

10.01.24

Webinaire

DEVENEZ MAITRE DES JEUX



*Concevez des jeux scénarisés et
des activités ludiques stimulantes*

"What we learn with
pleasure, we never forget"

- Alfred Mercier

Manuela Dalla Palma

[LinkedIn](#)

Membre de l'association



Apprendre
et former
avec SCIENCES
les COGNITIVES

☀ Ludopédagogie & Neurosciences ☀

Quel que soit son âge, l'être humain recherche toujours les activités lui procurant le plus de **plaisir** !

L'utilisation de la ludopédagogie est validée par les neurosciences :

- ✓ naissance d'**émotions positives**
= facilitation de la **mémorisation** et de la **compréhension**
- ✓ recours à l'**expérimentation**
= **ancrage plus important** des savoirs et des compétences
- ✓ degré d'**engagement** plus fort
= rétention **plus efficace** et **plus durable** des apprentissages



☀ Jeux scénarisés ☀

MYSTERY GAME

Un **Mystery Game** peut se jouer seul ou en équipe. L'objectif est de **résoudre un mystère**.

Les joueurs endossent le rôle d'**enquêteurs**, de **détectives** ou de **policiers**. Ils peuvent travailler en **brigades**.

Le scénario fonctionne dans l'esprit d'un **WHODUNNIT** ou d'un **CLUEDO** avec des **indices à réunir**.

ESCAPE GAME

Un **Escape Game** est un jeu d'énigmes **en équipe**. Les joueurs évoluent dans un lieu **clos** et **thématisé**.

Ils doivent résoudre des **énigmes** dans un **temps imparti** pour réussir à **s'échapper** ou à accomplir une **mission**.



Une équipe



Un temps imparti



Une mission



Un scénario

Avantages des jeux scénarisés

- **CHAMP DES POSSIBLES INFINI** : Ils s'adaptent à **tous les âges**, **tous les publics** et toutes les **thématiques**.
- **INTELLIGENCE COLLECTIVE & AUTONOMIE** : Ils apprennent à **communiquer**, à **coopérer** et à **s'organiser**.
- **COMPETENCES SOCIALES** : Ils apprennent le **vivre ensemble** et le **respect des règles** définies.
- **COMPETENCES DISCIPLINAIRES** : Ils permettent de mobiliser simultanément de **nombreuses compétences**.
- **TRANSVERSALITE** : Ils peuvent être des **projets pluridisciplinaires** (dans l'esprit d'un E.P.I.).
- **MOTIVATION & CONCENTRATION** : Ils sont souvent source de **plaisir** et de **motivation** pour les participants.

De plus, les jeux scénarisés répondent à diverses problématiques actuelles :

☹ **Mes élèves sont trop nombreux pour pouvoir tous s'impliquer et s'exprimer !**

▶ Ces jeux peuvent se jouer en îlots, quel que soit le nombre d'élèves.

☹ **Mes classes sont très hétérogènes !**

▶ Ces jeux fonctionnent très bien quand ils sont adaptés aux classes et que les équipes sont bien constituées.

La pédagogie différenciée est tout à fait applicable aux jeux scénarisés.

☹ **Mes élèves manquent de motivation !**

▶ Ces jeux renforcent l'engagement des élèves.



Interdisciplinarité / Transversalité

Les jeux scénarisés se prêtent parfaitement à l'**interdisciplinarité** qui prend alors tout son sens.

Il est simple de mêler une langue étrangère à de l'**histoire**, mais aussi à des **sciences** ou à des **mathématiques**.

Voici quelques exemples concrets :

- **Harry Potter** (Anglais + Latin)
- **Halloween** (Anglais + Sciences)
- **Sherlock Holmes** (Anglais + Sciences)
- **King Arthur** (Anglais + Histoire)
- **Titanic** (Anglais + Sciences/Maths)
- **Second World War** (Anglais + Histoire)



Compétences langagières

Il est possible de solliciter (presque) toutes les compétences langagières au cours d'un jeu.

 **Compréhension écrite** : Cette compétence est souvent dominante lors des jeux scénarisés.

- comprendre les **instructions** de la feuille de route et les **consignes** des épreuves
- trouver des **informations clefs** dans une lettre ou un document authentique
- comprendre des **définitions de mots croisés** ou des **devinettes**


 **Expression écrite** : Cette compétence est généralement plus limitée.

- retrouver des **mots effacés**, compléter des **grilles de mots croisés** (pour réinvestir le lexique étudié)
- **compléter un message** en partie effacé, **rédigé un petit texte**

 **Compréhension orale** : Cette compétence peut constituer le **point de départ du jeu**.

Il peut aussi s'agir d'un document **audio** ou **vidéo** qui **tourne en boucle** dans une salle adjacente ou n'est **accessible sur un ordinateur ou une tablette** qu'à l'aide d'un **code** qu'il faut trouver au préalable.

- comprendre la mission ou les objectifs du jeu scénarisé
- suivre des **instructions orales** (données par le professeur ou via un support audio/vidéo)
- comprendre les informations essentielles d'un **témoignage**, de la **description d'un suspect...**

 **Expression orale en interaction** : Cette compétence fait partie inhérente du jeu scénarisé dont la règle doit être de ne parler qu'en anglais tout au long de la partie. Afin de renforcer l'usage de cette compétence, le professeur peut jouer un personnage avec lequel les élèves devront interagir. Il peut s'agir de :

- **discuter** avec ses coéquipiers, **expliquer**, **justifier** son point de vue...
- **solliciter de l'aide** (demander un objet ou un indice à un personnage)
- **convaincre** (en expliquant un besoin, en complimentant un personnage pour l'amadouer...)
- élaborer des **stratégies** (détourner l'attention d'un personnage pour subtiliser un objet ou l'éloigner...)

