

PLAN FRANÇAIS 2022/2023

---

**LANGAGE ORAL ET ÉCRIT À TRAVERS LE  
JEU DE SOCIÉTÉ**



**LES PROGRAMMES DE L'ÉCOLE MATERNELLE  
(B.O. N°25 DU 24 JUIN 2021) ET LES RETOURS  
DES PREMIÈRES OBSERVATIONS ET DU  
QUESTIONNAIRE DANS LA CIRCONSCRIPTION**

---

L'école maternelle est une école bienveillante, plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. C'est aussi une école ambitieuse qui s'appuie sur un principe fondamental : tous les enfants sont capables d'apprendre et de progresser. Sa mission est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, pour affirmer et épanouir leur personnalité, pour exercer leur curiosité sur le monde qui les entoure, tout en respectant le rythme de développement de chacun. En montrant à chaque enfant qu'il est capable d'apprendre avec succès dans toutes sortes de situations, l'école maternelle l'engage à avoir confiance dans son propre pouvoir d'agir et de penser, dans sa capacité à apprendre et réussir sa scolarité et au-delà. En lui apprenant à collaborer avec les autres, notamment par le jeu, elle place la socialisation comme l'une des compétences fondamentales à acquérir.

Au sein d'une même classe, l'enseignant prend en compte dans la perspective d'un objectif commun, les différences entre enfants qui peuvent se manifester avec une importance particulière dans les premières années de leur vie. L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs, etc.) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité. Chaque enseignant détermine une organisation du temps adaptée à leur âge et veille à l'alternance de moments plus ou moins exigeants au plan de l'implication corporelle et cognitive.

## 2.1. Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.



jeux de société,

### 3.1. Comprendre la fonction de l'école

L'école maternelle est le lieu où l'enfant se familiarise progressivement avec une manière d'apprendre spécifique ; celle-ci s'appuie sur des activités, des expériences à sa portée, mais suppose qu'il en tire des connaissances ou des savoir-faire avec l'aide des autres enfants et de l'enseignant. Le langage, dans la diversité de ses usages, a une place importante dans ce processus. L'enfant apprend en même temps à entrer dans un rythme collectif (faire quelque chose ou être attentif en même temps que les autres, prendre en compte des consignes collectives) qui l'oblige à renoncer à ses désirs immédiats. L'école maternelle engage ainsi la construction progressive d'une posture d'élève.

### 3.2. Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer. C'est progressivement partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe. Par sa participation, l'enfant acquiert le goût des activités collectives, prend du plaisir à échanger et à confronter son point de vue à celui des autres. Il apprend les règles de la communication et de l'échange. L'enseignant a le souci de guider la réflexion collective pour que chacun puisse élargir sa propre manière de voir ou de penser. Ainsi, l'enfant trouve sa place dans le groupe, se fait reconnaître comme une personne à part entière et éprouve le rôle des autres dans la construction des apprentissages.

Dans un premier temps, les règles collectives sont données et justifiées par l'enseignant qui signifie à l'enfant les droits (s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé et protégé, etc.) et les obligations dans la collectivité scolaire (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel, etc.). Leur appropriation passe par la répétition d'activités rituelles et une première réflexion sur leur application. Progressivement, les enfants sont conduits à participer à une élaboration collective de règles de vie adaptées à l'environnement local.

## LE TRAVAIL SUR FICHE, UN SUPPORT SANS PLUS VALUE PÉDAGOGIQUE

- ▶ Le terme « fiche » n'apparaît qu'une fois dans les programmes de la maternelle, en ces termes : « Dans tous les cas, les situations inscrites dans un vécu commun sont préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches ».
  - ▶ A titre de comparaison, les mots « jeu » et « jouer » sont utilisés plus de 60 fois.
- ▶ C'est un des supports les plus utilisés pour les activités d'apprentissage en maternelle (Bautier, 2008).
  - ▶ Pourtant, il participe aux difficultés scolaires des élèves (Bautier, 2008 & Joigneaux, 2015).
- ▶ La fiche, de par sa nature, exclut des modes d'apprentissage plus collectifs, davantage accompagnés par l'enseignant ou basés sur des formes de médiation privilégiées par les programmes (manipulation d'objets, jeux de société, activités basées sur la langue orale).



- ▶ La fiche participe au « façonnage des savoirs », avec :
  - ▶ Des tâches déclinées sous forme d'actions, avec peu de tâches intellectuelles.
  - ▶ Des tâches se résumant souvent à « découpe et colle », « écris », « colorie », « entoure ».
- ▶ La tâche, sur une fiche, se focalise davantage sur ce qu'il faut faire plutôt qu'à ce qu'il faut mobiliser comme savoirs et compétences.
- ▶ Pour l'écrit, les fiches mettent essentiellement en avant la dimension technique (étude des sons, graphie, nom des lettres) au détriment de la dimension sociale (communicationnel ou littéraire).
- ▶ La fiche cloisonne les savoirs.

# RETOUR SUR LES OBSERVATIONS EN CLASSE ET LE QUESTIONNAIRE



**correspondance**

**décodage orthophonie orthographe**

**vocabulaire**

**lecture**  
**compréhension**

**sons complexes**

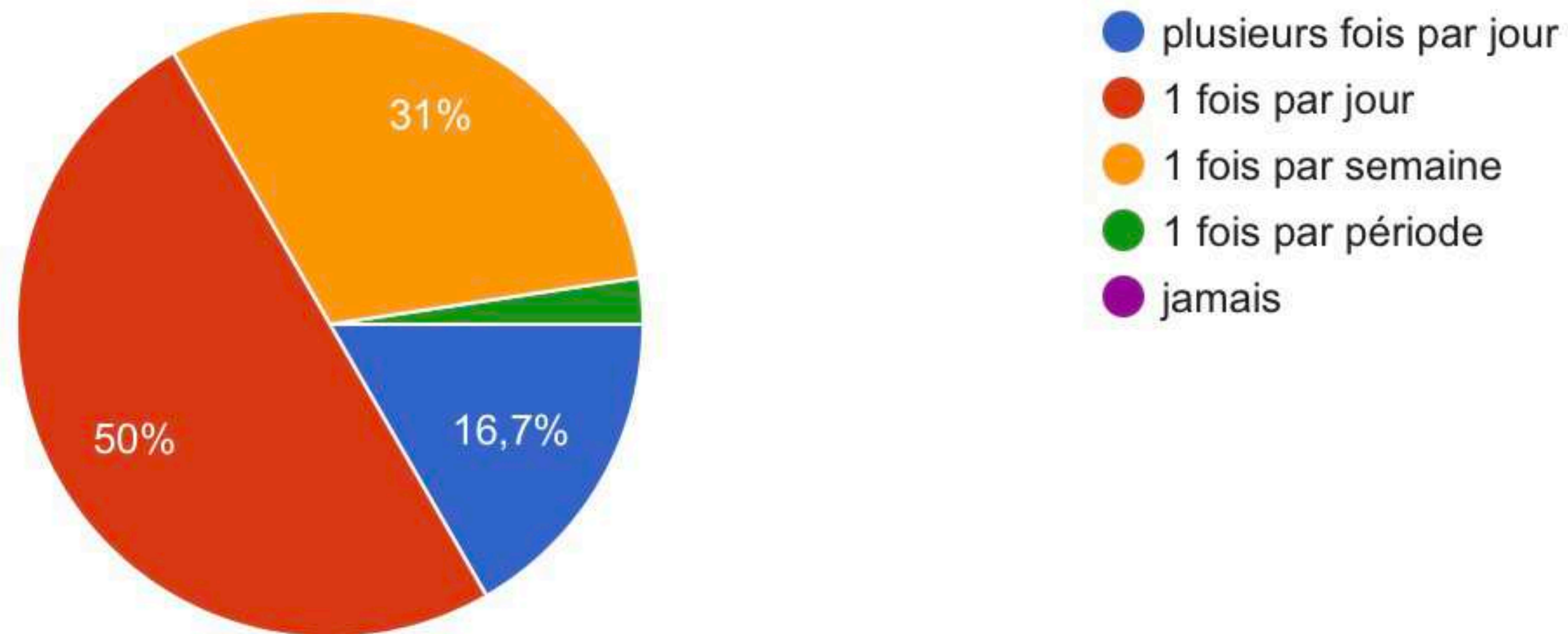
**geste syntaxe phonologie**

**collexique mémorisation**  
**concentration**

**principe alphabétique**

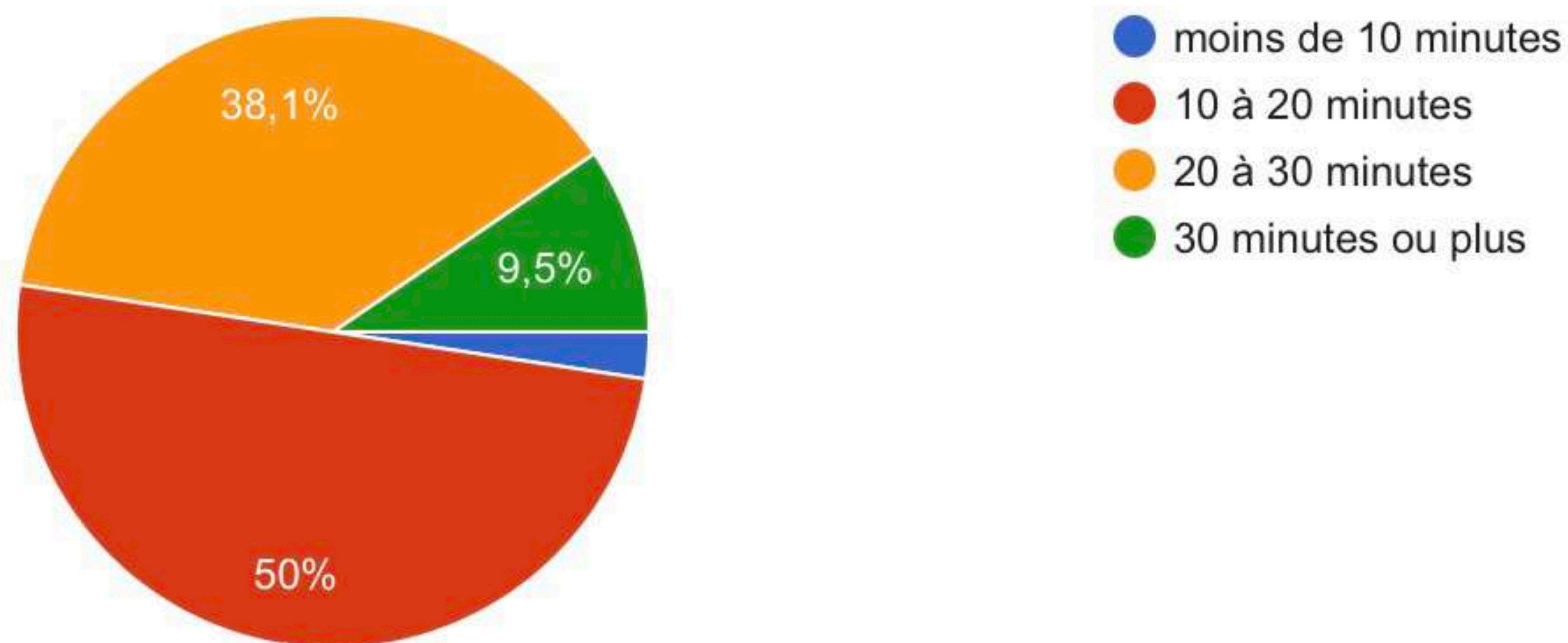
A quelle fréquence pratiquez-vous des **ateliers dirigés** mêlant conjointement le langage oral et écrit ?

