



# Des jeux de société pour favoriser la production orale et écrite en FLE

**amU**  
Aix Marseille Université



projet EdUTeam  
<https://eduteam.fr>



**Guillaume Garçon**  
Formateur FLE / Serious Gaming  
g2formations.g2formations@gmail.com  
Mai 2026

# BRISE GLACE : FUN FACTS,

Jeu coopératif pour faire connaissance, lancer des sujets de conversation



## Contenu :

195 cartes  
4 à 8 joueurs



Organisé et animé par :



## Guillaume Garçon

- **Enseignant Français Langue Etrangère & Français sur Objectifs Spécifiques**  
Directeur du DELCIFE (2016 – 2020)  
*Université Paris Est Créteil, Paris XII*  
*Lycée de Galatasaray (Istanbul)*
- **Formateur Serious Gaming**  
Responsable du projet JADE  
Responsable JDS & LEGO pour le groupe de recherche EdUTeam
- **Formateur projets** : Webradio, Lego Serious PLayer®, Roman photo multimédia
- **Formateur Education aux Médias et à l'Information (EMI)**  
Responsable du Groupe de Travail [EMlenJeux] sur la ludopédagogie  
Co-auteur du jeu E.M.I.ssaire  
*Pôle Labo Formation – CLEMI National – Réseau Canopé*
- **Responsable Laboratoire de Langues**  
Lycée de Galatasaray (Istanbul)



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

D'après Jean Epstein,

Psychosociologue, Spécialiste du développement de l'enfant et de l'adolescent



# Des jeux de société pour favoriser la production orale et écrite en FLE

## PLAN

### 1) Contexte de création du projet JADE:

- Le projet JADE
- Intérêts du jeu en classe de langue



### 2) Les jeux de société en classe de FLE pour favoriser l'oral et l'écrit :

- Critères de sélection de jeux adaptables en langues
- Etapes d'une séance ludopédagogique réussie
- Outils et références



### 3) Grille d'évaluation d'un jeu et debrief

- Identifier les mécaniques facilement utilisables en classe
- Tour de table ... et dernières parties



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

## » 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

## Une réponse à l'ennui, la fatigue sur Zoom pendant la COVID



### Constat :

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

### Problématique :

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



Cours à distance sur Zoom 2020  
Université Paris Est Créteil

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

# Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

## JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

### SERIOUS GAMING

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



#### 1) Novembre 2020 à Juin 2021

Début de l'expérimentation à distance

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

#### 2) Septembre 2021 à Février 2022

- 60 nouveaux jeux testés avec le groupe de travail
- Partenariats institutionnels avec GR 19
- Présentations : Ranacles, CLIC, PNI, INSPE 93, festivals de jeux...

#### 3) Mars 2022 à Décembre 2022

Poursuite de l'expérimentation en présentiel

- 54 nouveaux jeux testés avec le groupe de travail
- Partenariats institutionnels Didacto
- Présentations : IF Profs , PNI, Univ.Gustave Eiffel, Mission Erasmus+ à Istanbul, APLIUT, Alliance Française de Hong Kong, MLDS Rectorat de Créteil

#### 4) A partir de février 2023

Adaptation du projet pour l'éducation aux médias et à l'information pour le compte du CLEMI National et Réseau Canopé.  
Création du jeu E.M.Issaire (Print and Play )



<https://www.clemi.fr/ressources/jeux-education-aux-medias-et-information/emissaire-0>

Mai 2026


# Expérimentation pédagogique au DELCIFE ... mais surtout à la maison

JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

## ACTEURS



### 1) Groupe de travail enseignants international

France – Italie – Portugal – Turquie – Japon 

- Echanges en visio sur les pratiques ludiques des membres
- Test, validation et évaluation des jeux chaque semaine
- 10 à 15 Enseignants de langues (Lycées, Université, IUT) et médiatrices ressources Canopé.

### 2) Groupe de réflexion

GR 19 « Le jeu en éducation et en formation »  
à l'INSPE de Saint Denis (UPEC)

- Analyse de la diversité des pédagogies par le jeu
- Potentialités éducatives
- Limites

### 3) Groupe de recherche



projet EdUTeam  
<https://eduteam.fr>

## 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
- 2500 références de jeux sélectionnés
- **Dotation de 1300 euros** pour financement de nouveaux jeux de société pour JADE (AAP Transformation pédagogique 2022)



- Responsable du projet : [https://eduteam.fr/](https://eduteam.fr)  
**Philippe Lépinard**

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



# didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

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



- Emprunt des jeux pour test en classe
- **Conseils et expertise** par des professionnels ludothécaires  
<https://mediatheques.sudestavenir.fr/>
- 2500 références de jeux sélectionnés
- 100 éditeurs de jeux du monde entier
- Des catalogues actualisés
- Un blog et des webinaires

# ➤ Dossier // JEUX EN CLASSE : Apprendre autrement Le Français dans le Monde Mai Juin 2026



## DOSSIER | PRATIQUE DE CLASSE

L'intégration des jeux de société en classe de français langue étrangère constitue un excellent outil pour favoriser la participation, la prise de parole et l'acquisition naturelle de la langue. Loin d'être de simples activités ludiques, la sélection de jeux de société présentée ici permet de créer des situations de communication authentiques, où l'apprenant devient acteur de son apprentissage.

PAR GUILAUME GARBON

### SE PRENDRE AU JEU : PRATIQUES LUDIQUES EN FLE



Les jeux de société s'inscrivent parfaitement dans une approche actionnelle en favorisant la motivation, la mémorisation et le développement d'interactions spontanées, notamment par la coopération, la stratégie et l'élocution. Le jeu en classe de langues stimule la créativité et favorise la cohésion de groupe. Il est également un terrain propice à l'apprentissage, car il fait basculer le cours dans une situation authentique de pratique de la langue et d'échanges entre apprenants. Il rend donc pertinent l'apprentissage de la langue pour pouvoir comprendre les règles et échanger avec les autres. Les parties de jeu ont ainsi la participation de tous les apprenants qui sont friands de découvrir chaque semaine de nouveaux titres, et comprennent de façon plus concrète les notions.

**Des jeux de lettres à des jeux complexes : à chaque jeu son objectif!**  
Je propose régulièrement des parties de jeux de lettres et de type « petit bac » d'une durée moyenne de vingt minutes, en mode compétitif et en coopération individuelle, avec des boîtes de jeux comme *Class Time*, *Texto!*, *Où Guanoimé*, *Diam*, *Koko Mita*, *Lipogram*, *Pulvériser ou Word Bank*. À l'occasion d'un cours semestriel où les étudiants devaient mener des projets en réalisant des actions concrètes en mode collaboratif, nous expérimentons sur un temps

un jeu coopératif que j'aime introduire en classe pour traiter de l'aménagement du territoire urbain. La construction d'une ville s'effectue par associations d'idées. Un argumentaire pour tomber d'accord et prendre les bonnes décisions : par exemple, à côté de l'université, installerai-on un tiers lieu ou un stade?

**Des séances ludiques pour l'enseignement à distance**  
Confronté à la « fatigue Zoom » de mes étudiants, et face à la monotonie et l'ennui progressif, pour cause de confinement au moment du COVID, j'avais très vite proposé à mes étudiants des parties ludiques. L'enseignement à distance m'a permis de diversifier l'usage des outils numériques comme *padlet.com* pour rassembler les commentaires des étudiants, leurs créations de nouvelles consignes ou de nouvelles cartes. *Whiteboard.fi* est très utile pour les jeux de dessin comme *Duplik* ou *Pikto*. Il permet une communication du déroulé de la partie (et du score) sur un seul écran. Le site *Excalibur.com* est intéressant pour des dessins coopératifs en équipes

*Le jeu en classe est un terrain propice à l'apprentissage car il fait basculer le cours dans une situation authentique de pratique de la langue.*

long des jeux d'ambiance, narratifs et coopératifs. Les jeux testés développent des compétences variées avec, comme point commun, le langage et la communication. Cet usage permet également des séances de capitalisation plus riches : Qu'avez-vous appris? Quelles difficultés rencontrées? Je peux demander d'une semaine sur l'autre aux étudiants de

Enseignant de FLE depuis plus de 20 ans, Guillaume Garbon a travaillé en tant qu'animateur d'activités pédagogiques dans une classe de français pratiquée à l'université de Helsinki en Finlande. Il est auteur de l'article « Jeux de société en classe de français » paru dans le numéro 404 de *Le Français dans le Monde*. Ses langues préférées sont le français, le japonais et l'anglais.

58

*Le français dans le monde* | n° 464 | mai-juin 2026



• **Jeu Wharf?**  
Un jeu coopératif pour argumenter sur des situations de la vie quotidienne. Université de Cergy, 2023

de deux joueurs comme pour le jeu *Fornet*. La site *inspiration.com* est très fiable pour explorer la mécanique du jeu (*Funimo*), et voir ainsi les réponses identiques les plus citées.



#### Comment réussir une séance ludique?

Jouer et rejouer encore! C'est en jouant que l'on améliore les idées d'adaptation et de détournement ludique : fréquenter les festivals de jeux, entrer dans les ludothèques, séance de capitalisation et de retour d'expérience des apprenants. À l'occasion d'ateliers de formation ludo-pédagogique, l'encouragement à travailler en réseau avec d'autres enseignants pour partager des res-

*La réussite d'une séance ludique repose sur une préparation rigoureuse, une adaptation aux objectifs linguistiques et une animation structurée.*

#### PROJET JÀ DÈ : JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Le développement du projet JÀ DÈ résulte d'un travail collectif d'enseignants internationalistes bilingues originaires de France, Italie, Mexique, Portugal, Roumanie, Espagne. Le projet vise des formations, enseignants, universitaires de langues, des professeurs d'écoles et de lycées professionnels. Le groupe de travail se réunit à distance pour échanger sur l'actualité ludo-pédagogique et travailler pour tester, valider et partager des jeux de société. Le site de référence JÀ DÈ sera mis en consultation sur l'application MyKatch. Cette collection compte 100 références testées et validées pour la pratique de la langue française.

Pour aller plus loin, retrouvez sur le site de la revue tous les liens et références de jeux présentés et les autres ressources, notamment la fiche pédagogique *Assés-Antés* : un jeu d'assés.



source et des protocoles ludiques réussis. J'ai créé une chaîne YouTube pour partager avec mes collègues des maux de cartes ou des jets de dés à projeter en classe. Privilégier des jeux de courte durée (10 à 20 minutes), aux règles simples, facilement adaptables. Associer un jeu avec un objectif pédagogique précis. Par exemple, j'utilise le jeu *Surprise du chef* (un jeu-concours de cuisine) pour travailler l'impératif et la rédaction d'une re-

La réussite d'une séance ludique repose sur une préparation rigoureuse, une adaptation aux objectifs linguistiques et une animation structurée. En intégrant progressivement ces outils dans les pratiques, on contribue à créer un environnement d'apprentissage motivant, intéressant et efficace. A vous de jouer!

Dossier FDLN N°464  
Se prendre au jeu :  
pratiques ludiques en FLE  
<https://www.fdlm.org/blog/2026/04/27/se-prendre-au-jeu-pratiques-ludiques-en-fle/>

*Le français dans le monde* | n° 464 | mai-juin 2026

59

# ➤ L'expérience JADE, vue par un mensuel du jeu de société



*L'objectif principal est de maintenir du lien entre nos étudiants que nous n'avons pas vus sur le campus en 2020-2021*

**Guillaume Garçon du DELCIFE**



*L'objectif principal est de maintenir du lien entre nos étudiants que nous n'avons pas vus sur le campus en 2020-2021*

*(grammaire et expression écrite). Tu aimes proposer des parties de jeu de lettres et de type Petit bac d'une durée moyenne de vingt minutes, en mode compétitif et en participation individuelle, avec des bulles de jeux comme Classe Time, Textes, Océanogramme, Ojam, Koku Noto, Lipogram, Palabras ou Word Bank. Le deuxième usage participe à une pédagogie traditionnelle où l'étudiant doit résoudre des actions scolaires et où l'aspect ludique est primordial. Cet usage a ma préférence, car nous avons l'occasion d'expérimenter sur un temps long (15-30) des jeux d'endurance, narratifs et coopératifs. Ces parties s'intègrent dans une option intitulée «Projets semestriels» que j'enseigne depuis à l'occasion du renouvellement des maquettes de formation pour 2020-2024. Les jeux les plus développés ont des compétences variées avec un point commun : le langage et la communication. Cet usage permet également des séances de capitalisation (debriefing) plus riches avec des propositions de réajustements. Ainsi, je peux demander d'une semaine sur l'autre aux étudiants de penser à une modification de règles ou à une création de nouvelles cartes. Les jeux les plus appréciés par mes étudiants pour pratiquer la langue française sont : Word Bitch, Just One, Mot Malin, Check List, DupliX, The big idea, Mot pour mot, Mystères, Lékta et tout sur Time's Up.*

*Cette expérimentation se poursuit depuis février 2022... mais en classe et sans Zoom... pour le moment!*

**PL210** Quelles sont les spécificités du jeu à distance? Comment l'organiser-vous?

**PL211** Le protocole des séances ludiques s'apparente à nos autres cours sur Zoom avec un usage quasi exclusif de l'outil de discussion. Je le privilégie à l'usage du chat, car il a l'avantage de pouvoir vérifier l'orthographe des réponses. L'usage de discussion s'apparente à un buzzer qui permet de désigner l'auteur d'une réponse avec le nom du joueur, un arbitrage impossible avec les micros au-delà de cinq participants. J'ai également utilisé la fonction «clics-groupe» qui permet de s'adresser dans une salle et de mener une discussion/reflexion d'une équipe avant de répondre l'équipe principale. L'usage de la fonction «clics-groupe» de Zoom facilite grandement la séance de capitalisation et de veau d'expérimentation.

**PL210** Quels types d'outils numériques avez-vous utilisés?

**PL211** L'enseignement à distance m'a obligé à m'approprier des outils numériques comme Padlet.com pour partager les points de vue des étudiants ou des travaux sur de nouvelles cartographies, de nouvelles cartes. Whiteboard. Il est très utile pour les jeux de cartes comme DupliX ou Pôto. Il permet une comparaison des productions et la vérification du déroulé de la partie (et du scoring) sur un seul écran. On privilégie Escalad.com pour des séances coopératives en équipe de deux joueurs comme pour le jeu Roméo. Le site Answergarden.com m'a été utile pour expliquer le mécanisme du jeu Dinnario, et voir aussi les réponses identiques les plus citées. Pour organiser une belle séance distancielle, il convient également d'aménager son espace de travail en un studio de jeu-tablet : deuxième écran, table haute, lampes adaptées... L'achat d'un deuxième webcam flexible est indispensable pour montrer la table aux joueurs distants.

**PL210** Quelle participation avez-vous faite?

**PL211** Le développement du projet JADE est un travail collectif d'un groupe de travail d'enseignants bénévoles répartis dans plusieurs pays européens : France, Italie, Portugal, Turquie. La plupart sont des enseignants universitaires de français (FL1 et anglais), des professeurs des écoles et de lycées professionnels, mais également des collègues médiateurs du réseau CANGRE d'Antilles et de Taïle. Notre groupe de travail JADE se réunit en moyenne une fois tous les dix jours pour échanger sur l'actualité pédagogique des membres, mais surtout pour tester/valider/ajuster des jeux de société à distance et ainsi alimenter la base de données JADE publiée sur MyJade.fr (dédié aux collections JADE compte 125 listes de jeux validées pour le protocole de la langue française à distance). Je participe également à un groupe de réflexion GEPF de l'UNIVERSITÉ de Saint-Denis sur les potentialités ludopédagogiques et ses limites. Le partenariat avec la bibliothèque de Brestois au Harne (4) me facilite l'accès à de nouvelles listes de jeux et l'expertise des collègues ludothèques est très précieuse. De même, la société Didact.com de Wiry-au-Seine m'a aidé au lancement du projet en prêtant généreusement grâce à un prêt d'une semaine de jeux.

**PL210** Quel regard portez-vous finalement sur ce projet?

**PL211** L'AFR de Lettres, Langues et sciences Numériques de l'université Paris-Est Créteil m'a laissé carte blanche pour développer ce projet ludopédagogique en me laissant commander plus de cinquante listes de jeux en deux ans et en me permettant de présenter JADE alors que collègues universitaires et d'intervenir dans deux séminaires en ligne. L'UPIC a également validé mes démarches de cotraitement pour projets pédagogiques, qui m'a permis de développer JADE en me déchargeant de mes cours pendant un semestre, j'ai notamment pu participer à des festivals de jeux à Nancy et à Cannes et ainsi à changer avec des collègues comme Colette Lebrun, Bouché Catherine, Théo Rivière et Cyril Blandin.

Interview Guillaume Garçon  
Plato Magazine, n°146,  
Septembre 2022, pp.20-21  
<https://bit.ly/3xyew83>



## ➤ Intérêts en classe de langues



- 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 jeu
- Maîtriser des **outils numériques**



Et puis

**On débriefe**

# Des jeux à tester et à évaluer ce matin



20 €



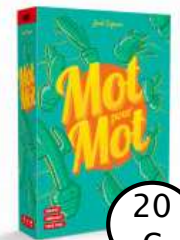
14 €



14 €



3€ occasion



20 €



11 €



20 €



10€ occasion



14 €



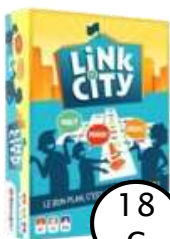
18 €



21 €



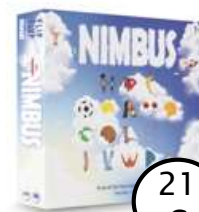
22 €



18 €



occasion



21 €



8€ occasion



# 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

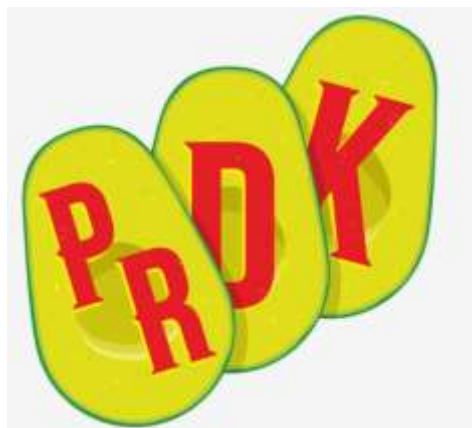
2) et qui **correspond au thème donné** par le mot précédent

...et qui est lié au mot précédent!

On ajoute une lettre à chaque tour!

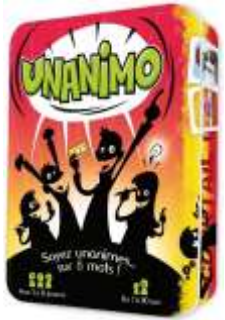
## Exemple de parties :

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





# UNANIMO et UNANIMO PARTY



## DESCRIPTION :

Dans un temps limité (90 secondes) le joueur/l'équipe de joueurs indique sur leur feuille les associations auxquelles ils pensent :

- soit une image pour la boîte rouge
- soit une thématique pour la boîte verte



Toutes les réponses unanimes (répétées par un autre joueur) sont validées. Le nombre de point gagné est celui de réponses répétées.

