



## LES RENCONTRES LUDOPÉDAGOGIQUES

JEUX ET APPRENTISSAGES

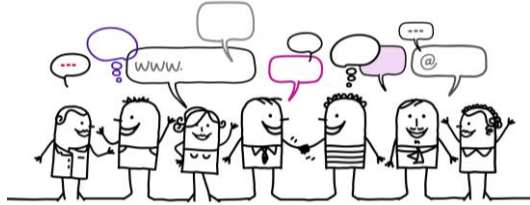
JEUX ET CITOYENNETÉ

JEUX ET NUMÉRIQUE

➤ Des jeux de société  
pour l'inclusion des  
élèves allophones



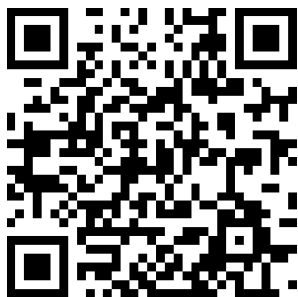
## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



1 ) Indiquez dans la discussion :  
**votre ville, votre discipline...**  
**...et votre/vos jeux préférés en classe**

2 ) Cochez sur le sondage **les jeux auxquels vous avez déjà joué**

<https://digistorm.app/p/5677474>



## Organisé et animé par :



### Guillaume Garçon

- **Formateur Education aux Médias et à l'Information (EMI)**  
Pôle Labo Formation du CLEMI National
- **Enseignant Français Langue Etrangère**  
Directeur du DELCIFE (2016 – 2020)  
Université Paris Est Créteil – Paris XII UPEC, Lycée de Galatasaray (Istanbul)
- **Formateur projets** : Webradio, Lego Serious PPlay®, Serious Gaming, Roman photo
- **Responsable Laboratoire de Langues**



« *On ne joue pas pour apprendre, ...on apprend parce que l'on joue* »

D'après Jean Epstein



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

### Objectif(s) :

- Identifier des jeux de société mobilisables **en classe pour travailler la langue française** avec un public Français Langue Etrangère (FLE)
- Décrire les modalités et **pistes pédagogiques**
- Pratiquer les **mécaniques des jeux**

### Contenu :

- Présentation de **20 jeux du commerce** (matériel, règles...) sélectionnés pour leur intérêt en classe de FLE.
- Propositions **d'utilisations en classe** : mise en place, adaptations, ressources et équipements
- Participation à 10 parties de jeux présentés
- Échanges et partages autour des pratiques professionnelles





## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

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

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Intérêt pédagogique pour le cours de langue :

- Développer la compréhension orale
- Favorise l'écoute de l'autre
- S'exprimer...avec des contraintes
- Développer la compréhension écrite
- Réactiver et enrichir son vocabulaire
- Argumenter sur ces choix
- Décrire , Raconter

## Critères de sélection



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Critères de sélection de ces jeux

Intérêt pédagogique pour le cours de langue :

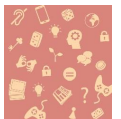
- Maîtriser son stress
- S'exprimer en improvisant
- Prendre des décisions : s'entraider et coopérer
- Être dans une situation de langage authentique
- Interagir en intelligence collective
- Respecter les règles et les partenaires de jeux
- Maîtriser des outils numériques



**CLEMI**

Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres  
ludopédagogiques



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

---

## Critères de sélection de ces jeux

- **Compréhension rapide des règles**
- **Adaptation et détournement facile en classe**
- **Accessibilité et prix (moins de 20 euros)**
- **Testé, évalué et sélectionné par l'équipe JADE,** un groupe de travail d'enseignants :
  - 141 boîtes de jeu validées
  - 23 séances de travail en visioconférence (de nov.2020 à juin2023)



Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information  
UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ



Les rencontres  
ludopédagogiques

## EdUTeam

Site du projet pédagogique et de recherche en Ludopédagogie EdUTeam

< START HERE >

RÉFÉRENCES

COURS

PERSPECTIVES

DÉFINITIONS

GAMIXLAB

MINETEST

LIENS (EXT.) ▾

- **Etudier l'intérêt des jeux de loisir du commerce grand public** dans l'enseignement supérieur depuis 2016.
- **Mettre à disposition de toutes et tous des dispositifs ludopédagogiques de *serious gaming*** (détournement des jeux de loisir) expérimentés et testés en conditions réelles
- S'inscrit dans les activités du fablab GamiXlab de l'IAE Gustave Eiffel et du groupe thématique de recherche MACCA Management.

### EdUTeam est composé de 4 sous-projets :

- EdUTeam Jeux de Rôle Patricia Fournier-Noël et Odile Solnik
  - EdUTeam Wargames Emma Grépilloux
  - EdUTeam Jeux de Société / LEGO Guillaume Garçon
  - et EdUTeam Jeux vidéo Julien Menier
- 
- **Dotation de 1300 euros** pour financement de nouveaux jeux de société pour JADE  
(AAP Transformation pédagogique 2022)
  - Responsable du projet :  
**Philippe Lépinard**



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

- **Myludo.fr** : Site gratuit de gestion des collections de jeux

- Description rapide du jeu
- Contenu de la boîte
- Vidéorègles
- Commentaires

Personnalisation de l'interface :

- Catégories
- Note sur 10
- Gestion des prêts
- Communauté



<https://urlz.fr/msyt>

## ➤ Outils

The screenshot shows the Myludo.fr website interface. At the top, there is a search bar and navigation tabs for various categories: Collection, Wishlist, Argumentatif, AssoS D'idées, Communication, Dés, Dessin, Lettres, Narratif, Petit Bac, Quiz, Stratégie, and Ami. The main content area displays a grid of board games, each with a rating (e.g., 10.0, 9.5, 9.0) and a 'NOTE' button. Games shown include Olé! Guacamolé, Mot Malin, Word-Whiz, Unanimo Party, Just One, Check List, The Big Idea, Ricochet, Mot Pour Mot 2ème Édition, Mot Pour Mot, Master Word, Duplik, Djam, Dictopia, Class Time Des Thèmes, Class Time Des Lettres, 3 Chouettes Mots, Word Bank, Unanimo, Un Air De Famille, Palabres, P Comme Pizza, Mystères?, Mystères?, Moi Président, Meulte, Maudit Mot Dit, Intime Conviction N°1 - L'affaire Des Poissons De Claire, and Give Me Five.



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## ➤ Outils

- **Visualisateur flexible :**  
Indispensable pour jouer en classe entière !  
...et à distance  
Exemple: Camera HUE Pro
- Chaine **Youtube** « non répertoriée » :
  - pour diffuser en classe
  - pour partager avec une équipe enseignante des parties à jouer



 **YouTube** FR

Videos JADE 



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


Non répertoriée ▾

<https://vu.fr/XHFv>






**Videos JADE**

DelcifeUpec  
18 vidéos • 214 vues • Dernière modification le 23 mars...

**Tout lire**  **Aléatoire**

Vidéos de parties de jeux de société validés dans le projet JADE - Jouons A Distance Ensemble

-  **ClassTIME Themes Serie 1** 11 min  
DelcifeUpec • 67 vues • il y a 1 an
-  **TEXTO Serie 5 JADE**  
DelcifeUpec • 30 vues • il y a 1 an
-  **DJAM Serie1 20 parties JADE**  
DelcifeUpec • 56 vues • il y a 1 an
-  **MOSPIDO Serie 1 JADE**  
DelcifeUpec • 30 vues • il y a 1 an
-  **Unanimo Party Serie1 56 themes niveau 1**  
DelcifeUpec • 13 vues • il y a 1 an

### 1) Capsules ludiques

en cours « classique » à distance ou en présentiel  
Grammaire et Expression écrite  
(20 min pour un cours de 3 heures )

### 2) Option « Projets semestriels »

Pédagogie de projet  
pour niveaux A2 et B1 (1,5 heures)

### 3) Club « Jeux de société »



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

### Intégration des jeux dans le cours:

4 étapes d'une séance ludopédagogique :

#### Etape 1 - Contextualisation :

- **Consignes** de bonne conduite

- **Règles** : Donner à l'écrit /à l'oral par l'enseignant / par un apprenant en amont de la partie (classe inversée) ou pas

- **Outils** :

Vidéorègles <https://ludovox.fr/category/video/ludochrono/>

Règles express <https://ludovox.fr/fiches-resume/>

Caméra (visualisateur flexible)

Adaptation numérique des jeux (Powerpoint, padlet, Kahoot...)



Explication des règles du jeu « Au creux de ma main » pour les étudiants internationaux de l'UPEC



Mise en place pour une séance à distance sur Zoom



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

### Intégration des jeux dans le cours:

4 étapes d'une séance ludopédagogique :

#### Etape 2 - Expérimentation ( la partie de jeu)

Ne pas trop intervenir mais vérifier la bonne compréhension des règles

Prendre des notes , si possible enregistrer une vidéo pour le debrief

Laisser du temps pour l'interaction entre joueurs



Séance découverte du jeu « Whaaat » avec les étudiants B1 de l'UPEC (2022)



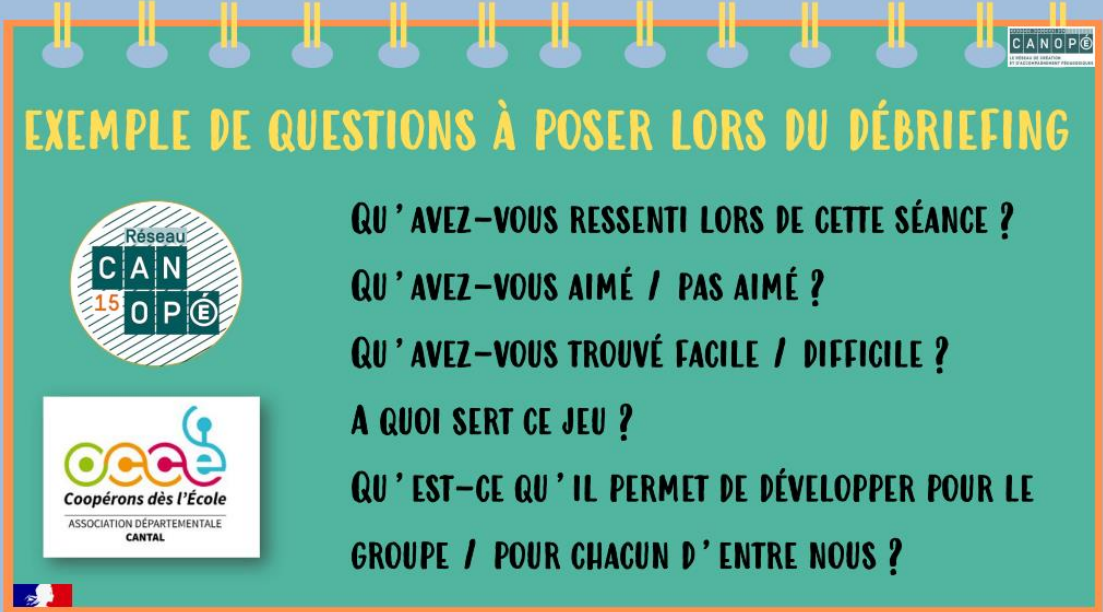
Co-intervention avec Jérôme Legrix Pages pour des enseignants de langues à l'Université de Rouen (Janv. 2023)