42 réponses



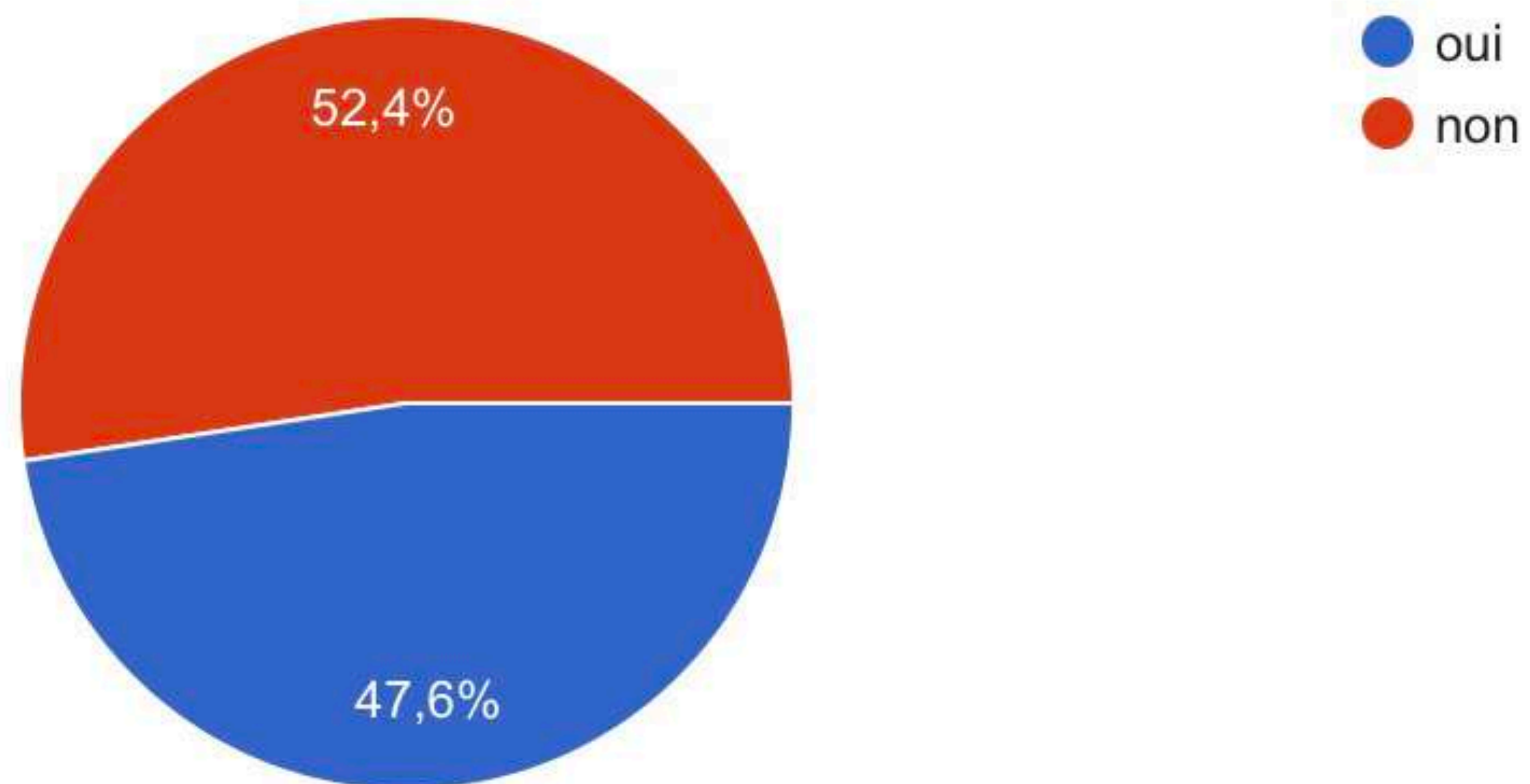
## Combien de temps consacrez-vous en moyenne par séance mêlant langage oral et écrit ?

42 réponses



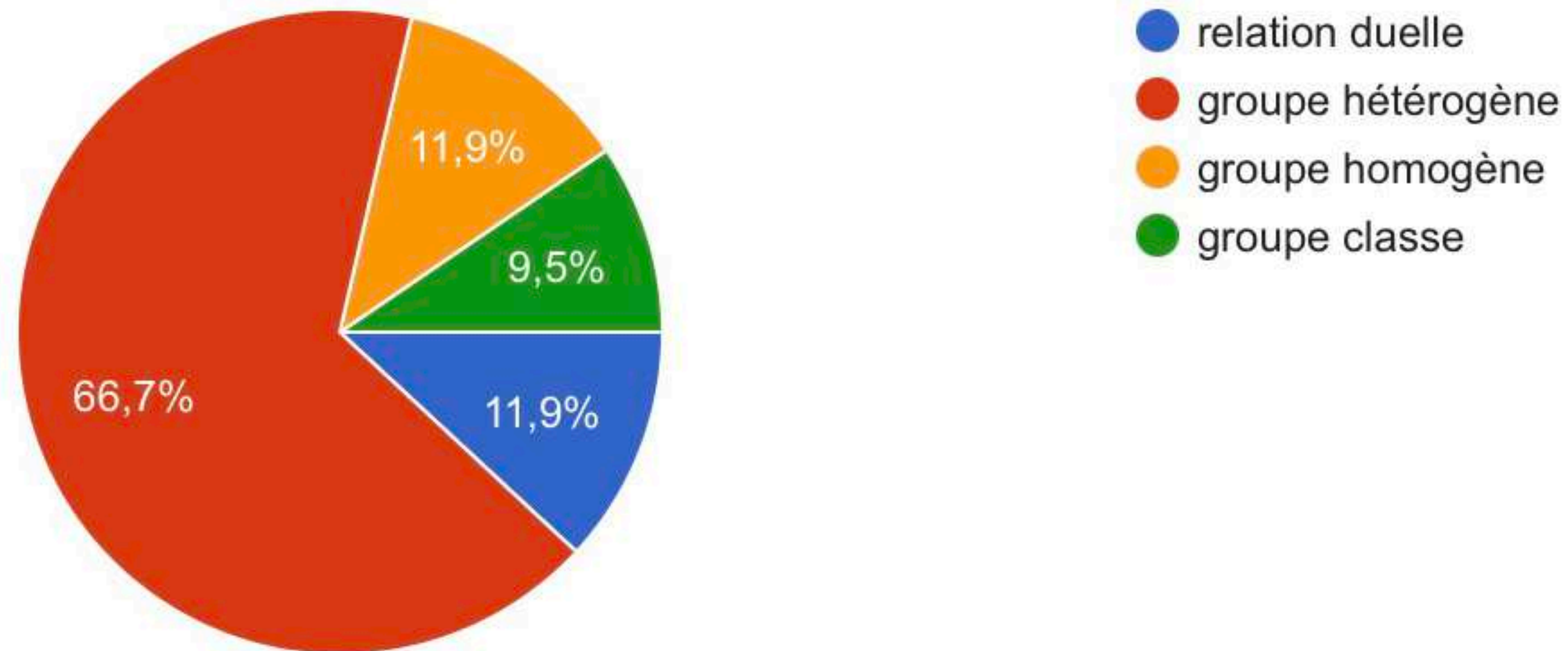
## Cela apparait-il clairement dans votre emploi du temps ?