## Intérêt pédagogique:

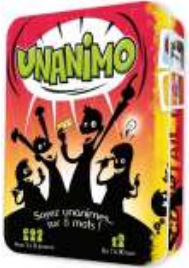
- Activer ou de réactiver le vocabulaire de base
  - Travailler sur les champs lexicaux.
  - Coopérer et s'entraider
  - Décider et négocier collectivement
- 
- Niveaux recommandés : A2 - C2





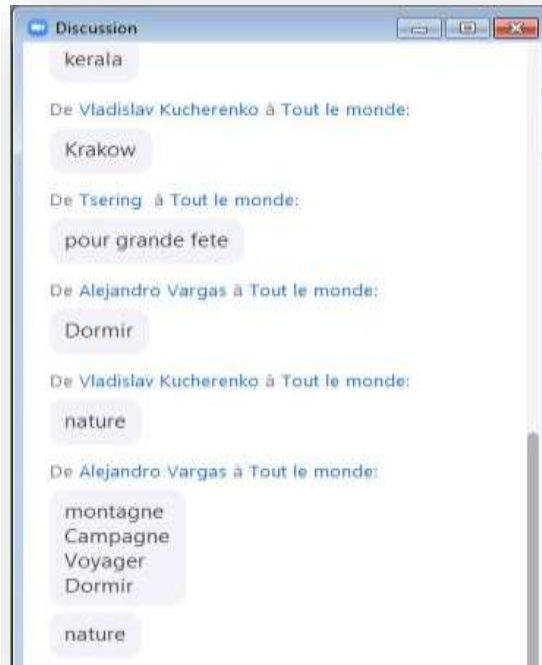
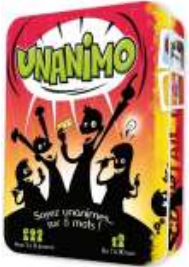
# UNANIMO et UNANIMO PARTY

**À VOUS  
DE JOUER!**





# UNANIMO et UNANIMO PARTY



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                 |



# UNANIMO et UNANIMO PARTY



De Trang à Tout le monde: 04:52 PM

Tomate, oignon, salade, bacon,  
jambon, boeuf

De Vladislav Kucherenko à Tout le monde: 04:52 PM

tomate  
salade  
fromage  
poulet  
jambon  
pain  
sauce

De Quynh PHAN à Tout le monde: 04:53 PM

salad, tomate,  
jambon,oeuf,sauce,oignon,fromag  
e,concombre

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





# DJAM - Jeu type « Petit bac »



## DESCRIPTION :

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



# ➤ Critères de sélection de ces jeux



Source: Chat GPT Images

- **Compréhension rapide des règles**
- **Adaptation et détournement facile en classe**
- **Accessibilité et prix (moins de 20 euros)**
- **Testés, évalués et sélectionnés par l'équipe JADE :**
  - 148 boîtes de jeu validées en mars 2026
  - 27 séances de travail en visioconférence (de nov.2020 à novembre 2023 – Près de 40 heures de réunion)

## » Usages des jeux en classe



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Improviser un plateau de jeux à distance avec les moyens du bord à la maison (2020)

- 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 h.)
- 3) **Club « Jeux de société »**
- 4) **Evènementiel : Game Jam – Journée Jeux**

## >> Penser l'intégration dans les cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

### 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/>

Adaptation numérique des jeux  
avec 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

## >> Penser l'intégration dans les cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

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 « Whaat » 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)

## >> Penser l'intégration dans les cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

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

## >> Penser l'intégration dans les cours

4 étapes d'une séance ludopédagogique réussie :

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

- Faire construire des cartes de jeux
- 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



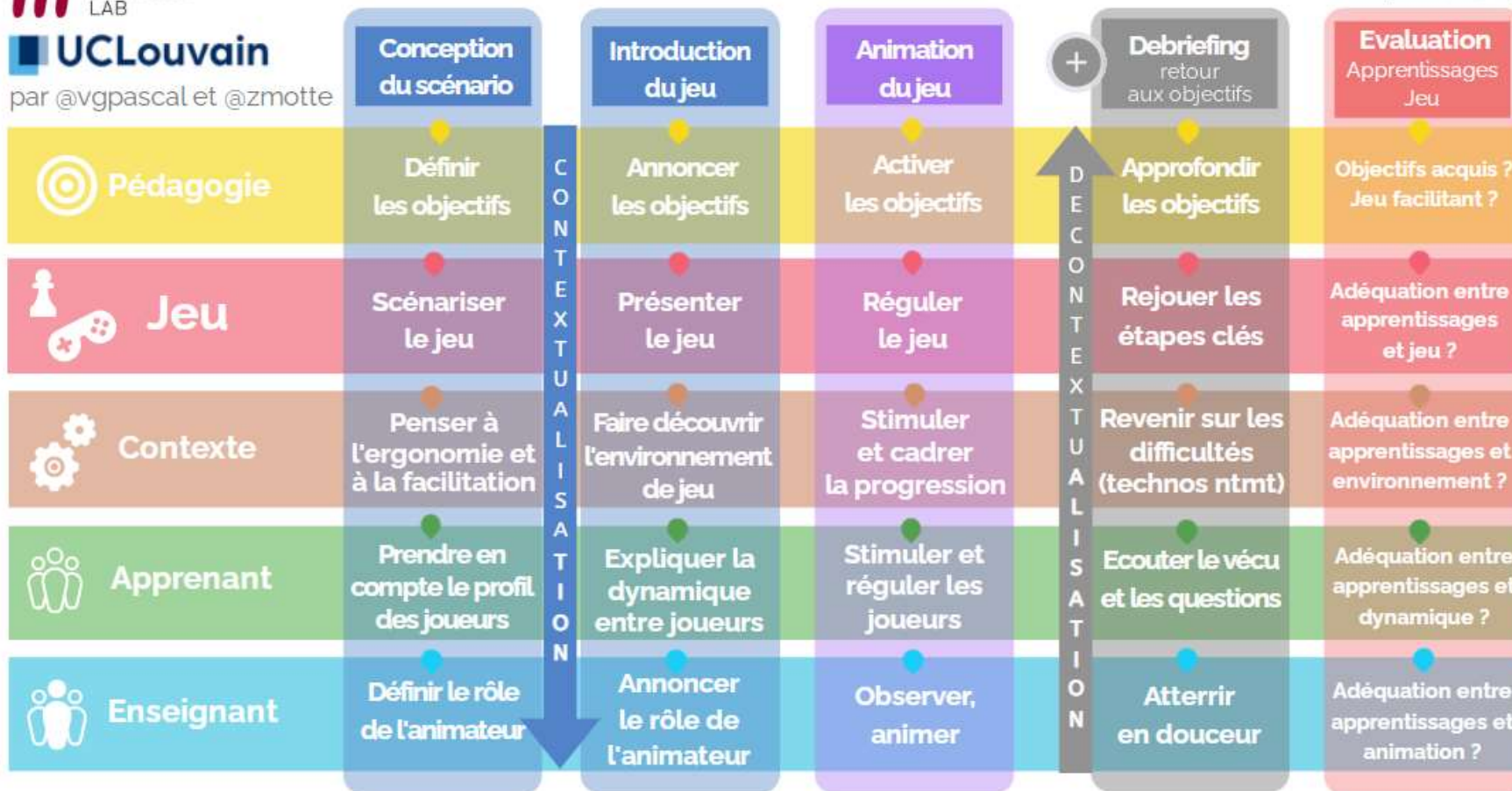
# Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique



UCLouvain

par @vgpascal et @zmotte

inspiré du modèle CEPAJe de Julian Alvarez et Pascal Chaumette



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

## OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom ou en classe avec vidéoprojecteur



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE

Matériel :

- **Visualisateur flexible** HUE Pro HD 70 €
- Fonction « **Discussion** » (clavardage/ chat)
- Fonction « **Sous-groupes** » (jeux en équipes)
- Fonction « **Sondages** » (pour feedback)



# OUTILS utiles pour une séance ludique sur Zoom ou en classe avec vidéoprojecteur



JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



- Padlet pour traces écrites (jeux narratifs)
- Applications de dessin en ligne
- Capsules vidéo de plusieurs parties  
Diffusée sur une chaîne Youtube JADE « non répertoriée »



<https://www.youtube.com/playlist?list=PL6ZXiQNU7KUGzCqFpte3-SoGysPmrlHRZ>



- Outils utiles pour une séance ludique à distance

## Fiche Myludo.fr : Site gratuit de gestion des collections de jeux



<https://nuage05.apps.education.fr/index.php/s/RHepoknXtgYictX>



[Myludo.fr](https://myludo.fr) est une plateforme en ligne gratuite francophone dédiée aux jeux de société. Créée en 2019 par Yann Van de Sype, elle offre une variété de fonctionnalités pour les particuliers ou les professionnels, leur permettant de s'informer sur les jeux, de gérer leur collection et de participer à une communauté de passionnés.

| Services proposés                               | Intérêts                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>GESTION DE COLLECTIONS</b><br>Collection     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Référencer et conserver en mémoire les différents titres d'une ludothèque en utilisant la base de données Myludo.fr (22800 titres en avril 2024).</li> <li>• Evaluer les jeux : note /10 et commentaires des membres.</li> <li>• Organiser ses jeux par catégories paramétrables.</li> </ul>                                                       |
| <b>VEILLE INFORMATIVE LUDIQUE</b><br>Actualités | <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'informer sur l'actualité ludique grâce à un agrégateur de sites externes, un agenda des prochains festivals, les dernières vidéos ludiques publiées.</li> <li>• Découvrir un jeu sur une seule page : descriptif, fiche technique, note et avis des joueurs, vidéos de présentation et de parties, lien d'achat d'occasion Okkazeo.fr</li> </ul> |
| <b>LISTE D'ENVIES</b><br>Wishlist               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mémoriser les jeux que l'on désire acquérir ou tester et ainsi les avoir sous la main en ludothèque, en festivals, en boutiques ...</li> </ul>                                                                                                                                                                                                     |
| <b>THEMATIQUES</b><br>Thématiques<br>Créateurs  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher un jeu en sélectionnant une catégorie, une mécanique, un thème particulier parmi ceux proposés, un nombre de joueurs.</li> <li>• Explorer la ludographie d'un auteur, d'un éditeur.</li> </ul>                                                                                                                                          |
| <b>PRETS</b><br>Prêts                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faciliter l'emprunt pour un centre de ressources ludopédagogiques.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                      |

**Statistiques et graphiques de la ludothèque personnelle :**  
 Nombre de boîtes, valeur de la collection en euros, poids et encombrement

**Exportation de la ludothèque** au format CSV (compatible tableur).  
 Autres supports : Applications IOS et Android, Chaînes Twitch et YouTube

© G. Gargen/CLT

# >> Ludothèque du projet JADE



Collection 235

Wishlist 257

148 jeux testés et évalués  
par le groupe de travail JADE  
(au 17 mars 2026)



<https://urlr.me/9gWKQ>

| Collection | Wishlist                       | Argumentatif | AssoS D'idées | Communication            | Dés | Dessin                                        | Letres | Narratif                          | Petit Bac | Quizz                    | Stratégie | Amis                                   | Commentaires | Statistiques | Badges |  |    |
|------------|--------------------------------|--------------|---------------|--------------------------|-----|-----------------------------------------------|--------|-----------------------------------|-----------|--------------------------|-----------|----------------------------------------|--------------|--------------|--------|--|----|
| 10.0       |                                | ✓✓           | 10.0          |                          | ✓✓  | 9.5                                           |        | ✓✓                                | 9.5       |                          | ✓✓        | 9.5                                    |              | ✓✓           | 9.5    |  | ✓✓ |
|            | Ole! Guacamolé<br>2021         |              |               | Mot Maltin<br>2021       |     | Word-Whiz<br>1996                             |        | Unanimo Party<br>2018             |           | Just One<br>2018         |           | Check List<br>2018                     |              |              |        |  |    |
| 9.0        |                                | ✓✓           | 9.0           |                          | ✓✓  | 9.0                                           |        | ✓✓                                | 9.0       |                          | ✓✓        | 9.0                                    |              | ✓            | 9.0    |  | ✓✓ |
|            | The Big Idea<br>2015           |              |               | Suspicious<br>2022       |     | Ricochet<br>A La Poudre De Sa Couleur<br>2020 |        | Picto Rush<br>2020                |           | Perfect Words<br>2023    |           | Mot Pour Mot<br>Silver Edition<br>2023 |              |              |        |  |    |
| 9.0        |                                | ✓✓           | 9.0           |                          | ✓✓  | 9.0                                           |        | ✓✓                                | 9.0       |                          | ✓✓        | 9.0                                    |              | ✓✓           | 9.0    |  | ✓✓ |
|            | Master Word<br>2020            |              |               | Duplik<br>2016           |     | Djem<br>2011                                  |        | Dictopia - 1984<br>2022 Extension |           | Dictopia<br>2022         |           | Class Time Des Thèmes<br>2018          |              |              |        |  |    |
| 9.0        |                                | ✓✓           | 9.0           |                          | ✓✓  | 8.5                                           |        | ✓✓                                | 8.5       |                          | ✓✓        | 8.5                                    |              | ✓            | 8.5    |  | ✓  |
|            | Class Time Des Lettres<br>2022 |              |               | 3 Chouettes Mots<br>2022 |     | Word Bank<br>2022                             |        | Unanimo<br>2022                   |           | Un AP De Famille<br>2022 |           | Palabres<br>2022                       |              |              |        |  |    |



Et puis

**On débriefe  
avec la grille d'évaluation**

|                              |                                                                                                 |                      |                                                     |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Nom du jeu de société</b> |                                                                                                 |                      |                                                     |
| <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 - Dé(s) - Table - Tokens - Plateaux - Chronométr(e) - Figurines - Matériel natif - Autre |                      |                                                     |
| <b>Mécanique(s)</b>          | Voir grille de pages                                                                            |                      |                                                     |
| <b>Thèmes</b>                | Univers                                                                                         |                      |                                                     |

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

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

| <b>Evaluation</b> | <b>Intérêt pédagogique</b> | <b>Jouabilité en classe / à distance</b> | <b>Amusement - Convisibilité - Interactivité</b> | <b>Facilité d'accès - Règles simples</b> | <b>Matériel Esthétique Graphisme</b> | <b>Total</b> |
|-------------------|----------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------|--------------|
|                   | 1.2.3.4.5                  | 1.2.3.4.5                                | 1.2.3.4                                          | 1.2.3                                    | 1.2.3                                | / 20         |

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

|                                 |                                                                                                 |                      |                                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Nom du jeu de société</b>    |                                                                                                 |                      |                                                     |
| <b>Editeur – Date de sortie</b> |                                                                                                 |                      |                                                     |
| <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<br>Autonomie des joueurs |  |
| Ressources / contenus / notions valorisées au cours du jeu |  | <b>Compétences développées</b>                |  |
| Détournement Variante(S)                                   |  |                                               |  |

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

| <b>Evaluation</b> | 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  |



[Télécharger Grille d'analyse d'un jeu de société v1 juin2022.doc](#)

X



# Avant – Après, le jeu d'enquête d'ambiance



## DESCRIPTION :

## AVANT / APRÈS : JEU D'ENQUÊTE



FDLM N° 464 MAI - JUIN 2026

Fiche pédagogique réalisée par Guillaume GARÇON, formateur en ludopédagogie en relation avec l'article Pratiques de classe, Dossier, FDLM n.464

### A TELECHARGER SUR

<https://www.fdlm.org/blog/2026/04/27/fdlm-464-fiche-pedagogique-avant-apres-un-jeu-denquete/>

### OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Alternier les temps du présent et ceux du passé
- Utiliser les verbes au présent de l'indicatif selon les activités quotidiennes présentes.
- Faire des hypothèses par différentes expressions (présent conditionnel, subjonctif)
- Vocabulaire du sport

### OBJECTIFS COMMUNICATIFS

- Observer et décrire à l'oral une situation
- Poser des questions
- Suggérer, faire des hypothèses
- Communiquer pour faciliter des déductions
- Comprendre la chronologie des événements

Mai 2026



# DUPLIK – Dessiner la description entendue

**À VOUS  
DE JOUER!**



- 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



|                   |                      |            |             |
|-------------------|----------------------|------------|-------------|
| <br>Akshay kumar  | <br>Fuat             | <br>Julia  | <br>Luis    |
| <br>Minh <u>3</u> | <br>Nguyen Mai       | <br>Quinny | <br>tayebeh |
| <br>Trang         | <br>Tsering <u>3</u> | <br>Viad   | <br>Xuan Tu |



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



1 La bouche de l'homme est ouverte.

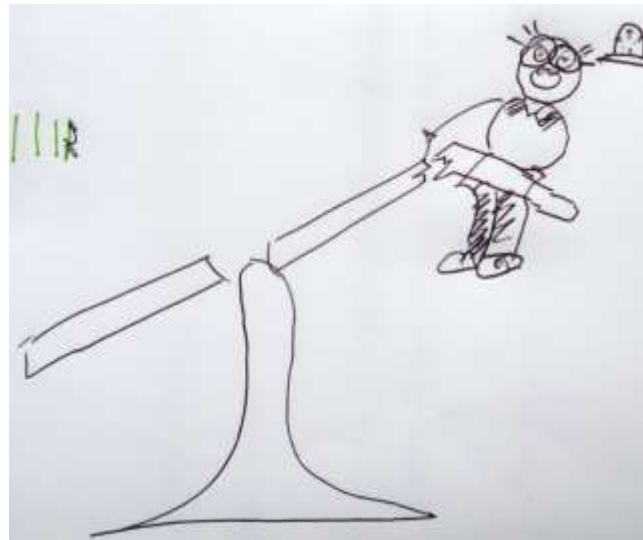
2 Il y a des bandes sur le chapeau de l'homme.

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

4 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)



# JUST ONE – Deviner le mot à partir d’indices



## 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



# Link City – Argumentez pour une ville idéale



## DESCRIPTION :

A tour de rôle, devenez le maire de la ville et organisez l'espace urbain comme le souhaite les citoyens.

## Intérêt pédagogique:

- Revoir / Apprendre les installations urbaines
- Argumenter pour remporter l'adhésion
- **Mode Coopératif**
  
- Niveaux recommandés : B1+ à C2



# 3 trucs pour survivre. Argumenter, le seul moyen de surv



## Contenu :

80 cartes scénario  
50 tuiles objets

4 joueurs et plus...

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

**Trouve 3 trucs pour survivre.**

**3 TRUCS**  
POUR SURVIVRE



# Whaaat ? Faire deviner une situation et argumenter



Une partie de Whaaat? Etudiants DUEF B2 - UPEC - 2022



## Contenu :

246 cartes

4 à 10 joueurs  
2 équipes

Mai 2026



# MOMO, la bataille des mots



**La BATAILLE DES MOTS**

Dans MOMO, on cherche, le plus vite possible, un mot qui contient toutes les lettres bleues... mais aucune lettre rouge !

**F D R**

FRAIS ! ✓  
FERRY ! ✓  
FRIGIDA... X

⚠ Mais n'allez pas trop vite : un mot de travers, et c'est perdu !

⚠ Et méfiez-vous des cartes pièges qui peuvent faire tout basculer !

Derrière des règles simplissimes, ce jeu d'esprit est un bijou de tension, hilarant et addictif. À savourer en famille ou entre amis !

15 MIN 8+ ANS 2-8 JOUEURS SMART & FUN

ATM Gaming  
13 Boulevard Hausmann  
75009 Paris, France  
Fabriqué en Europe  
support@atmgaming.fr  
www.atmgaming.com

## Contenu :

110 cartes

2 à 8 joueurs

Mai 2026



# LINKTO, le jeu coopératif de connaissances



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

La carte Mot restante sera la **clé!**



## Linkto

Un jeu de Joël Gagnon & M.eve  
Artiste : Polly Lindsay

Contenu : 50 cartes Mot, 49 cartes Indices  
1 carte Réponses et les règles du jeu

- 1 Tous ensemble, tentez de **lier** la carte Indices à la bonne carte Mot parmi les 50 posées sur la table.

Les vaches en sont.

Immense récif.

Boisé.



- 2 Réunissez ainsi les 49 cartes Indices aux 50 cartes Mot. La carte Mot restante sera la **clé!**

- 3 Facile? Passez à travers les **5 niveaux de difficulté** pour mettre vos connaissances à l'épreuve.

Wow! Toutes les illustrations ont été découpées à la main dans du papier!

Mai 2026

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

|                                 |                                                                                                 |                      |                                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Nom du jeu de société</b>    |                                                                                                 |                      |                                                     |
| <b>Editeur – Date de sortie</b> |                                                                                                 |                      |                                                     |
| <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<br>Autonomie des joueurs |  |
| Ressources / contenus / notions valorisées au cours du jeu |  | <b>Compétences développées</b>                |  |
| Détournement Variante(S)                                   |  |                                               |  |

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

| <b>Evaluation</b> | 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  |



[Télécharger Grille d'analyse d'un jeu de société v1 juin2022.doc](#)

X

# ➤ Mécaniques de jeux

(J.Legrix-pages et Leroy, UNICANE, 2022)

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



|                                                                                       |                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>Deck building</b><br>Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.                                       |
|    | <b>Défi</b><br>Vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...                                                  |
|    | <b>Draft</b><br>Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restants.                      |
|    | <b>Duel</b><br>1v1, Le joueur gagne si il est plus fort que son adversaire                                                                                 |
|    | <b>Enchère</b><br>Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements ou gagner des points.                                              |
|    | <b>Enquête/déduction</b><br>Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.                                                  |
|    | <b>Evènement</b><br>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><br>La mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.                           |
|  | <b>Gestion de main</b><br>Vous avez un main de carte, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger.                     |
|  | <b>Identité secrète</b><br>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, UNICANE, 2022

# ➤ Mécaniques de jeux

(J.Legrix-pages et Leroy, UNICANE, 2022)



|  |                                                                                                                                                                     |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <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, UNICANE, 2022

## » Outils utiles pour une séance ludique

### Vidéos règles par QR Code



Vidéorègles de 105 jeux pour la classe

Document agrégateur de QR code  
édité par **Emilie Guyonnet Mas**  
Atelier Canopé 19 , Tulle



## >> Se fournir en jeux



### 1) Commandes institutionnelles auprès :

- d'un ludicaire local du GBL Groupement des Boutiques Ludiques  
<https://boutiques-ludiques.fr/>
- d'un site spécialisé : Didacto, Esprit Jeu, Philibert...