## ➤ **Intégration des jeux dans le cours :**

4 étapes d'une séance ludopédagogique :

**Etape 3 - Capitalisation**  
(ou « débriefing » à chaud) =  
DECONTEXTUALISER

- Ecouter le vécu et les questions
- Lister les difficultés rencontrées
- Revenir sur les étapes clés du jeu
- Approfondir les objectifs



**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

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

### Intégration des jeux dans le cours:

4 étapes d'une séance ludopédagogique :

Etape 4 - **Réappropriation** lors d'une autre séance

- Faire construire des cartes de jeu
- Sélectionner les cartes les plus efficaces (éliminer les situations trop complexes, ou non conformes...)
- Lancer des défis aux étudiants
- Rédiger de nouvelles règles en équipes
- Faire un nouveau jeu avec des [kits personnalisables](#)



Carte du jeu « 444 » à adapter – UPEC 2022



Détournement du jeu « L'île des prédateurs » – Clemi 2023





# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



Résultat du sondage :

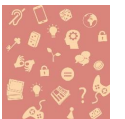
<https://digistorm.app/p/5677474>



**CLEMI**

Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres  
ludopédagogiques

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



### DESCRIPTION :

Etre le plus rapide à se débarrasser de ses 5 lettres en répondant à des **224 thèmes** originaux



## Jeux de petit bac



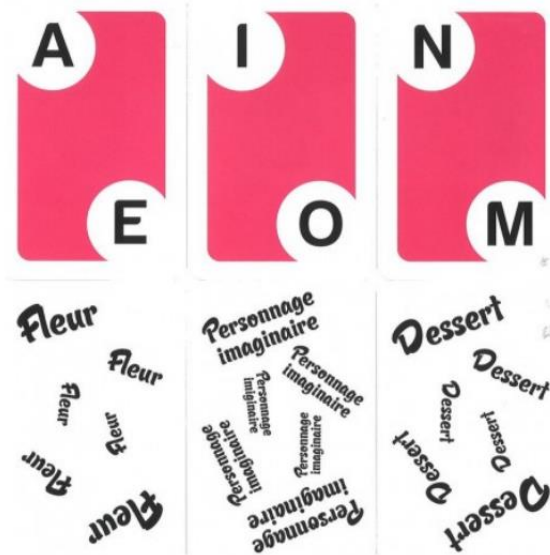
Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Jeux de petit bac



DESCRIPTION :

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



<https://vu.fr/zUzl>



Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information  
UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres ludopédagogiques



Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Jeux de petit bac



DESCRIPTION :

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



<https://vu.fr/AZoC>

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



À VOUS DE JOUER!

Prochainement

en :



## L'anti « Petit bac »

### DESCRIPTION :

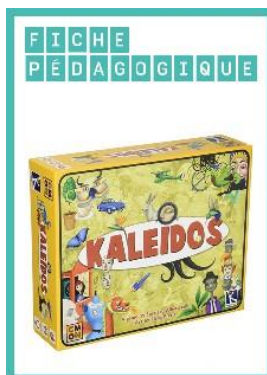
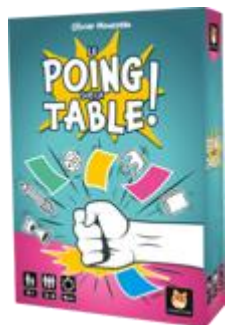
À tour de rôle :

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

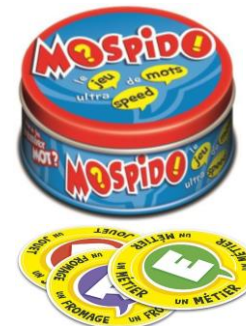
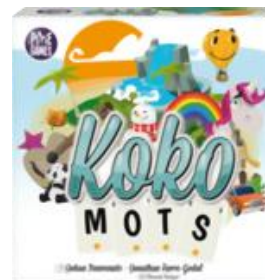
On ajoute une lettre à chaque tour!

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

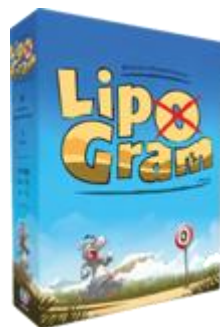
## D'autres jeux de petit bac




<https://vu.fr/aQvp>



YouTube



YouTube

 Application [Lipogram](#) pour PC et vidéo projection en classe



➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



Contenu :

110 cartes Mots  
(880 mots)

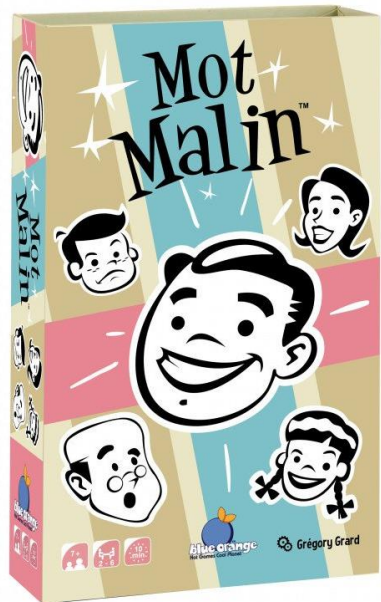
3 à 6 joueurs

➤ Jeu de déduction de mots et d'association d'idées



Cartes Mot (recto/verso)

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



50 cartes soit  
200 mots

## Jeux d'association d'idées

### DESCRIPTION :

Faire deviner en un temps limité l'intégralité des coordonnées de croisement entre lignes et colonnes : 9 ,16 ou 25 mots

Règle du jeu : <https://vu.fr/AdJke>

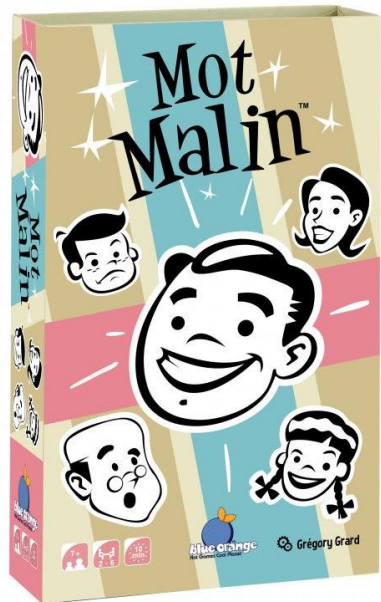
Vidéo règle : <https://vu.fr/rGuo>

### Intérêt pédagogique:

- Véritable casse-tête coopératif
- Concertation, argumentation et prise de décision entre joueurs
- Niveaux recommandés : B1+ à C2



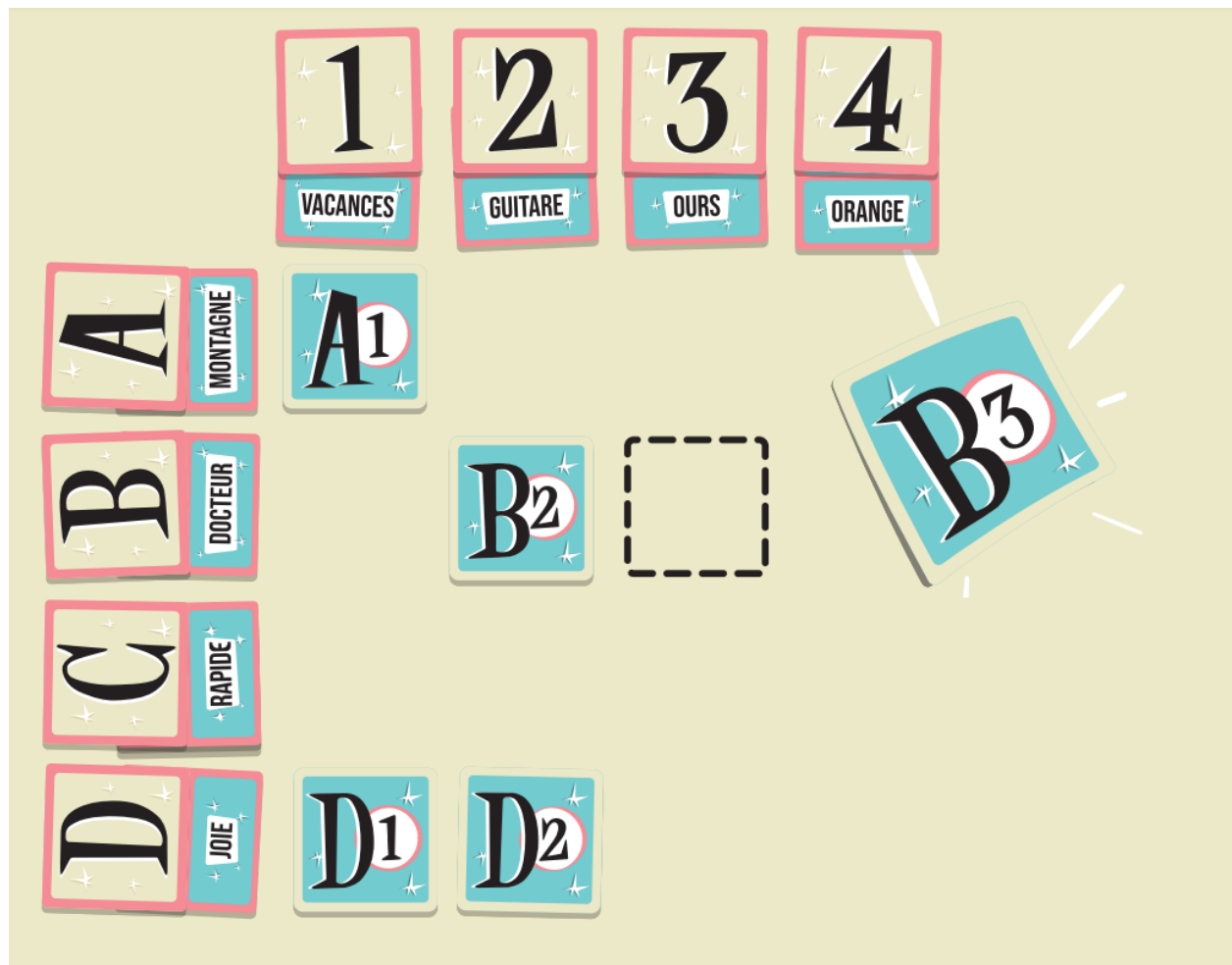
➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