42 réponses

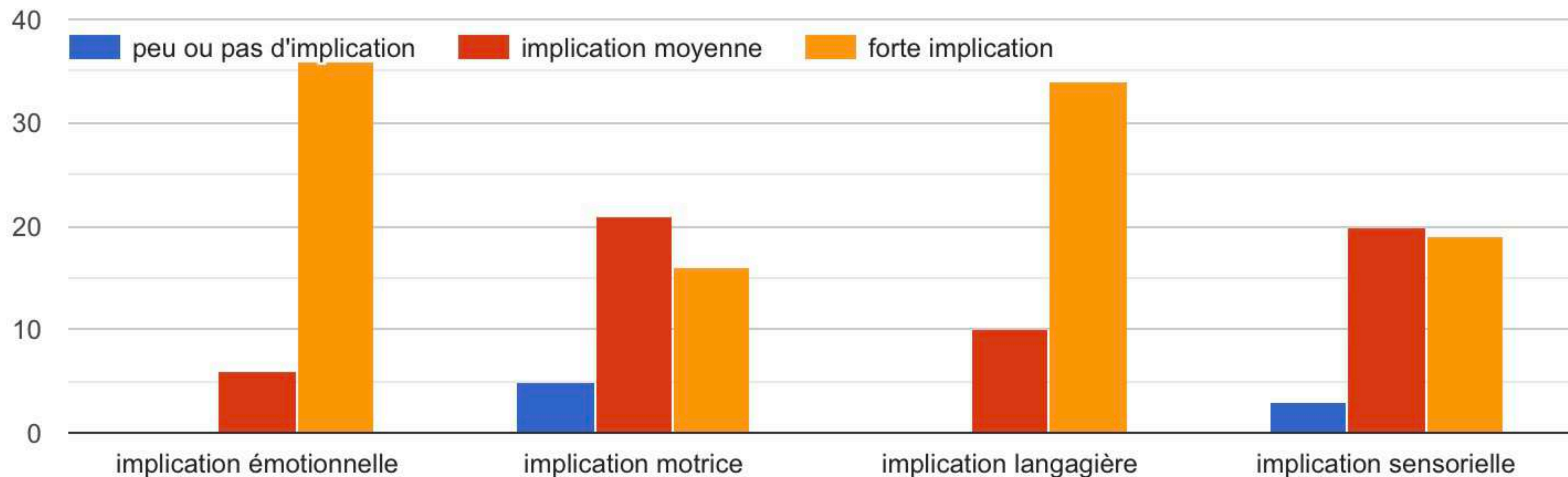


## Quelles sont les modalités de travail que vous mettez en oeuvre pour travailler conjointement langage oral et écrit ?

42 réponses



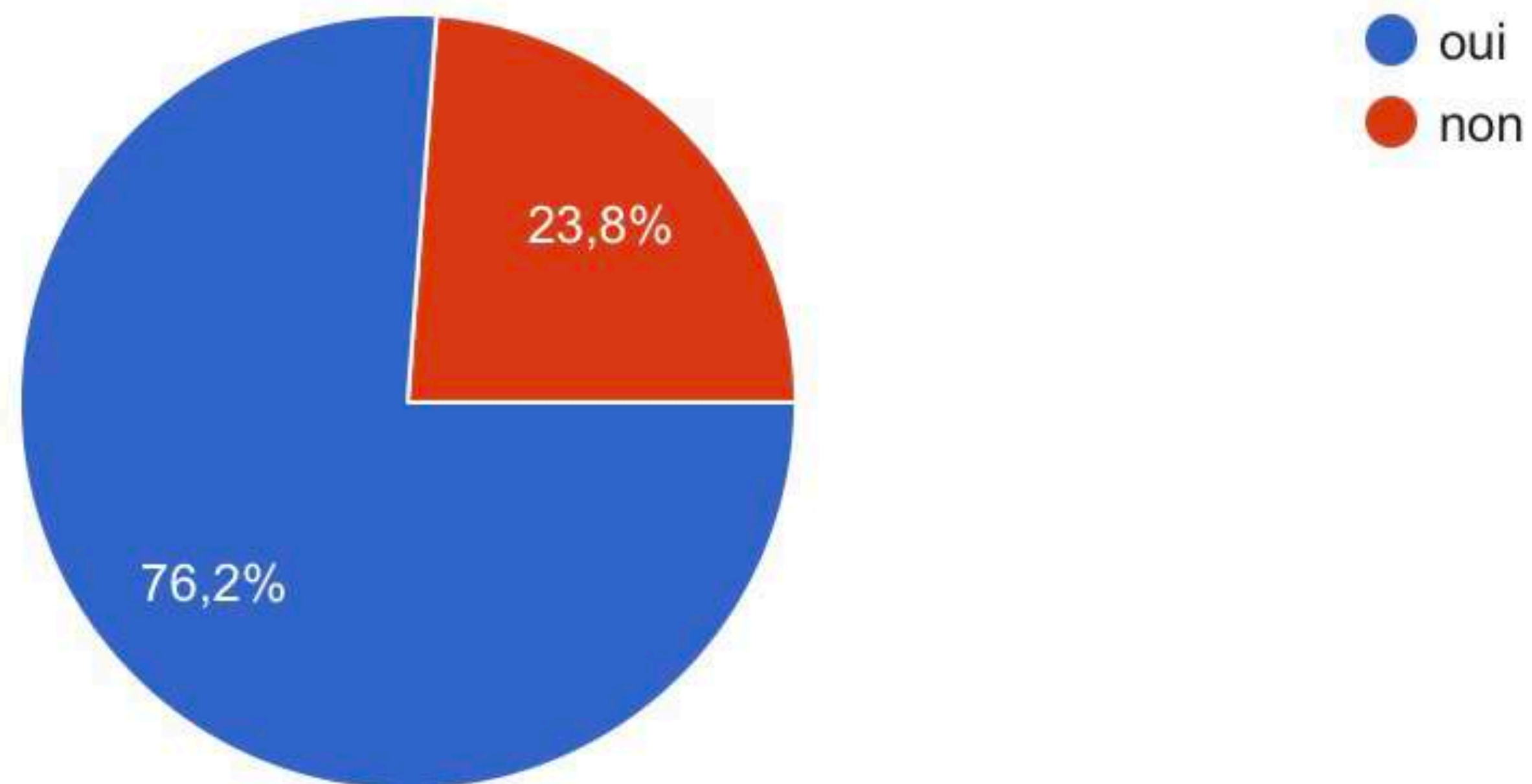
## En quoi l'approche par le jeu de société peut favoriser l'implication dans une activité langagière ?





Avez-vous des jeux de société privilégiés pour travailler exclusivement des compétences langagières ?

42 réponses



▶ Plusieurs remarques :

- ▶ Souvent, une dissociation dans les réponses sur les mots essentiels du langage entre le principe alphabétique, la (re)connaissance des lettres, la phonologie.
- ▶ Souvent, une dissociation dans les réponses sur les mots essentiels du langage entre le lexique et le vocabulaire.
- ▶ Une difficulté pour beaucoup de collègues (1 sur 2) à définir les modalités préférentielles pour traiter les apprentissages en langage (mais aussi tout apprentissage en classe) : **apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.**
- ▶ Lors des visites en classe, se pose la question du temps de parole : celle de l'enseignant et celle des élèves. La question de la compréhension à l'oral n'implique pas que seul l'enseignant accapare la parole en classe.
- ▶ La perception du ressenti enseignant sur la pratique du jeu de société en classe dans un but langagier et la réalité qui transparait à travers les visites en classe et les analyses des réponses dans le questionnaire.



PARTIE 2 : LE JEU DE SOCIÉTÉ, UN  
OUTIL RÉPONDANT AUX EXIGENCES  
DE PROGRAMMES

---

« ON NE JOUE PAS POUR  
APPRENDRE, ON APPREND PARCE  
QUE L'ON JOUE » (JEAN EPSTEIN)

## DÉFINITION DU JEU ET DU JEU DE SOCIÉTÉ

- ▶ Définition de « jeu » dans le Robert :
  - ▶ Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le PLAISIR qu'elle procure.
- ▶ Le jeu est, pour beaucoup d'espèces animales, les mammifères en particulier, une manière privilégiée d'apprendre.
- ▶ Le jeu de société se caractérise quant à lui par :
  - ▶ Un règlement, une règle du jeu.
  - ▶ Un nombre de participants variable.
  - ▶ La présence d'un ou plusieurs supports matériels.

- ▶ Gilles Brougère (2005) définit plus précisément le jeu selon 5 critères :
  - ▶ 1) La « fiction réelle », le jeu prend place dans un cadre spatio-temporel donné et implique une méta-communication. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité.
  - ▶ 2) La décision du joueur, il n'y a jeu que si le joueur le décide, ce qui renvoie à la fois à sa décision d'entrer dans le jeu et aux décisions qu'il prendra durant le jeu.
  - ▶ 3) La règle, elle structure le jeu et fait l'objet d'une acceptation collective par les joueurs.
  - ▶ 4) La frivolité, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créateur, on peut se surpasser.
  - ▶ 5) L'incertitude, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

# DES « JEUX » DE SOCIÉTÉ PRATIQUÉS QUI N'EN SONT PAS, DEUX EXEMPLES :



**\*\* À L'ABORDAGE !**

**COULEURS**

Barberouge attache ses cheveux à l'aide de rubans. Il en a plusieurs, mais celui qu'il préfère est bleu et jaune. Il le porte souvent.

Quelles sont les couleurs du ruban préféré de Barberouge ?

20

**\*\* À L'ABORDAGE !**

**TOPOLOGIE**

C'est au sud des Caraïbes, un soir de fête, que Barberouge a acheté Coco, son perroquet, pour un tonneau de rhum.

Où Barberouge a-t-il acheté Coco ?

20

**\*\* À L'ABORDAGE !**

**PHONOLOGIE**

Sur le bateau, les hommes aiment jouer à des jeux d'adresse. Quand ils perdent, ils se donnent des gages. L'un de leurs jeux est le bilboquet.

Quelle est la deuxième syllabe de ce nom ?

20

# VALIDATION D'ACQUIS

du jeu

## Promenade au parc

### Objectifs pédagogiques

Ce dossier, à dupliquer, s'adresse aux enfants de maternelles.

Il est un prolongement du jeu « Promenade au parc » avec des exercices de réinvestissements directs et de nouveaux exercices permettant de consolider le vocabulaire spatial et d'aborder des notions de numération.

Il propose une batterie d'exercices en abordant les notions suivantes :

- **Structuration de l'espace :**
  - Compréhension et utilisation à bon escent du vocabulaire de repérage dans l'espace.
  - Repérage des objets à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés.
- **Quantités et nombres :**
  - Reconnaissance des petites quantités en configurations connues : les constellations.
  - Association à leur écriture chiffrée.