### 2) Vente d'occasion entre joueurs :

- OKKAZEO (poser des alertes sur certains jeux)
- Le bon coin
- Vinted



### 3) Ressourceries et braderies



### 4) Partenariat Ludothèques et/ou Ludicaire

# >> JADE, 5 ans après



Promotion de Jade à l'Université Laurea à Helsinki (Finlande) par Yannick Tréguer, membre du GT Jade



Plus de 1000 nouveaux jeux sortent chaque année

## Un projet en cours de développement:

- **Elargissement du groupe de travail** de 8 à 20 membres, rencontre physique des membres dans des festivals (Cannes 2024, Serris, PEL 2023) promotion du projet en France et à l'étranger
- **Développement de la base de données ludique JADE :**  
45 jeux évalués fin 2021  
148 jeux évalués en 2026
- **Webinaires et présentations du projet** qui enclenche des contacts, des missions et finalement crée des envies :  
Festival de Cannes, Mission de lutte contre le décrochage scolaire, Alliance Française Turin, formation pour enseignants à l'Université de Grenoble, rédaction d'un manuel de ludopédagogie...
- **Poursuite des formations et autoformation :**
  - adaptation et détournement ludique,
  - intégration du podcast dans le jeu de société
  - création de centres ludopédagogiques
- **Redéfinition du projet :** ouverture aux jeux de société en présentiel et ouverture sur de nouveaux publics : élèves ULIS, UP2A, animation en médiathèques
- ...mais un projet sans réel budget depuis janvier 2023 ☹️

Mai 2026

# Budget JADE 2020-2026



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

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



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

**Subvention 2022 GIS Jeu et Sociétés pour JADE : 1500 €**

<https://ludocorpus.org/appels-a-projets/>

# Budget JADE 2020-2026

## 1) Dépenses Delcife

UPEC – DELCIFE/ LLSH

|                                                        |                |
|--------------------------------------------------------|----------------|
| - 3 commandes de jeux : Octobre 2020-21 Mai 2021       | 1 186 €        |
| - Frais de mission : Congrès Ranacles à Lille Nov.2021 | 180 €          |
| S/Total :                                              | <b>1 366 €</b> |

## 2) Dépenses AAP Transformation pédagogique

UPEC – CIDP / EdUTeam

|                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
| - 1 commande de jeux : Août 2022 | <b>1 300 €</b> |
|----------------------------------|----------------|

## 3) Dépenses AAP GIS « Jeux et Société »

Université Sorbonne Paris Nord – Française des Jeux

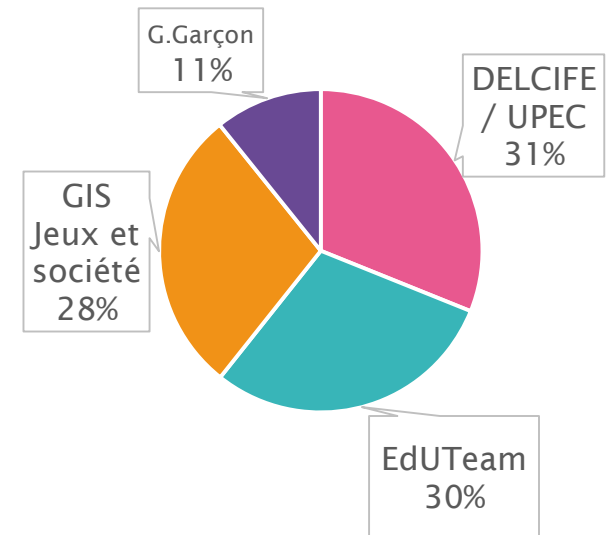
|                                               |                |
|-----------------------------------------------|----------------|
| - 2 commandes de jeux : Mai et Septembre 2022 | <b>1 254 €</b> |
|-----------------------------------------------|----------------|

## 4) Dépenses personnelles G.Garçon

|                                                |              |
|------------------------------------------------|--------------|
| - Jeux achetés d' occasion                     | 413 €        |
| - Autres matériels (camera, palette graphique) | 105 €        |
| S/Total :                                      | <b>518 €</b> |

Total = 4438 €

## Soutiens Financiers JADE 2020-2026



## Conseils et recommandations



Mise en place pour une séance à distance sur Zoom à domicile (2020)

### Quelques limites ou difficultés :

- Groupe restreint  
Idéal **entre 8 et 12 participants**
- Séance **1H30** au minimum...ou alors en activités  
brise glace ou fin de séance.
- S'assurer de la bonne compréhension des règles,  
les simplifier
- Renouveler les nouveautés et mécaniques  
ludiques
- Réflexion pour un studio dédié et un budget  
d'achat de nouveaux jeux
- **Diversifier** les usages :
  - Capsules ludiques entre deux cours
  - Mode projet :  
club jeux de société, atelier création ludique,  
café parents/élèves ...

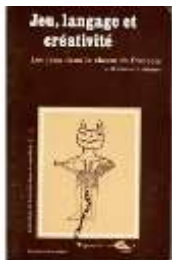
## ➤ Festivals de jeux



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



## ➤ Bibliographie



- **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



- **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



**Etienne Galmiche, Claire Sologny, Thomas Quentin**  
**Jouer, Former, Embarquer**  
Plus de 80 jeux et serious games  
– testés et approuvés –  
à utiliser pour vos formations,  
vos réunions ou vos séances  
d'intelligence collective  
Ed. Amazon, Octobre 2023

## ➤ Ressources



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

Céline Arqué et Paul-Henri Argiot



### FICHES PÉDAGOGIQUES



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

## › Sitographie



- **Podcast TULIP – Collection Ludopédagogie** – Université de Lille  
10 épisodes pour casser certaines idées reçues sur l'utilisation du jeu dans l'enseignement supérieur  
<https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>



- **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>



- **Gaëlle Pellon, Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur - 2020**  
<https://www.i6doc.com/html/WYSIWYGfiles/files/100744-PUL-Kerpelts-LLL8-C1-C2-INT-C3-C4-WEB.pdf>



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



- **Dossier « Jeux en classe : Apprendre autrement »** FDLM°464, 2026  
<https://www.fdlm.org/blog/2026/04/27/se-prendre-au-jeu-pratiques-ludiques-en-fle/>  
<https://www.fdlm.org/blog/2026/04/27/fdlm-464-fiche-pedagogique-avant-apres-un-jeu-denquete/>



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



Chaine YOUTUBE **Tric Trac**:  
<https://www.youtube.com/channel/UCRPf2IBKqTT4RbOpBzClnrw>



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



Chaine YOUTUBE **Ludochrono**:  
<https://www.youtube.com/@LudovoxFr/videos>



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

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





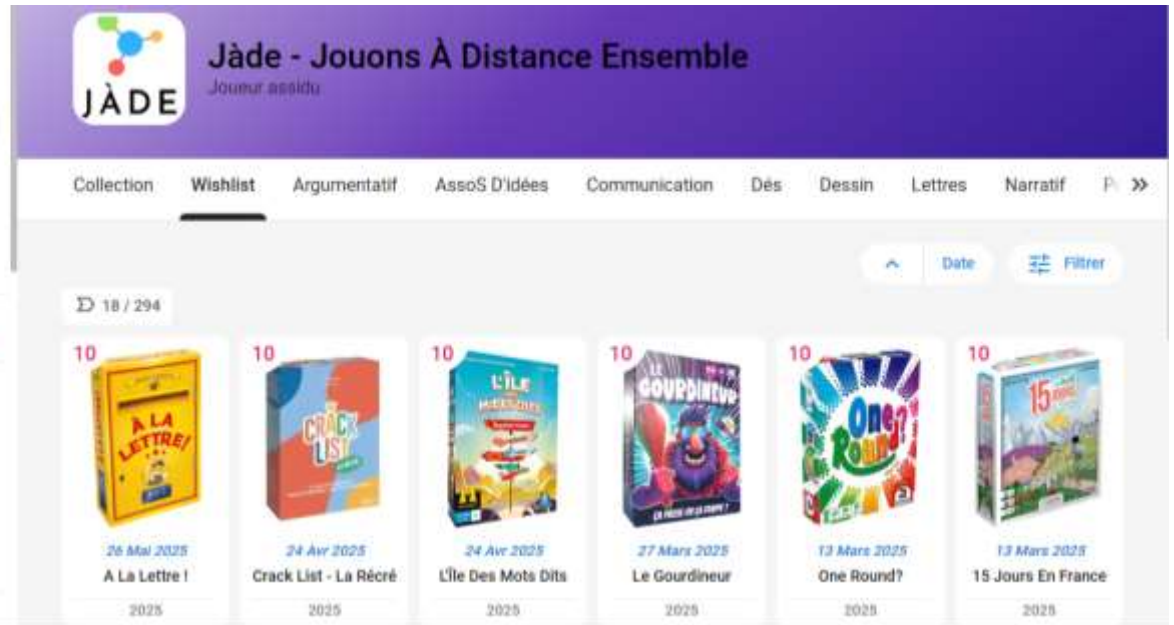
# Webinaire : Le jeu de société en classe de français en langue étrangère



Le Jeu de Société en classe de Français Langue étrangère Je m'inscris!



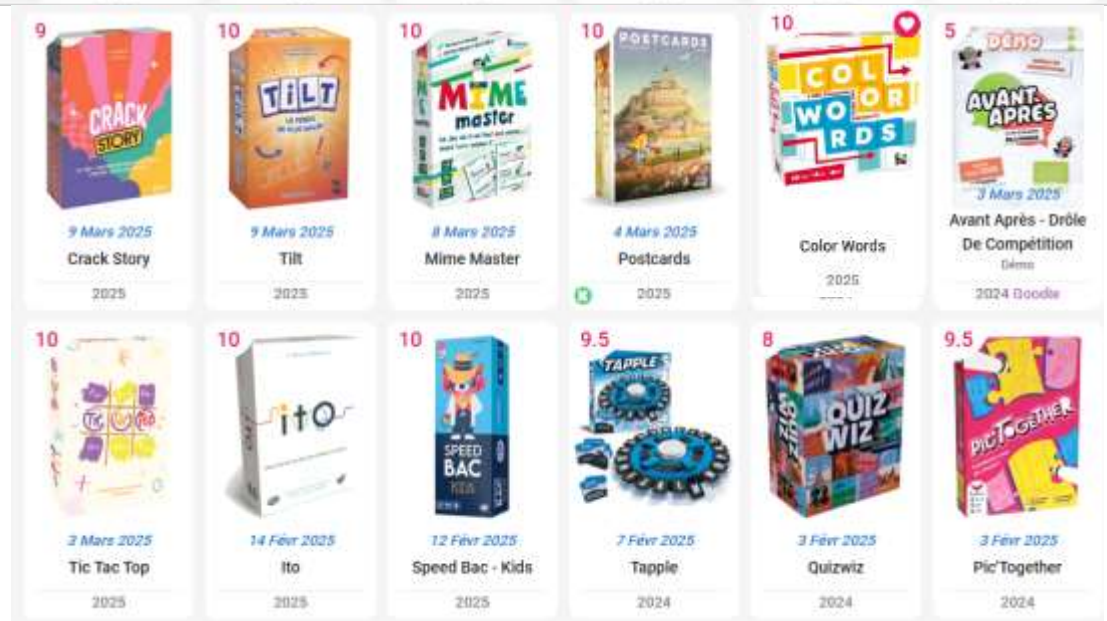
# Et bien d'autres encore à tester sur la « Wichlist de JADE »



<https://urlr.me/W7BrXG>

Encore plus de 300 jeux à tester pour les membres du GT Jade

+ 1000 jeux de société sortent sur le marché français chaque année, soit 4 jeux nouveaux chaque jour



## ➤ 29 présentations et références de 2021 à 2026



Février 2021  
Printemps Numérique  
International (Turquie)



Février 2022  
Printemps Numérique  
International (Turquie)



Mai 2021  
Juillet 2021  
Congrès Classes Inversées et  
pédagogies actives



Novembre 2021  
28eme 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  
14 eme 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



Mars 2022  
Institut Français  
[https://youtu.be/IHaoJH9\\_Hqw?t=3345](https://youtu.be/IHaoJH9_Hqw?t=3345)  
YouTube

## ➤ 29 présentations et références de 2021 à 2026



Mars 2022  
Mai 2025  
UGE - CAPLA



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



Avril 2022  
Janvier 2023  
Janvier 2024  
3 Journées régionales  
RANACLES



Avril 2022  
Mission  
Erasmus+



Mai 2022  
Jeux en  
 YouTube



Juin 2022  
42<sup>eme</sup> congrès  
APLIUT - Strasbourg



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  
Juin 2024  
2emes et 3emes  
Rencontres  
ludopédagogiques



Février 2024  
Festival international  
des Jeux de Cannes



Juillet 2024  
Rencontre  
réflexo ludique



Mars 2025  
Forum des  
professeurs  
innovants



Mai 2026  
SUL  
Université  
Aix Marseille

# Remerciements



**Julien Agaesse, Jean-Yves Badeau,  
Pauline Boivin, Vanessa Ferreira,  
Marion Forax, Lou Liégois,  
Emilie Guyonnet-Mas, Nathalie Merlin,  
Claire Sologny, Yannick Treguer,  
Figuen Uyar**



Membres actifs du groupe de travail JÀDE



EdUTeam

## **Philippe Lépinard**

Facilitateur Lego® Serious Play®

Fabmanager du [Gamixlab](#)

Responsable du projet en ludopédagogie [EdUTeam](#)

Maître de conférences en sciences de gestion et du management

Université Paris Est Créteil



## **Catherine David**

Directrice du Service Universitaire des Langues

Maître de conférence en didactique du FLE

Université Aix-Marseille



Merci de respecter le Creative Commons  
en cas de partage



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



**Guillaume Garçon**  
Formateur FLE / Serious Gaming  
g2formations.g2formations@gmail.com  
Mai 2026

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



## 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 et d'argumentation



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 et d'argumentation



# Catégorie 5 – Les jeux de dessin



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

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



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

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



## Intérêt pédagogique:

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

## Niveaux recommandés :

A2 – C1

## Utilisation en classe :

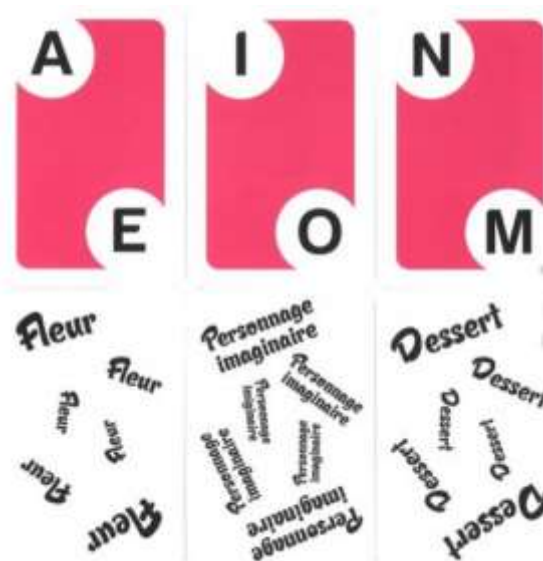
- Temps court, entre deux activités ou en fin de séance
- Mise en place rapide
- Mode compétitif apprécié
- Facilement adaptable aux contenus spécifiques de la séquence vue en classe

# Class Time - La bataille des thèmes



## DESCRIPTION :

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



# P comme PIZZA - Jeu de petit bac rapide



## Contenu :

120 cartes

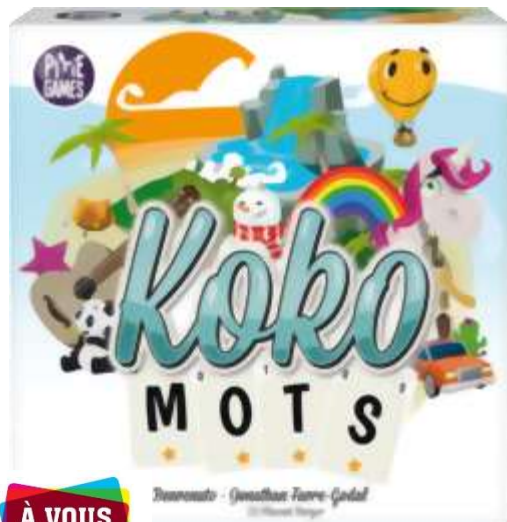
3 niveaux de  
difficulté  
croissante



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



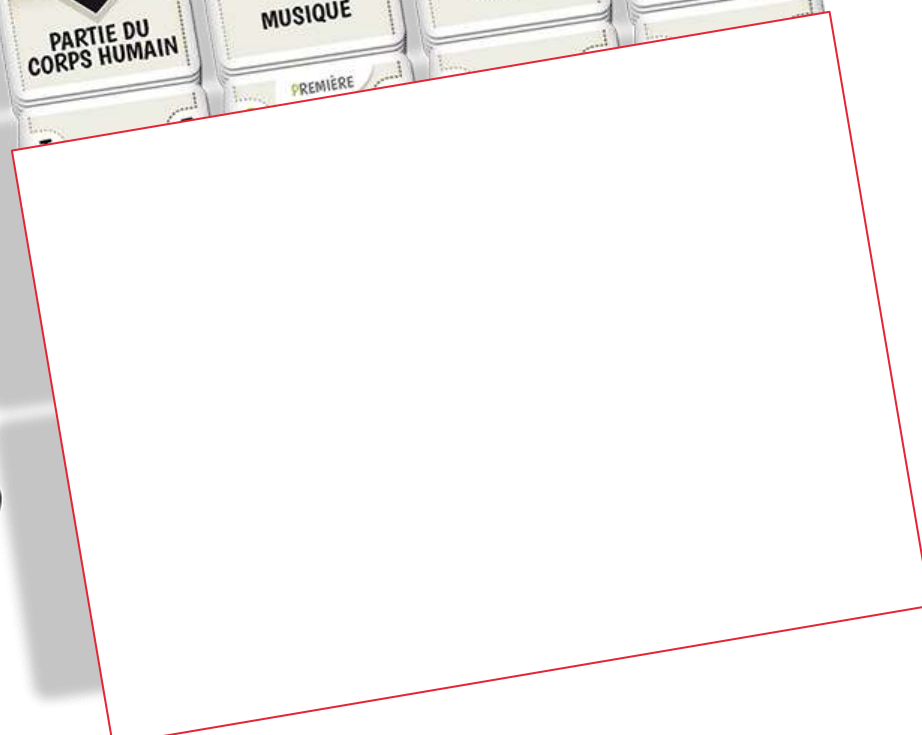
# KOKO MOTS – « Petit bac » de rapidité et de lettres



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.



# LipoGram – Deviner des mots...sans la lettre interdite

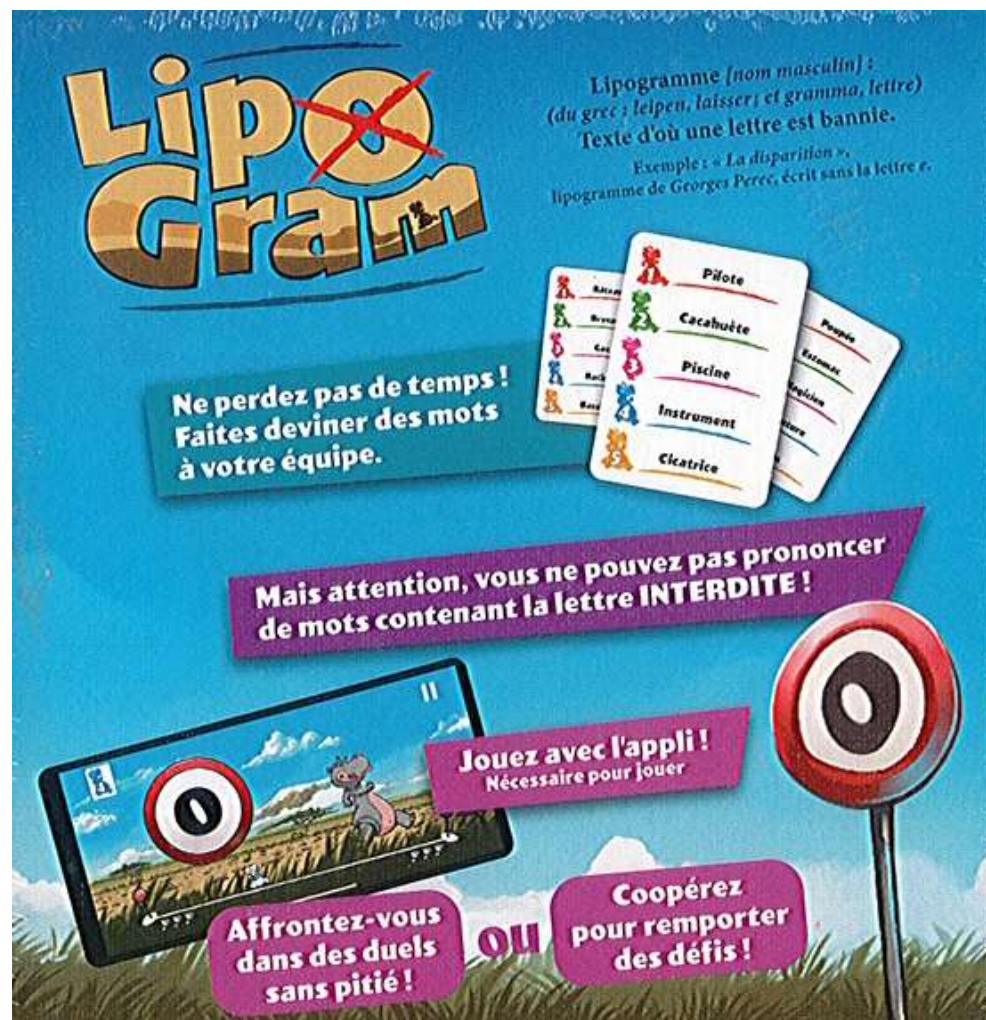


## Contenu :

220 cartes

1 application  
Android/Apple

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



# PALABRES - Jeu de lettres et de rapidité



À VOUS DE JOUER

Propositions  
Equipe 1



Propositions  
Equipe 2



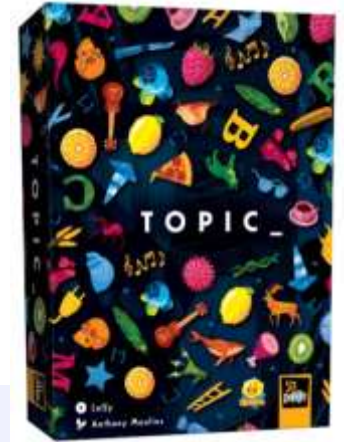
## MOTS REFUSES

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.