**3 niveaux de difficulté :**

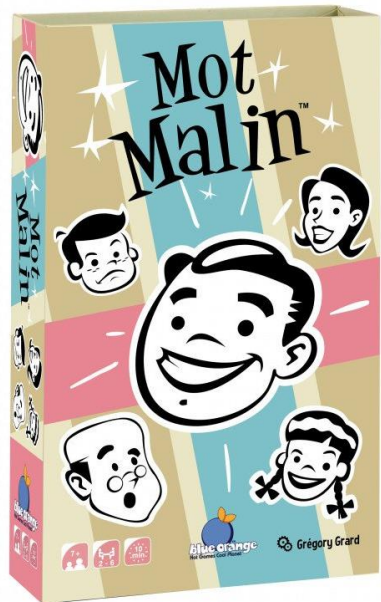
- 9 cases (3X3) EXPRESS
- 16 cases (4X4) FAMILLE
- 25 cases (5X5) EXPERT

➤ Jeux d'association d'idées





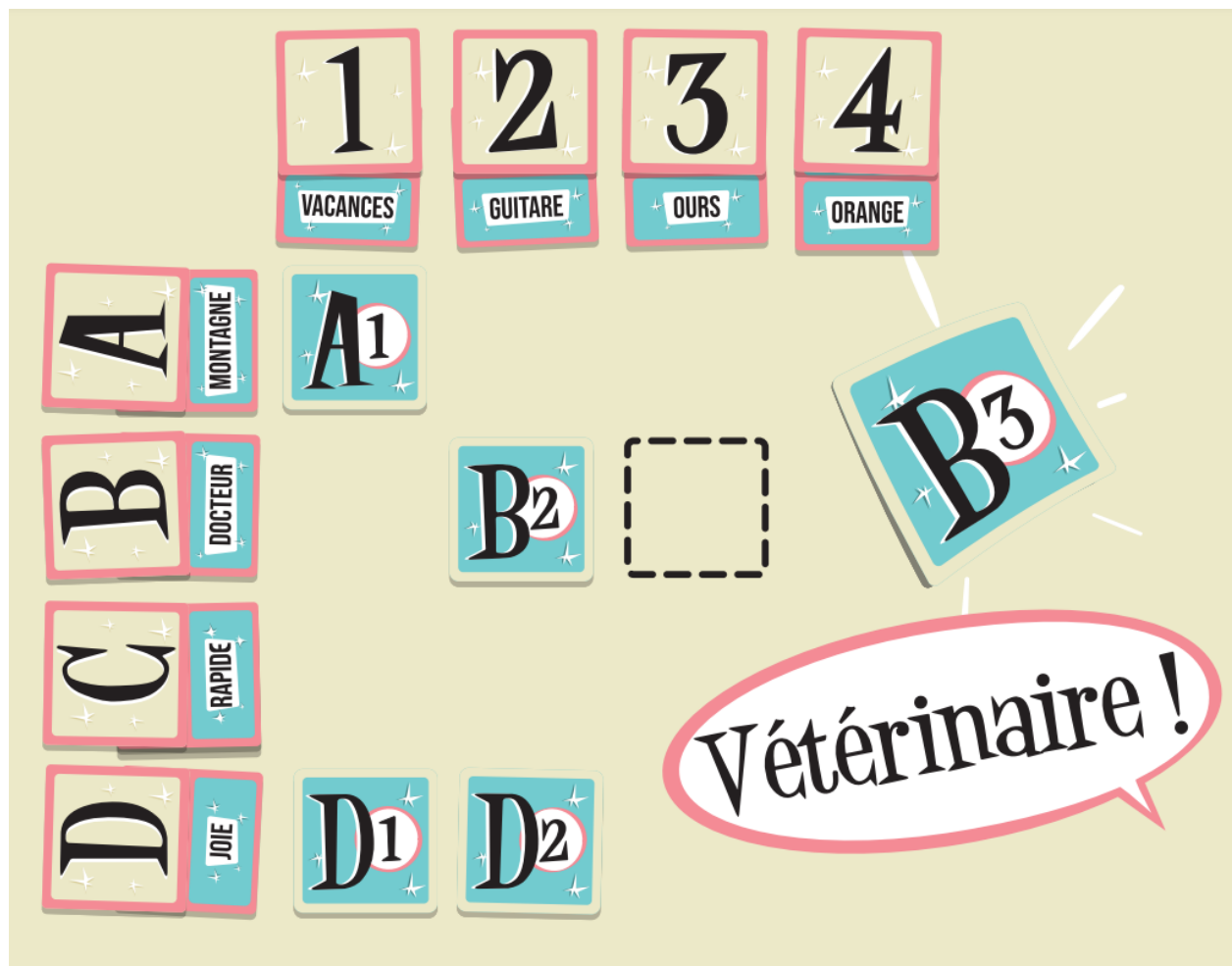
➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



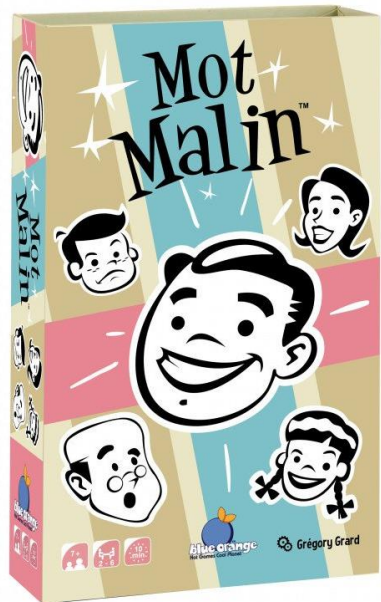
**3 niveaux de difficulté :**

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

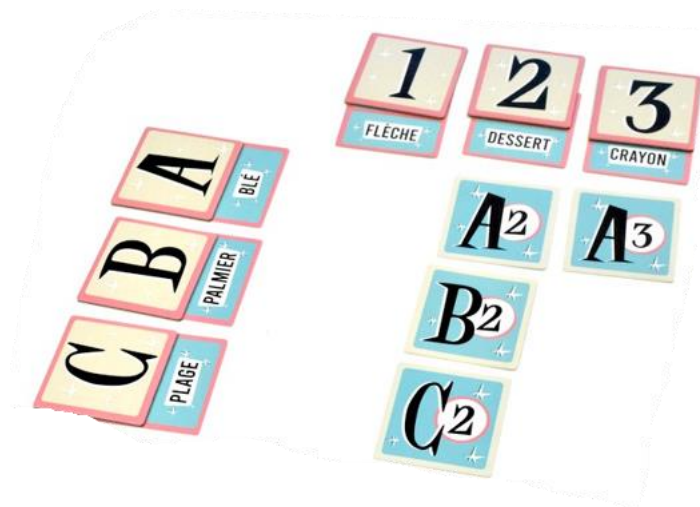
➤ Jeux d'association d'idées



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



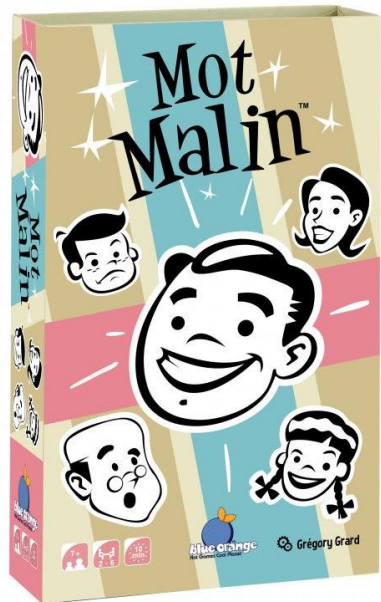
## Jeux d'association d'idées



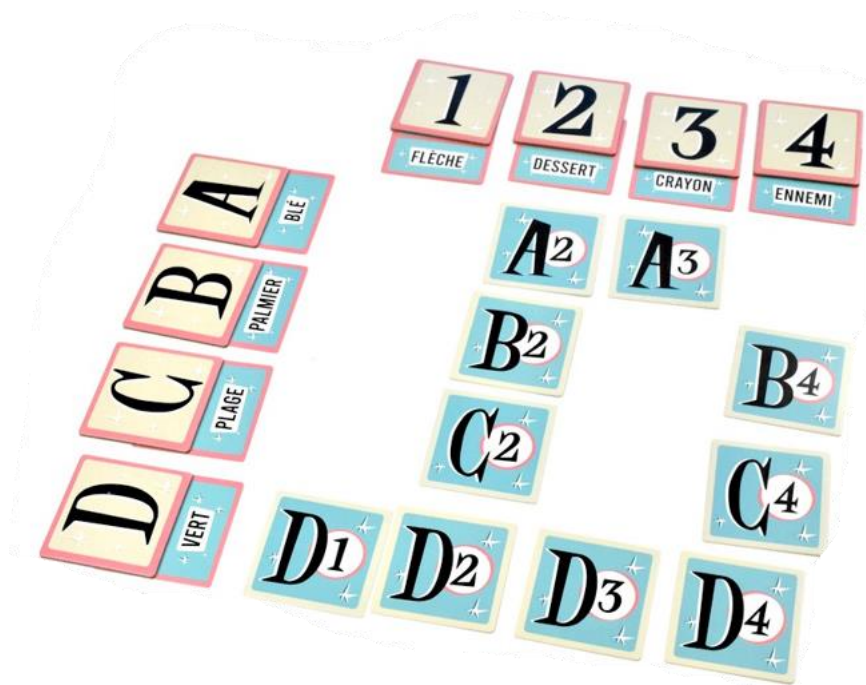
### 3 niveaux de difficulté :