Conception

Le professeur s'implique comme il le souhaite (selon ses compétences et ses goûts) et peut y aller **pas à pas**.

Plus un jeu scénarisé est créé **sur mesure**, plus il sera fructueux et agréable à jouer pour ses participants.

Concevoir un jeu scénarisé à plusieurs permet de se **répartir les tâches selon les compétences de chacun**.

Cela permet aussi d'avoir des regards croisés sur le scénario pour **éviter les incohérences**.

★ **BEGINNER** ▶ **Faire jouer des scénarios déjà prêts**. Si besoin, modifier des épreuves pour les adapter.

Il est préférable d'y jouer soi-même une fois afin de s'approprier le scénario et les épreuves.


Sites : <https://www.cquesne-escapegame.com/anglais> (onglets préparation et ressources)




<https://www.editions-hatier.fr/coin-pedago-escape-games-pedagogiques>

Escape Games par NATHAN - dossier incluant 3 scénarios avec documents supports & ressources numériques (70€)

 Documents supports de qualité réalisés par des professionnels. Gain de temps considérable.

 Pas toujours adapté aux élèves (trop facile ou trop difficile). Moins simple de s'approprier le jeu d'un autre.


★ ★ **INTERMEDIATE** ▶ **Créer le scénario, les épreuves et indices, ainsi que les documents supports**.

 Scénario maîtrisé. Épreuves pertinentes et sur mesure qui réinvestissent tout ce qui a été vu en classe.

 Conception chronophage, surtout pour les documents supports. Besoin d'accessoires : cadenas, coffres...

★ ★ ★ **ADVANCED** ▶ **Créer un jeu scénarisé immersif de A à Z et interpréter un personnage**.

 Richesse des interactions. Immersion totale qui donne une autre dimension au jeu. Expérience unique.

 Conception et mise en place très chronophage. Besoin d'un budget pour les décors et les accessoires.

Création des équipes

La création d'équipes équilibrées est essentielle au bon déroulement du jeu scénarisé.

Les élèves peuvent constituer des **brigades de 3 ou 4 enquêteurs**.

🌸 CE QU'IL FAUT EVITER :

- Laisser les élèves constituer leurs équipes car elles sont souvent dysfonctionnelles ou inégales.
- Imposer les équipes car cela risque de buter certains élèves et de créer des tensions dès le début du jeu.

➔ MON CONSEIL : **RAINBOW TEAMS**

Cette méthode permet de créer des équipes équilibrées tout en laissant une part de **liberté** aux élèves.

❶ **Attribuer une couleur à chaque élève** en fonction de son niveau et de son implication (sans le révéler).

Cette couleur peut être attribuée au trimestre mais également être évolutive sur l'année.

On attribue 3 couleurs pour constituer des équipes de 3 ou bien 4 couleurs pour constituer des équipes de 4.

❷ **Laisser les élèves constituer leur équipe** à l'unique condition qu'elle contienne **toutes les couleurs**.

❸ Si besoin, on peut **attribuer un rôle à chaque couleur** pour faciliter le fonctionnement de l'équipe.

Tout comme pour le fonctionnement en îlot, voici quelques exemples de rôles :

- **CAPTAIN** (*leader, il veille à ce que tous parlent anglais au sein de son équipe*)
- **MESSENGER** (*messenger et porte-parole de l'équipe, il parle avec les personnages*)
- **SECRETARY** (*il remplit la feuille de route et rédige les réponses de son équipe*)
- **TIME & SECRET KEEPER** (*il surveille le chronomètre et veille à ce que ses coéquipiers restent discrets*)



Règles du jeu

Il est nécessaire d'établir certaines règles afin que le jeu se déroule dans des conditions optimales.

🌸 COMMENT EVITER LA COMPETITION :

Si l'on annonce que l'équipe gagnante sera celle qui sera la plus rapide à résoudre les énigmes, cela risque de favoriser des comportements négatifs, voire d'empêcher le bon déroulement du jeu.

Certains joueurs seront prêts à tout pour arriver premiers : ils pourront bâcler les épreuves, avoir recours à la tricherie, faire preuve de mauvais esprit en cachant les indices pour les autres équipes...

Une fois la première équipe arrivée, certains joueurs pourront cesser de jouer car ils n'auront plus d'objectif.

➔ MON CONSEIL : Avertir que la première équipe ayant terminé le jeu n'est pas forcément la gagnante si sa feuille de route n'est pas correctement remplie ou qu'elle est incomplète.

Spécifier que toutes les équipes qui termineront le jeu avec une feuille de route complète seront gagnantes.

🌸 COMMENT EVITER LES TRICHERIES :

Certains joueurs seront tentés de tricher et d'espionner les autres équipes pour avoir des réponses.

Ils pourront brûler les étapes et trouver un indice en regardant une autre équipe fouiller avant eux.

➔ MON CONSEIL : Spécifier que toutes les équipes qui réaliseront toutes les épreuves seront gagnantes.

- Ne **valider la découverte de l'indice** que si l'épreuve a été complétée sur la feuille de route.

Chaque épreuve peut être validée par une signature ou par un tampon apposé par le professeur.

- Cacher les indices des équipes à des **endroits différents**.

- Disséminer des **faux indices** pour induire en erreur et ralentir les tricheurs.

Durée : Évaluer la durée d'un jeu scénarisé n'est pas toujours simple, surtout quand on débute !

CE QU'IL FAUT EVITER : Un scénario trop ambitieux que les élèves ne pourront pas terminer.

Lors de la première organisation d'un jeu scénarisé, mieux vaut tabler sur un temps de jeu plus court pour être sûr que les élèves pourront **réaliser les épreuves** et **remplir leur(s) mission(s)**.

