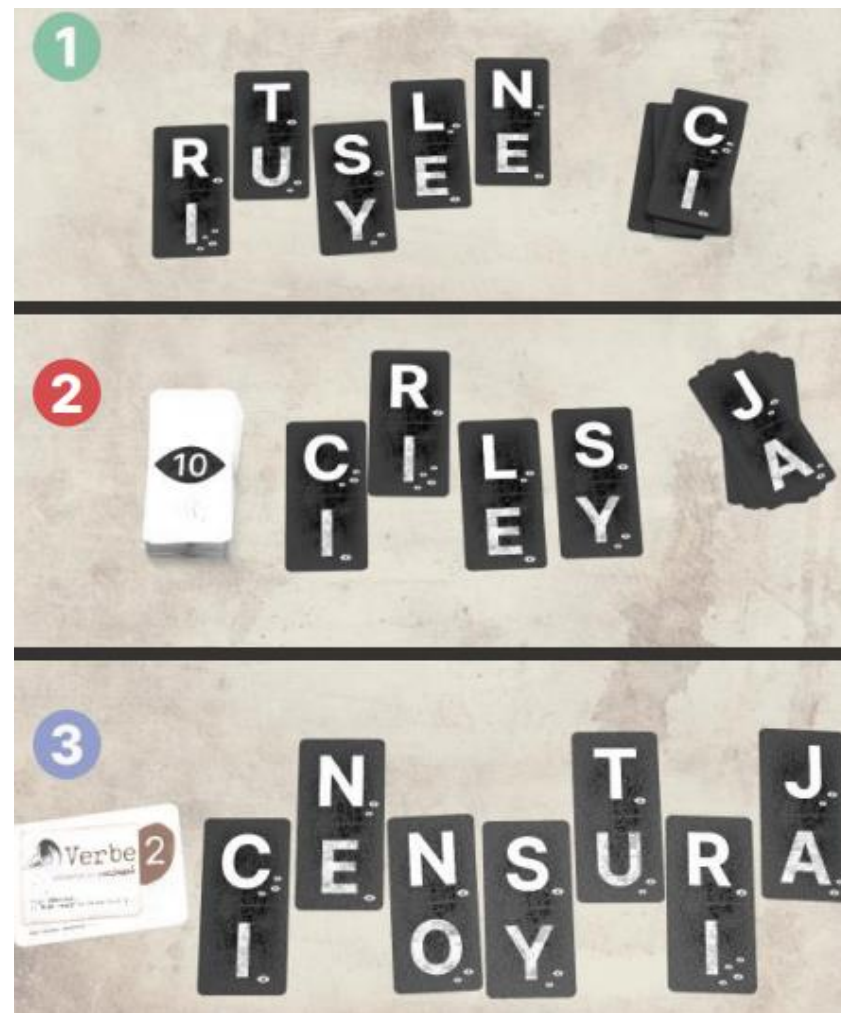


## DICTOPIA

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

### Objectifs :

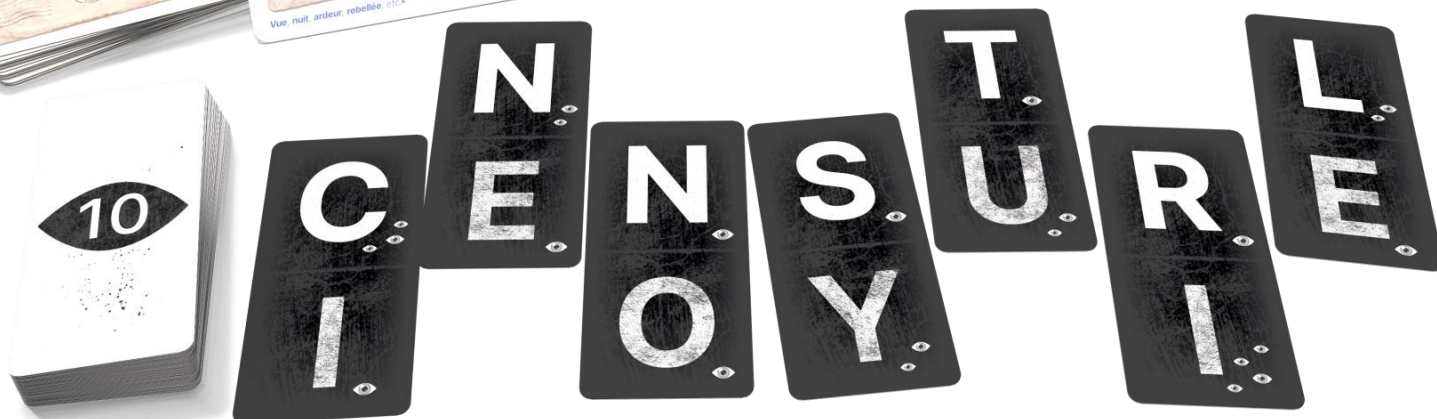
- 1 point par lettre posée
- 3 points bonus si le nombre d'œil correspond à celui de la pioche
- 2 ou 3 points bonus si la consigne donnée est suivie.



# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



# DICTOPIA



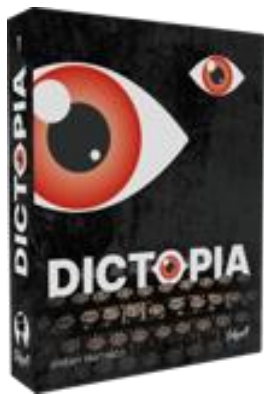
## Contenu :

60 cartes Lettres  
20 cartes Consignes

1 à 7 joueurs



# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



# DICTOPIA



## Contenu :

60 cartes Lettres  
20 cartes Consignes

1 à 7 joueurs

# SPEED LETTERS – Jeu de rapidité et de mémoire



# MASTER Word – Jeu coopératif



**SUIVEZ LE GUIDE**

Travaillez tous ensemble pour retrouver le MAÎTRE-MOT.

- 1** Chaque joueur formule une piste.
- 2** Le guide indique combien sont bonnes, sans dire lesquelles!
- 3** Discutez, déduisez et trouvez la réponse!

**ON CHERCHE UN Animal**

|             |                  |           |
|-------------|------------------|-----------|
| 1 Mammifère | 2 Terrestre      | 3 Poisson |
| Crinière    | Prédateur        | Poilu     |
| Félin       | Taches / Rayures | Jungle    |

**ON A DEUX BONNES PISTES! C'EST SANS DOUTE MAMMIFÈRE + TERRESTRE.**

**CE N'EST PAS UN LÉON SINON ON AURAIT 3 JETONS! PEUT-ÊTRE UN AUTRE PRÉDATEUR POILU?**

**TOUR BON! ON VA TROUVER!**

|          |         |  |
|----------|---------|--|
| Panthère | 3 Tigre |  |
|----------|---------|--|

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

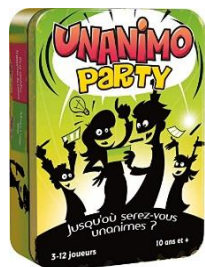
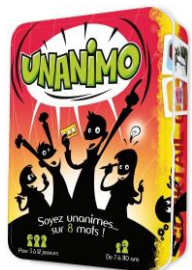
**didacto**  
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

**JADE**  
JOUER À DISTANCE ÉCOLE

Mai 2022

83

# UNANIMO et UNANIMO PARTY



## DESCRIPTION :

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

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

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

## Intérêt pédagogique:

- Activer ou de réactiver le vocabulaire de base
  - Travailler sur les champs lexicaux
  - Coopérer et s'entraider
  - Décider et négocier collectivement
- 
- Niveaux recommandés : A1 – C2

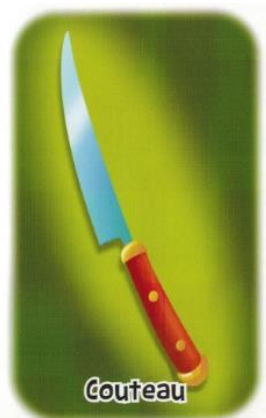
# UNANIMO et UNANIMO PARTY



Chocolat



Clé



Couteau



Tente



Facteur



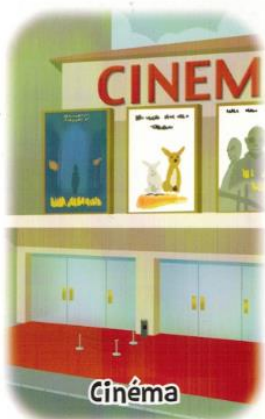
Baguette



Vache



Métro



Cinéma



Ordinateur

# UNANIMO et UNANIMO PARTY



De Vladislav Kucherenko à Tout le monde:

lait  
cultivation  
herbe  
ferme

De Trang à Tout le monde:

Lait, ferme, viande, bœuf, fromage,  
beurre

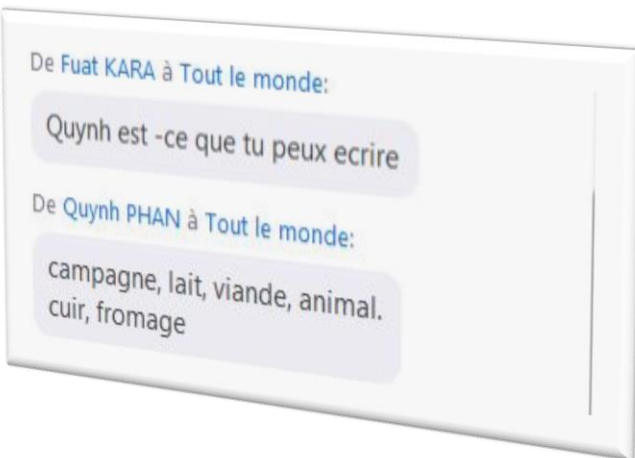
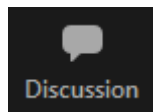
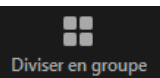
De Alejandro Vargas à Tout le monde:

Campagne  
Lait  
ferme  
animal  
viande  
fromage

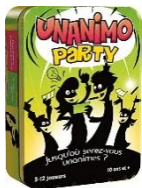
Envoyer à : Tout le monde ▾

Saisir le message ici...