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

➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



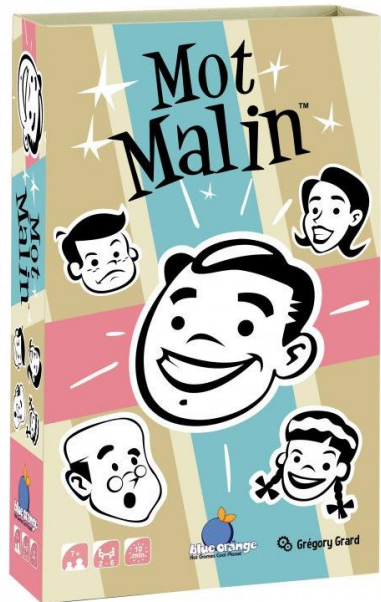
➤ Jeux d'association d'idées



**3 niveaux de difficulté :**

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

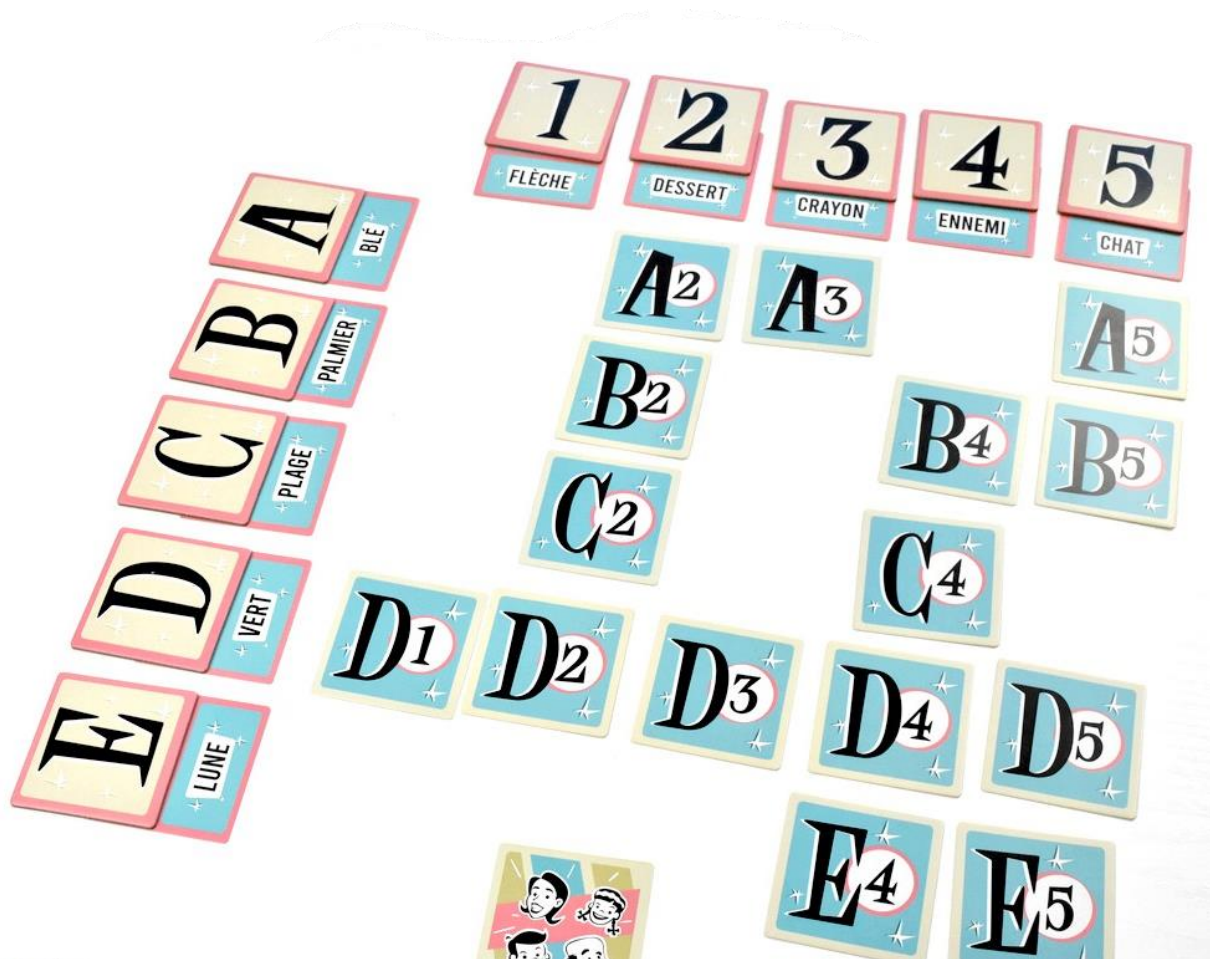
➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



**3 niveaux de difficulté :**

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

➤ Jeux d'association d'idées







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

--	--	--	--

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
SURPRISE	CARTE	AMIS	HÉROS

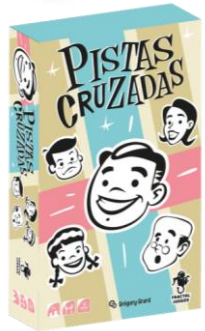
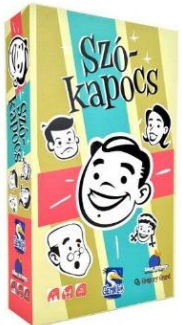
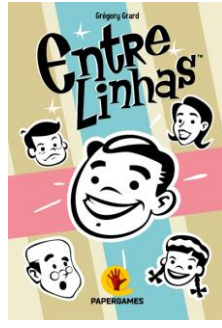
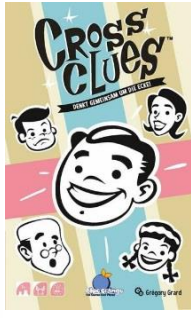
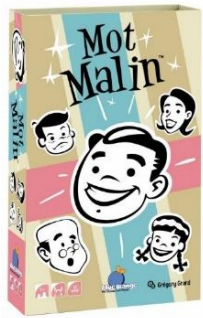
<b>A<sup>1</sup></b>	<b>B<sup>1</sup></b>	<b>C<sup>1</sup></b>	<b>D<sup>1</sup></b>
<b>A<sup>2</sup></b>	<b>B<sup>2</sup></b>	<b>C<sup>2</sup></b>	<b>D<sup>2</sup></b>
<b>A<sup>3</sup></b>	<b>B<sup>3</sup></b>	<b>C<sup>3</sup></b>	<b>D<sup>3</sup></b>
<b>A<sup>4</sup></b>	<b>B<sup>4</sup></b>	<b>C<sup>4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

cartes Coordonnées

<b>1</b>	JAUNE
<b>2</b>	BÂTEAU
<b>3</b>	CLASSE
<b>4</b>	ROYAUME-UNI




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



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

Version Démo  
 Print&Play  
 spécial Saint-Valentin



<https://vu.fr/ZEjW>

## 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.



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



### Contenu :

13 plateaux  
soit 26 énigmes

7 polyominos

1 joueur... À 1 classe

## Jeux d'association d'idées

### DESCRIPTION :

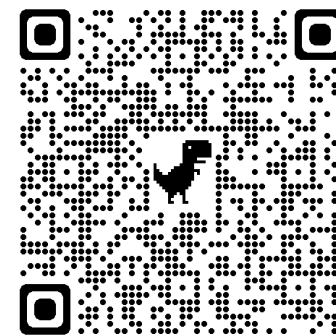
Stratus est un jeu d'énigmes à résoudre en **posant des nuages sur quatre mots regroupés grâce à un mot-clé**, à trouver aussi parmi les mots !

À la fin, pour valider la résolution, les mots-clés forment un rébus humoristique

Jeu de démonstration : <https://vu.fr/NeYy>

### Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Niveaux recommandés : A2+ B1



Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



À VOUS DE JOUER!



Jeux d'association d'idées

STRATUS Demo 1

Alors, avec ce jeu Stratus, tu en es où ?

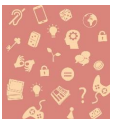
7 nuages

Infini	Terminé	Jeu	Couple	Fini
Deux	Achévé	Conclu	Paire	Pôles
Dé	Oiseau	Rapace	Cuisine	Couvrir
Manteau	Royal	Vole	Cochon	Gras
Protéger	Lard	Cube	Aigle	Fumé
Froid	Toit	Lancer	Face	Hasard
				Oie

CLEMI

Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres ludopédagogiques



➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



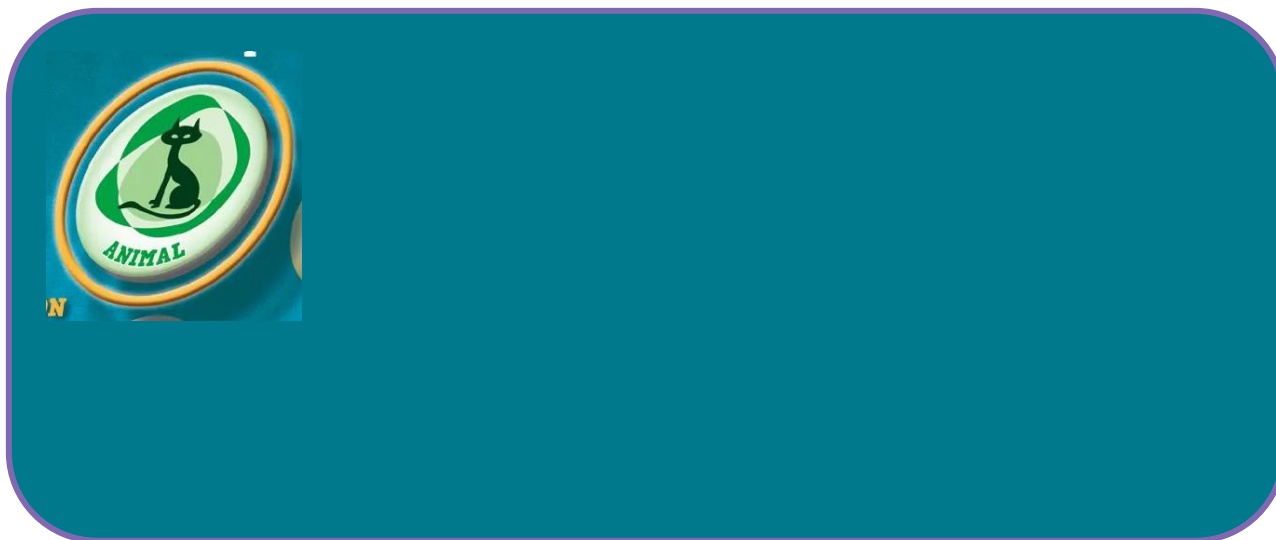
➤ Jeu d'association d'idées et de déduction

DESCRIPTION :

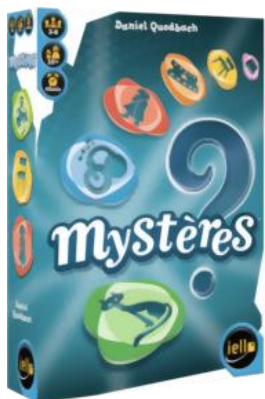
Et si c'était..... Ce serait... !

Et si tu étais ....., quel animal serais-tu?