Il faut prévoir un jeu plus court que la durée d'une séance de cours, par exemple autour de **40 minutes**.

Le temps restant peut permettre de **débriefer avec les élèves**, ce qui est utile pour améliorer le scénario.

MON CONSEIL : **CRASH TEST**

❶ **Jouez votre propre scénario** (en vous mettant dans la peau d'un élève) pour évaluer sa durée, voir si les indices ne comportent pas d'erreurs, et si les épreuves s'enchaînent de manière cohérente.

❷ **Faites faire les épreuves** à un collègue ou un proche pour vous assurer qu'elles sont faisables et cohérentes.

Déroulement : L'idéal est que le jeu scénarisé vienne **clôturer une séquence**. Cela permettra aux élèves de réinvestir tout ce qui a été vu en classe : **apport culturel, lexicque, outils grammaticaux...**

▶ **SCÉNARIO** : Deux types de déroulement sont possibles.

🔊 **Scénario non linéaire** : Les élèves doivent réunir des indices qu'ils collectent au fil des épreuves. Il peut s'agir de chiffres qui composeront un code, de pièces d'un puzzle à rassembler, de tubes de couleurs ou d'ingrédients à collecter pour fabriquer un antidote...

🔊 **Scénario linéaire** : Les élèves réalisent une épreuve qui les conduit à une autre et ainsi de suite.

Ce déroulement est déconseillé car il crée des dysfonctionnements : embouteillages, épreuves inaccessibles...

▶ **INSTALLATION** : Il est nécessaire de prévoir un temps d'installation suffisant dans la salle qui sera utilisée. Cela doit être fait en amont et permettra d'**organiser l'espace**, de **cacher les indices**, d'**installer les épreuves**, voire de **décorer** la salle pour une ambiance plus immersive. Le couloir peut faire partie de la **zone de jeu**.

NB : Si plusieurs professeurs participent au jeu, il est possible d'utiliser 2 salles adjacentes.

▶ **BRIEFING DES JOUEURS** : Il peut être fait à la fin de la séance précédente pour gagner du temps ou au début du jeu, avant que les élèves n'entrent en classe. Les règles peuvent être données en Français.

Il est primordial d'instaurer des règles précises pour veiller au bon déroulement du jeu.

À préciser : remettre les objets à leur place, refermer un coffre et brouiller son code, prendre un seul indice...

▶ **DÉBUT DU JEU** : Le **Maître des Jeux** (le professeur, qu'il incarne ou non un personnage) lance le jeu en déclenchant un **chronomètre** visible pour tous. Il donne les **instructions** et explique la **mission** lui-même ou utilise un **support audio ou vidéo** qui sert de bande-annonce et amorce le jeu.

▶ **BRIGADES EN ACTION** : Les brigades d'élèves réalisent les différentes épreuves. Le **Maître des Jeux** circule pour s'assurer que tout se passe bien et, si besoin, donne un coup de pouce aux équipes en difficultés. Le professeur peut aussi incarner un **personnage** avec lequel les élèves devront interagir.

▶ **FIN DU JEU** : La fin du jeu est annoncée quand le temps imparti s'est écoulé. **Debriefing conseillé.**

TEACHER'S ROAD MAP - ESCAPE GAME

TITLE : Stop Thief !

PLACE & TIME : Tombstone, USA - 1850

PLOT : Tombstone Bank was robbed of \$10,000. Discover who committed the crime.

MISSIONS :

❶ Find the witness

⇒ AUDIO 🗣️ description du témoin qui s'est enfui et qu'il faut retrouver (compréhension-orale)
+ portraits des potentiels témoins présents au saloon

❷ Find the thief

⇒ TEXTE description voleur (réécrire un message incomplet couvert de taches)
+ portraits des suspects présents au saloon

❸ Find the accomplice

⇒ TEXTE informations braquage dans la poche du voleur (lire le message reflet qui mène à un second message)
⇒ TEXTE portrait du complice (remettre les mots dans l'ordre pour reconstituer la description)
+ portraits des suspects présents au saloon

❹ Find the money

⇒ Relevé d'indices 👁️ à la table de poker : série de chiffres correspondant à un des billets retrouvés dans les poches des voleurs et sur lequel est indiqué le lieu où leur butin a été caché

Étapes

Il est plus fructueux d'utiliser la **thématique d'une séquence** dont le jeu scénarisé sera l'aboutissement.

❶ **SCENARIO** : Définir clairement l'**intrigue** avec la ou les **missions** à réaliser. Déterminer les **étapes**.

Il s'agit souvent de retrouver un objet ou de le détruire, d'identifier un voleur ou un assassin pour l'arrêter...

❷ **MISE EN FORME DES ÉPREUVES** : Choisir les **notions** à retravailler et les **compétences** adéquates.

Les épreuves doivent être variées et prendre différentes formes.

❸ **CREATION DES SUPPORTS** : Préparer les documents nécessaires aux épreuves.

Cette étape est la plus chronophage. Il peut s'agir de documents authentiques ou didactisés.

Ils peuvent se présenter sous différentes formes : papiers, QR codes, format audio ou vidéo...

❹ **CREATION DE LA FEUILLE DE ROUTE** : Rédiger une feuille de route avec des instructions claires.

Véritable guide, elle permettra aux équipes de fonctionner de manière totalement autonome.

❺ **TEST EN REEL** : Jouer soi-même et faire jouer les épreuves permet de vérifier leur bon fonctionnement.

Des regards croisés sont recommandés car ils permettent d'éviter coquilles, erreurs et incohérences.

Epreuves & Enigmes (Parfois 1 indice accompagne 1 message, il sert de "clef" pour décrypter.)