NOTA — Vous trouverez, en marge des décors, des invitation à certaines manipulations :



Vous trouverez également, après les fiches, des vignettes à découper puis à coller :



### Détail des fiches

- 1 Positionner 4 objets dans le parc \*
  - 2 Positionner 6 objets dans le parc \*
  - 3 Positionner 7 objets dans le parc \*
  - 4 Positionner des objets dans le parc en les orientant \*
  - 5 Colorier des oiseaux suivant leur orientation
  - 6 Colorier le bon objet suivant sa position dans le parc.
  - 7 Colorier le bon objet de la bonne couleur.
  - 8 Colorier les objets de Léo et de Léa de deux couleurs différentes.
  - 9 Le jeu des 2 différences
  - 10 Le jeu des 3 différences
  - 11 Le jeu des 4 différences
  - 12 Le jeu des 5 différences
  - 13 Aider Léa à retrouver le bon parc parmi 4
  - 14 Aider Léo à retrouver le bon parc parmi 4
  - 15 Positionner 4 éléments de façon identique \*
  - 16 Positionner 6 éléments de façon identique \*
  - 17 Positionner 8 éléments de façon identique \*
  - 18 Coloriage codé : les constellations jusqu'à 3
  - 19 Coloriage codé : relation constellation-nombre jusqu'à 3
  - 20 Coloriage codé : relation constellation-nombre jusqu'à 6
- Annexe 1 Planche de vignettes à découper (pour fiches 1, 2, 3, 4, 15, 16 et 17)  
 ... Fiche « vierge » création ou confort \*\*  
 Annexe 2 Planche de vignettes à découper (pour fiche vierge ...)

\* en liaison avec l'annexe 1 à découper  
 \*\* en liaison avec l'annexe 2 à découper

BP 11 • 77501 Chelles cedex 01 • Tél. : 01 64 21 44 14 • Fax : 01 64 21 25 31

e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

site internet : oiseau-magique.com



# VALIDATION D'ACQUIS

du jeu

atelier de l'oiseau magique



## Promenade au parc

Auteur : Martine PASTUREL

Développement dossier : Vincent DENIZIOT



BP 11 • 77501 Chelles cedex 01 • Tél. : 01 64 21 44 14 • Fax : 01 64 21 25 31

e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

site internet : oiseau-magique.com

▶ Témoignage d'une enseignante :

- ▶ « Ça m'est arrivé de créer certains jeux où je me suis rendue compte que c'était encore trop scolaire. L'enfant sentait trop que c'était quand même encore du travail. Et, du coup, il est moins motivé, puisqu'il ne le voit pas vraiment comme un jeu. »



# LA PLUS VALUE DU JEU / JEU DE SOCIÉTÉ DU POINT DE VUE DE LA RECHERCHE

- ▶ 1) Dans les capacités de coopération.
  - ▶ Le jeu stimule les capacités d'entraide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.
- ▶ 2) Dans le langage.
  - ▶ Jouer accélère l'acquisition du langage chez les plus petits (test avec des jeux de construction type cubes).
- ▶ 3) Dans la résolution de problèmes.
  - ▶ Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction stimulent tout particulièrement cette capacité.
- ▶ 4) Dans la pensée contre-factuelle.
  - ▶ Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément.
- ▶ 5) Dans la maîtrise de soi.
  - ▶ À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, à mieux les réguler.
- ▶ 6) Dans la neurogenèse.
  - ▶ Jouer accroît le nombre de cellules nerveuses et synapses (tests laboratoires sur des mammifères en train de jouer).

- ▶ 7) Dans les compétences sociales.
  - ▶ Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits.
- ▶ 8) Dans la palette d'expressions.
  - ▶ Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.
- ▶ 9) Dans la réduction de l'angoisse.
  - ▶ Les jeux « à risques » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.
- ▶ 10) Dans la gestion des conflits.
  - ▶ Plus les enfants se chamaillent (sans excès), mieux ils résolvent plus tard les conflits sans recourir à la violence.
- ▶ 11) Dans la pensée mathématique.
- ▶ 12) Dans l'attention.
  - ▶ Les élèves sont plus attentifs en classe quand ils ont pu jouer entre temps, sans instruction et suivi de l'adulte. Une pause de 10 à 20 minutes est suffisante pour produire cet effet.
- ▶ 13) Dans le calme.
  - ▶ Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille, prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.

# LA PLUS VALUE DU JEU DE SOCIÉTÉ DU POINT DE VUE PÉDAGOGIQUE

- ▶ La pédagogie par le jeu de société est un 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 PERTINENT L'APPRENTISSAGE DE LA LANGUE ORALE ET ÉCRITE**

**FAVORISER LA COHÉSION D'UN GROUPE**

**ACTIVER LA PARTICIPATION DE TOUTE LA CLASSE**

**RENDRE LES CONTENUS PLUS INTÉRESSANTS AUX YEUX DES ÉLÈVES**



## **PARTIE 3 : CLASSIFICATION DES JEUX / LA PÉDAGOGIE DU LUDIQUE**

---

## AVERTISSEMENT

- ▶ La plupart des jeux présentés dans cette partie ne sont immédiatement pas utilisables dans leur forme du commerce avec des élèves de maternelle..
- ▶ C'est volontaire de notre part et suit un cheminement logique qui servira de conducteur pour une partie de la formation en constellation.

▶ **Catégorie 1 : Les jeux d'ambiance, de brise-glace.**

▶ Intérêts pédagogiques :

▶ Activer, réactiver, apprendre du vocabulaire.

▶ Travailler sur la rapidité de traitement et la culture générale et scolaire.

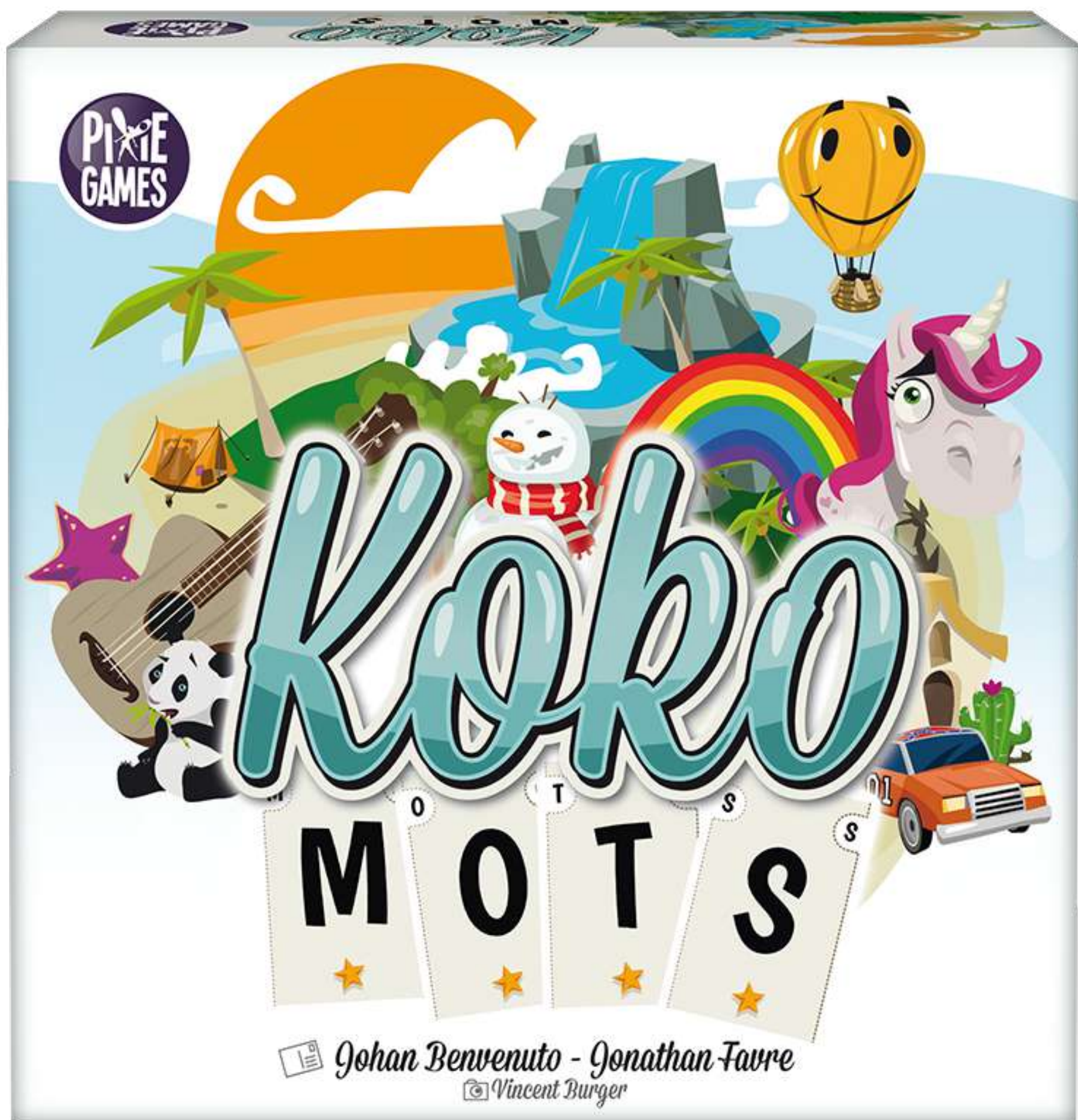
▶ Utilisation en classe :

▶ Temps court, entre deux activités ou en fin de séance.

▶ Mise en place rapide.

▶ Mode compétitif recommandé.

▶ Facilement adaptable aux objectifs et contenus spécifiques de la séance vue en classe.



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.