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

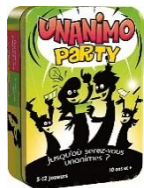


# UNANIMO et UNANIMO PARTY



|   |                                 |   |   |
|---|---------------------------------|---|---|
| Noms de chanteur ou de groupe de musique en un seul mot | A des cornes                    | Ça va par paire                             | Animaux commençant par la lettre « C »              |
| Ce que l'on met dans sa poche                           | On en a au moins 3 sur le corps | Prénoms féminins terminant par « A »        | On adorerait plonger dans une piscine remplie de... |
| Races de chien  | À l'hôpital                     | Sur la liste de courses d'un végétarien     | Plats qui se partagent, qui se mangent à plusieurs  |
| Vus dans un château                                     | Dans la malle du magicien       | Choses qui ne rentrent pas dans l'ascenseur | C'est jaune   |

# UNANIMO et UNANIMO PARTY



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



# Catégorie 4 – Les jeux de narration



## Intérêt pédagogique:

- Encourage l'expression écrite ou orale
- Décoder une image, l'interpréter
- Aider à la construction du schéma narratif
- Utiliser des connecteurs logiques et respecter une cohérence
- Développer les personnages/les décors
- Facilite le travail en binôme, l'improvisation et la coopération

## Niveaux recommandés :

B1 à C2

## Utilisation en classe :

- **Mode coopératif**
- Développer la créativité en faisant écrire et réécrire les histoires

# Nouvelles Contrées – Le jeu exploratoire de vos livres



Ma présentation pour le  
GR19 « Le jeu en  
formation »

INSPE Saint Denis sur :

[https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/01/JADE\\_IDS\\_NouvellesContrées\\_INSPE\\_StDenis\\_Janv2022\\_Guillaume\\_Garcon-v2.pdf](https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/01/JADE_IDS_NouvellesContrées_INSPE_StDenis_Janv2022_Guillaume_Garcon-v2.pdf)



- **CDI - Documentation :**
  - Séance découverte des nouveautés du CDI
  - Rallye lecture et concours *Nouvelles Contrées*
  - NC & Club lecture comme alternative au « book trailer »
- **Français – Lettres – et autres disciplines :**
  - Support pour l'étude d'une œuvre intégrale
  - Séance brise-glace sur un regroupement de textes en proposant des tours de jeux *Nouvelles Contrées* (avec les œuvres complètes)
  - Atelier de création de nouvelles contraintes « Marque-pages Mission » et « Marque-pages Péripétie »
  - Déclencheur d'écrits
- **Projet TICE Multimédia :**

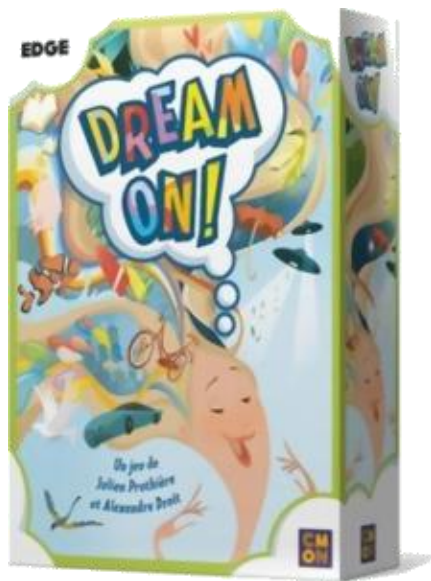
Réalisation du chef-d'œuvre « Podcast de l'expédition *Nouvelles Contrées* » en Lettres, classe de Terminale

*Programme de Terminale Bac Pro Français – BO : Jeu : nécessité, futilité?*
- **Arts plastiques :**

Conception, édition et impression de nouveaux marque-pages



# Dream on – Imaginer son rêve et se rappeler de celui des autres joueurs



## DESCRIPTION :

Jeu de contes collectifs dans lequel les joueurs créent un rêve ensemble en 2 minutes. Ils doivent ensuite se rappeler ce qui s'est passé dans le rêve et dans quel ordre.

## Intérêt pédagogique:

- Travailler la mémoire et la créativité
- Favoriser la prise de parole
- Niveaux recommandés : B1 à C2



# SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



## DESCRIPTION :

Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée.

Affronter un autre joueur tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue...