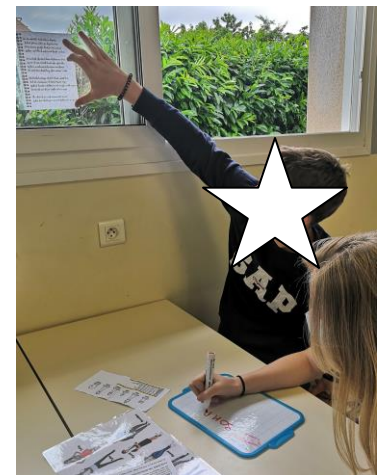
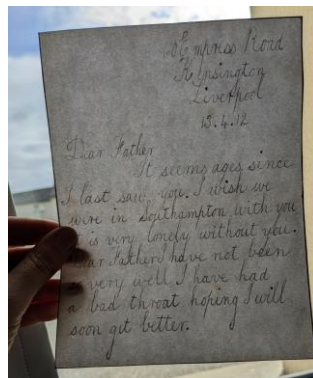
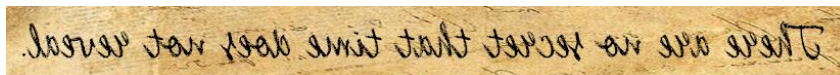


MESSAGES INVISIBLES À RÉVÉLER

- ♥ → **CRAYON A ENCRE INVISIBLE** (à révéler avec une **lampe noire**)
- **JUS DE CITRON** (à révéler avec la **flamme** d'une bougie)
- **BOUE** (avec le doigt enduit d'un **corps gras** sur une **vitre**)

MESSAGES SECRETS À DECHIFFRER

- ♥ → **MESSAGE SUPERPOSE** : Écrire **2 moitiés d'un message** sur 2 supports **translucides** (type calque). Superposer les 2 documents pour que le **message entier** ou le **plan d'un trésor** apparaisse.
 - ♥ → **MESSAGE REFLET** : Fabriquer un message **reflet** et le révéler avec un **miroir**.
 - Écrire ou imprimer le message lisible puis faire une **photo**.
 - **Modifier la photo** (sur téléphone ou **PAINT**) en la faisant **pivoter horizontalement**.
- TIPS : Utiliser une police manuscrite pour éviter une lecture trop facile.*

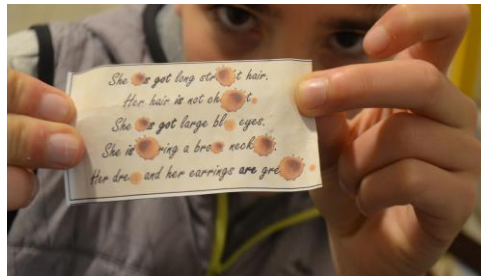
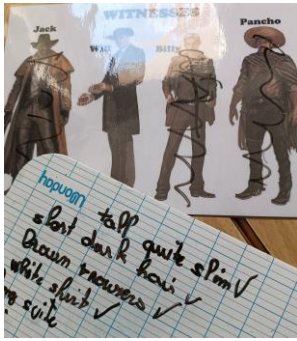


- ♥ → **LETTRE POINÇONNÉE** : Imprimer un document (authentique) et faire des **petits trous** sous certaines lettres. Les lettres indiquées **formeront un message** ou donneront des instructions pour l'étape suivante.

INDICE POUR DECRYPTER : *Only light can reveal the truth.*

- **LETTRE CODEE** : Donner des nombres qui **indiquent la page, la ligne et le mot ou la lettre précise**. Les lettres indiquées **formeront un message** ou donneront des instructions pour l'étape suivante.

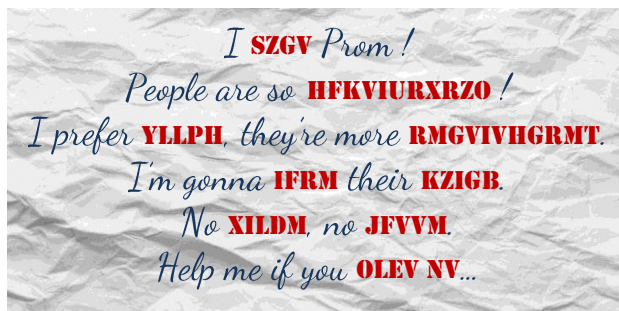
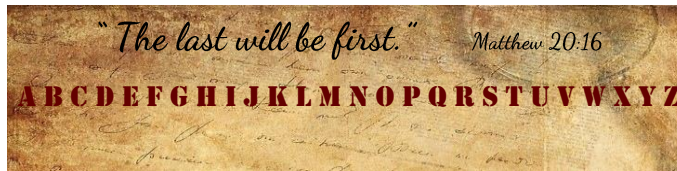
→ **LETTRE TACHÉE** : Imprimer un document (authentique) et ajouter des taches pour effacer certains mots.



MESSAGES CODES À DECRYPTER

→ **ALPHABET INVERSE** : Écrire un message ou des mots en inversant l'ordre de l'alphabet, ainsi Z sera A !

INDICE :



→ **CODE MORSE** : Écrire un message en code morse. On peut aussi utiliser un alphabet ancien ou fantaisie. Pour le déchiffrer, les élèves auront besoin du code qui pourra être accessible ou qu'ils devront trouver.