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



Variante : TOPIC



# Give me five – Mécanique du petit bac et du jeu « Pyramide »



## Contenu :

23 cartes  
thèmes soit  
**184 thèmes**

18 cartes  
lettres



# WORD BANK - Jeu de mots original et stratégique



A VOUS  
DE JOUER

Propositions

# MIME MASTER – Le jeu de mime réinventé



## DESCRIPTION :

À tour de rôle : Ne mimez plus... faites mimer les autres joueurs en leur donnant des instructions hilarantes.

Dès 3 joueurs, et parfait pour jouer en grands groupes

## Exemple d'expressions à faire mimer :



# ZEBULON - Jeu de lecture rapide

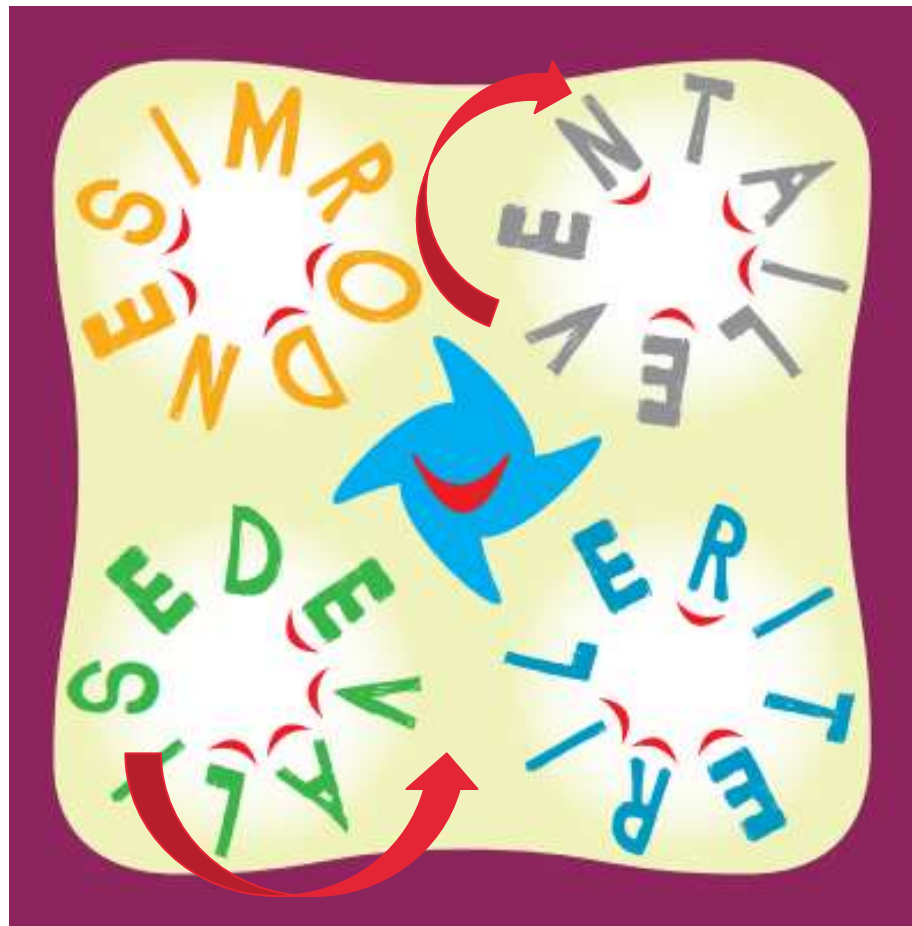


## Contenu :

55 cartes  
recto/verso

440 mots à  
déciffrer

Réponses :



# Perdspaslaboule – « Petit bac » vintage (1974)



Roue de l'alphabet :

<https://wordwall.net/fr/ressource/42874/english/alpha-bet-wheel>



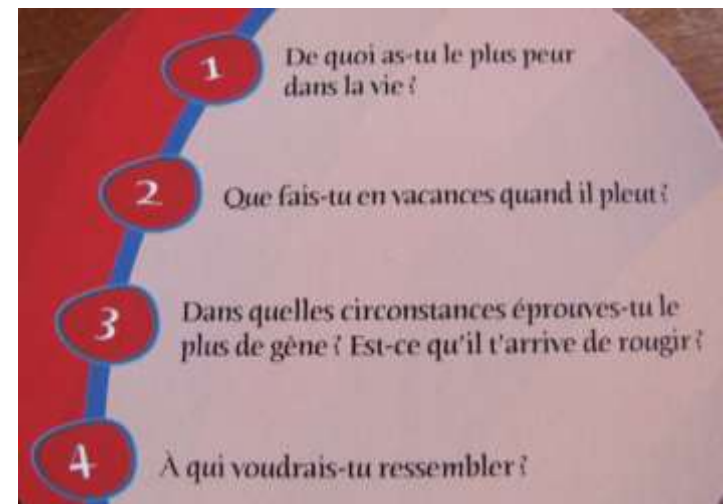
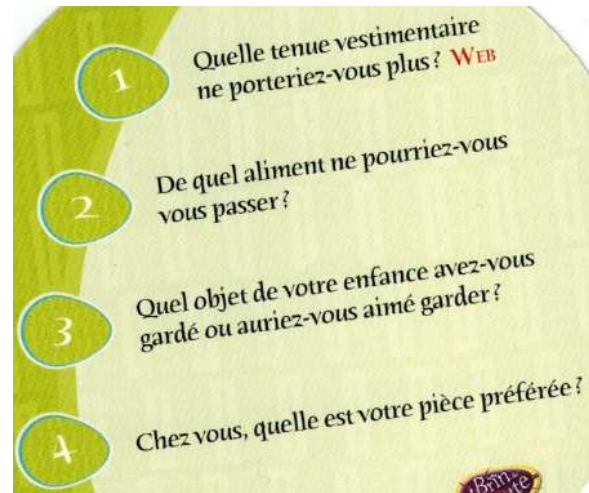
Source : Plateau du jeu

Perdspaslaboule de Gay-Play  
<http://ekladata.com/TZDt0D-6MvpkiWG5MszblP2E6oQ.jpg>



# BRIN DE JASSETTE

Brise glace communicationnel



# Crack List - Défaussez vos cartes au petit bac !



## Contenu :

236 catégories  
156 cartes

2 à 8 joueurs

# Speed bac – Rapide drôle et originalité des thèmes

## Description :

Être le plus rapide à se débarrasser de ses 5 lettres en répondant à l'un des 224 thèmes originaux

## Intérêt pédagogique:

- Réactivation du vocabulaire vu en classe
- Développement du champ lexical
- Niveau recommandé : à partir du niveau B1



2 à 7 joueurs



15 min.



10 ans et +



[Règle](#)

## Take Gem All – La rapidité du jungle speed pour un petit bac



### Contenu :

192 cartes

2 à 10 joueurs

## Petit bac à contraintes...successives... et qui s'accroissent avec défi argumentatif



### Contenu :

116 cartes

3 à 8 joueurs



# 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 :

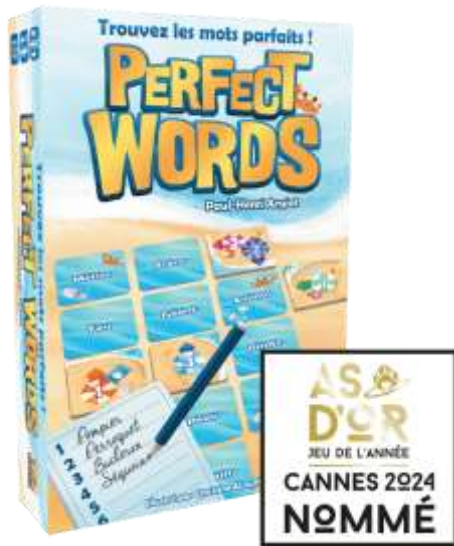
B1+ / C2

## Utilisation en classe :

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



# » Perfect Words



## DESCRIPTION :

Essayez de construire des associations de mots les plus évidentes pour tous. Puis devinez les associations fléchées ! Chaque association trouvée par la majorité des joueurs rapporte des points au groupe.

TESTEZ LE JEU SUR



## Intérêt pédagogique:

- Elargir son champ lexical
- Coopérer, collaborer et s'entraider
- Réfléchir et décider collectivement
- Niveaux recommandés : B2 à C2



### Contenu :

247 cartes Mot  
recto/verso soit  
494 mots

2 à 6 joueurs  
1 classe

# » Jeux d'association d'idées



## Contenu :

13 plateaux  
soit 26 énigmes

7 polyominos

1 joueur....

À 1 classe avec  
visualisateur graphique

## 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

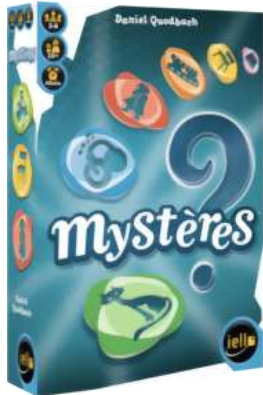


Jeu de démonstration : <https://vu.fr/NeYy>





# MYSTERES – La mécanique du portrait chinois



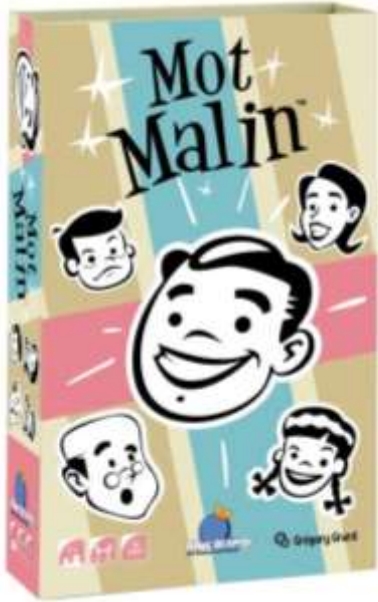
Et si c'était..... Ce serait... !

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



À VOUS  
DE JOUER!

➤ **Mot Malin - Systématiser le lexique,  
travailler des familles de mots**



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



2 à 6 joueurs



10 min.

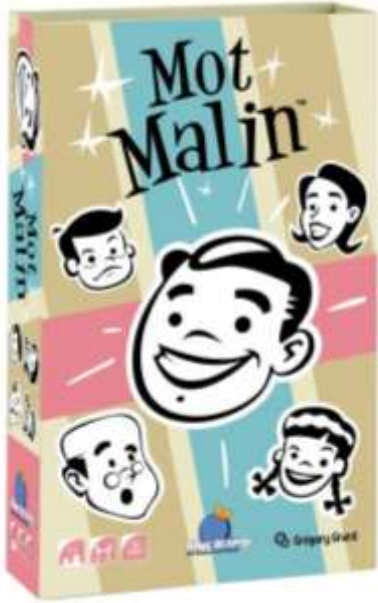


7 ans et +

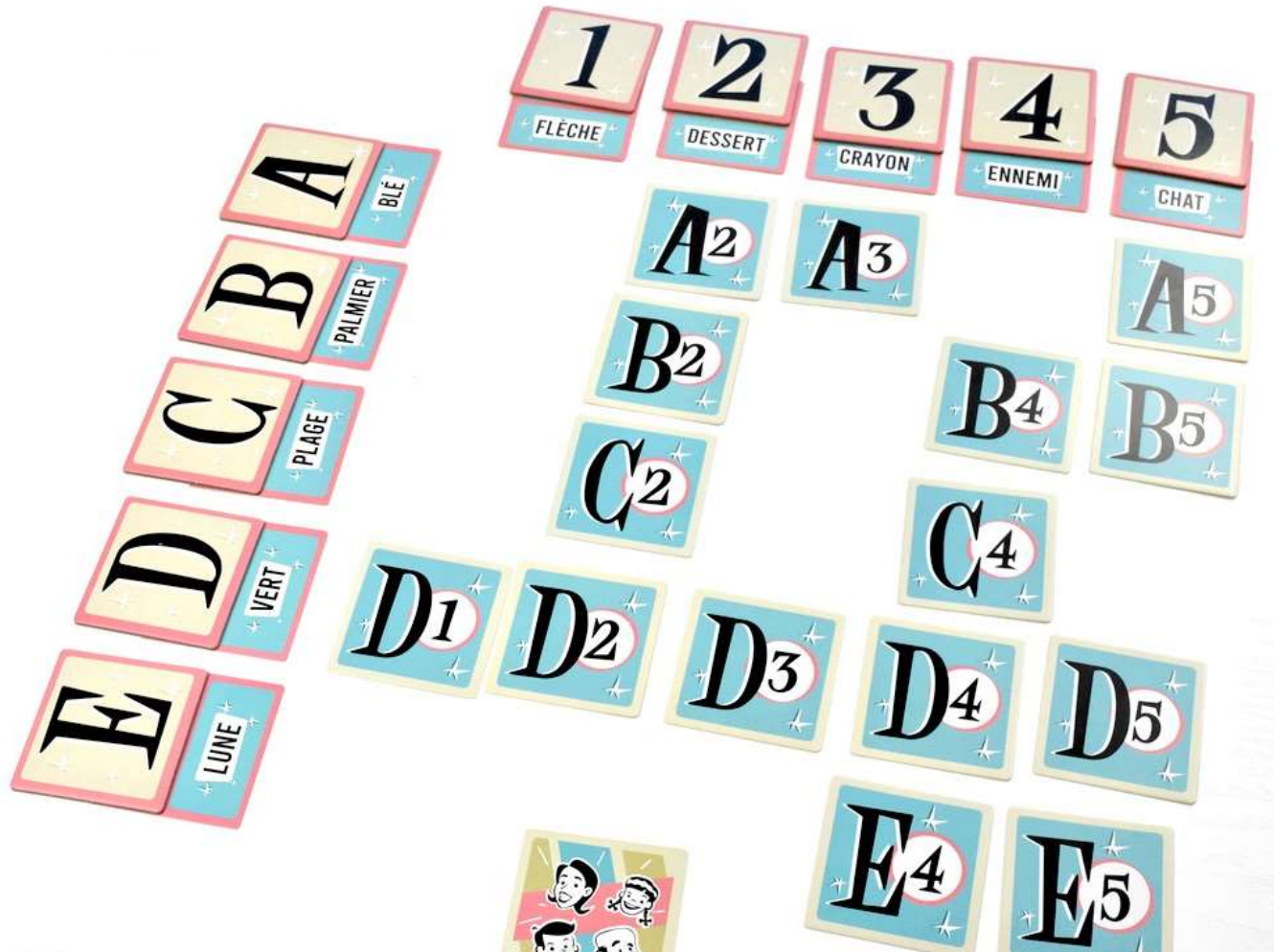


[Règle](#)

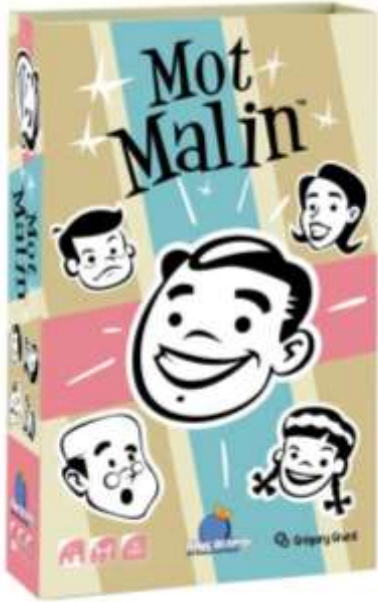
➤ **Mot Malin - Systématiser le lexique, travailler des familles de mots**



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



➤ **Mot Malin - Systématiser le lexique, travailler des familles de mots**



- 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 A<sup>1</sup>

B DOCTEUR B<sup>2</sup> [ ] B<sup>3</sup>

C RAPIDE

D JOIE D<sup>1</sup> D<sup>2</sup>

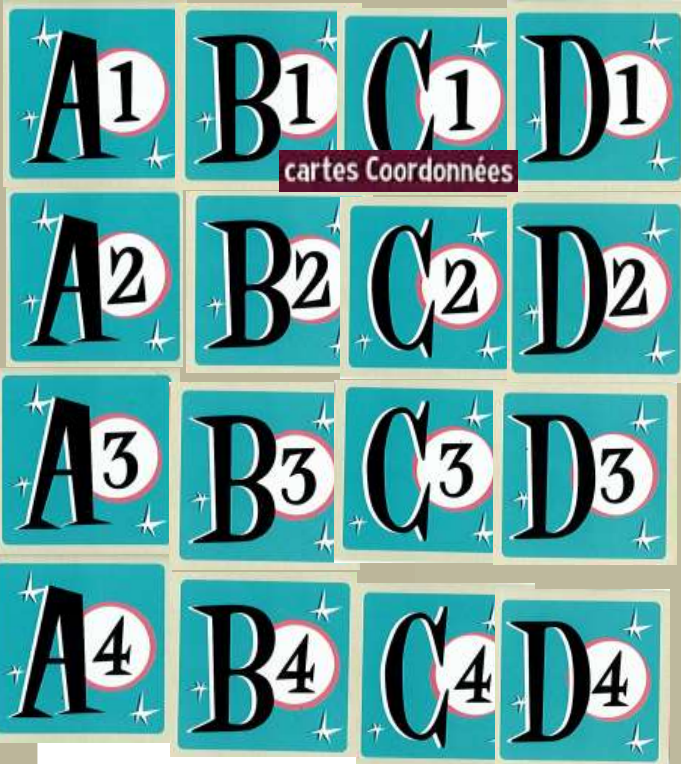
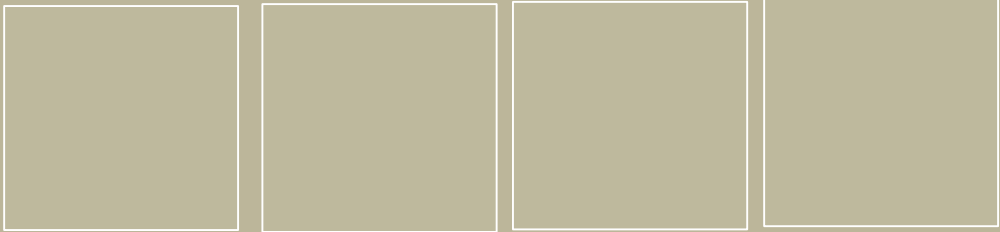
Vétérinaire!

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

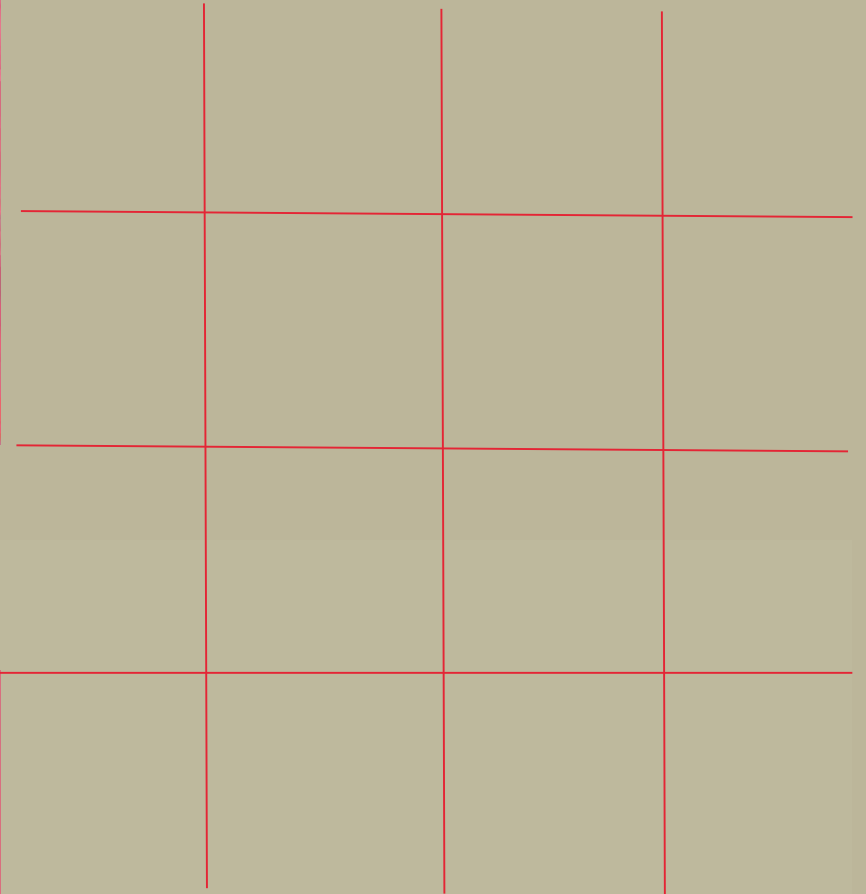


► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)

Limite de temps : 5 minutes.