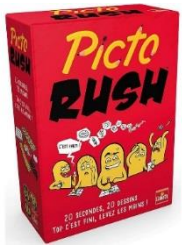
## Intérêt pédagogique:

- Expliciter des associations d'idées
  - Raconter une histoire improvisée
  - Revoir le schéma narratif
  - Utiliser des connecteurs logiques
  - OU Argumenter dans un débat
- 
- Niveaux recommandés : A2 à B2

# SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



# Catégorie 5 – Les jeux de dessin



## Intérêt pédagogique:

- Favorise l'attention et l'écoute
- Favorise l'observation et la compréhension orale
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de la créativité
- Développement de l'intelligence manuelle

## Niveaux recommandés :

A1 – C2

## Utilisation en classe :

- **Mode compétitif**
- Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux apprenants
- Se familiariser avec d'autres outils numériques

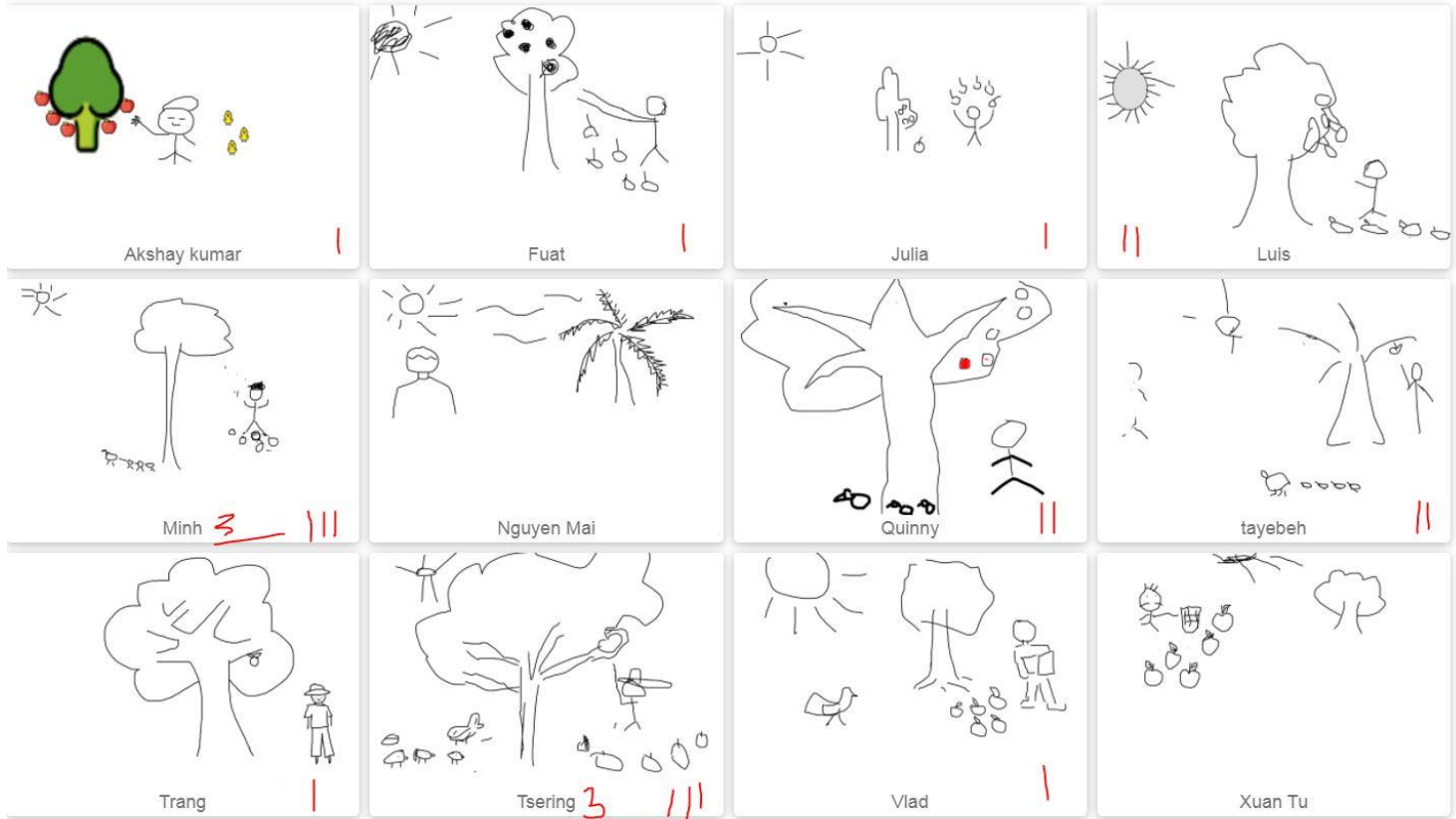
# DUPLIK - Dessiner la description entendue



- 1** Prenez secrètement une carte comprenant une illustration rigolote.
- 2** Décrivez cette image.
- 3** Pendant ce temps, vos adversaires dessinent.
- 4** Les joueurs examinent ensuite leurs croquis. Plus les dessins des participants comportent de détails mentionnés sur la carte, plus ils remportent de points !