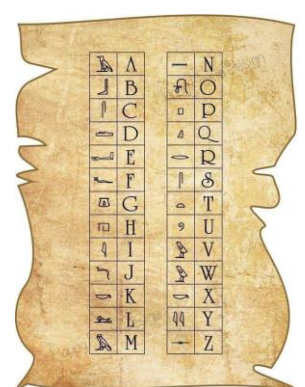
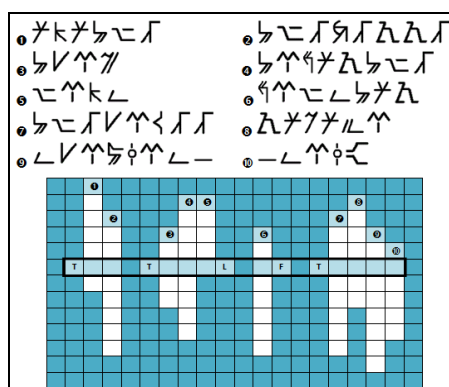
TIPS : Bien indiquer le sens de lecture pour ne pas induire en erreur !

INTERNATIONAL MORSE CODE

MOOSE CODE - A TYPE OF COMMUNICATION USING A STANDARDIZED SEQUENCE OF DOTS AND DASHES TO TRANSMIT TEXT INFORMATION HAS BEEN USED SINCE THE EARLY 1800S. IT WAS FIRST DEVELOPED BY AMERICAN OFFICER ALFRED V. BRIDGES AND WAS OFFICIALLY ADOPTED BY THE ARMY AND NAVY IN 1845.

A	.-	M	---..	Y	-.--
B	...-	N	..--	Z	---
C	.-.-.	O	---	1	-----
D	..-.	P	..--.	2	---..
E	...	Q	---.	3	---..
F	..-.-	R	..-.	4
G	...-	S	...-	5
H	T	---	6	-----
I	..	U	..-	7	---..
J	.-.-	V	...-	8
K	.-	W	..-	9	-----
L	.-..	X	..-.	0	-----

A	Ɔ	J	∟	S	—
B	Ɔ	K	∟	T	∟
C	∟	L	∟	U	∟
D	∟	M	∟	V	∟
E	∟	N	∟	W	∟
F	∟	O	∟	X	∟
G	∟	P	∟	Y	∟
H	∟	Q	∟	Z	∟
I	∟	R	∟		



MOTS CROISES & GRILLES

→ **MOTS CROISES** : pour obtenir un mot de passe ou un chiffre écrit en lettres

→ **GRILLE DE DATES** : pour obtenir une combinaison de chiffres (compréhension écrite ou orale)

COFFRES & BOITES A OUVRIR

- avec une **clef** (à trouver au préalable)
- avec un **cadenas numérique** (à 3 ou 4 chiffres) ou **directionnel**
- dans un **coffre-fort** ou **coffre caché** dans un faux objet
- dans une boîte **casque-tête** ou un **cryptex**



FLASH CARDS : POUR MEMORISER EN S'AMUSANT !



Les Tutos de
Miss Dalla Palma

A QUOI ÇA SERT ?

Les Flash Cards servent à **mémoriser** et à **réviser** des informations à connaître parfaitement. Elles permettent de s'entraîner **seul** à cet effort de mémorisation.

Voici une vidéo qui explique tout clairement : <https://www.youtube.com/watch?v=n3CkA3Qc8KY>

COMMENT LES FABRIQUER ?

Le principe des Flash Cards est simple : **1 information sur le verso** d'une carte et **1 information sur le recto**. L'objectif est de **réactiver facilement et régulièrement les informations**. Ce principe peut se décliner :

- **Langues Etrangères** : 1 mot (ou 1 image) et sa traduction
- **Histoire** : 1 date et 1 événement historique ou 1 mot clef et sa définition
- **Géographie** : 1 pays et sa capitale
- **Français** : 1 question et sa réponse (conjugaison, figures de style, questions sur un livre à lire...)
- **Mathématiques** : 1 opération et son résultat (tables de multiplication...)



QUAND S'EN SERVIR ?

Une fois que les cartes sont fabriquées, on peut les utiliser comme on veut :

- les **réviser partout et tout le temps** (dans les transports en commun, le soir avant de s'endormir...)
- **réviser à plusieurs** (on mélange les cartes et chacun pioche à son tour pour tenter de répondre aux questions)

COMMENT Y JOUER ?

1 Tout seul ▶ **MEMORY**

Matériel nécessaire : Flash Cards + 3 petites boîtes ou 1 feuille avec 3 colonnes

Cette façon de mémoriser s'appuie sur le principe de **répétition espacée** de la méthode LEITNER.

L'apprenant **essaie de se rappeler la réponse écrite au dos de la carte**.

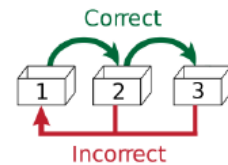
S'il réussit, il déplace la carte dans la boîte suivante.

S'il échoue, il la laisse dans la première boîte et la met à la fin du paquet.

L'objectif est de finir par mettre toutes les cartes dans la dernière boîte.

On peut aussi utiliser **1 feuille avec 3 colonnes** pour déplacer les cartes.

Ce jeu se joue tout seul, en **autonomie**, puisque la réponse est au dos.



1	2	3

2 Avec 2 joueurs ▶ **BATTLE**

Matériel nécessaire : Flash Cards

Deux joueurs s'affrontent comme dans une partie de bataille de cartes.

Les cartes sont rassemblées en un tas au centre de la table.

Chaque joueur pioche 1 carte et donne la réponse.

Si la réponse est correcte, le joueur A garde la carte.

Si la réponse est mauvaise, le joueur A donne sa carte au joueur B.

Si le joueur B donne une mauvaise réponse, le joueur A récupère sa carte.

Si les 2 joueurs donnent une bonne réponse, ils jouent une autre carte jusqu'à ce que l'un d'entre eux l'emporte.

Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes.

3 Avec 3 joueurs et + ▶ **JUNGLE SPEED**

Matériel nécessaire : Flash Cards + 1 totem

Les joueurs s'affrontent autour d'un **totem**. C'est un **jeu de rapidité**.