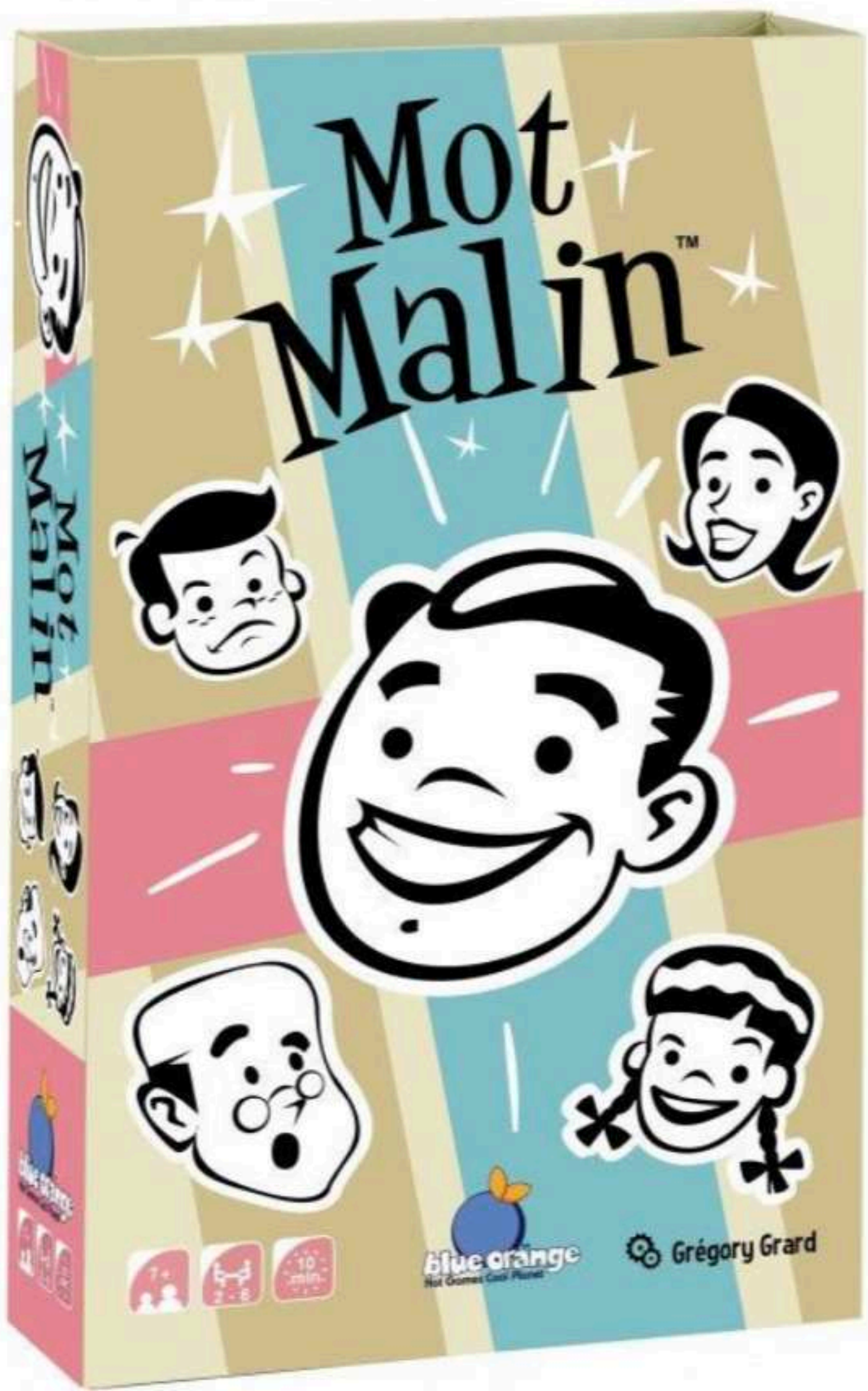
▶ **Catégorie 2 : Les jeux à associations d'idées.**

▶ Intérêts pédagogiques :

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

▶ Utilisation en classe :

- ▶ Mode coopératif.
- ▶ Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux élèves.



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>

Limite de temps : 5 minutes.

A	B	C	D
SUPER	ROUGE	FRANCE	VOITURE

A <sup>1</sup>	B <sup>1</sup>	C <sup>1</sup>	D <sup>1</sup>	1	AVION
A <sup>2</sup>	B <sup>2</sup>	C <sup>2</sup>	D <sup>2</sup>	2	MALADIE
A <sup>3</sup>	B <sup>3</sup>	C <sup>3</sup>	D <sup>3</sup>	3	JOUR
A <sup>4</sup>	B <sup>4</sup>	C <sup>4</sup>	D <sup>4</sup>	4	LIVRE


A	B	C	D
SUPER	ROUGE	FRANCE	VOITURE

1	AVION	Rafale - Canadair - Concorde - véhicule
2	MALADIE	Pandémie - Globule - Pasteur - vomir
3	JOUR	Anniversaire - Règles - Marseillaise - Berline
4	LIVRE	Encyclopédie - Mao - Misérables - Plan

**Raté**

Oups,  
visiblement,  
vous ne vous  
êtes pas du  
tout compris.

**Moyen**

Vous vous  
comprenez  
mieux, c'est  
un effort à  
prendre en  
compte !

**Bon**

Une connexion  
commence à  
s'établir  
entre vous !

**Excellent**

Vous avez  
développé de  
véritables  
dons de  
télépathe !

**Express**

**< 4**

**4-5**

**6-7**

**8+**

**Classique**

**< 8**

**8-11**

**12-14**

**15+**

**Expert**

**< 12**

**12-16**

**17-22**

**23+**



6 7 1

1 balle • ball  
 2 pluie • rain  
 3 souris • mouse  
 4 pizza • pizza  
 5 coffre • chest  
 6 bouquet • bouquet  
 7 carnet • notebook

1 balle • ball  
 2 pluie • rain  
 3 souris • mouse  
 4 pizza • pizza  
 5 coffre • chest  
 6 bouquet • bouquet  
 7 carnet • notebook

1 7 9

# En un Mot

En un Mot est un jeu d'association de mots rapide et addictif, dont le but est simple : Faire deviner 2 (ou 3) mots aux autres joueurs en donnant 1 seul mot-indice !

1. Trouvez un lien entre les mots imposés
2. Donnez 1 mot-indice pour faire deviner ces mots

1 6 3  
 1 2 7

1 chat • cat  
 2 main • hand  
 3 manteau • coat  
 4 théâtre • theatre  
 5 cheval • horse  
 6 enfant • child  
 7 écrivain • writer

1 chat • cat  
 2 main • hand  
 3 manteau • coat  
 4 théâtre • theatre  
 5 cheval • horse  
 6 enfant • child  
 7 écrivain • writer

1 2 7



Soyez le PLUS RAPIDE  
 À répondre et DÉFAUSSEZ  
 VOS CARTES POUR GAGNER !

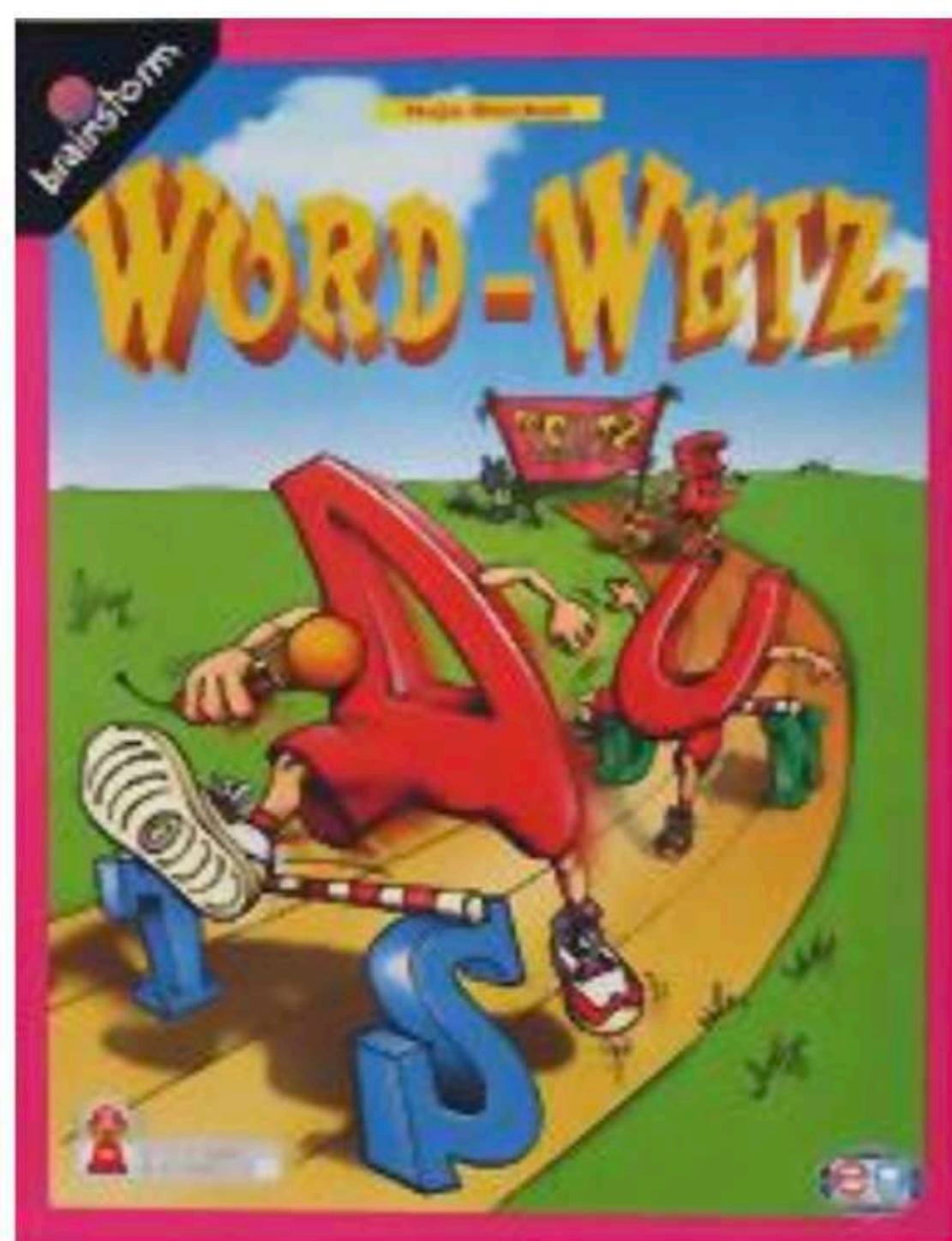
▶ **Catégorie 3 : Les jeux de lettres et de mots.**

▶ Intérêts pédagogiques :

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

▶ Utilisation en classe :

- ▶ Mode coopératif ou compétitif..
- ▶ Développer la créativité en faisant élaborer de nouveaux modèles aux élèves.



