

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

NIVEAU : à partir de **B1** pour **ADULTES, ADOLESCENTS ET ENFANTS** à partir de **10 ans**

DURÉE : 20 À 30 MIN

MATÉRIEL :

- le jeu de démonstration *Avant / Après Drôle de compétition*; 2025, de l'éditeur Old Chap Games. auteurs : JB. Fremaux, A. Boccara, PA. Tournier, illustrateur : M. Vidberg
- deux grandes illustrations : Au stade
- le livre enquête fourni par l'enseignant selon le niveau des apprenants

OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Alterner 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

AVANT / APRÈS : JEU D'ENQUÊTE



INTRODUCTION : MISE EN PLACE

Par groupe de 2 ou 4, les apprenants se répartissent en îlots face à face. Distribuer à chaque îlot formé, face cachée, les deux illustrations **AVANT** et **APRÈS** d'une même situation. Il est essentiel de ne pas dévoiler l'illustration à l'autre groupe avant la fin de l'enquête.

I. ÉTAPE 1 : CONSIGNES

L'objectif de ce jeu est de comprendre les événements qui se sont déroulés entre deux scènes pour pouvoir les expliquer. Il faut répondre à 10 questions grâce aux observations et déductions des joueurs. Un groupe a reçu aléatoirement la situation **AVANT**, l'autre **APRÈS**.

Observer l'illustration en la cachant du regard de l'autre groupe : utiliser par exemple un livre ouvert entre les deux groupes.

II. ÉTAPE 2 : COMPRÉHENSION GLOBALE

Chaque groupe décrit à voix haute tout ce qu'il souhaite à tour de rôle. L'autre groupe fait de même et émet des hypothèses. Des différences apparaissent entre les deux situations. Il n'y a pas de temps limité pour ces premiers échanges. Au contraire, il est important que tout le monde s'exprime et s'écoute : c'est un jeu coopératif.

III. ÉTAPE 3 : ÉTUDE DE LA LANGUE

Lorsque l'enquête a débuté, l'enseignant note au tableau tout le vocabulaire spécifique à une compétition sportive : *Les gradins, les tribunes, le stade, la piste d'athlétisme, le saut à la perche, le saut en longueur, le lancer de poids, de javelot, le boulet, la retransmission télévisuelle, l'arbitre, l'athlète, les supporters, la mascotte, le maillot, le plot, le sifflet, le carton rouge.*

VI. ÉTAPE 4 : COMPRÉHENSION DÉTAILLÉE

Après une première phase d'observation et d'échanges d'informations entre les deux équipes, révéler la 1ère question pour l'ensemble des groupes. Puis, au fur et à mesure de l'avancée des différents groupes, distribuer sur feuille les questions 2 et 3, puis 4-5-6 et enfin 7-8-9-10. Pour chaque groupe en difficulté, révéler les différents indices fournis par l'éditeur. S'assurer de la bonne progression des groupes en effectuant une mise en commun après la question 3.

Réponses : les réponses sont annoncées dans la vidéo-règle. Ludovox.

V. ÉTAPE 5 : PRODUCTION ÉCRITE

- Choisir un personnage dans le stade et raconter l'évènement selon son point de vue.
- Rédiger au passé l'histoire complète en respectant la chronologie des événements et en utilisant des mots de liaison pour ponctuer le récit.

Exemple :

« Cette journée sportive a été retransmise par un reporter-photographe déguisé en juge-arbitre.... Au même moment, le 100 mètres vient de se terminer.... Puis, Enfin..... »

D'autres sujets de production écrite dans la fiche apprenant à sélectionner selon le niveau et l'envie.

POUR ALLER PLUS LOIN

Retrouvez 6 autres situations dans la boîte de jeu **AVANT / APRÈS** des éditions OldChap Games.

Aperçu de la double image «Au stade »:

www.jooniz.com/wp-content/uploads/2025/05/Avant-Apres-jeu-de-societe-scaled.jpg

A photocopier en couleur ou à projeter à partir du lien.

La règle du jeu AVANT / APRÈS

<https://cdn.blackrockgames.fr/items/OLD022AV/FR.pdf>

Les réponses de l'enquête de DEMO sur LUDOVIX

www.youtube.com/watch?v=-Z0g6omwOV4

AVANT/APRÈS : JEU D'ENQUÊTE



6. VOCABULAIRE

Reliez les verbes avec les noms correspondants puis écrivez une phrase avec chaque expression :

• Provoquer	• L'équilibre
• Effectuer	• L'attention
• Perdre	• Un saut
• Attirer	• Une performance
• Rater	• Une chute

1. INTRODUCTION : DÉCOUVERTE

Listez le plus de mots en 3 minutes en rapport avec l'**athlétisme**. Comparez avec votre voisin et indiquez au tableau les mots communs.

2. DÉBUT DE L'ENQUÊTE

1. Observez très attentivement l'illustration distribuée. Vous ne savez pas qui a reçu l'illustration AVANT et qui a celle d'APRÈS. Ce sera à vous de le deviner au cours du jeu.

2. Décrivez avec attention votre illustration. Décrivez le général pour ensuite parler des détails. Utilisez des expressions de localisation.

3. Communiquez librement sans ordre de parole et sans limite de temps. Écoutez bien ce que l'autre groupe vous dévoile sur la scène : chaque détail compte pour comprendre ce qui s'est passé.

3. ÉTAPE 1 : LES PERSONNAGES SPORTIFS

A partir de vos observations et déductions, répondez :

- 1) Quel est le vrai métier du juge-arbitre ?
- 2) Où avait-il caché son matériel de travail ?
- 3) Un athlète a triché (sans l'aide de personne) : lequel et comment ?

Si besoin, demandez à votre partenaire de répéter ou reformuler. Si vous êtes en difficulté, votre enseignant peut vous donner un indice.

4. ÉTAPE 2 : LES ÉPREUVES SPORTIVES

A partir de vos observations et déductions, répondez :

- 4) De quelle nationalité est l'athlète qui a gagné la course ?
- 5) Quel est le nom de l'athlète qui est tombé sur la piste ?
- 6) Qui est responsable de cet incident ? Comment est pourquoi a-t-il fait cela ?

5. ÉTAPE 3 : LES SABOTAGES ET LES INCIDENTS AU STADE

A partir de vos observations et déductions, répondez :

- 7) Quelle organisation a saboté* la compétition ?
- 8) Quels sont les 3 actes de sabotages ? Expliquez leur réalisation.
- 9) Quel spectateur a vécu un drame personnel dans la tribune ? Que s'est-il passé ?
- 10) Quel autre incident avez-vous remarqué dans les gradins ?

*détruit, ruiné

7. PRODUCTION ÉCRITE

1. Rédigez des bulles de dialogue pour les personnages de votre choix. Recopiez et ajustez vos bulles sur des Post-it™ et positionnez-les au bon endroit.

Effectuez un vote dans la classe pour la meilleure proposition.

2. Reproduisez une 3ème illustration PENDANT qui se positionne entre AVANT et APRÈS

Vous utiliserez la technique graphique de votre choix : dessin, peinture, découpage/collage, numérique

3. Posez les 2 illustrations côte à côte (ou projetées pour toute la classe), présentez 5 différences entre les deux images en utilisant des repères spatiaux et du lexique du sport.

Exprimez l'hypothèse et la probabilité en utilisant des expressions comme : *on dirait que, il est probable que..., il se peut que..., ...aurait + participe passé*

4. Imaginez le commentaire radio ou télé d'un reporter sportif pour une des 4 épreuves : course de 100 mètres, lancer de javelot / de poids, saut en hauteur ou saut en longueur.