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



Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



Jeu d'association d'idées et de déduction



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



## Jeu d'association d'idées et de déduction





Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

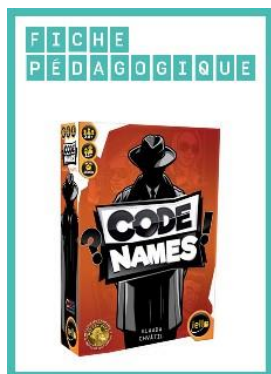
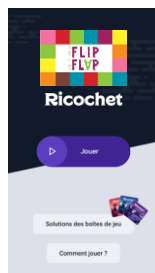
Jeu d'association d'idées et de déduction



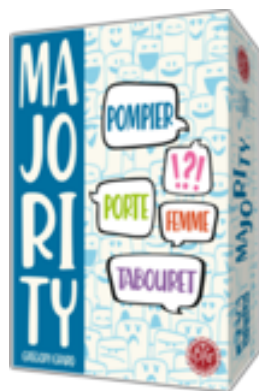


Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

D'autres jeux d'association d'idées



<https://vu.fr/ufbg>



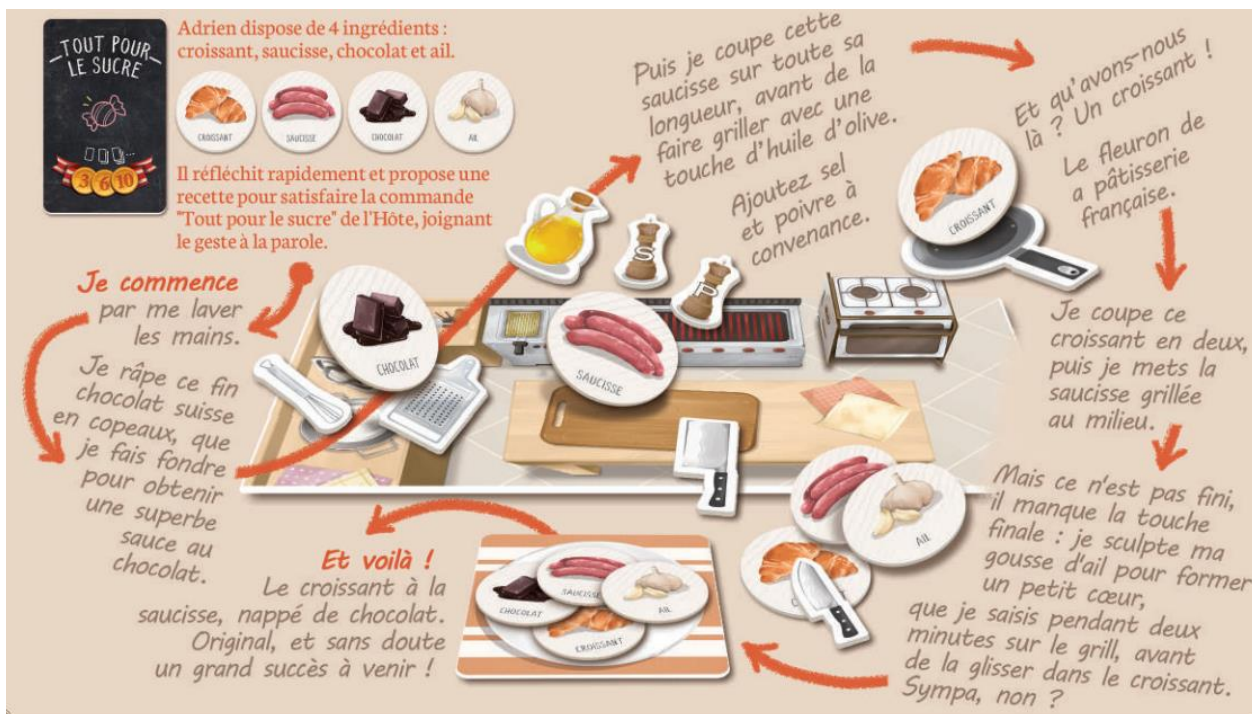
<https://vu.fr/QMny>

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



- Activité d'improvisation d'une recette :**
- avec un thème imposé
  - avec 4 ingrédients au hasard (parmi 60)

## Jeu pour travailler la recette de cuisine en classe



- Description de la préparation à l'oral**
- Vote du jury pour le meilleur chef**

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



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 par une carte mission est suivie.

### Contenu :

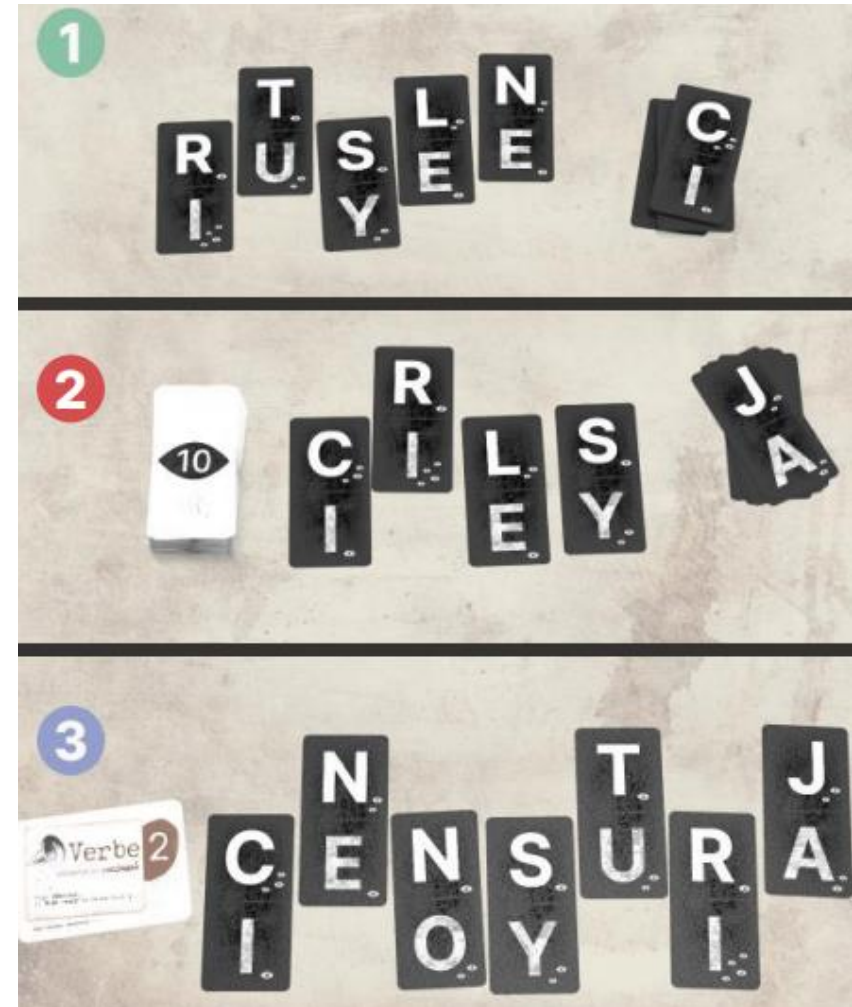
60 cartes  
Lettres  
20 cartes  
Missions

1 à 7 joueurs



Trophée FLIP 2022  
Lauréat éco-ludique  
Prix du public →

## ➤ Jeu de lettres



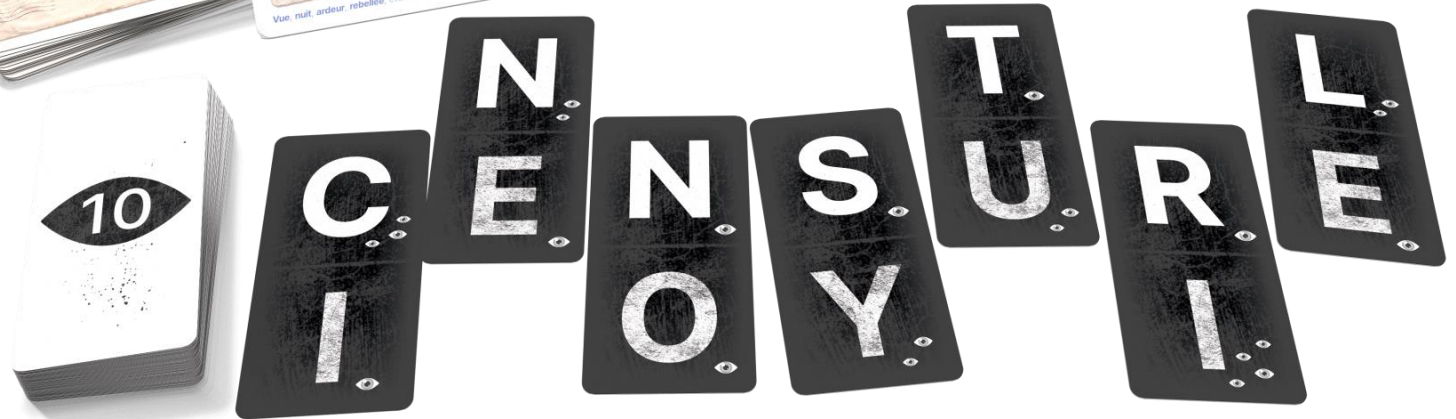


Des jeux de société  
pour l'inclusion des  
élèves allophones

Jeu de lettres



# DICTOPIA



Trophée FLIP 2022  
Lauréat éco-ludique  
Prix du public →

Contenu :

60 cartes

Lettres

20 cartes

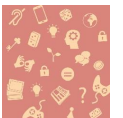
Missions

1 à 7 joueurs



Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres  
ludopédagogiques



Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Jeu de lettres



Trophée FLIP 2022  
Lauréat éco-ludique  
Prix du public →



Podcast

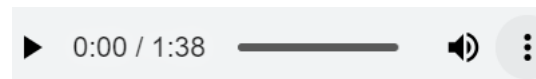
<https://soundcloud.com/otoradio/1-chronique-dictopia>



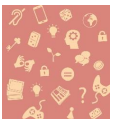
Exemples de cartes Missions



Chronomètre de partie



Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information  
UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres ludopédagogiques

Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Jeu de lettres  
Tir à la corde en équipe avec des mots

Jack Degnan

# Mot pour Mot

Chaque lettre compte!

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

Illustré par Matt Roussel et Manuel Sanchez  
scorpionmasque.com  
#scorpionmasque

Explication vidéo  
scorpionmasque.com

UN SERVICE DE RESEAU CANOPE

Les rencontres ludopédagogiques

**Chaque lettre compte!**

- 1 En équipe, trouvez vite un mot dans la catégorie imposée!
- 2 Tirez chacune de ses lettres d'une case vers vous.
- 3 La première équipe qui amène 6 lettres de son côté gagne!

Un chat!  
Benoît!

Un objet utile contre UN ZOMBIE  
Un DESSERT

Une chose POILUE

Deil pour oeil et mot pour mot!