# 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.

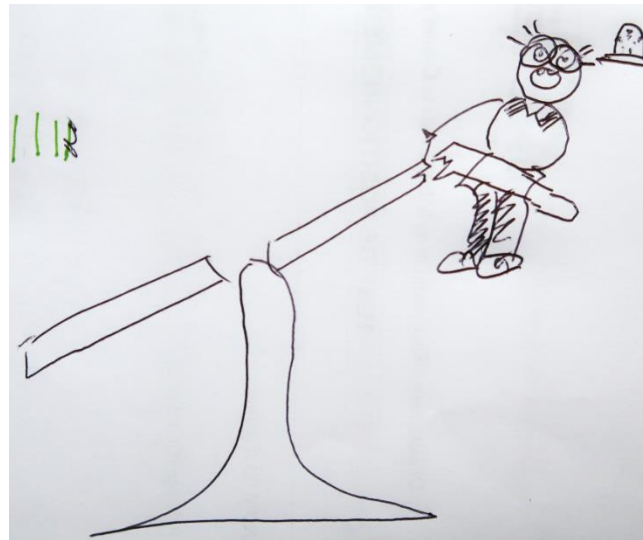
5 Il y a des bandes sur le chapeau de l'homme.

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 handdrawn like diagrams

<https://excalidraw.com/>

A diagram illustrating the three steps of the FORM'Z game. Step 1: 'Qui sera M. FORMZ ?' (Who will be M. FORMZ?). A player chooses a category card (e.g., 'DROGABLE GOLF') and a shape token (e.g., a circle). Step 2: 'Dessinez !' (Draw!). The player consults the category card and decides on a word to draw. The drawing is done on a board with a grid of stars. Step 3: 'Faites vite !' (Hurry!). The player marks a point on the board if the word is drawn. The board shows a drawing of a robot. The text '10 à 30 minutes' is written at the bottom. Logos for App Store and Google Play are also present.

**FORM'Z**  
Dessinons ensemble

**1**  
Qui sera M. FORMZ ?

Chaque joueur reçoit un jeton représentant une ellipse, un triangle, un rectangle ou M. Formz !  
Ce dernier choisit une catégorie et doit deviner le mot que vous allez dessiner.

**2**  
Dessinez !

Vous consultez la carte de la catégorie choisie et décidez ensemble du mot à dessiner.  
Vous devez réaliser un dessin commun mais chacun d'entre vous ne peut dessiner que la forme indiquée sur son jeton !

**3**  
Faites vite !

Si M. Formz trouve le mot dessiné, vous marquez un point !  
Tous les jetons sont réattribués et un nouveau tour de jeu débute...  
Mais attention, le temps défile vite !  
Combien de mots pourrez-vous deviner au total ?

10 à 30 minutes

FORM'Z nécessite l'application gratuite Yoka disponible en téléchargement sur :  
App Store | Google play

# Catégorie 6 – Les jeux d'énigmes, quizz, ... et autres



## Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Développement de la culture générale
- Encourager une dynamique de groupe
- Développement de l'intelligence interpersonnelle

## Niveaux recommandés :

B1+ - C2

## Utilisation en classe :

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

# CYRANO – Composition d'un quatrain avec 4 rimes



## Dés Thème

| Dé 1  | Dé 2   | Dé 3   |
|---|--|--|
| Temps qui parle du temps qui passe, du présent, du passé, de l'avenir | Contes de fées                                     | Éloge de la personne à votre gauche  |
| Amitié  | Amour  | Érotique   |
| Joie  | Tristesse  | Discours politique   |
| Animaux   | Nature   | Célébrité  |
| Enfantin / Enfance  | Épique qui fait référence à l'héroïsme, à l'épopée | Publicité  |
| Comique   | Souvenir   | En chanson qui parle de chanson, ou vous pouvez déclamer votre poème en poussant la chansonnette |

## Dés Rime

| Dé 1  | Dé 2  | Dé 3  | Dé 4 | Dé 5  | Dé 6    |
|-------|-------|-------|------|-------|---------|
| -ale  | -au   | -able | -u   | -ade  | -ou     |
| -ame  | -a    | -ane  | -ule | -oi   | -ouille |
| -on   | -ère  | -ose  | -ore | -oir  | -one    |
| -euse | -é    | -ille | -ine | -ire  | -isse   |
| -i    | -ique | -un   | -eu  | -elle | -ise    |
| -eur  | -an   | -our  | -ène | -ette | -iste   |

# MEUHTE – Jeu de majorité



## MEUHTE

Ne faites pas vache à part !

### PENSEZ COMME LE TROUPEAU !

MeuhTE est un jeu d'ambiance avec un objectif très simple : répondre comme tout le monde. Posez une question à voix haute...

Quel super-pouvoir aimerais-tu avoir ?

Nomme un pays commençant par la lettre A.

Quelle est la meilleure saveur de chips ?

Tous les joueurs, y compris vous, répondent secrètement à la question. Si votre réponse fait partie de la majorité, vous remportez un point Vache.

**Attention !** Si votre réponse est différente de celle des autres, vous êtes déclaré intrus et recevez la Vache rose. Il faudra alors vous en débarrasser pour espérer remporter la partie.