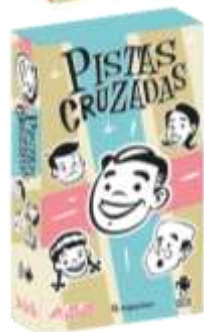
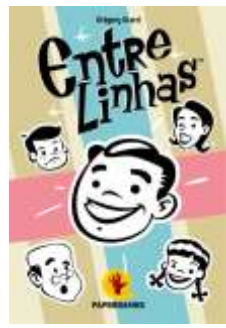
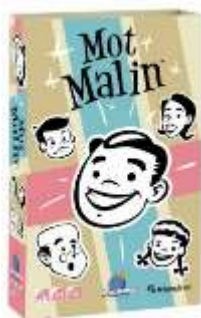


cartes Coordonnées





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



**Editions plurilingues :**  
 Français / Anglais  
 Allemand /  
 Espagnol



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

## Variante : Silence radio

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

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



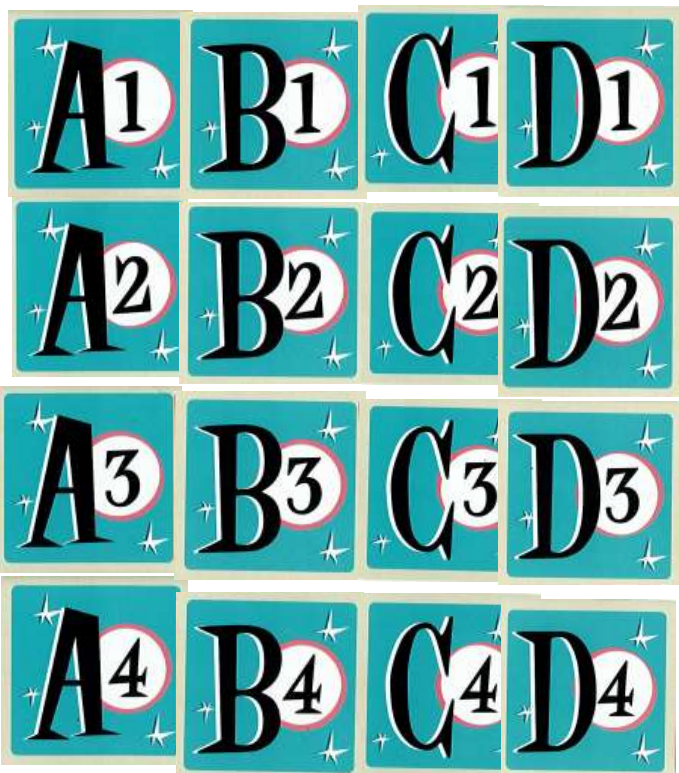
► Niveau classique (grille 4x4 coordonnées)

Limite de temps : 5 minutes.

# Réponses



cartes Coordonnées



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

# Mot Malin – Détournement & Variante



## PROJET en cours :

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

**Santé / Biotechnologies/ Inclusion**

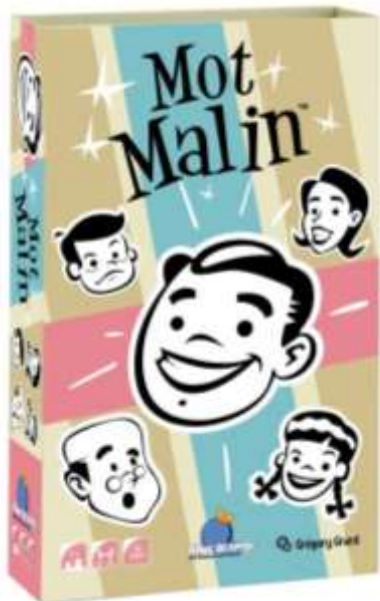
## Travail d'équipe à distance :

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

Avec l'autorisation de l'auteur : Gregory Gard



# Mot Malin – Détournement & Variante



## PROJET en cours :

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

**Education aux Médias et à l'Information (EMI)**

## Travail d'équipe au CLEMI :

### Pratiquer les 30 mots de l'EMI

Donnée(s), data, RGPD, traces, vie privée, droit à l'oubli, media, médias, EMI, journal, blog, webradio, webtv, cyber, droit, internet, réseaux sociaux, magazine, madmagz, information, désinformation, fake news, éducation aux médias, CLEMI, écriture journalistique, publication, journalisme, identité, subjectivité, subjectif, journaux, critique

Avec l'autorisation de l'auteur : Gregory Gard



# 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** CHATEAU ARENE CLOWN

**2 Comparez** CHATEAU ARENE CLOWN CLOWN

**3 Devinez!** CHATEAU ARENE **Cirque!**

▲▲▲ 3-7 ▲▲ 8+ ▼ 20'

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

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



**François Romain**

**Jeu d'ambiance coopératif**

Trouvez les meilleurs indices pour relier vos mots-clés.  
Les autres joueurs tenteront de les retrouver, mais vous pourriez être surpris par leurs associations !

- 1** Découvrez vos mots-clés
- 2** Écrivez secrètement un indice pour chaque paire de mots-clés
- 3** Les autres joueurs retrouveront-ils vos mots-clés ?

Tous ensemble, obtenez le meilleur score et tentez de battre votre record à chaque partie !

# ILLICO - Le point commun entre 2 mots



## Contenu :

54 cartes  
1 sablier



# Tandem – Trouver un lien entre 2 mots



55 cartes

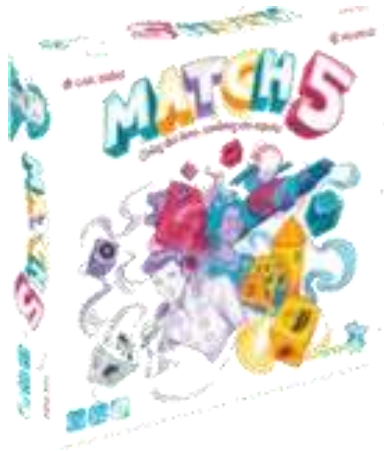
8+   2 à 8  10 min

**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!

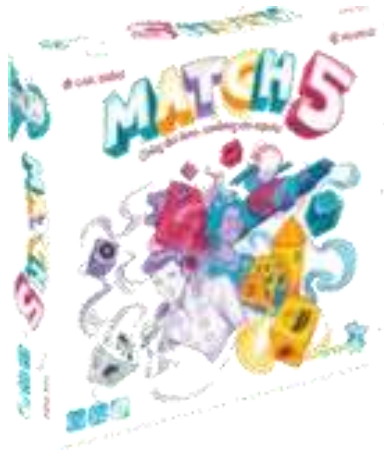
REQUIN!

REQUIN!

CARL BRIÈRE  
SILLYJELLIE

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

# Match 5 - Trouver un lien entre 2 dés























## MATCH 5



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

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

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

TOTAL #1

# 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



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

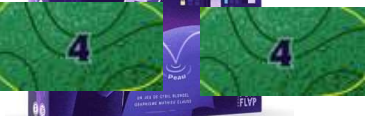
Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

The image shows the main board of the Ricochet board game. It is a 5x5 grid of blue circular tiles. The tiles contain the following words:

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

On the left side of the board, there is a vertical column of 11 circular tiles numbered 1 to 10, plus a white tile with a purple circle. The tiles are colored: 1 (orange), 2 (yellow), 3 (teal), 4 (green), 5 (yellow), 6 (red), 7 (orange), 8 (light blue), 9 (green), 10 (brown). There are also several green leaf-like shapes scattered on the board, and a small brown pyramid-shaped object is placed on the 'Professeur' tile. A small blue fish icon is visible on the 'Mer' tile.

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

The board consists of a 5x5 grid of words. A path of green footprints starts at 'Poisson' (represented by a fish icon) and ends at 'Maison' (represented by a house icon). The path includes the following words: Poisson, Fée, Année, Douze, Baie, Début, Pauvre, Mythe, Gardien, Mer, Savoir, Logis, Phare, Fleur, Quai, Sel, Mare, Hercule, Conte, Tournesol, Riche, and Poivre. The words 'Mer' and 'Logis' are highlighted with a red box and a number '1'.

|    |       |            |         |       |           |
|----|-------|------------|---------|-------|-----------|
| 1  | Mois  | Professeur | Lumière | Être  | Poivre    |
| 2  |       |            |         |       |           |
| 3  | Fée   | Début      | Mer     | Fleur | Hercule   |
| 4  |       |            |         |       |           |
| 5  | Année | Pauvre     | Savoir  | Quai  | Conte     |
| 6  |       |            |         |       |           |
| 7  |       |            |         |       |           |
| 8  | Douze | Mythe      | Logis   | Sel   | Tournesol |
| 9  |       |            |         |       |           |
| 10 | Baie  | Gardien    | Phare   | Mare  | Riche     |
| 11 |       |            |         |       |           |

# Ricochet 1

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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison



|    |       |            |         |       |           |
|----|-------|------------|---------|-------|-----------|
| 1  | Mois  | Professeur | Lumière | Être  | Poivre    |
| 2  |       |            |         |       |           |
| 3  | 2     |            | 1       |       |           |
| 4  | Fée   | Début      | Mer     | Fleur | Hercule   |
| 5  |       |            |         |       |           |
| 6  | Année | Pauvre     | Savoir  | Quai  | Conte     |
| 7  |       |            |         |       |           |
| 8  |       |            | 1       |       |           |
| 9  | Douze | Mythe      | Logis   | Sel   | Tournesol |
| 10 |       |            |         |       |           |
| 11 | 2     |            |         |       |           |
| 12 | Baie  | Gardien    | Phare   | Mare  | Riche     |

# Ricochet 1

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



Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

|   |       |            |         |           |        |
|---|-------|------------|---------|-----------|--------|
| 1 | Mois  | Professeur | Lumière | Être      | Poivre |
| 2 | Fée   | Début      | Fleur   | Hercule   |        |
| 3 | Année | Pauvre     | Savoir  | Quai      | Conte  |
| 4 | Douze | Mythe      | Sel     | Tournesol |        |
| 5 | Baie  | Gardien    | Phare   | Mare      | Riche  |

The game board is a 5x5 grid of blue circles. The words are arranged as follows: Row 1: Mois, Professeur, Lumière, Être, Poivre; Row 2: Fée, Début, Fleur, Hercule; Row 3: Année, Pauvre, Savoir, Quai, Conte; Row 4: Douze, Mythe, Sel, Tournesol; Row 5: Baie, Gardien, Phare, Mare, Riche. There are several green leaf-like shapes scattered on the board. A magnifying glass icon is visible on the left side of the board. The number 14 is in the bottom right corner.

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

|    |       |            |         |       |           |
|----|-------|------------|---------|-------|-----------|
| 1  | Mois  | Professeur | Lumière | Être  | Poivre    |
| 2  |       |            |         |       |           |
| 3  | 2     | Début      | 1       | Fleur | Hercule   |
| 4  |       |            |         |       |           |
| 5  | Année | Pauvre     | Savoir  | Quai  | Conte     |
| 6  |       |            |         |       |           |
| 7  |       | 4          |         | 4     |           |
| 8  | Douze | Mythe      | 1       | Sel   | Tournesol |
| 9  |       |            |         |       |           |
| 10 | 2     | Gardien    | Phare   | Mare  | Riche     |
| 11 |       |            |         |       |           |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison



|   |       |            |         |      |           |
|---|-------|------------|---------|------|-----------|
| 1 | Mois  | Professeur | Lumière | Être | 3         |
| 2 | 2     | Début      | 1       | 5    | 5         |
| 3 | Année | Pauvre     | Savoir  | Qual | 3         |
| 4 | Douze | Mythe      | 1       | 4    | Tournesol |
| 5 | 2     | Gardien    | Phare   | Mare | Riche     |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

|   |                  |                  |         |           |
|---|------------------|------------------|---------|-----------|
| 1 | Mois             | Professeur       | Lumière | Être      |
| 2 | 2                | Début            | 1       | 5         |
| 3 | 2                | 5                | Fleur   | 5         |
| 4 | 6                | Année            | Pauvre  | Savoir    |
| 5 | 7                | 6                | 4       | 1         |
| 6 | 8                | Douze            | 4       | 4         |
| 7 | 9                | 6                | 6       | Tournesol |
| 8 | 10               | 2                | Gardien | Phare     |
| 9 | Magnifying Glass | Magnifying Glass | Mare    | Riche     |



# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison



|    |       |            |         |       |
|----|-------|------------|---------|-------|
| 1  | 7     | 7          |         |       |
| 2  | Mois  | Professeur | Lumière | Être  |
| 3  |       |            |         | 3     |
| 4  | 2     | Début      | 1       | 5     |
| 5  | 8     |            | 8       | 5     |
| 6  | Année | Pauvre     | Savoir  | Qual  |
| 7  |       |            |         | 3     |
| 8  | 6     | 4          | 1       | 4     |
| 9  |       |            |         | 6     |
| 10 |       |            |         |       |
| 10 | 2     | Gardien    | Phare   | Mare  |
| 10 |       |            |         | Riche |

# Ricochet 1

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



Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

|   |   |         |              |           |       |
|---|---|---------|--------------|-----------|-------|
| 1 | 7 | 7       | 9<br>Lumière | 9<br>Être | 3     |
| 2 | 2 | Début   | 1            | 5         | 5     |
| 3 | 8 | Pauvre  | 8            | Qual      | 3     |
| 4 | 6 | 4       | 1            | 4         | 6     |
| 5 | 2 | Gardien | Phare        | Mare      | Riche |

# Ricochet 1

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



Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

|    |   |         |       |      |       |
|----|---|---------|-------|------|-------|
| 1  | 7 | 7       | 9     | 9    | 3     |
| 2  |   |         |       |      |       |
| 3  | 2 | Début   | 1     | 5    | 5     |
| 4  |   |         |       |      |       |
| 5  |   |         |       |      |       |
| 6  | 8 | Pauvre  | 8     | Qual | 3     |
| 7  |   |         |       |      |       |
| 8  | 6 | 4       | 1     | 4    | 6     |
| 9  |   |         |       |      |       |
| 10 |   |         | 10    |      |       |
|    | 2 | Gardien | Phare | Mare | Riche |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

|    |   |         |    |      |    |
|----|---|---------|----|------|----|
| 1  | 7 | 7       | 9  | 9    | 3  |
| 2  | 2 | Début   | 1  | 5    | 5  |
| 3  | 8 | Pauvre  | 8  | Qual | 3  |
| 4  | 6 | 4       | 1  | 4    | 6  |
| 5  | 2 | Gardien | 10 | Mare | 10 |
| 6  | 6 | Phare   |    |      |    |
| 7  |   |         |    |      |    |
| 8  |   |         |    |      |    |
| 9  |   |         |    |      |    |
| 10 |   |         |    |      |    |
|    |   |         |    |      |    |

# Ricochet 1



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

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

The image shows the Ricochet board game board. It is a 10x5 grid of circular spaces. On the left side, there is a vertical column of 11 circular tokens, numbered 1 to 10, and a white token with a magnifying glass icon. The board is decorated with various illustrations: a brown pyramid in the top row, a green clover in the middle, and a blue frog in the bottom row. The board is divided into four quadrants by a central cross. The words 'Début', 'Pauvre', 'Qual', and 'Gardien' are placed in the center of each quadrant. The words 'Mare' and 'Mare' are placed in the bottom row. The numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, and 10 are placed in various cells, indicating the length of the words. The board is set against a dark blue background with stylized trees and foliage.

# Ricochet 1



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

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

Ils vont faire quoi ?

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



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

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

Ils vont faire quoi ?

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



# Ricochet 1



RÉPONSE

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

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

Ils vont faire quoi ?

Rébus de 3 mots. Départ : Poisson - Maison

The board consists of a 5x5 grid of stones. The stones are numbered 1 through 10. The words 'Début', 'Quai', and 'Mare' are placed on the board. The starting point is 'Poisson - Maison'.

|   |       |    |      |    |
|---|-------|----|------|----|
| 7 | 7     | 9  | 9    | 3  |
| 2 | Début | 1  | 5    | 5  |
| 8 | ?     | 8  | Quai | 3  |
| 6 | 4     | 1  | 4    | 6  |
| 2 | ?     | 10 | Mare | 10 |

# 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

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

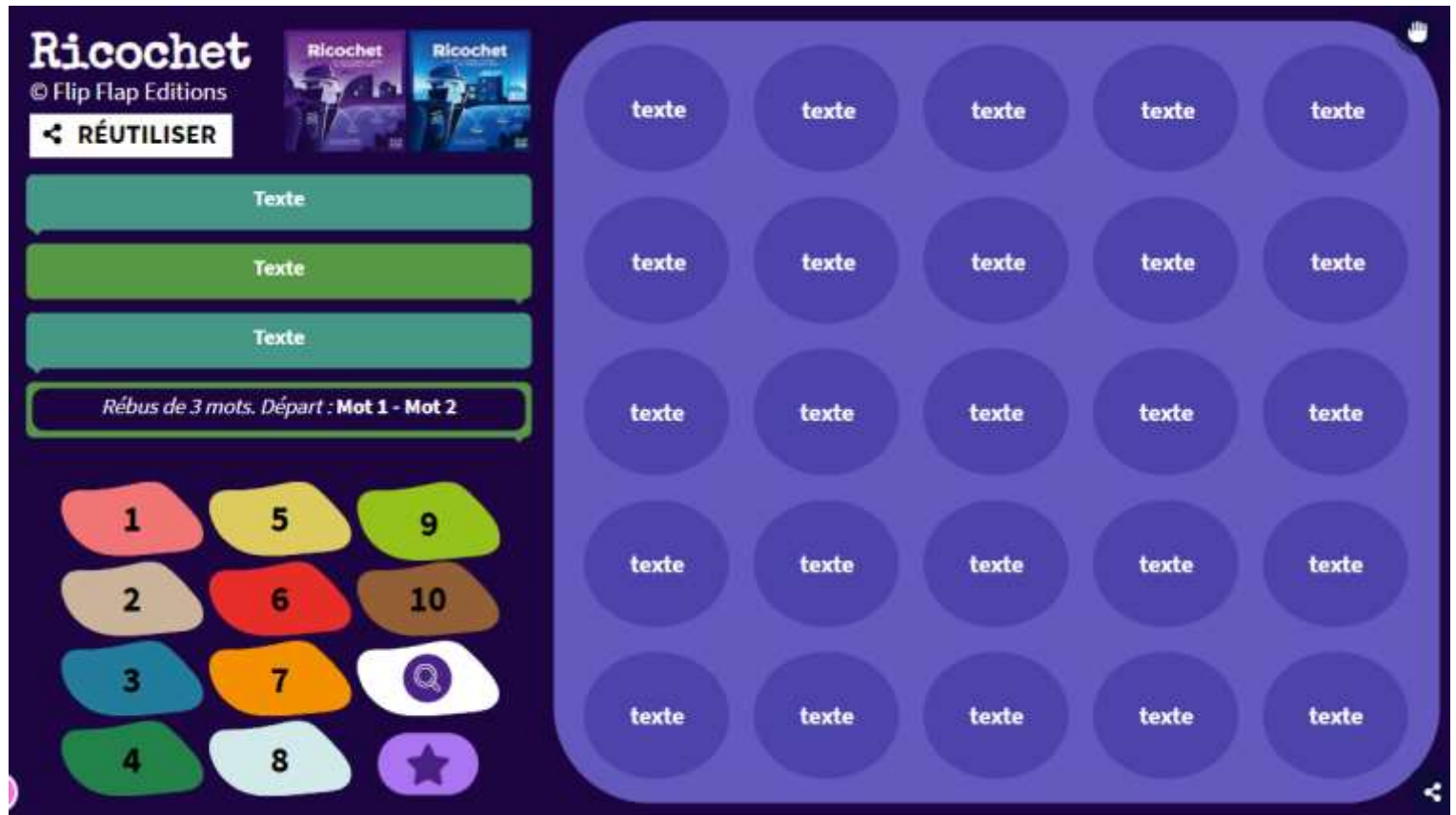
|             |            |            |           |          |
|-------------|------------|------------|-----------|----------|
| Cercle      | 360°       | Pi         | Grec      | Figure   |
| Géométrie   | Durée      | Résultat   | Théorème  | Problème |
| Sexagésimal | Algorithme | Nombre     | Opération | Or       |
| Tag         | Hipparque  | Babylonien | Euclide   | Lemme    |
| Preuve      | Résolution | Soixante   | Premier   | Secondes |



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>

# Association 10 dés



## DESCRIPTION :

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

## Intérêt pédagogique:

- Renforcer le vocabulaire
- Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
- **Mode Compétitif OU Coopératif**
- Niveaux recommandés : B2 à C2



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



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



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

# Code Names - En ligne 😊



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

# Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



## DESCRIPTION :

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

## DETOURNEMENT :

Distribuer les icônes aux étudiants

**Leur demander de préparer une manche**

Proposer l'association aux autres joueurs

## Intérêt pédagogique:

- Renforcer le vocabulaire
  - Emettre des hypothèses et pratiquer la déduction
  - Encourager une dynamique de groupe
  - Développement de l'intelligence interpersonnelle
- 
- Niveaux recommandés : A2 à C2



2 à 10 joueurs



30 min.



4 ans et +



[Règle](#)

Mai 2026

# Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



<https://digiboard.app/b/845a1caf22f32>



# Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



Objet



Protection



Pluie

<https://digiboard.app/b/845a1caf22f32>

**Enseignons.be**  
*partager pour mieux enseigner*

<https://www.enseignons.be/preparations/apprendre-en-jouant-a-concept/>

# Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



Outils



Mécanique



Couper

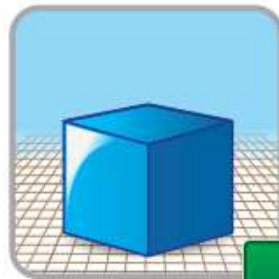


Bois

# Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



Véhicule marin



Cube



Froid



Groupe

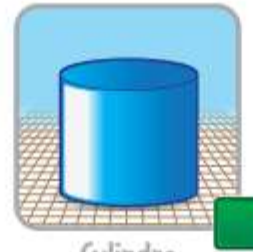


Mort

# Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



Flore



Cylindre



Grand



Nourriture



Mauve



[https://print-and-play.asmodee.fun/files/concept/concept\\_pnp\\_fr.pdf](https://print-and-play.asmodee.fun/files/concept/concept_pnp_fr.pdf)



Le Passe Temps

Parties sur YT <https://www.youtube.com/watch?v=DyvckqXUW7A>

# Concept - Trouver un mot à partir d'icônes



C'est un objet utilisé à la...