EQUIPE 1



B C D F G H I L M N O P Q R S T V

EQUIPE 2



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



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

<https://vu.fr/HkhOh>

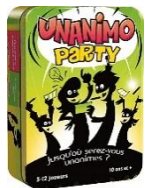
## Jeu de lettres





## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## ➤ Jeu de lettres



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





## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



## Jeu coopératif de mots

**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**  
Cheat sheet: CHATEAU, ARÈNE, CLOWN, CLOWN
- 2 Comparez**  
Cheat sheet: CHATEAU, ARÈNE, CLOWN, CLOWN
- 3 Devinez!**  
Cheat sheet: CHATEAU, ARÈNE  
**Cirque!**

▲▲▲ 3-7   ▲▲ 8+   ▼ 20'

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



Des jeux de société  
pour l'inclusion des  
élèves allophones

Jeux d'orthographe et de rapidité



**Contenu :**

50 cartes Mots

130 cartes

Lettres

2 à 5 joueurs

**Speed Letters** est une course de lettres où le but est de recréer un mot dévoilé au début du tour.

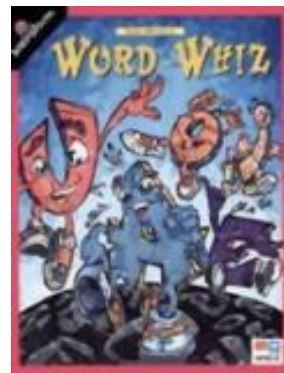
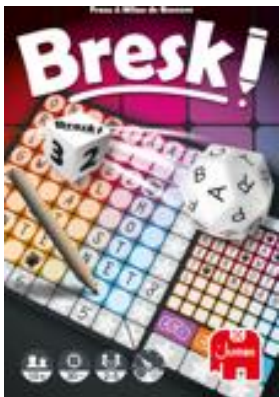
Le joueur cherche dans son alphabet de 26 cartes un maximum de lettres faisant partie de ce mot pour les déposer dans le coffre.

➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

➤ D'autres jeux de lettres et de mots

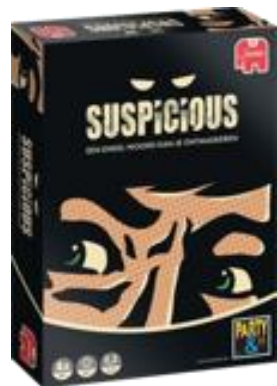


<https://vu.fr/RpPT>





Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



**Contenu :**

112 cartes recto-verso

4 à 8 joueurs

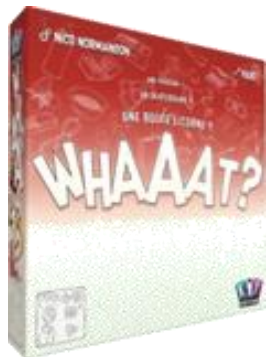
Jeu de déduction :  
Entre « Just One » et « le loup garou »





Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Jeu d'équipes pour deviner une situation grâce à des objets



Partie de « Whaaat » avec des étudiants internationaux B1

À VOUS DE JOUER



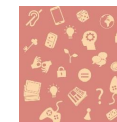
Contenu :

246 cartes

4 à 10 joueurs



Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information  
UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres ludopédagogiques

Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Jeu coopératif pour faire connaissance, lancer des sujets de conversation



Contenu :

195 cartes

4 à 8 joueurs





Des jeux de société  
pour l'inclusion des  
élèves allophones



Contenu :

80 cartes  
scénario  
50 tuiles objets

4 joueurs et  
plus...

Jeux argumentatif : le seul moyen de survie

**Ton bateau vient de  
chavirer dans des eaux  
infestées de requins.**

**Trouve 3 trucs pour survivre.**

**3 TRUCS  
POUR SURVIVRE**



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



### DESCRIPTION :

Vous commencez votre histoire, mais attention vous avez 5 mots à faire deviner à votre auditoire!

### Contenu :

120 situations  
800 mots

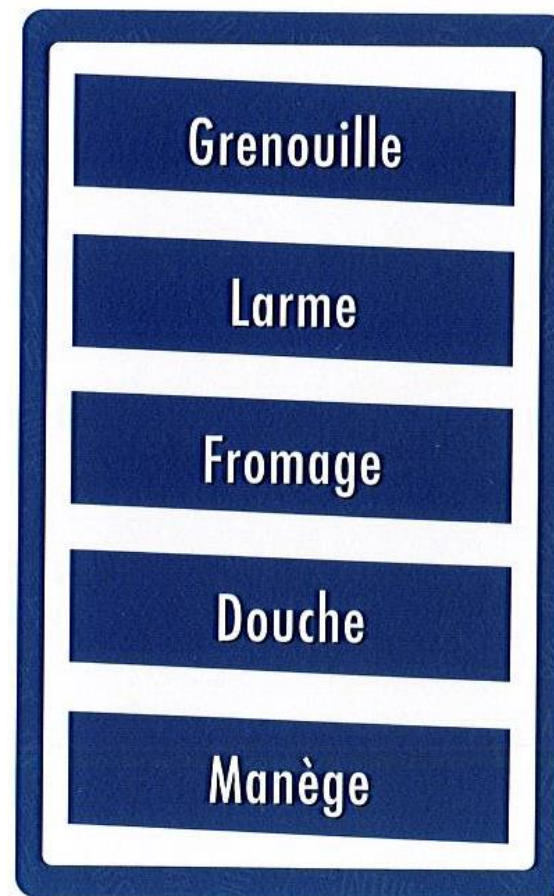
3 à 7 joueurs

## ➤ Jeu d'improvisation orale



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Jeu d'improvisation orale



NO, SIR

Vous vous êtes incrusté à un mariage. Un témoin curieux vous questionne :

On ne se connaît pas... vous êtes proche des mariés ?

Joue pas au héros !  
Ouvre-moi ce foulu coffre !

HOLD-UP  
Vous êtes responsable à la BroBank. Un individu, nerveux et cagulé, vous demande le code de la chambre forte :

### Contenu :

120 situations

800 mots

3 à 7 joueurs

**CLEMI**

Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information

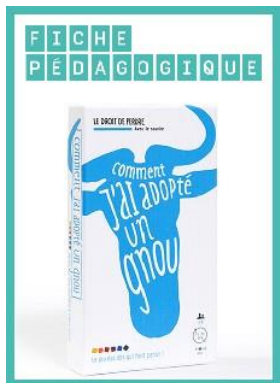
UN SERVICE DE RESEAU CANOPE



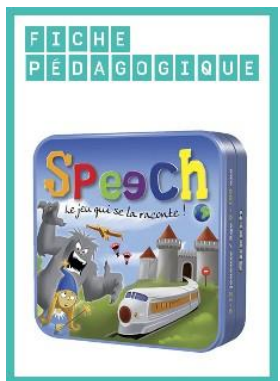
Les rencontres  
ludopédagogiques

➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

➤ D'autres jeux pour faciliter l'oral



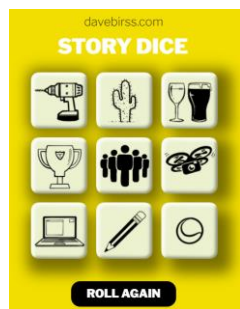
<https://vu.fr/rnKK>



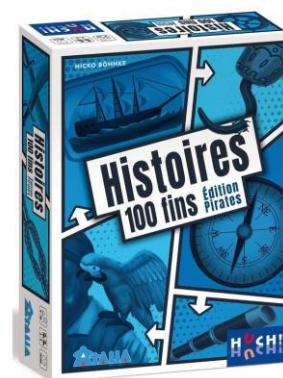
<https://vu.fr/jlJz>



Livret d'activités  
<https://vu.fr/AKpih>

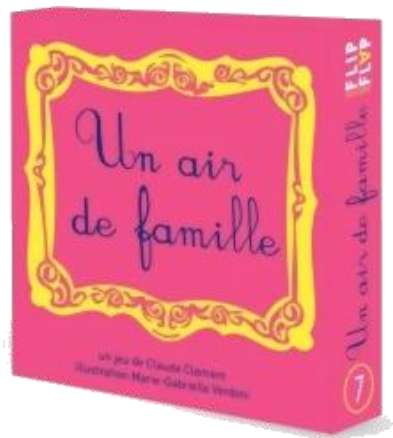


<https://vu.fr/cyUg>





## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



Les familles

PRÉNOMS

ANIMAUX

PAYS

CAPITALES

FRUITS ET LÉGUMES

MÉTIERS

SPORTS

PARTIES DU CORPS

## Jeu de vocabulaire et de catégorisation

### DESCRIPTION :

Soyez le plus rapide à repérer le mot de la même famille que le premier mot qui vous est donné !

Grâce à un code couleur, les joueurs doivent trouver un mot au recto et trouver le mot de la même famille au verso.

### Intérêt pédagogique:

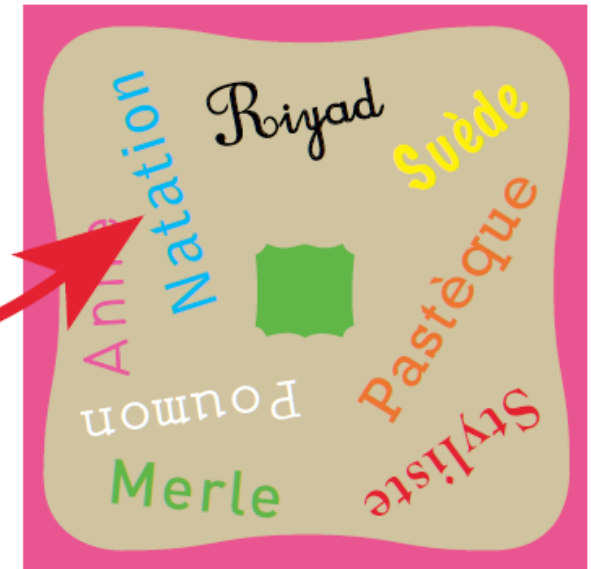
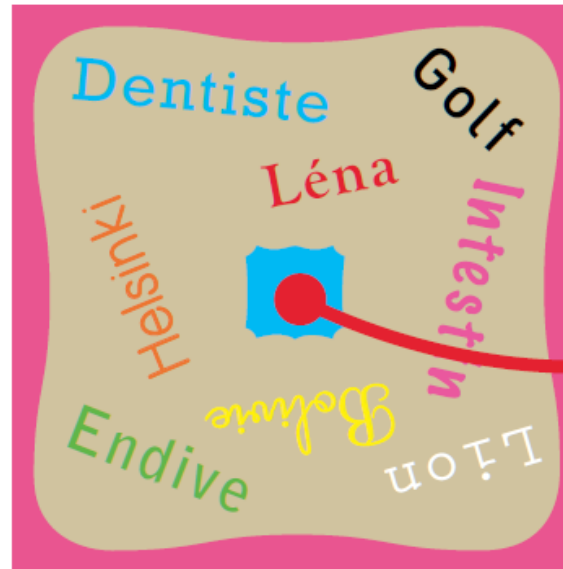
- Elargir son champ lexical
- Niveaux recommandés : A2 - B1

## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Jeu de vocabulaire et de catégorisation



Les familles  
PRÉNOMS  
ANIMAUX  
PAYS  
CAPITALES  
FRUITS ET LÉGUMES  
MÉTIERS  
SPORTS  
PARTIES DU CORPS

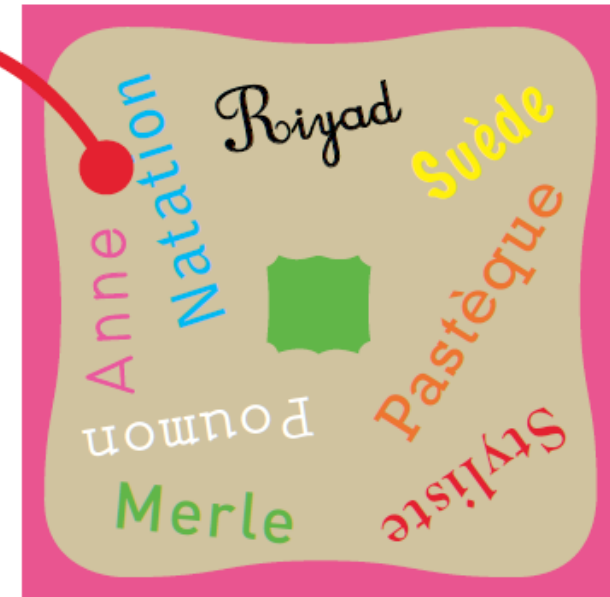


## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Jeu de vocabulaire et de catégorisation



Les familles  
PRÉNOMS  
ANIMAUX  
PAYS  
CAPITALES  
FRUITS ET LÉGUMES  
MÉTIERS  
SPORTS  
PARTIES DU CORPS







## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



## Jeu de vocabulaire et de catégorisation



### Partie 1



- Les familles
- PRÉNOMS
- ANIMAUX
- PAYS
- CAPITALES
- FRUITS ET LÉGUMES
- MÉTIERS
- SPORTS
- PARTIES DU CORPS



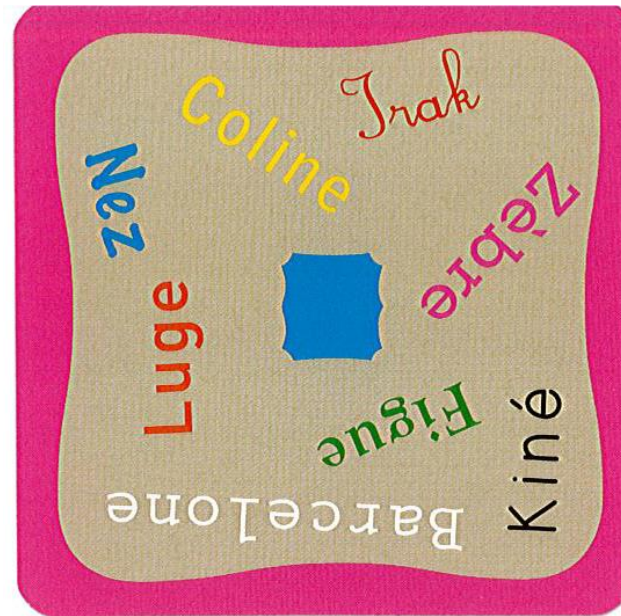
## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



## Jeu de vocabulaire et de catégorisation



### Partie 2



- Les familles
- PRÉNOMS
- ANIMAUX
- PAYS
- CAPITALES
- FRUITS ET LÉGUMES
- MÉTIERS
- SPORTS
- PARTIES DU CORPS



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Jeu de vocabulaire et de catégorisation



### Partie 3



Les familles  
PRÉNOMS  
ANIMAUX  
PAYS  
CAPITALES  
FRUITS ET LÉGUMES  
MÉTIERS  
SPORTS  
PARTIES DU CORPS



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Jeu de vocabulaire en binôme



### DESCRIPTION :

Vous apercevrez le coupable **pendant 5 secondes précisément...**

Arriverez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier enquêteur ?

### Intérêt pédagogique:

- Champ lexical du portrait et de la description physique
- Niveaux recommandés : A2 - B1

### Règle du jeu sur

<https://vu.fr/FQWqV>

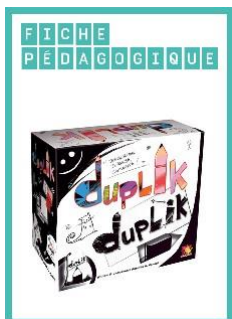
### Contenu :

54 cartes

3 à 6 joueurs



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



<https://vu.fr/LbzK>



## Jeu de description dessinée

- 1 Prenez secrètement une carte contenant 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 !

# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

# Jeu de description dessinée



La carte Duplik à décrire pour la faire dessiner

<p>Akshay kumar  </p>	<p>Fuat  </p>	<p>Julia  </p>	<p>Luis   </p>
<p>Minh <u>3</u>    </p>	<p>Nguyen Mai</p>	<p>Quinny   </p>	<p>tayebeh   </p>
<p>Trang  </p>	<p>Tsering <u>3</u>    </p>	<p>Vlad  </p>	<p>Xuan Tu</p>

Séance JADE avec Duplik le 26 mai 2021 avec un groupe A2 (avec outil numérique)

WHITEBOARD.fi  
a Kahoot! company



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Jeu de description dessinée



3 La bouche de l'homme est ouverte.

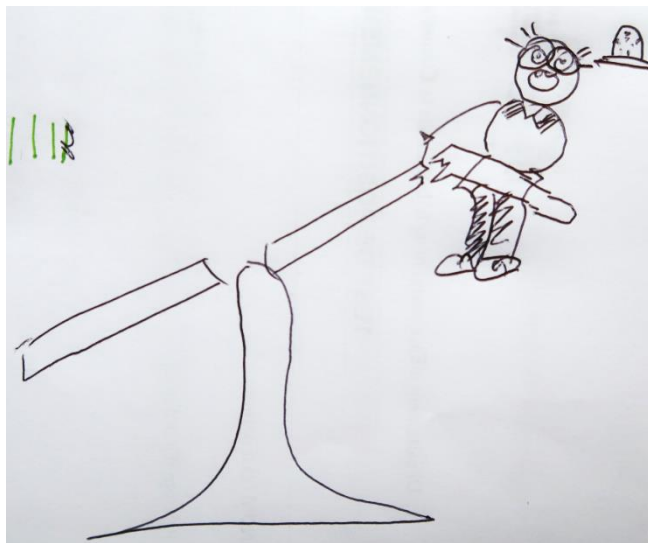
5 Il y a des bandes sur le chapeau de l'homme.

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

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



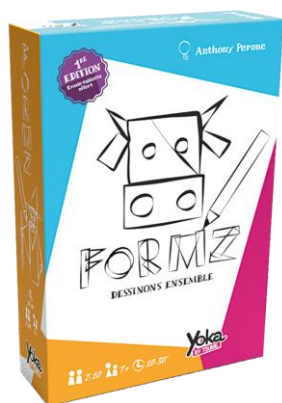
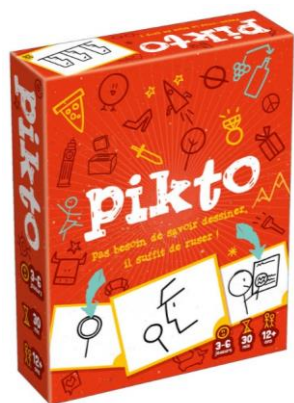
La carte Duplik à décrire pour la faire dessiner



➤ Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

---

➤ D'autres jeux de dessins pour travailler le vocabulaire



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## 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



# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Mécaniques de jeux :

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

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

Source : Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Mécaniques de jeux :

	<b>Jeu de plis</b> Vous jouez des cartes, les plis remportés vous rapportent des points.
	<b>Jeu de rôle</b> 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> Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements.
	<b>Mémoire</b> Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.
	<b>Modification du plateau</b> Le plateau est modifié au cours du jeu par rotation ou décalage.
	<b>Négociation</b> 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> Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître
	<b>Observation</b> La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoire.
	<b>Pierre-papier-ciseau</b> 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> On place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.

	<b>Placement d'ouvriers</b> Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques
	<b>Points d'action</b> 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> Vous devez planifier vos actions dans le temps avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins.
	<b>Quiz / deviner</b> Vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.
	<b>Silence</b> Ici, il est demandé aux joueurs de coopérer mais sans échanger aucun mot.
	<b>Stop ou encore</b> 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> Manœuvres qui limitent directement la progression d'un adversaire vers la victoire, mais n'éliminent pas directement ses ressources.
	<b>Temps réel</b> 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> Un marqueur est déplacé vers le haut et vers le bas sur une piste qui identifie une position neutre de départ.
	<b>Vote</b> Les joueurs votent pour savoir si une action proposée se produira ou non.

Legrix-Pages et Leroy, UNICAEN, 2022

# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

## Grille d'analyse d'un jeu de société: (E. Guyonnet Mas, G.Garçon)

## Mécanique de jeux : (Legrix-Pages, Leroy)

 <b>Cours</b>	 <b>Placement de tuiles</b>
 <b>Deck building</b>	 <b>Placement d'outils</b>
 <b>Défi</b>	 <b>Points d'action</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Progression</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>
 <b>Quali</b>	 <b>Quali d'outils</b>

<b>Nom du jeu de société</b>	Editeur – Date de sortie		
<b>Nombre de joueurs</b>		<b>Âge préconisé</b>	
<b>Durée d'une partie</b>		<b>Type de jeu</b>	Compétitif – Collaboratif - Individuel – En équipes
<b>Matériel</b>	Cartes – Dés – Jetons – Tuiles – Plateaux – Chronomètre – Figurines – Matériel créatif - Autres		
<b>Mécanique(s)</b>	Voir Grille de J.Pages		
<b>Thèmes - Univers</b>			

<b>Intérêts pédagogiques</b>			
Niveau exigé ou prérequis nécessaires pour le groupe		Rôle de l'enseignant Autonomie des joueurs	
Ressources / contenus / notions valorisées au cours du jeu		<b>Compétences développées</b>	
Détournement Variante(S)			

<b>Remarques</b>						
------------------	--	--	--	--	--	--

Evaluation	Intérêt pédagogique	Jouabilité en classe / à distance	Amusement – Convivialité - Interactivité	Facilité d'accès Règles simples	Matériel Esthétique Graphisme	Total
	1 .2. 3. 4. 5	1 .2. 3. 4. 5	1 .2. 3. 4	1 .2. 3	1 .2. 3	/ 20