Il est nécessaire d'avoir **1 arbitre** pour que le jeu se déroule bien.

L'arbitre montre 1 carte. Le joueur le plus rapide attrape le totem puis donne la réponse.

Si la réponse est correcte, il garde la carte.

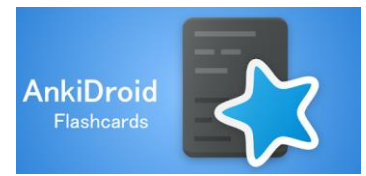
Si la réponse est mauvaise, il remet le totem au centre et 1 autre joueur peut proposer une réponse.

Le joueur ne peut pas donner une réponse à voix haute s'il n'a pas attrapé le totem.

Le joueur ne peut pas attraper le totem puis réfléchir. Au-delà de 3 secondes, il passe son tour.

Le vainqueur est celui qui a le plus de cartes. Il devient à son tour arbitre pour la partie suivante.





OBJECTIF : MÉMORISER

Sac à Souvenirs

Principe : apprentissage par la répétition + réactivation

Format : rituel pouvant être incorporé à celui du **DEPUTY TEACHER**

Matériel : petit sac avec des cartes fabriquées par le professeur

Description : Le sac à souvenirs contient des cartes reprenant des notions vues en classe et qu'il faut retenir. Au début de chaque cours, le **DEPUTY TEACHER** tire 3 ou 4 cartes et interroge ses camarades.

Flash Cards Game : Memory / Battle / Jungle Speed

Principe : apprentissage par la répétition (méthode LEITNER)

Format : jeu de rapidité

Disposition de classe : îlots (équipe de 3 ou 4 joueurs)

Matériel : 1 jeu de cartes imprimées recto verso + 1 totem par îlot (les cartes peuvent être faites par les élèves)

Description : Ce jeu peut se jouer **seul** (en mode révisions en silence en classe), à **2 joueurs** (en mode battle) ou à **3 ou 4 joueurs** (en mode Jungle Speed). Dans ce dernier mode, le **capitaine lit les cartes** et le plus rapide saisit le totem avant de donner sa réponse. Si elle est bonne, il remporte la carte. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie. Il devient alors capitaine à son tour. Le jeu se déroule en totale **autonomie**.

Rap Battle



Principe : apprentissage par la répétition

Format : activité orale en musique

Disposition de classe : habituelle (si les élèves restent assis) / dégaagée (si les élèves s'affrontent en 2 lignes)

Matériel : 1 support vidéo avec 1 musique de rap (libre de droits) + 1 vidéoprojecteur

Description : Les élèves vont **rappier les verbes irréguliers** qui défilent sur un **support vidéo**.

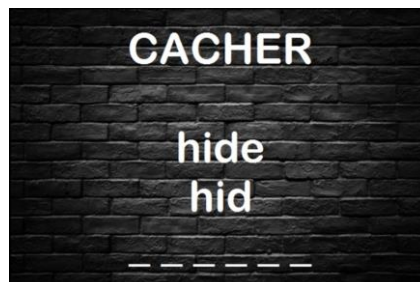
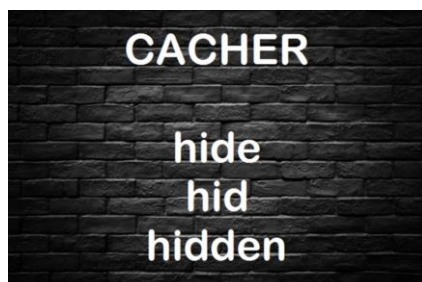
Dans le format **battle**, la classe est séparée en **2 équipes** qui s'affrontent et rappent les verbes à tour de rôle.

LEVEL 1 : Les élèves s'avancent et répètent **2 fois** les verbes qui s'affichent tout en soignant leur prononciation et en respectant le rythme de la musique. Il est possible d'accompagner l'avancée d'un geste illustrant le verbe.

LEVEL 2 : Même chose mais 1 des formes verbales est effacée, ils doivent la retrouver.

LEVEL 3 : Même chose mais 2 formes verbales sont effacées, ils doivent les retrouver.

LEVEL 4 : Même chose mais il ne reste que le verbe en Français, ils doivent retrouver les 3 formes verbales.



OBJECTIF : RÉACTIVER

PUB QUIZ

Pub Quiz

Principe : réactivation ludique + mémorisation

Format : quiz composé d'un jeu de mémoire, de questions (et d'un BLIND TEST) autour d'un même thème

Disposition de classe : îlots (équipe de 3 ou 4 joueurs) - peut se jouer individuellement

Matériel : 1 support vidéo (créé par le professeur) + 1 vidéoprojecteur + feuille de réponses

Description : Ce jeu d'équipe se joue à la fin d'une séquence en reprenant sa thématique.

Comme pour le traditionnel Pub Quiz anglais, des équipes se constituent et choisissent un nom.

TIPS : Le Pub Quiz peut également être utilisé pour évaluer les acquis en fin de séquence.

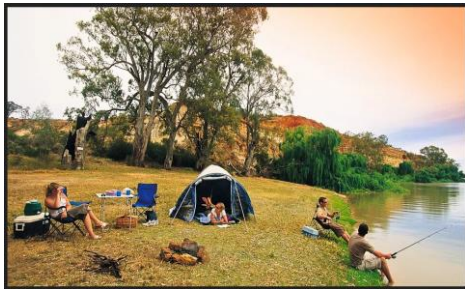
① **MEMORY GAME** : Lors de cette première étape, l'objectif est de faire travailler la mémoire !

Une image va être projetée pendant un temps limité avec pour consigne d'en observer les moindres détails.