### But du jeu :

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

### Comment jouer?

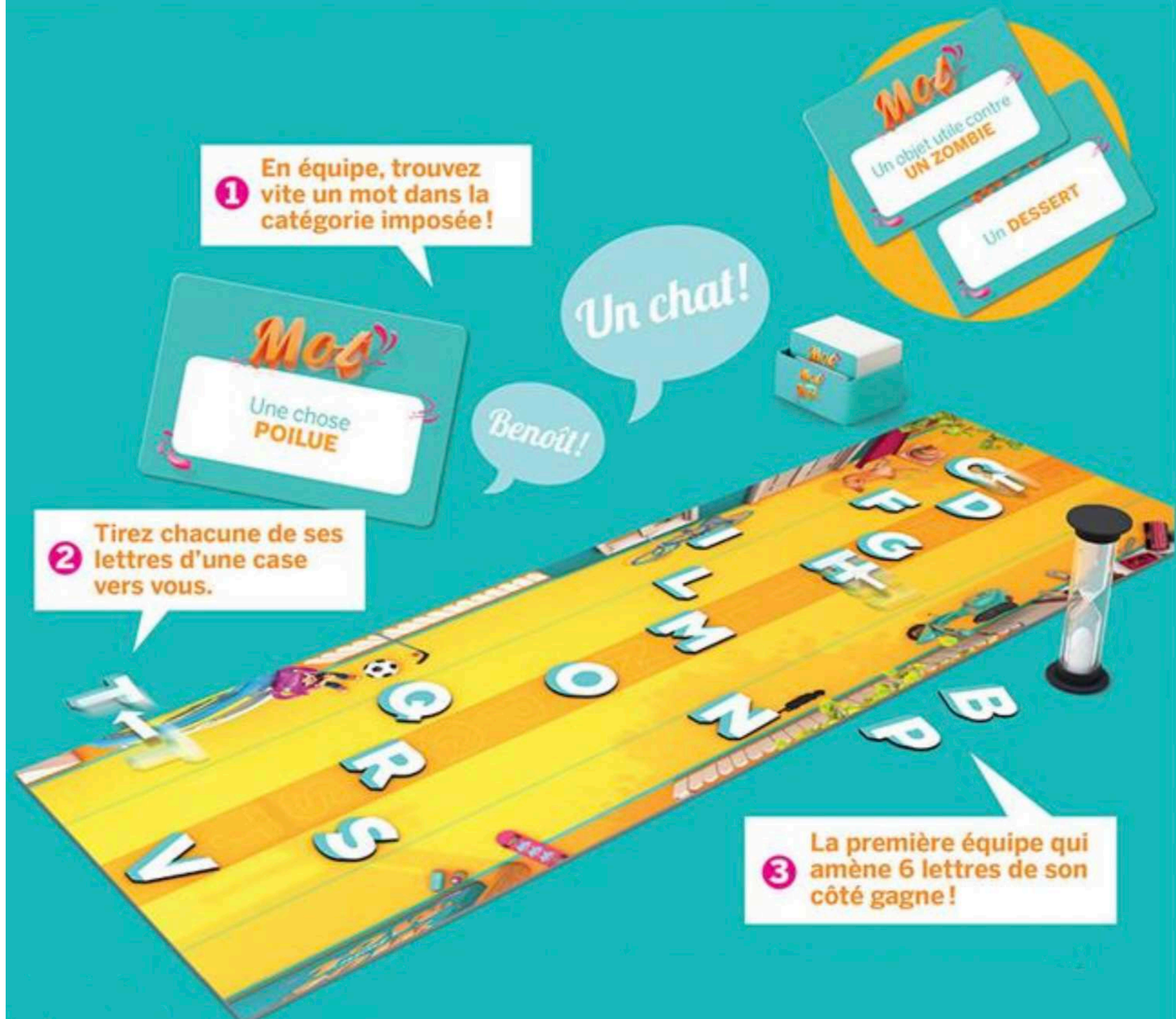
Proposer un mot avec les 3 cartes consonnes retournées

- 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!**







## Mot

Un **JOUET**

Quelque chose  
qu'on **LANCE**

Quelque chose que  
l'on trouve dans  
un **FOYER POUR  
PERSONNES ÂGÉES**

Une **MER**  
ou un **OCÉAN**

Quelque chose  
qui vient  
**DANS UN TUBE**

Un **MÉTIER**  
lié à la santé

## Mot

Un **LANGAGE**  
ou une **LANGUE**

Quelque chose  
que l'on peut **LOUER**

Quelque chose ou  
quelqu'un que l'on  
trouve à **L'ÉCOLE**

Une chose  
dont il ne faut  
pas **ABUSER**

Quelque chose  
que l'on trouve  
dans un **MUSÉE**

Un **MOYEN  
DE TRANSPORT**  
utilisé en ville

## Mot

Quelque chose  
alimenté par  
**DES PILES**

Quelque chose  
que l'on **BRÛLE**  
intentionnellement

Un **CRUSTACÉ**  
ou un **MOLLUSQUE**

Un type **D'ÉPICE**  
ou **DE FINES  
HERBES**

Quelque chose  
qui crée une  
**DÉPENDANCE**

Un animal qui est  
**NOIR, BLANC**  
ou **NOIR ET BLANC**

EQUIPE 1

BCDFGHI LMNOPQRSTV

EQUIPE 2



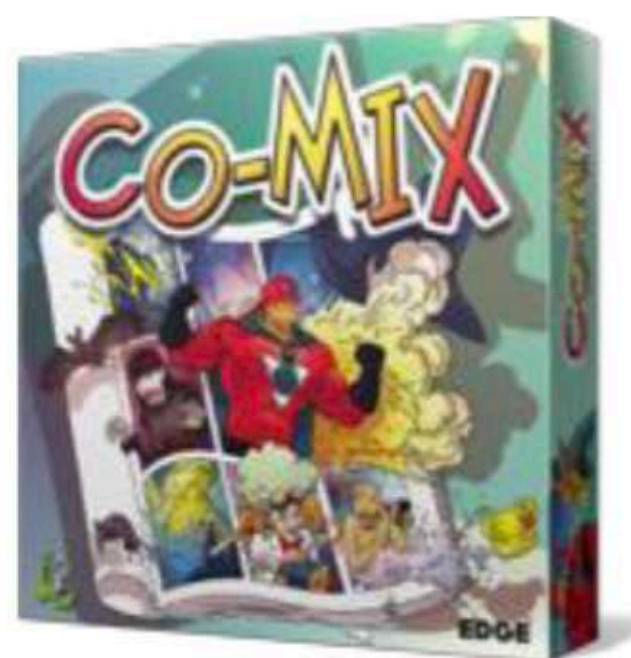
## ▶ **Catégorie 4 : Les jeux de narration et d'argumentation.**

### ▶ Intérêts pédagogiques :

- ▶ Encourager l'expression orale et écrite.
- ▶ Décoder et interpréter une image.
- ▶ Aider à la construction du schéma narratif.
- ▶ Utiliser des connecteurs logiques et respecter une cohérence.
- ▶ Développer des personnages et un decorum.
- ▶ Faciliter le travail en binôme, en groupe élargi, l'improvisation et la coopération.

### ▶ Utilisation en classe :

- ▶ Mode coopératif.
- ▶ Développer la créativité en faisant écrire et réécrire des histoires.