<https://urlz.fr/msys>  
Jusqu'au 25 juillet

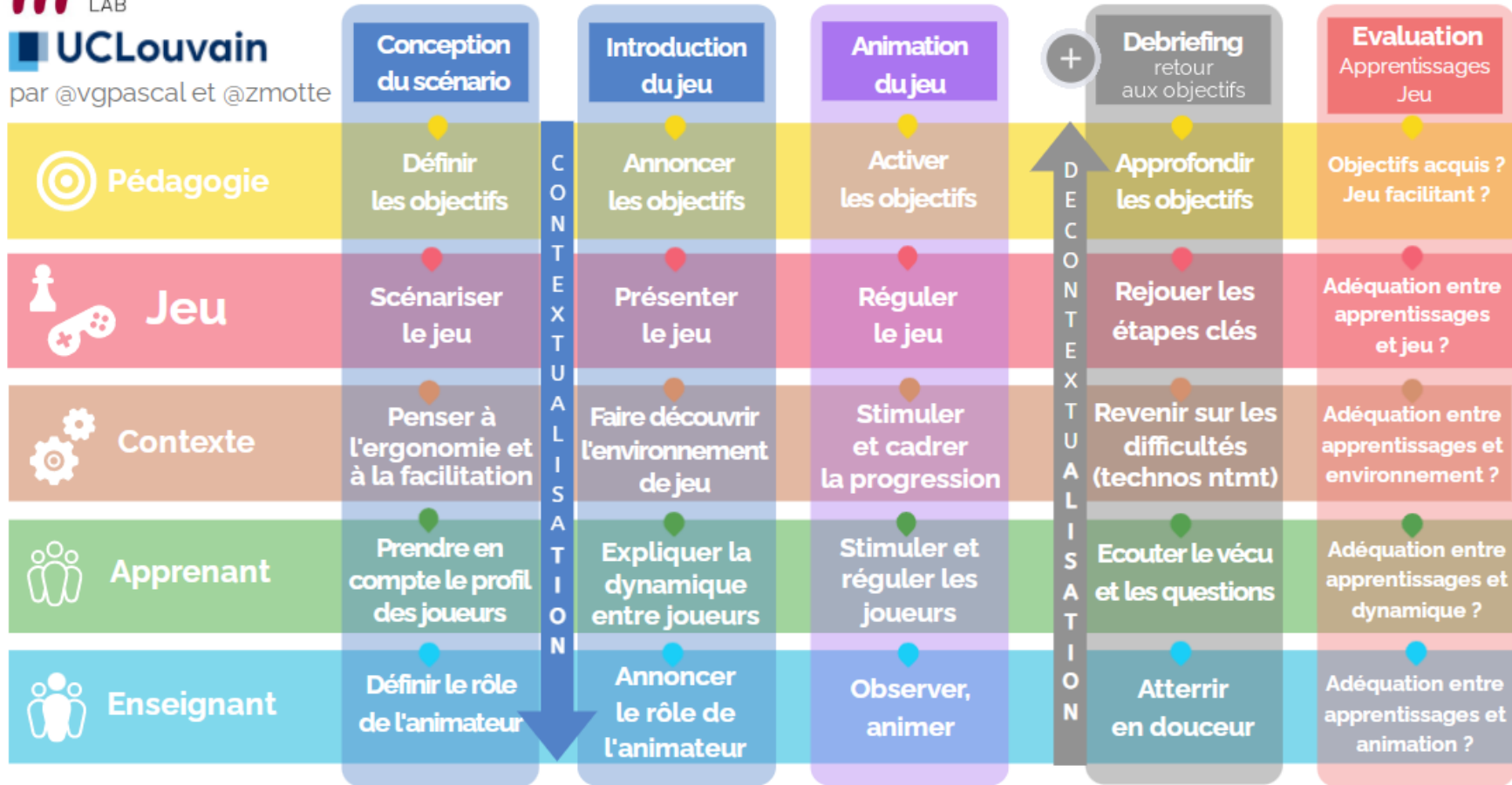


# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



UCLouvain  
par @vgpascal et @zmotte

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



<https://vu.fr/Cqiu>

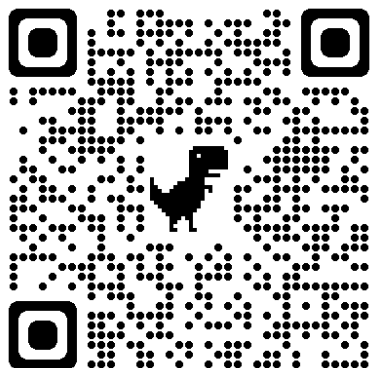
Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Outil pour créer ou détourner un jeu



**PRISMATIK**  
Solutions ludiques pour besoins uniques

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



MECANIQUE

**DRAFT**  
Choisir un élément parmi un ensemble secret puis passer le reste à un autre joueur.  
*Prendre ça désavantage mon voisin mais ne m'arrange pas... Que faire ?*

**MAJORITÉ**  
Récompenser ou sanctionner le joueur ayant un avantage numérique sur une ressource ou un vote.  
*Comme j'ai plus d'habitants que vous, je peux récupérer l'auberge. Toi tu as plus de navires, donc tu as le port.*

**STOP OU ENCORE**  
Choisir de recommencer une action risquée pour plus de bénéfices.  
*Juste une dernière fois... Bon, allez, encore une... Ahh, zut !!*

**GESTION DE RESSOURCES**  
Stocker, investir ou utiliser des ressources pour prévoir une stratégie à court et/ou long terme.  
*Heureusement que j'ai un entrepôt ! Sinon, j'aurais perdu tout le bis nécessaire au plan.*

**PROGRAMMATION**  
Organiser à l'avance un certain nombre d'actions en anticipant les manœuvres des adversaires.  
*C'est bon, j'ai donné 3 directions à chacune de mes unités, voyons si j'ai bien anticipé tes ordres !*

MATERIEL

**PLATEAU**  
Surface permettant de positionner différents éléments du jeu et d'interagir avec eux.  
*Idéalement à une rivière, mon infanterie ne peut pas passer. Mais les cases de forêt, ça va !*

**CARTES**  
Document à deux faces présentant des données de jeu et pouvant être tenu en main.  
*Tu dois me révéler toute la main après je pourrai échanger une de tes cartes avec une de mes miennes.*

**DÉS**  
Objets permettant d'obtenir un symbole aléatoire ou de garder trace d'un symbole spécifique.  
*Pour te déplacer, utilise le dé rouge à 10 faces, pour les actions c'est le dé vert avec les faces et les crânes.*

Télécharger les cartes :

<https://www.mecanicartes.com/se-procurer-mecanicartes/>



Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information  
UN SERVICE DE RESEAU CANOPE



Les rencontres ludopédagogiques

Des jeux de société  
pour l'inclusion des  
élèves allophones

Tester des jeux  
Rencontrer des auteurs



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



Paris est Ludique

Paris 75



Festival Ludique International ...

Parthenay 79



Festival des jeux de Vichy

Vichy 03



Internationale Spieltage SPIEL

Essen DE



Festival International des Jeux...

Cannes 06



Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

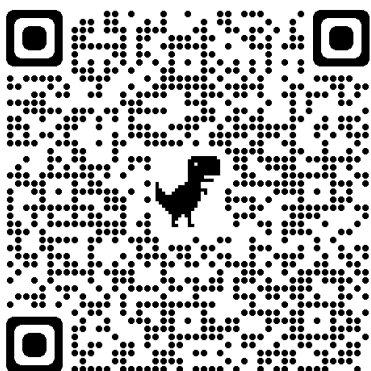
Base Ludique JADE consultable sur myludo.fr



Collection

270

<https://vu.fr/BXgoQ>



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



## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



- **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)



- 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>



- 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/>





## Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



## Sitographie

« On peut apprendre sans jouer,  
mais on ne peut jouer sans  
apprendre. »

Céline Arqué et Paul-Henri Argiot



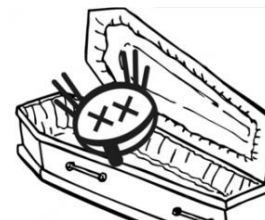
<https://blueorangegames.eu/fr/ressources/jeu-de-societe-et-apprentissage/>

Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

Sitographie  YouTube<sup>FR</sup>



Chaîne YOUTUBE **Un Monde de Jeux**



Chaîne YOUTUBE **Tric Trac:**

<https://www.youtube.com/channel/UCRPf2IBKgTT4RbOpBzClnrw>



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/>



Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPE



Les rencontres ludopédagogiques

# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones

# Sitographie YouTube <sup>FR</sup>



## Webinaire : Le jeu de société en classe de français en langue étrangère



### Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère



<https://vu.fr/onVkJT>





# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



# JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

## Version 1, 2 ...



Janvier 2022  
14<sup>ème</sup> forum des pratiques numériques pour l'éducation



Février 2021  
Printemps Numérique International (Turquie)



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



Décembre 2021  
Matinée formation  
« Oser la ludopédagogie »



Mai 2021 - Juillet 2021  
Congrès Classes Inversées et pédagogies actives



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



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



Février 2022  
INSPE Saint-Denis



Mars 2022  
Institut Français  
[https://youtu.be/1HaoJH9\\_Hqw?t=3345](https://youtu.be/1HaoJH9_Hqw?t=3345)



# Des jeux de société pour l'inclusion des élèves allophones



# JÀDE

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

## Version 5, 6, 7 ...



Février 2022  
Printemps Numérique International  
(Turquie)



Mars 2022  
UGE - CAPLA



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



Avril 2022 et Janvier 2023  
Journée régionale RANACLES  
<https://webtv.univ-rouen.fr/permalink/v1266311f7a39nx2q8it/>



Avril 2022  
Mission  
Erasmus+



Mai 2022  
Jeux en FLE



Association des Professeurs de Langues  
des Instituts Universitaires de Technologie

Juin 2022  
42 eme congrès APLIUT



Juin 2022  
AF – Hong Kong



Septembre 2022  
Rectorat de Créteil



Février 2023  
AF Biella / Aoste / Turin  
<https://www.instagram.com/p/Codff-HLZG9/?hl=fr>



Juin 2023  
Rencontres ludopédagogiques



Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information  
UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ



Les rencontres  
ludopédagogiques



---

# Guillaume Garçon

**g.garcon@clemi.fr**  
Formateur EMI  
Webradio et Ludopédagogie  
Pôle LABO Formation - CLEMI



**Le centre pour l'éducation  
aux médias et à l'information**

UN SERVICE DE RÉSEAU CANOPÉ



**Les rencontres  
ludopédagogiques**



Vous voulez intégrer le groupe  
de travail **JADE** ?  
[Contactez-moi.](#)