Pour augmenter la difficulté de cette épreuve, un court extrait de série peut être diffusé 2 fois à la place.

Une fois que l'image a disparu ou que l'extrait a été visionné, des questions défilent.

Cet exercice requiert concentration et mémorisation mais il permet aussi de réinvestir le lexique étudié.

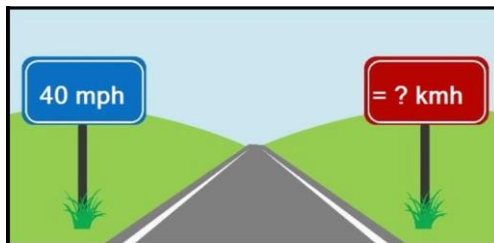


1. What landscape
can you see
in the background ?

2. Name 4 big cities
in Australia.

② **QUESTIONS** : S'ensuit une série de questions sur la séquence étudiée.

Elles peuvent porter sur du lexique ou des notions étudiées en apport culturel.



4. In England,
people drive on the _____.

③ **BLIND TEST** : La coutume est de terminer avec un BLIND TEST en choisissant des chansons dans le thème.

OBJECTIF : S'EXPRIMER

Miming Games *

Format : activité ludique (peut être jouée en équipes)

Matériel : cartes fabriquées par le professeur selon les besoins

Description : Le jeu de mimes est un classique et remporte souvent un franc succès en cycle 3.

Il peut être décliné avec l'usage du présent (passage à la 3^{ème} personne du singulier) et des possessifs.

Il peut également s'utiliser avec le présent progressif de la manière suivante : les élèves ferment les yeux

pendant que leur camarade mime l'action de la carte qu'il a tirée. Alors que le professeur dit "FREEZE",

l'élève s'immobilise et ses camarades ouvrent les yeux. Ils peuvent alors faire des hypothèses simples :

"**Maybe he's doing his homework.**" Celui qui donne la bonne réponse devient mime à son tour.

I challenge you *

Principe : apprentissage par la répétition

Format : jeu en 2 équipes

Matériel : cartes fabriquées par le professeur selon les besoins

Description : Le professeur sépare la classe en deux et donne une carte à chaque élève.

Sur cette carte peut figurer un nombre, un horaire, une date, une capitale, un verbe irrégulier, une image correspondant à un mot, des symboles permettant de construire une phrase... etc

L'élève qui détient la carte provoque en duel un élève de l'équipe adverse en donnant son nom.

Si la réponse est correcte, l'équipe de l'élève interrogé marque 1 point.

Si elle est incorrecte, l'élève qui a provoqué le duel peut proposer une réponse et gagner le point.



Vocabulary for Champion **

Format : activité pouvant être incorporée au rituel du DEPUTY TEACHER

Matériel : petit sac avec des cartes fabriquées par le professeur

Description : Au fil des séquences, des **mots appris** sont ajoutés dans le sac. Quelqu'un **pioche 1 mot** et l'objectif est de **créer la phrase la plus originale** avec celui-ci, dans le contexte de la séquence ou pas. Un système de points bonus (type **Piggy Bank**) peut être généré afin de motiver les élèves.

Liar! **

Format : jeu pouvant être incorporé au rituel du DEPUTY TEACHER

Description : Faire **raconter son week-end ou ses vacances** à des élèves peut tomber dans la monotonie. Il est possible de rendre cette activité plus stimulante en demandant aux élèves de **raconter au passé une chose qu'ils ont faite et une autre qu'ils prétendent avoir faite**. Leurs camarades les écoutent et quand l'un d'entre eux pense avoir trouvé le mensonge, il déclare : "**Liar, you didn't...**"

Two Truths and a Lie ***

Format : jeu pouvant être incorporé au rituel du DEPUTY TEACHER

Description : Un élève raconte **3 choses** qu'il a faites ou qui lui sont arrivées en incluant **1 mensonge**. Ses camarades doivent lui **poser des questions** afin de deviner laquelle de ses affirmations a été inventée. Cette activité d'expression-oraie laisse place à l'**imagination** et permet de pratiquer les **questions**.

Guessing Games ***

Format : jeu d'équipes pouvant être joué en classe entière et incorporé au rituel du DEPUTY TEACHER

Matériel : 1 ordinateur avec des images choisies + 1 vidéoprojecteur

Description : La 1ère équipe se positionne : un élève est dos au tableau et les autres sont face à lui en file indienne. Le premier élève de la file **décrit la photo qu'il voit pour la faire deviner à son camarade**. Il peut s'agir d'un **mot**, d'une **personnalité** ou d'un **lieu**. S'il trouve, l'élève dos au tableau offre **1 point** à son équipe et rejoint la file. Celui qui vient de décrire l'image se tourne pour deviner à son tour.

TIPS : Ce jeu de devinettes peut se faire en rituel de début de cours avec 1 image projetée mais incomplète. Cette fois, les élèves posent des questions au **DEPUTY TEACHER** dans le but de deviner ce qui est sur l'image.

News Anchor ***



Format : jeu d'équipes

Matériel : 1 ordinateur & 1 texte rédigé avec des trous + 1 vidéoprojecteur avec prompteur sur ordinateur

Description : Les équipes (qui peuvent s'affronter dans une série d'épreuves) nomment leur participant. **Une lettre est tirée au sort** et change pour chaque participant. Ce dernier doit **lire le script du prompteur** avec le **ton d'un journaliste** et en **complétant** le texte avec des mots commençant par la **lettre imposée**.

<https://www.teleprompteur.fr>

Vitesse : 12 - Taille du texte : 7

Good evening, ladies and gentlemen ! Welcome to _____ TV !

BREAKING NEWS : Today, the President of the USA **will give** a press conference about _____.

POLITICS : The British Prime Minister **has proposed** a law to _____.