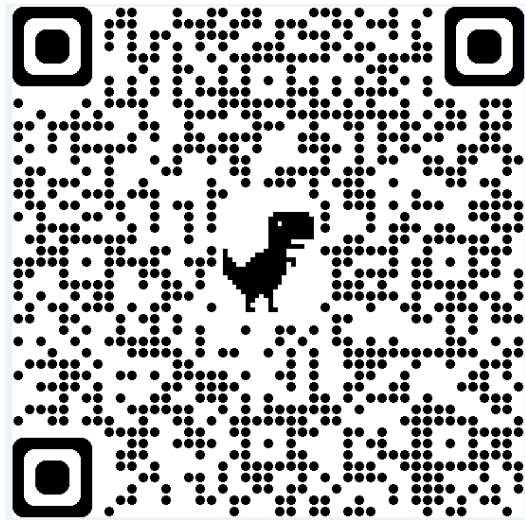


Auteurs : Dan Penn & Rich Coombes

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



# 5 secondes - Les jeux de quizz



## DESCRIPTION :

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

## DETOURNEMENT :

Ne demander qu'1 réponse.

## Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical et ses connaissances
- Travailler la rapidité de réflexion (et de parole?)
- Niveaux recommandés : B1 - C2

# TOTEM – Développement de personnalité



## DESCRIPTION :

Créer un Totem à l'aide des cartes **animal** et **qualité** en se mettant d'accord ensemble sur le choix qui met en valeur la personnalité de chaque participant.

## Intérêt pédagogique:

- Enrichir le vocabulaire lié à la personnalité
- Décider et débattre collectivement
- Exprimer une idée de manière claire et structurée
- Parler de soi et des autres de manière positive
- Niveaux recommandés : B1 à C2



[Fiche pédagogique](#)  
et dossier d'accompagnement



# TOTEM - Développement de personnalité



## Contenu :

80 cartes  
ANIMAL  
80 cartes  
QUALITE



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

# TOTEM - Développement de personnalité



**Daniela** , étudiante chilienne B2  
27 avril 2021 :

« Oh !! Merci beaucoup pour cet envoi.  
Ce sera une bonne journée pour moi  
avec mon totem. Merci pour ce cours il  
était très didactique et amusant »



**Marinella** , étudiante albanaise A2  
29 avril 2021 :

« Merci pour ce jeu!  
C'était très amusant ».

# RÔLAGOGO –Jeux de rôles



## 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



# Créer ou détourner un jeu

HORS } [ COLLECTION



**PRISMATIK**  
Solutions ludiques pour besoins uniques

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

## MECANIQUE



## MATERIEL



## THEMATIQUE



Télécharger les cartes : [http://www.mecanicartes.com/wp-content/uploads/2020/04/Mecanicartes\\_RectoVerso\\_planche.pdf](http://www.mecanicartes.com/wp-content/uploads/2020/04/Mecanicartes_RectoVerso_planche.pdf)

# Festivals de jeux

HORS } [ COLLECTION



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



Festival International des Jeux · FI...

Cannes 06



LudiNord

Mons-En-Barœul 59



Paris est Ludique

Paris 75



Festival Ludique International de ...

Parthenay 79

# Collection JÀDE consultable sur myludo.fr



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



Collection 133

Asso's D'idées 33

Lettres 24

Quizz 24

Narratif 17

Petit Bac 11

Argumentatif 11

Dessin 6

Dés 6

|   |                                 |  |                             |                               |   |
|---|---------------------------------|--|-----------------------------|-------------------------------|---|
| 10.0<br><br>Olé! Guacamolé<br>2021        | 10.0<br><br>Mot Malin<br>2021   | 9.5<br><br>Unanimo Party<br>2018   | 9.5<br><br>Just One<br>2018 | 9.5<br><br>Check List<br>2018 | 9.0<br><br>The Big Idea<br>2015                         |
| 9.0<br><br>Ricochet<br>2021               | 9.0<br><br>Mot Pour Mot<br>2021 | 9.0<br><br>Master Word<br>2018   | 9.0<br><br>Duplik<br>2018   | 9.0<br><br>Djam<br>2018       | 9.0<br><br>Class Time Des Thèmes<br>2015                |
| 9.0<br><br>Class Time Des Lettres<br>2018 | 8.5<br><br>Word Bank<br>2019    | 8.5<br><br>Unanimo<br>2014   | 8.5<br><br>Palabres<br>2019 | 8.5<br><br>Mystères?<br>2017  | 8.5<br><br>Mystères?<br>2013                            |
| 8.5<br><br>Moi Président<br>2015          | 8.5<br><br>Meuhte<br>2021       | 8.5<br><br>Intime Conviction N°1 -<br>L'affaire Des Poissons<br>De Chine<br>2017 | 8.5<br><br>Farben<br>2019   | 8.5<br><br>En Un Mot<br>2021  | 8.0<br><br>Time's Up! Family :<br>Version Verte<br>2018 |