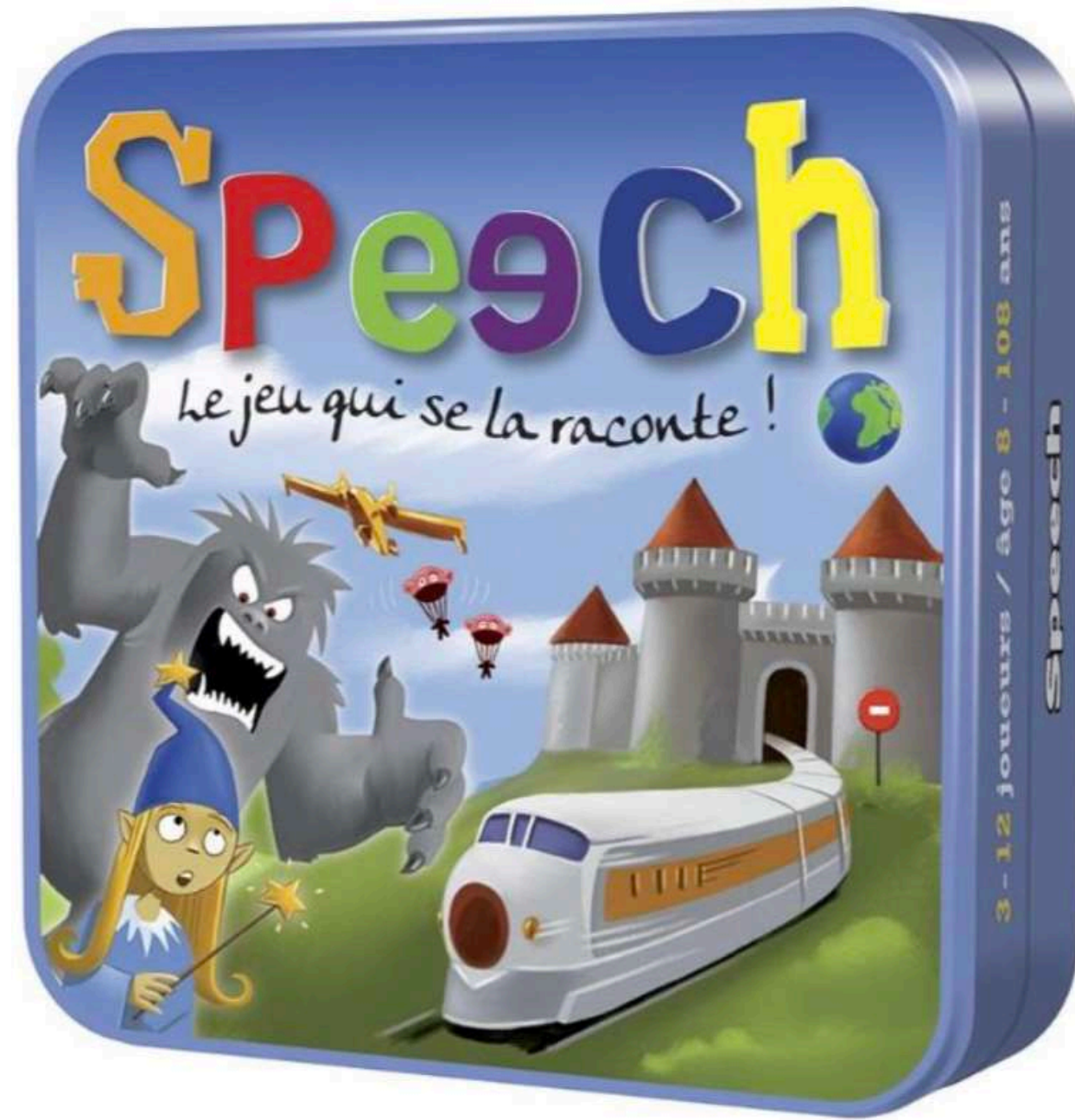


## LISTE DE TITRES

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







## 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:

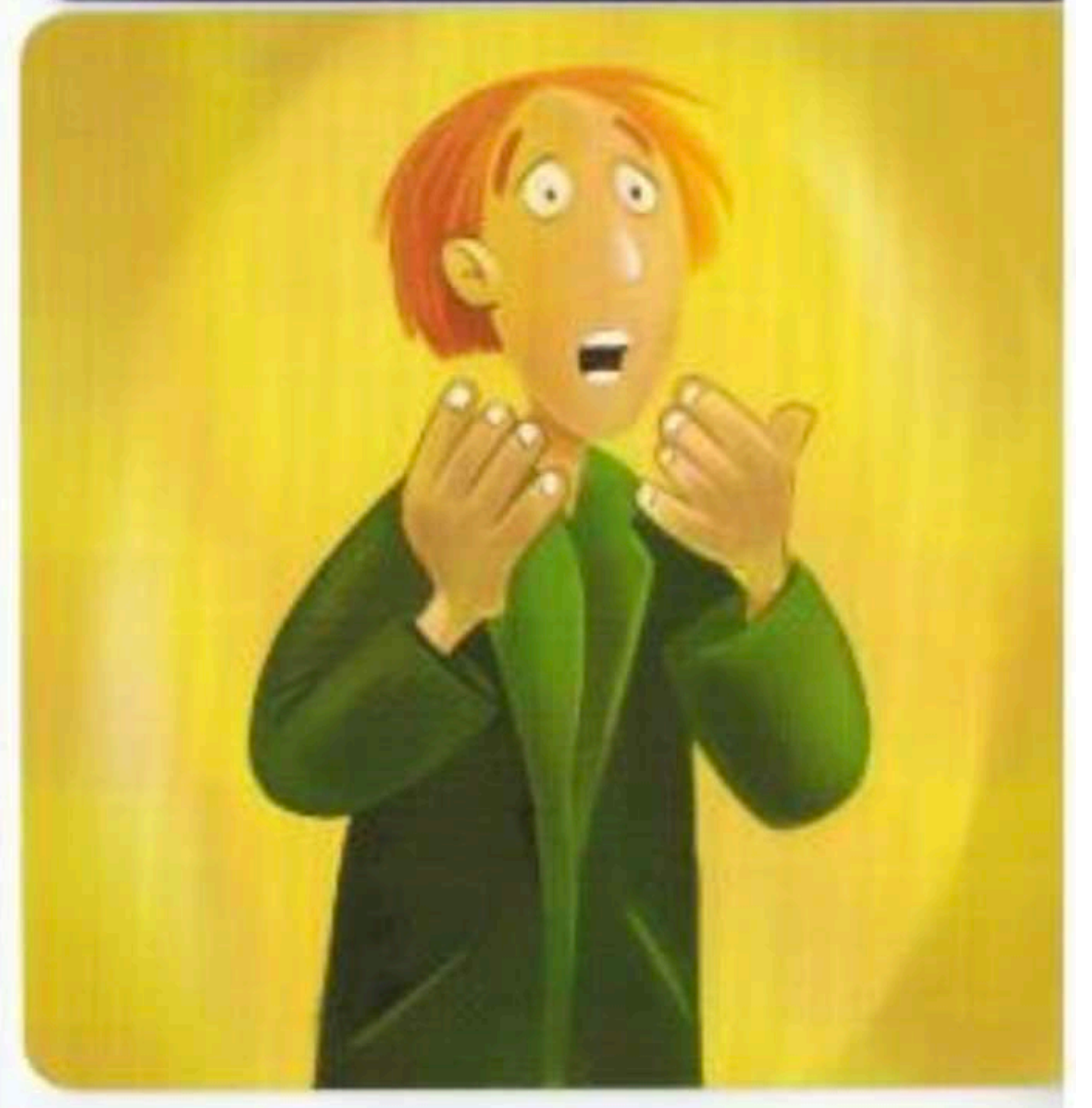
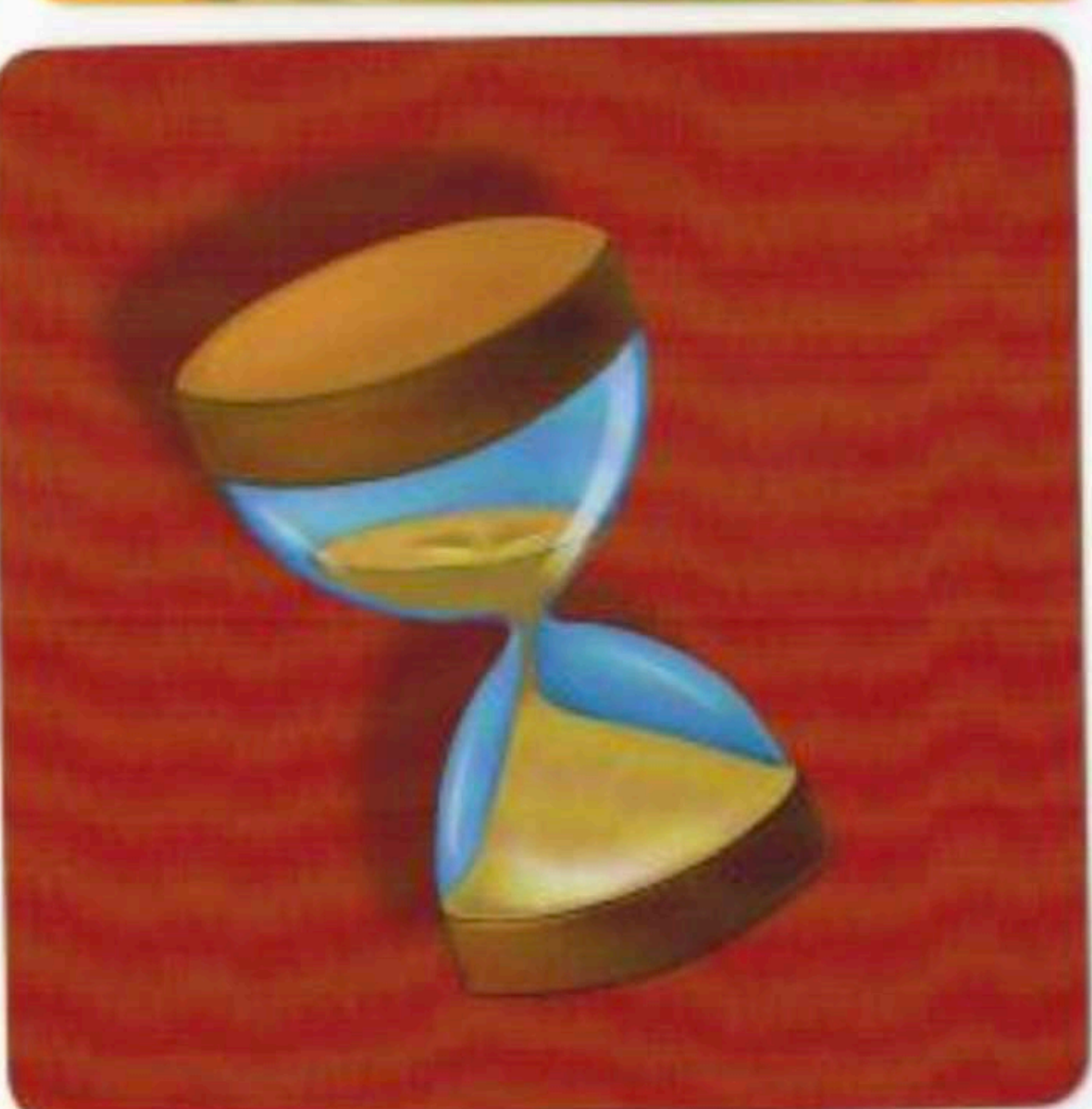
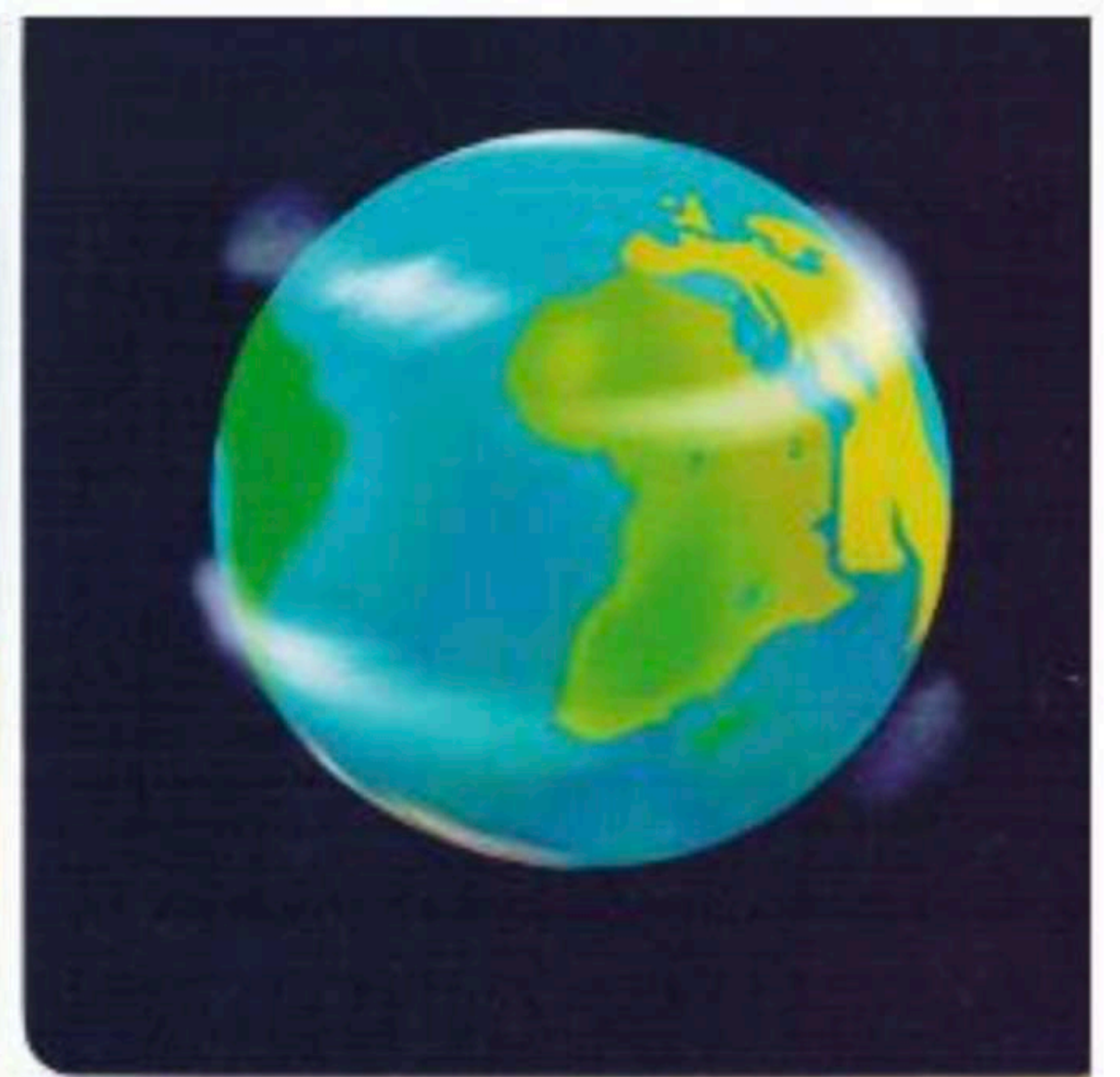
- Expliciter des associations d'idées
- Raconter une histoire improvisée
- Revoir le schéma narratif
- Utiliser des connecteurs logiques
- OU Argumenter dans un débat