...qui est dangereux pour les...



... car il donne de la... à partir du...



C'est typiquement un...



Proposition de Vanessa Ferreira

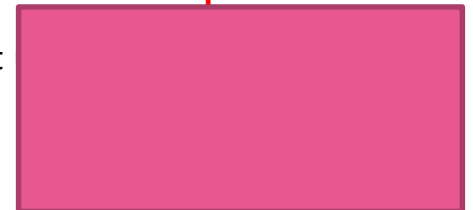


...et qui en français est du genre...



**Réponse:**

C'est



# Concept - Détournement pour le distanciel



Envoi de la matrice d'icônes par mail

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

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

|                                         |  |                                                         |  |                                    |  |                                   |  |
|-----------------------------------------|--|---------------------------------------------------------|--|------------------------------------|--|-----------------------------------|--|
| Objet<br>Paquet<br>Carton               |  | Famille<br>Société<br>Groupe                            |  | Réel<br>Historique                 |  | Fictif<br>Imaginaire              |  |
| Femme<br>Féminin<br>Femelle             |  | Homme<br>Masculin<br>Mâle                               |  | Enfant - Bébé<br>Jeune<br>Nouveau  |  | Vieux - Adulte<br>Ancien<br>Passé |  |
| Travail<br>Métier                       |  | Loisir<br>Sport<br>Activité                             |  | Lent<br>Tortue                     |  | Rapide<br>Vif<br>Lièvre           |  |
| Faune<br>Animal                         |  | Flore<br>Plante<br>Nature                               |  | Défense<br>Protection<br>Mur       |  | Conflit<br>Arme<br>Combattre      |  |
| Littérature<br>Ecriture<br>Livre        |  | Musique<br>Chanson<br>Note                              |  | Vie<br>Coeur<br>Amour              |  | Mort<br>Mal<br>Maladie            |  |
| Cinéma<br>Film<br>Caméra                |  | Arts<br>Sculpture - Peinture<br>Dessin - Bande dessinée |  | Joyeux<br>Positif                  |  | Triste<br>Négatif                 |  |
| Télévision<br>Émission<br>Série         |  | Titre<br>Marque<br>Nom                                  |  | Électronique<br>Informatique       |  | Mécanique<br>Industriel           |  |
| Idee<br>Pensée<br>Concept               |  | Expression<br>Dialogue - Citation<br>Mot                |  | Argent<br>Riche<br>Cher            |  | Temps<br>Durée                    |  |
| Lieu<br>Pays<br>Drapeau                 |  | Bâtiment<br>Mythe<br>Ville                              |  | Religion<br>Mythe<br>Croyance      |  | Pouvoir<br>Politique              |  |
| Date<br>Évènement<br>Jour               |  | Fêtes<br>Anniversaire                                   |  | Sciences<br>Mathématique<br>Chimie |  | Médical<br>Médicament<br>Soigner  |  |
| Véhicule marin<br>Maritime<br>Nager     |  | Véhicule volant<br>Aérien<br>Volier                     |  | Tête<br>Visage                     |  | Bras<br>Main                      |  |
| Véhicule routier<br>Voiture<br>Rouler   |  | Outils                                                  |  | Torse<br>Ventre<br>Corps           |  | Jambe<br>Pied                     |  |
| Jeux<br>Jouet                           |  | Vêtements<br>Accessoire<br>Costume                      |  | Oreille<br>Son<br>Entendre         |  | Nez<br>Odeur<br>Sentir            |  |
| Alimentaire<br>Nourriture<br>Comestible |  | Maison<br>Intérieur<br>Domestique                       |  | Oeil<br>Vue<br>Voir                |  | Bouche<br>Goût<br>Manger          |  |

|                                    |  |                                          |  |                                         |  |                                            |  |
|------------------------------------|--|------------------------------------------|--|-----------------------------------------|--|--------------------------------------------|--|
| Neige<br>Froid                     |  | Éclair<br>Électrique<br>Tempête - Colère |  | Ligne droite<br>Droite                  |  | Arc<br>Courbe<br>Bombé                     |  |
| Nuit<br>Soleil<br>Lune             |  | Soleil - Chaud<br>Lumineux<br>Jour       |  | Croix<br>Croisement                     |  | Ligne brisée<br>Pointu<br>Accidenté        |  |
| Feu<br>Brûler                      |  | Eau<br>Liquide<br>Aquatique              |  | Spirale<br>Dressé - Folle<br>Puit       |  | Sensible<br>Ondulation<br>Cheveux - Rythme |  |
| Air<br>Vent<br>Souffler            |  | Terre                                    |  | Arceau<br>Cercle                        |  | Rond                                       |  |
| Rocher<br>Minéral<br>Dur           |  | Bois                                     |  | Triangle                                |  | Étoile                                     |  |
| Métal                              |  | Tissu                                    |  | Rectangle<br>Carré                      |  | Plat                                       |  |
| Plastique<br>Caoutchouc            |  | Papier<br>Fusible                        |  | Cube<br>Pavé                            |  | Sphère                                     |  |
| Opposé<br>Contraire<br>Inverse     |  | Couper<br>Séparer<br>Mettre              |  | Pyramide                                |  | Cylindre                                   |  |
| Fragment<br>Multitude<br>Poudre    |  | Partie de<br>Morceau de<br>Pièce de      |  | Cône                                    |  | Croix<br>Tou<br>Percé                      |  |
| Dentés<br>Interne                  |  | Grille<br>Récubeu<br>Prison              |  | Grand<br>Plus grand<br>Plus haut        |  | Petit<br>Plus petit<br>Plus bas            |  |
| Zéro<br>Néant<br>Rien              |  | Un<br>Unicité                            |  | Gras - Large<br>Plus large<br>Plus long |  | Fine - Fin<br>Plus étroit<br>Plus court    |  |
| Rouge                              |  | Orange                                   |  | Hauteur<br>Haut                         |  | Bas<br>Descendre                           |  |
| Jaune                              |  | Vert                                     |  | Gauche<br>Début<br>Avant                |  | Droite<br>Fin<br>Après                     |  |
| Bleu                               |  | Mauve                                    |  | Tourner<br>Encourer<br>Cycle            |  | Utiliser - Activer<br>Verbe                |  |
| Rose                               |  | Brun                                     |  |                                         |  |                                            |  |
| Noir                               |  | Blanc                                    |  |                                         |  |                                            |  |
| Transparence<br>Invisible<br>Verre |  |                                          |  |                                         |  |                                            |  |

# Concept - Détournement pour le distanciel



## « Devoir maison »

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

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



Trang et Vladislav - A2 - 24 mars 2021



# Concept - Détournement pour le distancié



## Productions étudiantes :



Fuat - A2 - 24 mars 2021



Quynh - A2 - 24 mars 2021



# Double Mot – Trouver un lien entre 2 images



## DESCRIPTION :

9 cartes sur la table faces découvertes

Tous les joueurs observent les cartes.

**Il faut être le premier à faire un lien entre 2 illustrations et à annoncer un proverbe, un titre de livre ou de chanson, un nom....**

**OU Règle détournée pour réviser masculin et féminin**

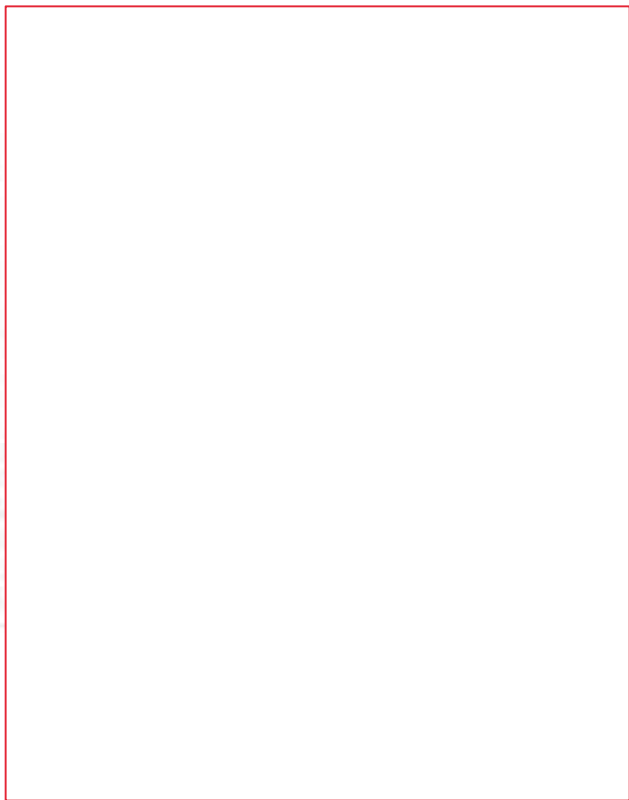
## Intérêt pédagogique:

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

# Double Mot – Trouver un lien entre 2 images



PIOCHE



PLATEAU de jeu



# 13 mots – Partager, c'est gagné !



## Contenu :

224 cartes

2 à 8 joueurs

# Topic – Associer thème et syllabes

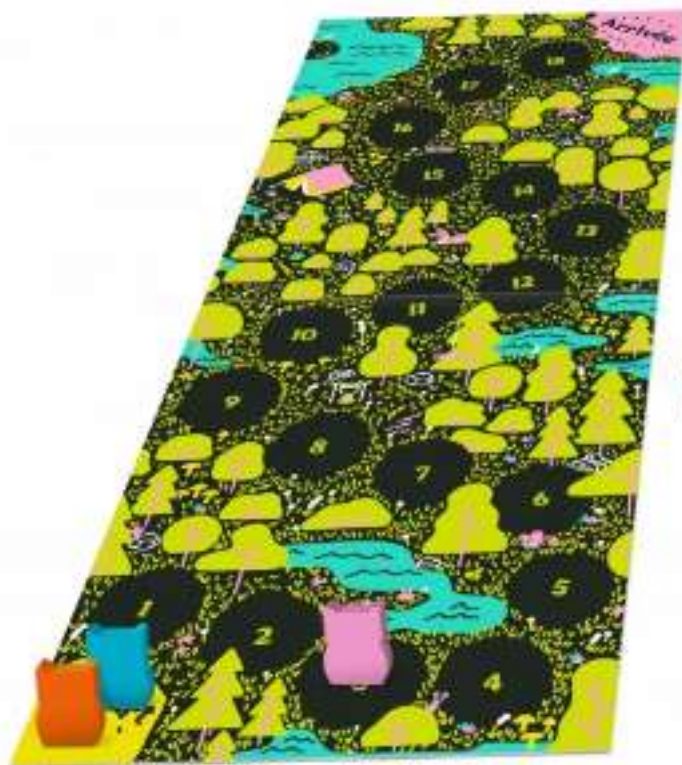


**Contenu :**

72 cartes

2 à 6 joueurs

# 3 chouettes mots – Un unanimo compétitif et malin



## Contenu :

106 cartes

4 à 12 joueurs

# » Jeu de déduction :

Entre « Just One » et « le loup garou »



## Contenu :

112 cartes  
recto-verso

4 à 8 joueurs



Mai 2026

# Ensemble – Coopératif sur assos. d'images



**Contenu :**

125 cartes

2 à 10 joueurs



# 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

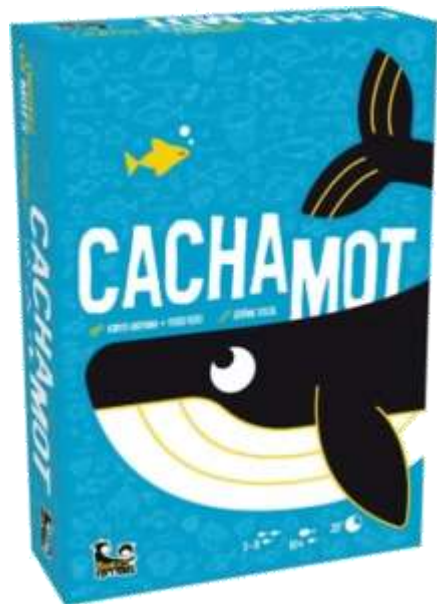
## Utilisation en classe :

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

# Cachamot – Rebondir de mots en mots

À chaque manche, le joueur Cachamot tire une carte et inscrit le mot de départ sur l'ardoise. Il pense ensuite à un 2e, par association d'idées avec le 1er, et l'écrit également sur l'ardoise. Enfin, il fait une nouvelle association d'idée avec ce 2e mot, qu'il inscrit également secrètement, sous les 2 premiers mots. Une fois refermée, l'ardoise ne laisse plus apparaître que le mot de départ et les premières lettres des 2 autres !

Chaque autre joueur et joueuse **dispose d'une (et une seule) proposition pour trouver le 3e mot**, en devinant d'abord secrètement le 2e. Il faut donc imaginer des associations d'idées logiques, mais pas trop faciles à trouver !



## Contenu :

100 cartes Mots  
(300 mots)

3 à 8 joueurs



# Maudit mot dit - jeu de déductions de mots épatant



## Contenu :

110 cartes Mots  
(880 mots)

3 à 6 joueurs



**Cartes Mot (recto/verso)**

# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



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.

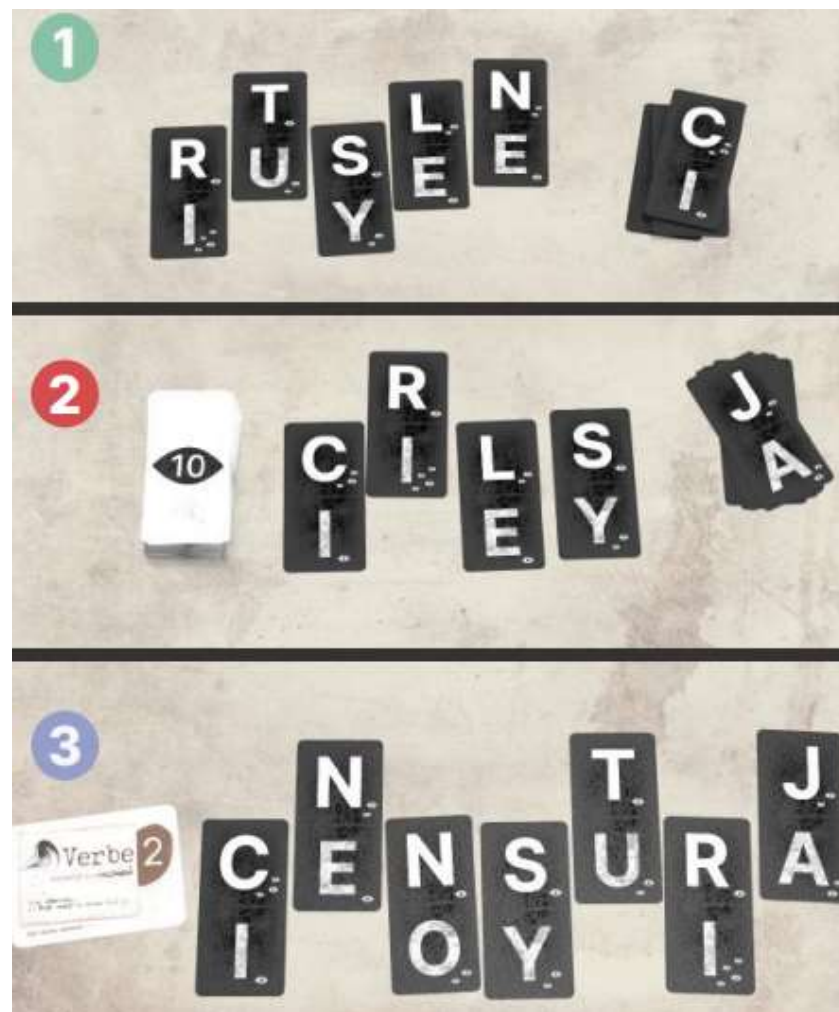
## Contenu :

60 cartes Lettres  
20 cartes Missions

1 à 7 joueurs



Trophée FLIP 2022  
Lauréat éco-ludique



# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



# DICTOPIA



Trophée FLIP 2022  
Lauréat éco-ludique

## Contenu :

60 cartes Lettres  
20 cartes Missions

1 à 7 joueurs

# Dictopia – Jeu de lettres efficace, rapide et tactique



Exemples de cartes Missions

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



# SPEED LETTERS – Jeu de rapidité et de mémoire

**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 max de lettres faisant partie de ce mot pour les déposer dans le coffre et gagner le mot-trésor

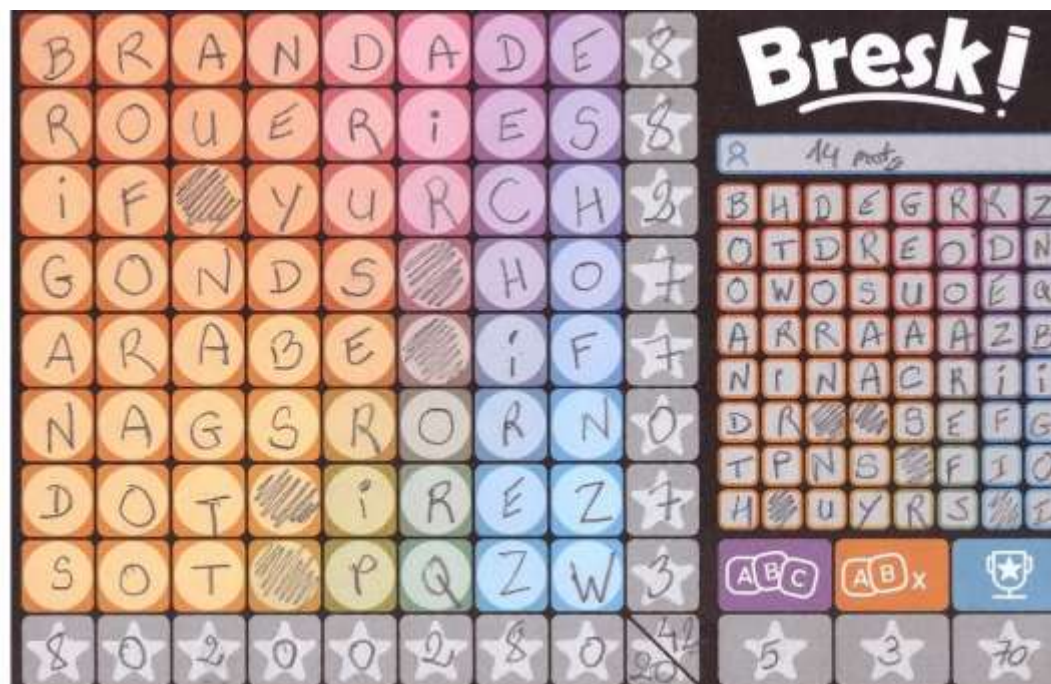


## Contenu :

50 cartes Mots  
130 cartes Lettres

2 à 5 joueurs

# Bresk ! – Créer sa propre grille de mots croisés



## Contenu :

- 1 grille
- 2 dés

2 à 5 joueurs



# » Jeu de vocabulaire et de catégorisation



Les familles

PRÉNOMS

ANIMAUX

PAYS

CAPITALES

FRUITS ET

LÉGUMES

MÉTIERS

SPORTS

PARTIES DU

CORPS



2 à 8 joueurs



10 min.