# Présentation de JÀDE



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

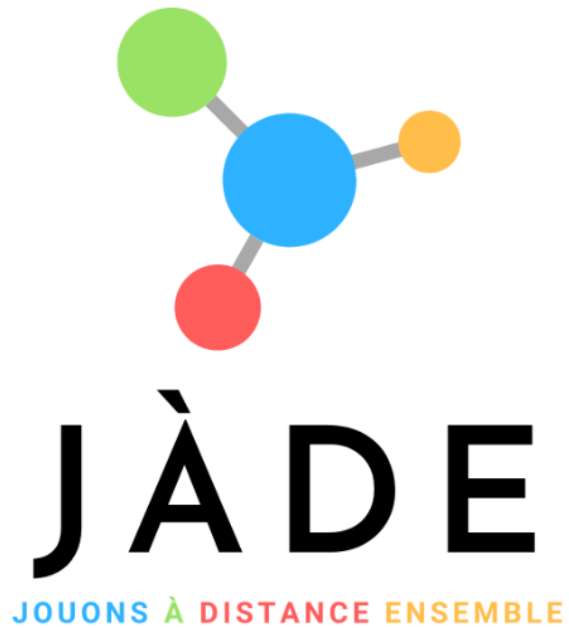
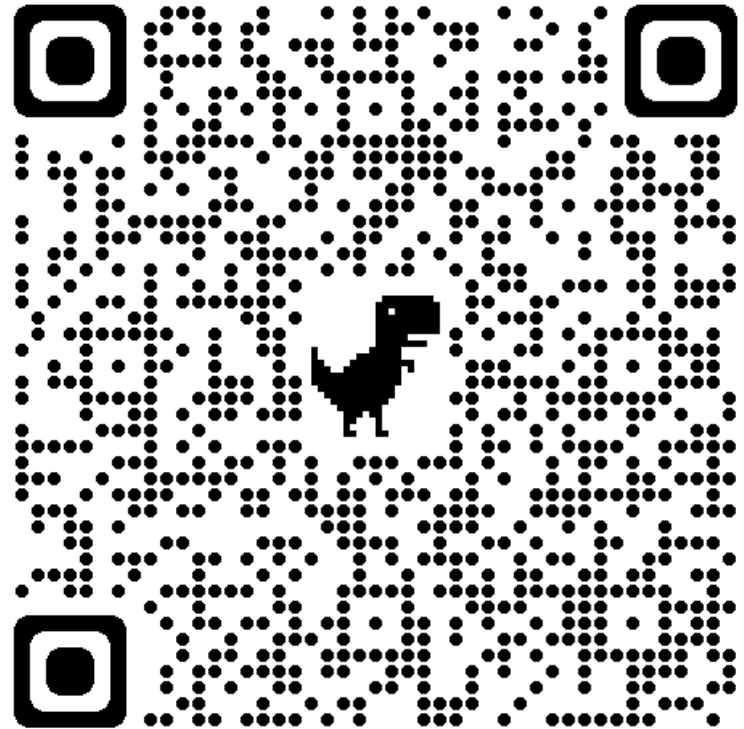
Narratif 17

Petit Bac 11

Argumentatif 11

Dessin 6

Dés 6





# Limites de l'expérimentation



## Quelques limites ou difficultés :

- Groupe restreint  
Idéal entre 8 et 12 participants
  - Séance 1H30 au minimum...ou alors en activités brise glace
  - Ne pas surcharger les sous-groupes
  - Renouveler les nouveautés ludiques
  - Installation chez l'enseignant parfois  
« exotique »  
à rationaliser
- Réflexion pour un studio dédié et un budget d'achat de nouveaux jeux

# Présentations et références 2021-2022



# JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Version 1, 2 ...



Février 2021  
Printemps Numérique  
International (Turquie)



Mai & Juillet 2021  
Congrès Classes Inversées et  
pédagogies actives



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



Décembre 2021  
Matinée formation  
« Oser la ludopédagogie »



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



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



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



Février 2022  
INSPE Saint-Denis

# Présentations et références 2021-2022



Février 2022  
Printemps Numérique  
International (Turquie)



Mars 2022  
Institut Français



Mars 2022  
UGE - CAPLA



La radioweb barrière sud

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

# JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

## Version 5, 6 ...



UNIVERSITÉ  
DE ROUEN  
NORMANDIE  
Avril 2022  
Journée régionale RANACLES



Avril 2022  
Mission  
Erasmus+



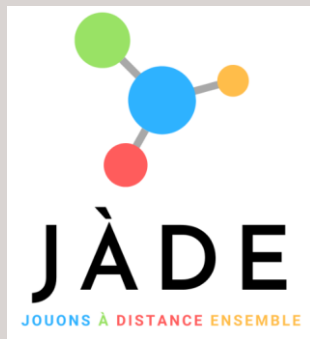
Mai 2022  
FLE en jeu



Association des Professeurs de Langues  
des Instituts Universitaires de Technologie