### **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**







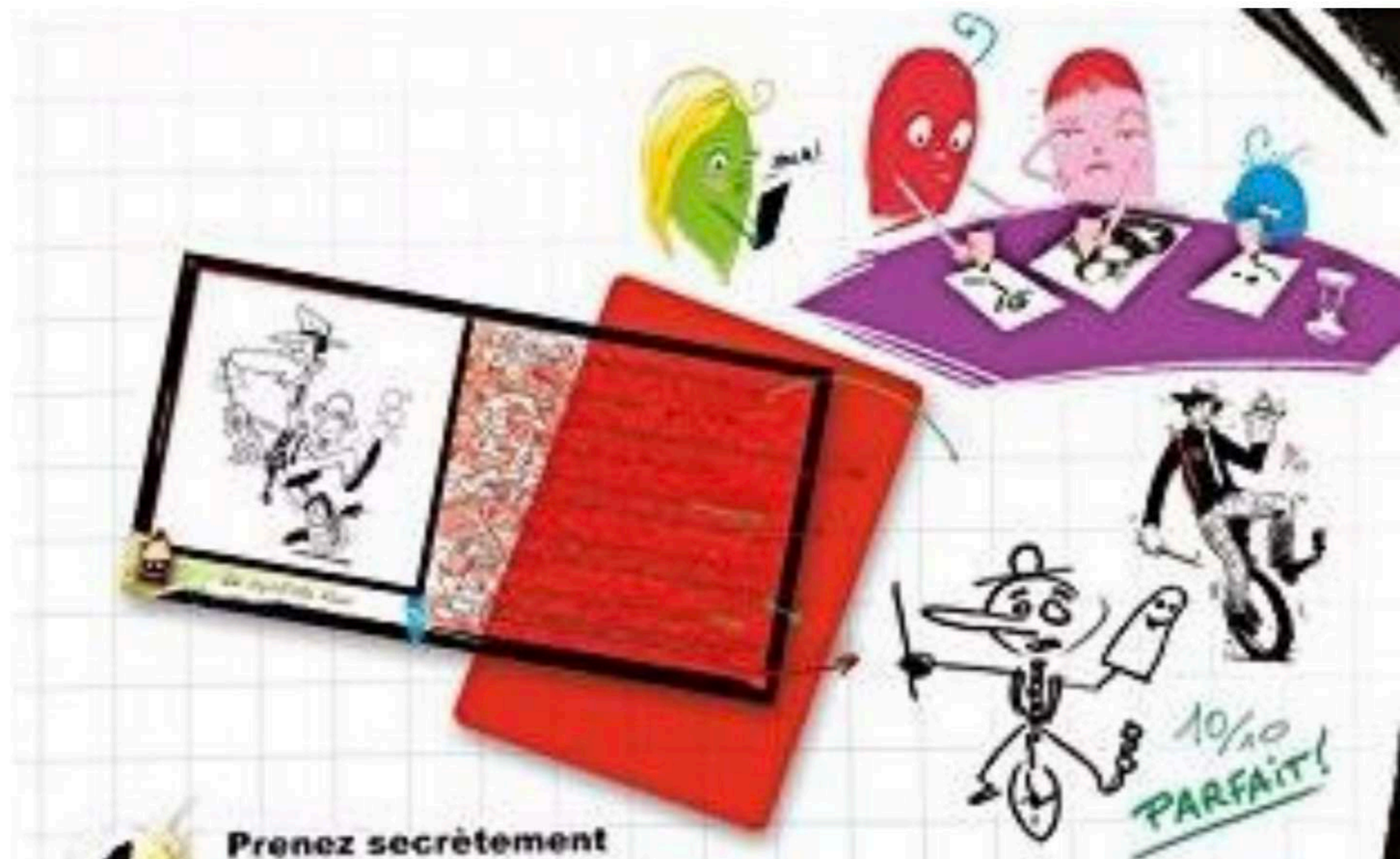
## ▶ **Catégorie 5 : Les jeux de dessin.**

### ▶ Intérêts pédagogiques :

- ▶ Favoriser l'attention et l'écoute.
- ▶ Favoriser l'observation et la compréhension orale.
- ▶ Encourager une dynamique de groupe.
- ▶ Développer la créativité.
- ▶ Développer l'intelligence manuelle.

### ▶ Utilisation en classe :

- ▶ Mode compétitif.
- ▶ Développer la créativité en faisant développer de nouveaux modèles aux élèves.
- ▶ Se familiariser avec d'autres outils numériques.



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 !



## ▶ **Catégorie 6 : Les jeux d'énigmes.**

### ▶ Intérêts pédagogiques :

- ▶ Elargir son champ lexical.
- ▶ Développer de la culture générale et scolaire.
- ▶ Encourager une dynamique de groupe.
- ▶ Développer l'intelligence interpersonnelle.

### ▶ Utilisation en classe :

- ▶ Mode compétitif.
- ▶ Développer la créativité en faisant développer de nouveaux modèles aux élèves.

## LES ÉTAPES D'UNE SÉANCE / SÉQUENCE LUDO-PÉDAGOGIQUE

- ▶ La pédagogie du ludique procède par détour, par de l'indirect : l'apprenant n'est pas immédiatement conscient du but visé sinon on arrive à un travestissement du principe du jeu à des fins purement pédagogiques.
- ▶ Un debriefing est donc indispensable à la structuration de cet apprentissage (cf. Les 4 étapes d'une séance ludo-pédagogique).






- ▶ **4 étapes incompressibles dans une séance ludo-pédagogique :**
- ▶ 1) La contextualisation : on apporte la consigne, les règles, les outils, les gages, etc.
- ▶ 2) L'expérimentation : c'est le temps où l'on vit le jeu.
- ▶ 3) La capitalisation : il correspond au debriefing à chaud du temps de jeu vécu.
- ▶ 4) La ré-appropriation lors d'une autre séance.

- ▶ **Quel type de questions poser lors de la phase de capitalisation ?**
- ▶ Uniquement des questions ouvertes du type :
  - ▶ Qu'avez vous ressenti lors de cette partie ?
  - ▶ Qu'avez-vous aimé ou pas dans ce jeu ? Pourquoi ?
  - ▶ Qu'avez-vous trouvé facile ou difficile ? Pourquoi ?
  - ▶ A quoi a servi ce jeu à l'école ? Qu'est-ce qu'on a travaillé sans forcément s'en rendre compte ?
  - ▶ Qu'est-ce-que ça a permis d'améliorer ou d'entraîner chez nous ?
  - ▶ Comment faire pour améliorer ses chances de réussir / de gagner dans ce jeu ?





# FAIRE CONSCIENTISER LES MÉCANIQUES D'UN JEU DE SOCIÉTÉ AUX ÉLÈVES

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

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

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

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

# SE PROJETER SUR LE TRAVAIL EN CONSTELLATIONS

## ▶ Le calendrier :

- ▶ Toutes les formations en constellation se dérouleront à Fourmies, dans l'école Primaire Aragon / Mendès France.
- ▶ Temps 1 : Le 30 novembre 2022.
- ▶ Temps 2 : Le 14 décembre 2022.
- ▶ Temps 3 : Le 1er mars 2023.
- ▶ Temps 4 : Le 15 mars 2023.
- ▶ Temps 5 : Le 10 mai 2023.

- ▶ Réunion en constellation n°1 le 30 novembre 2022 :
  - ▶ Un temps commun de mise en situation de jeu de société, avec une réflexion des stagiaires sur les compétences et objectifs développés par le jeu présenté.
  - ▶ Un temps de présentation d'une partie des ressources en jeux de société acquises par l'Inspection de la circonscription, ayant pour objectif le développement premier de compétences langagières.
  - ▶ Un temps de réflexion en constellation autour du projet de formation collaboratif : créer un jeu de société à visée langagière, faisant appel à un des six grands types de jeu présenté, avec pour finalité de le mettre à disposition de tous les enseignants sur le site de la circonscription.