8 ans et +



[Règle](#)

## 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.

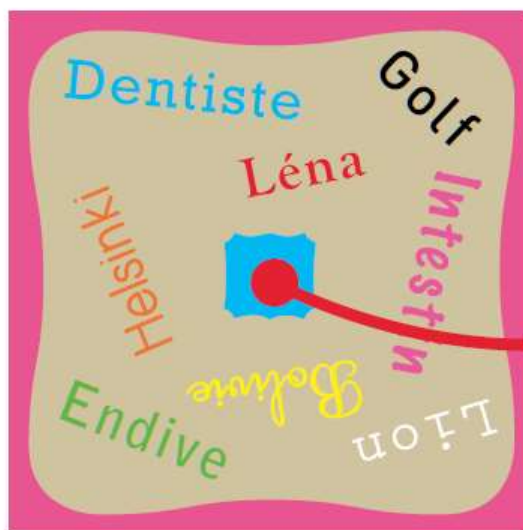
## Intérêt pédagogique:

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

# » Jeu de vocabulaire et de catégorisation



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



# » Jeu de vocabulaire et de catégorisation



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



# » Jeu de vocabulaire et de catégorisation



## Partie 1



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

# » Jeu de vocabulaire et de catégorisation



## Partie 2



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

# » Jeu de vocabulaire et de catégorisation



## Partie 3



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

# Class Time des lettres – Jeu coopératif

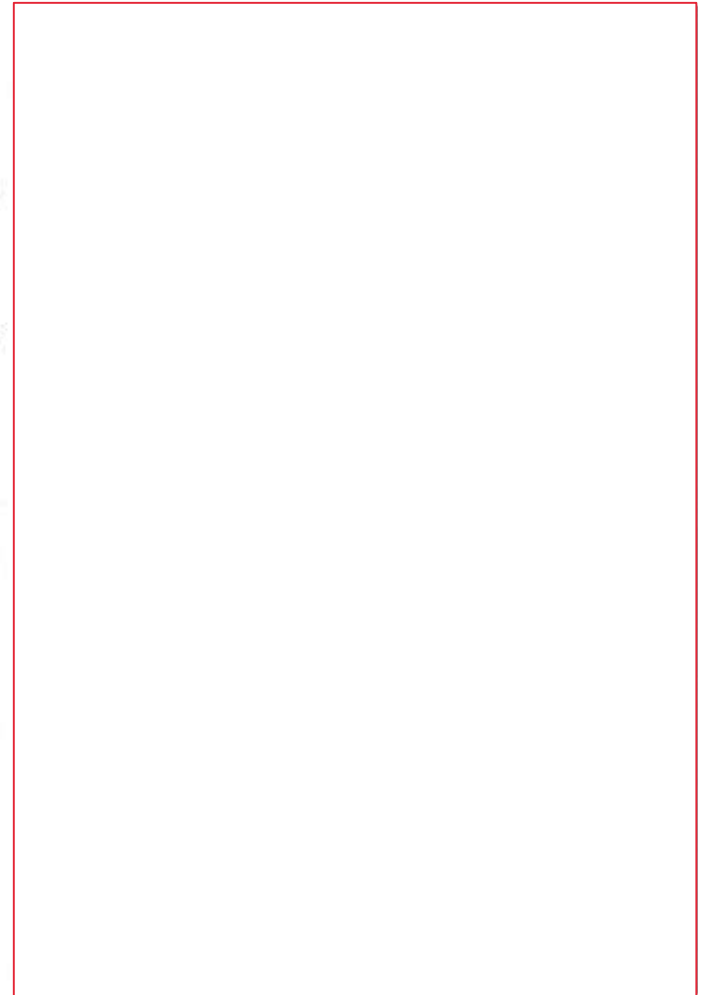


Combiner des lettres proposées par les cartes avec une lettre choisie par un joueur

Variantes :

- Trouver le plus de mots en 30 secondes
- Trouver le mot le plus long

U  
H  
P  
E  
I



# CHECK LIST – Jeu de déduction rapide



## DESCRIPTION :

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

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

## MECANIQUE du MASTER MIND

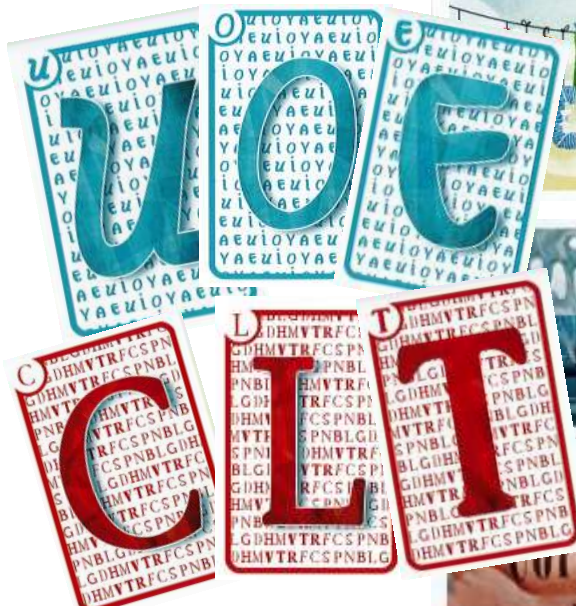


## Intérêt pédagogique:

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



# CHECK LIST – Jeu de déduction rapide



# CHECK LIST – Jeu de déduction rapide



À VOUS  
DE JOUER

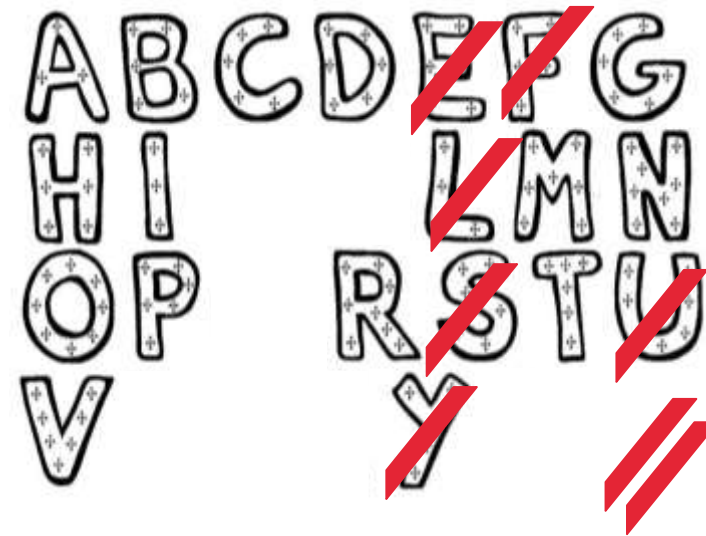


3 cartes :

2 consonnes  
1 voyelle

|        |   |
|--------|---|
| FUSEE  | 0 |
| ROUEN  | 1 |
| LYS    | 0 |
| VALISE | 1 |

..



# MASTER Word – Jeu coopératif

## MECANIQUE du MASTER MIND



**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 Terrestre Poisson

2 ON A DEUX BONNES PISTES! C'EST SANS DOUBTE MAMMIFÈRE + TERRESTRE.

Crinière Prédateur Poilu

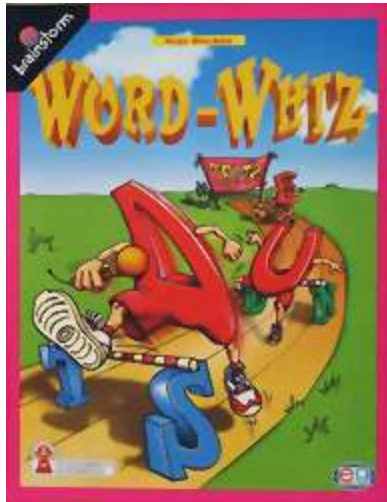
3 CE N'EST PAS UN LÉON SINON ON AURAIT 3 JETONS! PEUT-ÊTRE UN AUTRE PRÉDATEUR POILU?

Felin Taches / Rayures Jungle

TOUR BON! ON VA TROUVER!

3 Panthère Tigre

# Word - Whiz - La course des voyelles



## Contenu :

55 cartes consonnes  
4 plateaux pour 4 équipes

## But du jeu :

Amener le plus rapidement possible ses 5 pions « voyelle » en haut du plateau

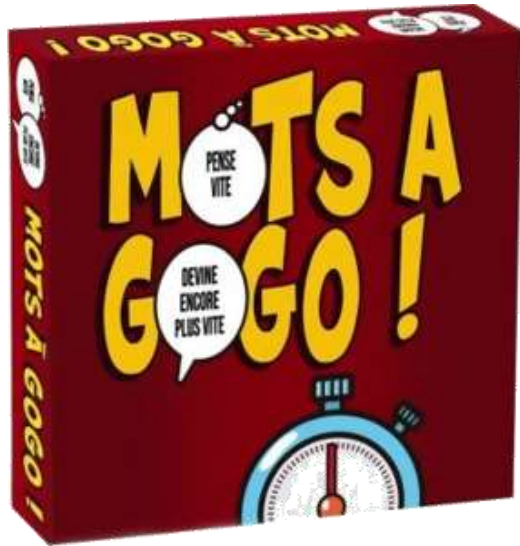
## Comment jouer?

Proposer un mot avec les 3 cartes consonnes retournées  
- soit le joueur le plus rapide répond  
- soit au tour de chaque équipe

La bonne stratégie est de monter les voyelles de manière homogène... car **en fin de partie une voyelle qui a déjà atteint la ligne d'arrivée ne peut plus être utilisée dans une réponse!**



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



## DESCRIPTION :

2 étapes :

**CHRONOMETRE – « Pense vite » :**

Trouver 5 mots correspondant aux lettres définies par le jet de dé le plus rapidement possible

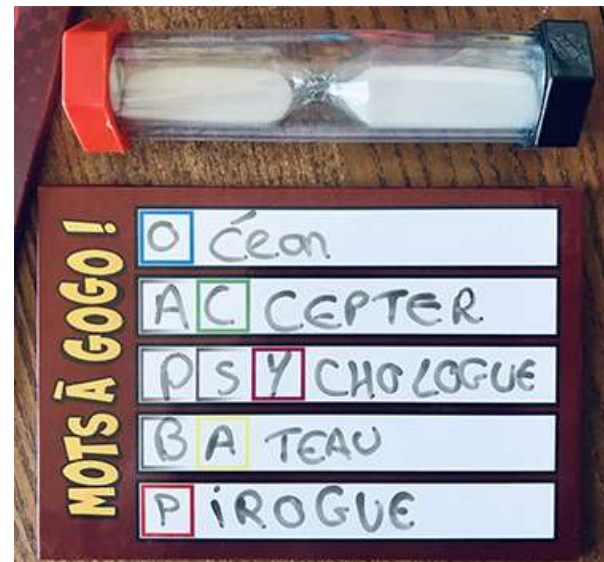
**COMPTE À REBOURS – « Devine encore plus vite » :**

Trouver 5 mots de l'équipe adverse avec le temps restant

## Intérêt pédagogique:

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

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



## Recommandations :

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



# Chaque lettre compte !

Jack Degnan

# Mot pour Mot

Chaque lettre compte !



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

**1** En équipe, trouvez vite un mot dans la catégorie imposée !



Un chat!

Benoît!



**2** Tirez chacune de ses lettres d'une case vers vous.



**3** La première équipe qui amène 6 lettres de son côté gagne !

Deil pour oeil et mot pour mot !



Illustré par Matt Roussel et Manuel Sanchez  
scorpionmasque.com  
scorpionmasque

Explication vidéo  
scorpionmasque.com



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

EQUIPE 1



BCDFGHI LMNOPQRSTV

EQUIPE 2

# Mot pour Mot - Tir à la corde en équipes



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

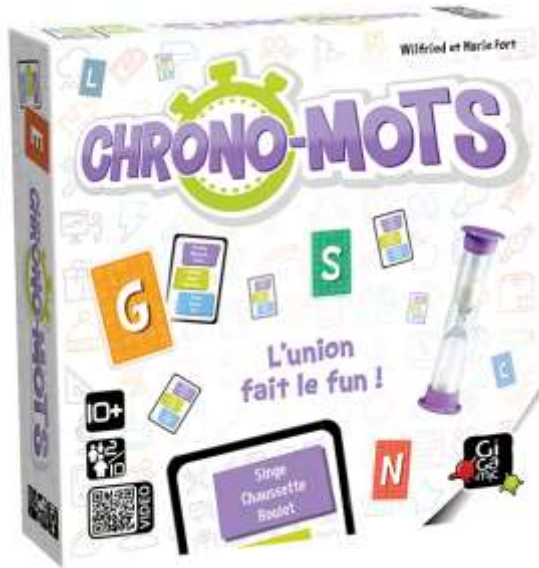
# Mot pour Mot - Tir à la corde en équipes



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



# Chrono-Mots - L'union fait le fun



## DESCRIPTION :

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

Les cartes servent pour créer des devinettes

## Démo du jeu

<http://www.gigamic-adds.com/game/chrono-mots>

## Intérêt pédagogique:

- Maîtriser les tournures interrogatives
- Réactiver du vocabulaire
  
- Niveaux recommandés : A2 à B2

# Chrono-Mots - L'union fait le fun



# Chrono-Mots - L'union fait le fun



## EXTRAIT VIDEO :

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



# Catégorie 4 – Les jeux de narration et d'argumentation



## 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

# »» Jeu argumentatif : le seul moyen de survie



## Contenu :

80 cartes scénario  
50 tuiles objets

4 joueurs et plus...



# Club des aventuriers - Vivre une aventure avec une mécanique de majorité



## DESCRIPTION :

Jeu coopératif avec 12 aventures à lire et au cours desquelles on devra en équipe répondre à des questions-missions en sélectionnant 5 cartes objets permis les 10 de sa main.

Les autres joueurs doivent trouver les 2 bons objets choisis pour poursuivre l'aventure (un gout de Dixit)

## Intérêt pédagogique:

- Travailler la lecture
- Proposer l'écriture collective d'un scénario écrit
- Revoir le schéma narratif
- Favoriser la prise de parole et de décision
- Niveaux recommandés : B1 à C2

## Contenu :

110 cartes  
12 histoires à lire  
1 sablier

2 à 5 joueurs



# Trou Story

- Faire deviner 5 mots aux autres joueurs en répondant à une mise en situation farfelue



## Contenu :

120 situations  
800 mots

3 à 7 joueurs

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



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



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

## UNE HISTOIRE D'AMOUR UN ROYAUME EN DANGER

2 à 6 joueurs / 14 ans et plus / Durée : à partir de 30 min.

Rassemblez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité ! Choisissez votre Reine parmi les 14 illustrations proposées (ou imaginez la vôtre) et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des 46 cartes Question.

« Quelle est cette puissance éloignée vers laquelle vous faites route ? »  
.....

« Que vous a promis la Reine avant d'entreprendre cette expédition ? »  
.....

« À la cour royale, certains jalourent votre relation avec la Reine. Pourquoi ? »

En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons, jusqu'à l'apparition de la plus importante des questions :

### LA REINE EST ATTAQUÉE. LA DÉFENDREZ-VOUS ?

# For the Story - Jeu de cartes et de rôle coopératif basé sur la narration



Vous êtes une **équipe spécialisée dans les braquages** de haut-vol. Lors de votre dernier coup, tout ne s'est pas passé comme prévu...  
Vous **jouez des personnages** qui viennent de réussir un braquage très risqué. Vous avez fui avec votre butin mais, moins de 48 heures après, vous avez été coffrés par les flics. Quelqu'un vous a balancés, c'est sûr !

Choisissez vos personnages parmi les 10 proposés (le Hacker, l'Experte en démolition, l'Infiltré...) et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

## Contenu :

80 cartes

3 à 6 joueurs



Imaginez entièrement vos personnages **grâce aux vêtements et accessoires des 8 cartes** Casting recto-verso et rejoignez l'un des Lieux de tournage proposés (île déserte, villa, loft, yacht) ou de votre invention, puis laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

# Histoires 100 fins - Raconter une histoire avec des cartes

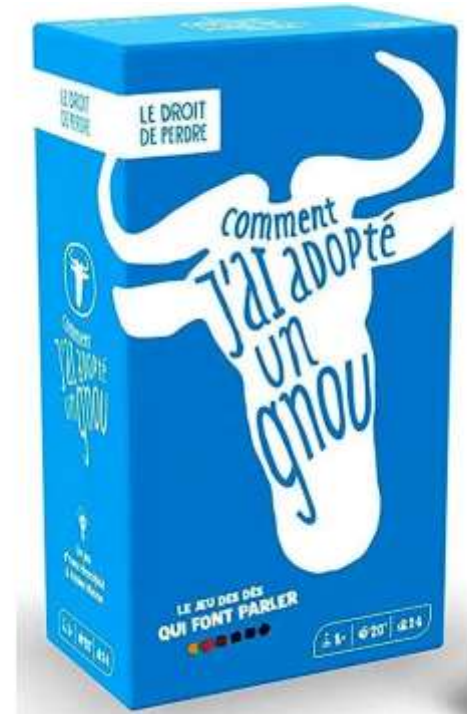


## Contenu :

55 cartes  
1 dé  
1 sablier

2 à 5 joueurs

➤ Structurer la phrase et le récit, utiliser les connecteurs



1 à 10 joueurs



20 min.



7 ans et +



[Règle](#)

➤ Travailler le vocabulaire, improviser ou écrire un récit



4 à 10 joueurs



30 min.



8 ans et +



[Règle](#)

# Raconter une histoire, utiliser les temps et les marqueurs du passé.



3 à 5 joueurs



45 min.



10 ans et +



[Règle](#)

## ➤ Injonctif, argumentatif et expression orale : un jeu pour travailler la recette de cuisine en classe



### Activité d'improvisation d'une recette :

1) avec un thème imposé :

Végétarien, sur le grill, sans les dents, avec les mains...

2) avec 4 ingrédients tirés au hasard (système de draft narmi 60)

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



3 à 5 joueurs



30 min.



8 ans et +



Règle

➤ Sur la même thématique : Alimentation  
Mécaniques : Créativité, argumentation, rapidité



3 à 8 joueurs



20 min.



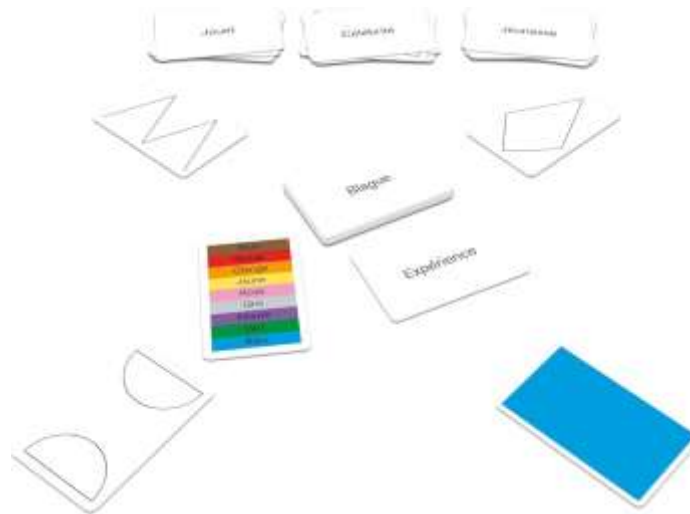
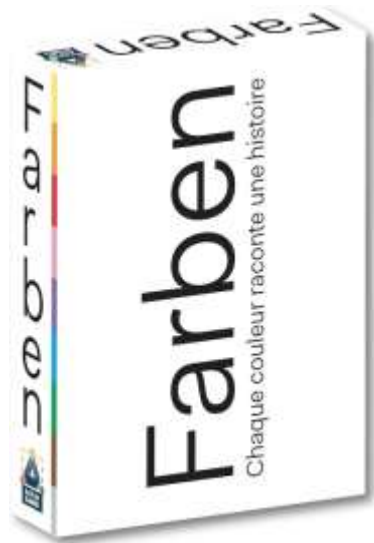
7 ans et +



[Règle](#)



- Association, mémorisation ... Et émotions !  
Farben



Remember, une nouvelle version du jeu  
Farben

Attention ce jeu est vendu maintenant sous  
le nom REMEMBER



3 à 5 joueurs



30 min.



8 ans et +



[Règle](#)

# » Jeu de vocabulaire en binôme



Règle du jeu sur  
<https://vu.fr/FQWqV>

## Contenu :

54 cartes

3 à 6 joueurs

## DESCRIPTION :

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



# 444 choses à faire (ou pas) – Apprendre à mieux connaître ses amis



# ReMEMber ou Farben – Communication et mémoire



[https://unjeudansmaclasse.com/spip.php?page=article&id\\_article=53&lang=f](https://unjeudansmaclasse.com/spip.php?page=article&id_article=53&lang=f)  
r

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



## L'AFFAIRE DES POISSONS DE CHINE 🐟

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



<https://editionsfika.com/wp-content/uploads/2018/01/L'exique-IC.pdf>



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

# A l'heure du crime où étiez-vous?



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

Deux joueurs sont désignés comme suspect.

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

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

# CARTAVENTURA – Le livre dont vous êtes le héros



**S**candinavie. An 985. Vous êtes Leif Erikson, fils aîné d'Erik Thorvaldson dit « Erik le rouge ». Voilà plusieurs jours qu'avec votre jeune frère, Thorstein, vous avez quitté Brattahlid, votre colonie du Groenland. Bientôt vous accostez sur les côtes de l'Islande. Votre venue est annoncée à l'Althing, la grande assemblée. Votre père, Erik, comme votre grand père avant lui, a été injustement accusé d'assassinat et a été banni pour de sombres raisons dont il a emporté le secret. Vous devez maintenant laver et restaurer l'honneur de votre famille aux yeux de tous les clans. Nombreux seront les dangers et vous savez vos vies en péril. La mort, ici, a tant de visages différents qu'il vous faudra être sur vos gardes de jour comme de nuit. Puissent les Dieux vous aider dans votre quête ! Il est temps de les solliciter. Thorbjorg, « Petite Voyante », vous accompagne. Ses dons de divinations seront précieux. Elle attend maintenant que vous choisissiez à quel Dieu elle doit porter ses offrandes.

- PIOCHEZ 5 • PIOCHEZ 6 • PIOCHEZ 7
- RETOURNEZ CETTE CARTE (4)

# Dream on / Story Box

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



Mai 2026

# CO-MIX– Construire une planche de BD



## DESCRIPTION :

Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée.

Evaluer le scénario d'un autre joueur

## Intérêt pédagogique:

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

## Contenu :

Planches de 6  
ou 9 vignettes

150 cartes  
recto/verso

- Niveaux recommandés : A2 à B2

# CO-MIX- Construire une planche de BD



## LISTE DE TITRES

- Quelque part dans la nuit !
- Le Visiteur inattendu
- Un Mystère mystérieux
- Tout est bien qui finit bien
- Le Vol inexplicable
- Le Jour le plus fou de ma vie
- Joyeux Anniversaire, abruti...
- Amour impossible
- On a fait de moi le coupable idéal !
- Il était moins une
- Une Issue épique
- Ensemble à jamais
- Courez ! Courez !
- Je ne me souviens pas...
- Ne pleurez pas
- Sale Journée
- La Femme fatale
- Laissez tomber
- Deux Secondes
- Donnez-moi l'argent !
- Ils ont fait de moi un criminel
- L'hiver vient
- L'Étranger
- Tentation irrésistible
- Trop malin
- Baiser mortel
- Juste un dernier baiser
- Ma plus grande peur
- Je travaille seul
- Deux Destinées
- Le Champion



## L'invasion des tentacules du monde perdu - Produire un scénarii de film Série B



# B MOVIES

## PRODUISEZ DES FILMS CULTES ! (OU DES NANARS)

En tant que scénaristes, pitchiez vos meilleures idées de films aux producteurs et tentez d'obtenir leur feu vert pour sa production. Que vous soyez grand cinéphile ou amateur de nanars, *B Movies* est parfait pour célébrer les films classiques cultes. *B Movies* se joue aussi bien en compétitif qu'en coopération.