Juin 2022  
42 eme congrès APLIUT





## 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/>

Groupe d'Intérêt Scientifique Jeu et société

Laboratoire IRIS - Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux

Université Sorbonne Paris Nord

<https://ludocorpus.org/>

Philippe Lépinard

MCF, Ludo pédagogue et Fabmanager du [Gamixlab](https://gamixlab.org/) à l'UPEC

Responsable EdUteam <https://eduteam.fr/>

Jeanne Garçon (12 ans)

Pour sa précieuse collaboration pour les vidéos  
et son éternelle source d'inspiration

# Bibliographie et Sitographie



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



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



- **Haydée Silva** Le jeu en classe de langues  
<https://lewebpedagogique.com/jeulangue/>

La créativité associée au jeu en classe de FLE <https://www.gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>  
Webinaire IF Brésil 2020 : Jouer pour apprendre en ligne <https://www.youtube.com/watch?v=mv7Vx282W2I>  
Podcast AGITO 2020 : Le jeu en classe de langues <https://agi.to/podcast/le-jeu-en-classe-de-langue/>



- **Eric Sanchez, Margardia Romero** Apprendre en jouant, Retz, 2020



- **Haydée Silva et Gilles Brougère** Le jeu entre situations formelles et informelles d'apprentissage des langues étrangères  
Synergies Mexique N° 6 2016, p. 57-68  
[https://gerflint.fr/Base/Mexique6/silva\\_brougere.pdf](https://gerflint.fr/Base/Mexique6/silva_brougere.pdf)

# Bibliographie et Sitographie



- Webinaire d'André Tricot « On apprend mieux par le jeu ? » 06/05/2019  
<http://documentation.ac-besancon.fr/webinaire-avec-andre-tricot-on-apprend-mieux-avec-le-jeu/>



- Parcours de formation : Le jeu un atout pédagogique – Atelier Canopé 61  
<https://view.genial.ly/5f8e2a1681188c0d4057e7b1/game-parcours-de-formation-le-jeu-un-atout-pedagogique>  
<https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>



- Site de Lucile Soudier : Jeux Epoustoufle <https://www.jeux-epoustoufle.com/>



- Fiches pédagogiques : « Un jeu dans ma classe » <https://unjeudansmaclasse.com/>

- Catalogue très complet, webinaires et vente de jeux (France et International)  
<https://www.didacto.com>



- Dossier : « La pédagogie du jeu » <https://www.atelier-edu.be/la-pedagogie-du-jeu/>

- Gaëlle Pellon, Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur - 2020  
<https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html>



- Groupe d'intérêt scientifique GIS « Jeux et société » <https://ludocorpus.org/>



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



Chaîne YOUTUBE **Tric Trac**:  
<https://www.youtube.com/channel/UCRPf2lBKqTT4RbOpBzClnrw>



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



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



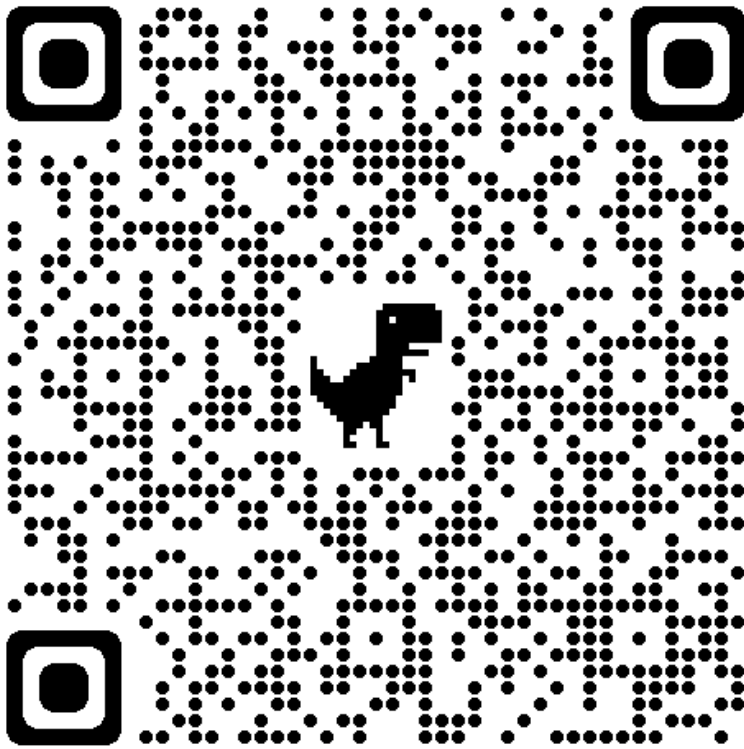
<https://podcast.proxi-jeux.fr/>

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









# Guillaume Garçon

Enseignant Français Langue Etrangère  
Responsable du projet JADE

[guillaume.garçon@u-pec.fr](mailto:guillaume.garçon@u-pec.fr)

Département d'Etudes de la Langue,  
de la Culture et des Institutions  
Françaises aux étrangers

UFR Lettres, Langues et Sciences Humaines  
Université Paris Est Créteil



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