The image displays various game components: a green card with a white wolf, a pink card with a pig and 'DEVIL PIG PRODUCTIONS', a green card with a dinosaur, a blue card with a soldier and 'CAPITAINE D'EQUIPE', a blue card with a tentacle and 'MONDE PERDU', a clapperboard with 'B MOVIES', and several white Pop-corn tokens.

**CONTENU :**  
96 jetons Pop-corn  
86 cartes Titre  
20 cartes Titre de l'extension Épouvante  
18 cartes Vote  
12 cartes Studio  
5 jetons Clap  
1 règle du jeu

Inclus l'extension Épouvante du Kickstarter !

# SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



## DESCRIPTION :

Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée.

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

## Intérêt pédagogique:

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

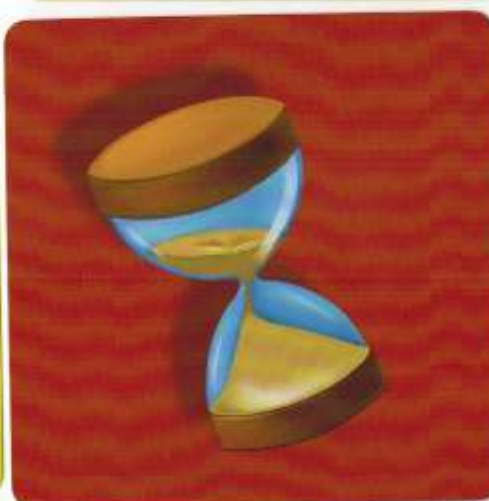
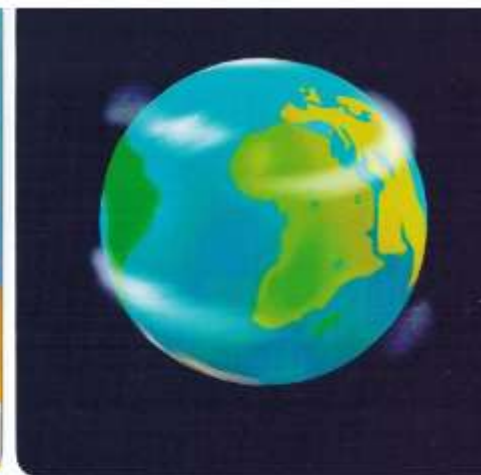
# SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



# SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



À VOUS  
DE JOUER!



# SPEECH- « le jeu qui se la raconte »



## Fiche pédagogique

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



## Règle de base: 4 modes de défis:

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

## Fiche pédagogique

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



## Adaptations du matériel

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

# The BIG IDEA – Vendre son invention



## DESCRIPTION :

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

## Intérêt pédagogique:

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



*Un bel exemple d'invention révolutionnaire !*



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

Voir Antoine  
Chollet  
[Enigmatik 21](#)

# La ronde des contes



## DESCRIPTION :

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

## Intérêt pédagogique :

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




# IMAGIDES – Les jeux de narration



## DESCRIPTION :









































































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

## Intérêt pédagogique:

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

# IMAGIDES – Les jeux de narration



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

# IMAGIDES – Les jeux de narration



20 activités à télécharger sur :  
[https://drive.google.com/file/d/1B\\_m0R7OLr9\\_hhpqFHleAMlvpvBcMrfUEan/edit](https://drive.google.com/file/d/1B_m0R7OLr9_hhpqFHleAMlvpvBcMrfUEan/edit)

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

# IMAGIDES



Exemple de productions écrites rassemblées sur un padlet :

[https://padlet.com/ggarcon\\_15/mblzwt7sztwh](https://padlet.com/ggarcon_15/mblzwt7sztwh)



padlet

GG + 13 • 2 jours

## IMAGIDES - LAISSEZ PARLER VOTRE IMAGINATION

A partir du tirage des dés, imaginez une histoire... si possible au passé

### IMAGIDES

☆ NOTER

👤 Ajouter un commentaire

### FUAT

Hier à 11 heures, j'essayais de **dormir** dans mon lit c'était dur pour moi car j'ai bu un café il y avait une **heure** avant de dormir. J'ai dû attendre mon heure pour dormir. Une heure après, j'ai décidé de me réveiller pour boire et manger quelque chose dans la cuisine. J'ai trouvé de la **viande** en frigo avec du cola. Après avoir mangé, j'avais mal au ventre à cause de viande. J'ai senti quelque chose dans mon estomac comme **volcan**. J'ai du ouvrir la fenêtre pour **respirer l'air frais**. Soudainement j'ai vu les **arbres** sombre à l'extérieur mais il y avait un peu lumière sur les arbres grâce aux **étoiles**.

★★★★★ (7)

👤 Ajouter un commentaire

### TRANG

C'était 2 heures moins dix. À ce moment-là, personne n'était dans la **forêt**. J'ai marché sous la lumière de la lune et des **étoiles**. Il y aurait un petit bruit « Crack ! » dans les buissons et tout à coup, un grand **serpent** est sorti et il s'est précipité en face de moi. J'étais **surprise** ! J'ai ouvert mon sac à dos, j'ai eu besoin de quelque chose pour combattre le serpent. Mais ce que j'ai trouvé, c'était juste un **crayon**. « Quel dommage ! Je serai le **repas** du méchant serpent ! » j'ai pensé. J'ai vraiment eu peur, j'ai pleuré plus fort et « BOUM ! ». J'ai senti une odeur de brûlé. Le ciel est devenu très clair. J'ai vu un **volcan** en plein de fumée. Un **dragon** s'est envolé dans la fumée, il m'a dit : « N'aie pas peur ! » et m'a donné un **fer à cheval**. « C'est un portoloïn\* ! Il va t'aider à rentrer chez toi ! ». Ça faisait seulement 3 secondes et quand j'ouvrais mes yeux, j'ai trouvé que j'étais sur mon lit. C'était un cauchemar ! J'ai regardé ma paume de main droite, il y avait une marque grise comme un fer à cheval.

# IMAGIDES - VARIANTES



- **Mélanger deux jeux**

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



- **Produire un podcast**

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



# COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU



## DESCRIPTION :

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



## Intérêt pédagogique:

- Encourager l'expression orale
- Travailler l'improvisation
  
- Niveaux recommandés : B1 à C2



# COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU



CANOPÉ

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



[https://unjeudansmaclasse.com/?page=article&id\\_article=74&lang=fr](https://unjeudansmaclasse.com/?page=article&id_article=74&lang=fr)

| B                                                                      | C                                                   |
|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 41 Il y a un génie dans ma cafetière.                                  | 41 Je vous raconte mon prochain film.               |
| 42 Je n'aurais jamais dû bricoler cette tondeuse à gazon.              | 42 J'ai passé une très bonne soirée avec une fée... |
| 43 Crétin de perroquet.                                                | 43 Un jour, j'ai mangé 23 œufs durs !               |
| 45 J'ai pas l'air comme ça, mais j'ai attaqué une banque.              | 45 Coincoin, le vilain canard.                      |
| 46 Mon inoubliable soirée pyjama.                                      | 46 Le crime était presque parfait.                  |
| 51 Tu sais ce que j'ai retrouvé dans un nem ?                          | 51 La préhistoire, c'était vachement sympa !        |
| 52 J'ai un chien qui parle.                                            | 52 J'ai un doigt magique.                           |
| 53 C'est pas de ma faute, c'est mon coiffeur !                         | 53 L'histoire la plus courte du monde.              |
| 54 Hier, j'ai hypnotisé mon lapin.                                     | 54 Hi-han, le petit âne coquin.                     |
| 56 C'est comme ça que Josette s'est retrouvée enfermée dans mon frigo. | 56 Je suis devenu(e) Président(e) d'une île.        |
| 61 Comment j'ai sali mon t-shirt.                                      | 61 Quand on a commencé, on était dix...             |
| 62 Pourquoi je ne prends qu'une douche tous les six mois.              | 62 J'ai sauvé la planète, mais personne ne le sait. |
| 63 J'ai inventé une pilule magique.                                    | 63 Du pâté dans mes chaussettes.                    |
| 64 J'ai encore été viré(e).                                            | 64 Mon cousin parle une langue inconnue.            |
| 65 La trompette du voisin...                                           | 65 J'ai dressé mon chat.                            |

# COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU



**VERSION GENIAL.LY en ligne :**

[view.genial.ly/6042a35fb67e9d0d42b5f6b0/interactive-content-gnou](http://view.genial.ly/6042a35fb67e9d0d42b5f6b0/interactive-content-gnou)



The screenshot shows the Genial.ly interface for the book 'Comment j'ai adopté un gnou'. It features a 'VARIANTE' section with a 'Toujours Mieux' graphic, a 'CHOIX DU THÈME' button, and a list of 35 numbered items. Below the list are six theme buttons: 'Tu vas pas me croire', 'hélas', 'le plus drôle', 'c'est vrai que', 'bref !', and 'et le drame', each with a 'LANCER' button.

| Item | Text                       |
|------|----------------------------|
| 12   | Le premier jour...         |
| 13   | Le deuxième jour...        |
| 14   | Le troisième jour...       |
| 15   | Le quatrième jour...       |
| 16   | Le cinquième jour...       |
| 17   | Le sixième jour...         |
| 18   | Le septième jour...        |
| 19   | Le huitième jour...        |
| 20   | Le neuvième jour...        |
| 21   | Le dixième jour...         |
| 22   | Le onzième jour...         |
| 23   | Le douzième jour...        |
| 24   | Le treizième jour...       |
| 25   | Le quatorzième jour...     |
| 26   | Le quinzième jour...       |
| 27   | Le seizième jour...        |
| 28   | Le dix-septième jour...    |
| 29   | Le dix-huitième jour...    |
| 30   | Le dix-neuvième jour...    |
| 31   | Le vingtième jour...       |
| 32   | Le vingt-et-unième jour... |
| 33   | Le vingt-deuxième jour...  |
| 34   | Le vingt-troisième jour... |
| 35   | Le vingt-quatrième jour... |



# 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

# FORM'Z – Dessin en binôme avec 2 formes imposées



Outil de dessin  
collaboratif à  
plusieurs et en ligne



**EXCALIDRAW**  
Sketch hand-drawn like diagrams.

<https://excalidraw.com/>

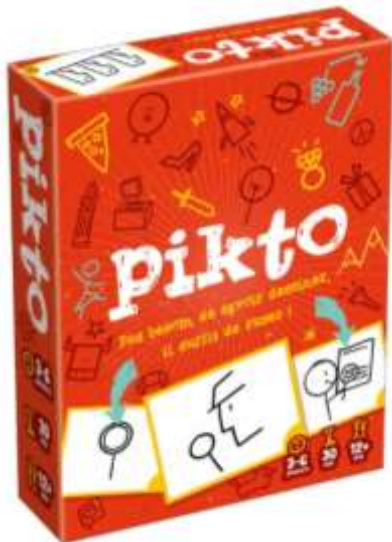
**FORM'Z**  
Dessinons ensemble

- 1 Qui sera M. FORM'Z ?**  
Chaque joueur reçoit un jeton représentant une ellipse, un triangle, un rectangle ou M. Form'z !  
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. Form'z trouve le mot dessiné, vous marquez un point !  
Tous les jetons sont réattribués et un nouveau tour de jeu débute...  
Mais attention, le temps s'écoule vite !  
Combien de mots pourrez-vous deviner au total ?

10 à 30 minutes

FORM'Z nécessite l'application gratuite 100% disponible en téléchargement sur :  
App Store | Google Play

# PIKTO – Faire deviner avec le moins de trait

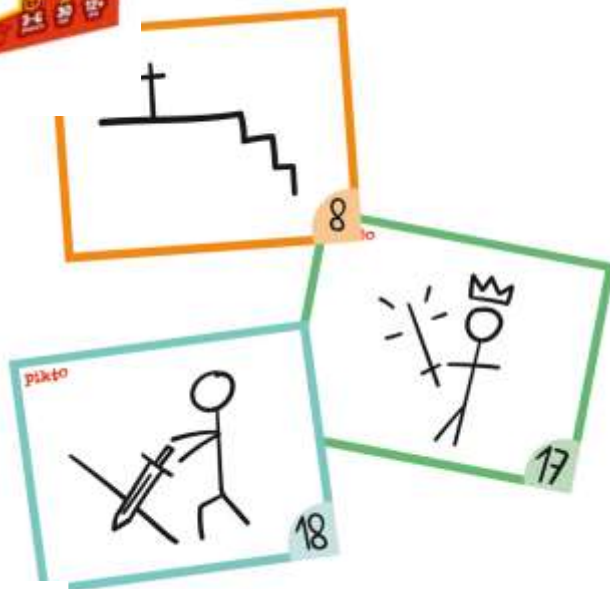


WHITEBOARD.FI  
a Kahoot! company

## Contenu :

+ de 1100  
mots à faire  
deviner

56 cartes



**pikto** De 3 à 6 joueurs, à partir de 12 ans  
(jusqu'à 10 joueurs en variante)

**Défiiez vos adversaires pour le dessin le plus malin !**

Dessinez tous le même mot simultanément pour le faire deviner à un seul joueur.  
Mais attention :

- ✗ Vous ne pouvez dessiner que des traits droits et des ronds.
- ✗ Le joueur qui trace le moins d'éléments montrera son dessin en 1<sup>er</sup>.

Si le dessin n'est pas deviné, le suivant montre le sien, etc.  
Seul le 1<sup>er</sup> joueur qui fait trouver le mot gagne !

Trouverez-vous le bon équilibre entre :

- ne pas faire le trait de trop pour passer en premier
- assurer pour que votre dessin soit deviné

**1** Hugo a fait 15 traits, il le montre en 1<sup>er</sup> à Lucas.

**2** C'est au tour de Léa (18 traits).

**3** Chloé s'est fait doubler (19 traits).

**PAS BESOIN D'ÊTRE UN ARTISTE !**

**PRENDRE DES RISQUES PEUT PAYER (OU PAS) !**

**UN ROI ?**

**NON !**

**LÉA A GAGNÉ !**

**LES ÉCHECS ?**

**OUI !**

# What the Fake ?! – Faire un dessin unique



Le « *Just One* »  
du dessin



Un jeu de **Walter Obert** et **Stefano Negro**, illustré par **Stivo**.

De 3 à 8 joueurs  
À partir de 10 ans.

- Réalisez 3 dessins sur le thème.
- Marquez 1 point pour chacun de vos dessins qui est **UNIQUE** !
- Mais attention ! Parmi vous, il y a un faussaire... qui marque des points s'il a le même dessin que vous !

**CONTENU**  
54 cartes  
6 crayons  
1 bloc de feuilles  
1 règle du jeu

# KONTOUR – 1 CONCEPT 15 TRAITS 30 SECONDES

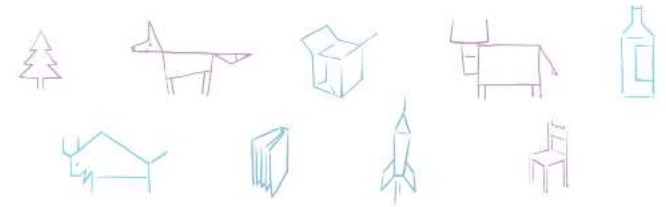


Outil de dessin  
collaboratif :



## DESCRIPTION :

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



## Intérêt pédagogique:

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

# KONTOUR – 1 CONCEPT 15 TRAITS 30 SECONDES



KONTOUR Le site

<https://www.gigamic-adds.com/game/kontour>

- Assemblez, superposez, combinez ... Devinez !  
Imagine



3 à 8 joueurs



30 min.



12 ans et +



[Règle](#)

# 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

# SIMILO – Faire deviner une carte grâce aux autres cartes



# Tchat box – bâtons de communication ?



# 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   |

# INSIDER et INSIDER Black – Jeu à identité secrète



# CONTRARIO – Découvrir l'expression cachée



**À VOUS DE JOUER !**

L'expression détournée à retrouver

Les 2 indices

La solution



45

1 **Les crocs du lac**  
**Réponse 1**  
i Cinéma i Steven Spielberg

2 **Une parade de bas tricotage**  
**Réponse 2**  
i Manifestation i Mannequins

3 **Nous les filles**  
**Réponse 3**  
i Chanson i Julio Iglesias

4 **Quai-au-Roi**  
**Réponse 4**  
i Géographie i Haïti

5 **Posséder la peau du coq**  
**Réponse 5**  
i Expression i Frisson

# MEUHTE – Jeu de majorité



La mécanique de  
Unanimo Party



## 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.



VIDEO


Mai 2026


**g2 amU**  
FORMATIONS | ALL | UNIVERS


# MOI PRÉSIDENT – Répondre comme le président





## MOI PRÉSIDENT(E), on me demande...



Quel objet j'emmènerais  
sur une île déserte ? 

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

Quel objet devrait  
disparaître de la terre ? 

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

Quel objet j'aimerais  
avoir en cadeau ? 

 Quel objet ne disparaîtra jamais ?  
Quel objet j'aurais aimé  
inventer ? 

# 5 secondes - Les jeux de quizz



## DESCRIPTION :

Jeu de « questions réponses » adapté pour les apprenants de français.

**372 questions**

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



# DECODIX – Les jeux d'énigmes



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

## **Intérêt pédagogique:**

- Activer, réactiver ou apprendre du vocabulaire
- Travailler sur la rapidité individuelle
- Développer la culture générale
- Niveaux recommandés : B1 - C2



 YouTube  
Niveau  
1

 YouTube  
Niveau  
2



# TOTEM – Développement de personnalité

## DESCRIPTION :

Créer un Totem à l'aide des cartes **animal** et **qualité** en **en argumentant 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



## Contenu :

80 cartes  
ANIMAL  
80 cartes  
QUALITE

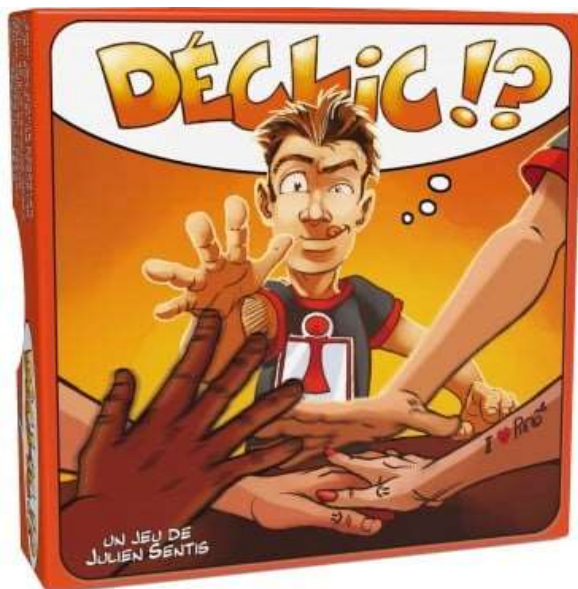
**Daniela** , étudiante chilienne B2  
27 avril 2021 :

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

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

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

# Décllic Jeu de compréhension orale et de rapidité



## Intérêts:

Compréhension orale

Lecture à haute voix

Enrichissement du vocabulaire



<https://lesexpertsfle.com/wp-content/uploads/2014/04/DECLIC-fiche-pedagogique.pdf>

# RÔLAGOGO –Jeux de rôles



## Contenu :

32 cartes  
128 jeux de rôles

## DESCRIPTION :

**Un atelier théâtre à transporter partout !**

Le joueur peut soit annoncer la scène avant de commencer ou la faire deviner au public.

## Intérêt pédagogique:

- Développer l'improvisation et ses talents d'acteur
- Se divertir, « lâcher prise »
- Niveaux recommandés : A2 - C2

# RÔLAGOGO – Jeux de rôles



## Contenu :

32 cartes  
128 jeux de rôles



# Mimtoo – Jeux de mimes



## Contenu :

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



# Shabada – Joute de chansons en équipes



## Contenu :

110 cartes  
(400 mots)



The image shows the game board for 'SHABADA'. It has a purple background with musical notes and stars. The title 'SHABADA' is written in large, stylized orange letters at the top. Below the title, there are three numbered steps: 1. 'Formez 2 équipes et tirez une carte.' 2. 'Cherchez et chantez (même un peu faux !) des extraits de chansons avec un mot imposé.' 3. 'Trouvez plus d'extraits que l'équipe adverse pour remporter le duel !'. There are also two cartoon characters: a woman in a green top and orange skirt, and a man in a green shirt and red pants. The woman is holding a large orange card with 'Tomber' and 'Girl' written on it. The man is holding a microphone and has a speech bubble that says 'Ne la laisse pas tomber, elle est si fragile...'. At the bottom, there is a text box that says 'À jouer à l'apéro, sur la route (de Memphis), pendant ces soirées-là et même le lundi (au soleil)... Avec 10 cartes Challenge pour encore plus de fun !'. The board also includes the text 'De 4 à 50 joueurs / A partir de 14 ans' and 'Un jeu de Sylvie Barc illustré par Stivo'.