JUSTICE : A man **was arrested** by the police because he **sold** _____.

SPORTS : A woman **has just broken** the world record after she **threw** a _____ in the air.

LIFESTYLE : A recent survey **has shown** that people **like** _____ before sleeping.

EDUCATION : A student **got stuck** in a _____ but his teacher **saved** him with a _____.

WEATHER FORECAST : Tomorrow, the weather **will be** really _____ and there **will be** _____ in the sky.

Don't forget to _____ . Have a lovely day !

Role Play *** ▶ Voici quelques clefs pour que les jeux de rôle se passent le mieux possible :

⇒ S'assurer que l'élève a en sa possession le **lexique** et les **outils grammaticaux** dont il aura besoin.

⇒ Définir clairement les **rôles de chacun** et les **attentes** : durée, contenu, registre..

⇒ Pour éviter la rédaction d'un script en amont, faire **tirer des cartes** aux élèves pour définir **rôles et actions**.

Laisser un **temps de préparation** aux binômes avant de jouer la scène. Debrief **points forts** et **objectifs**.

⇒ Autoriser ou fournir **accessoires** et **déguisements** afin de rendre l'activité plus vivante et moins stressante.

Dubbing *

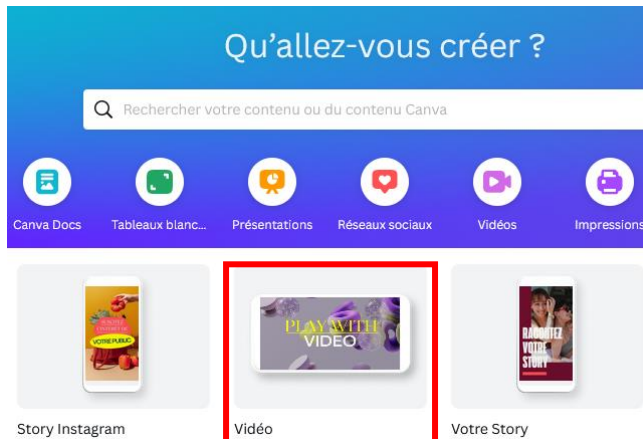
En plus d'être amusant, le **doublage** permet de travailler **prononciation** et **intonation**.

Il peut être fait après avoir étudié en **compréhension-oraie** un extrait de **dessin animé**, de **film** ou de **série**.

Application pour générer des sous-titres pour permettre le doublage : **MIXCAPTIONS**

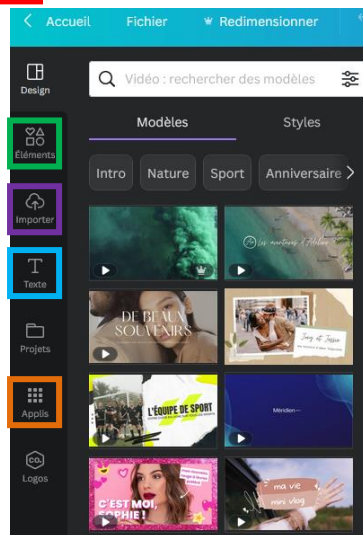


Canva est une application **gratuite** (dans sa formule de base) permettant de réaliser des **documents** et des **supports photo ou vidéo**. Elle est très simple d'utilisation pour générer des **supports avec images et sons** qui pourront servir pour **présenter un séjour** ou **animer des jeux** comme le **PUB QUIZ**.

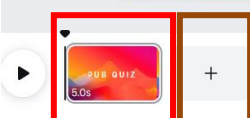
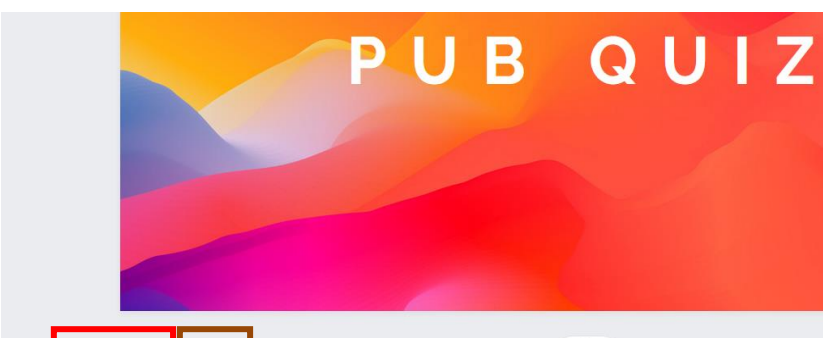
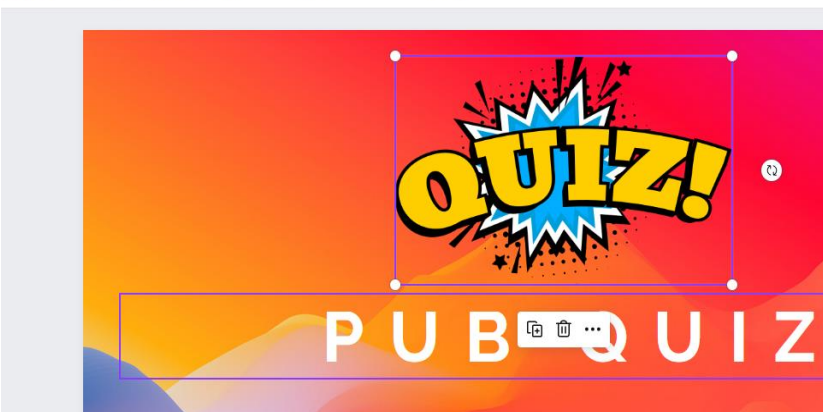


- ⇒ Pour ajouter des **images fixes** ou **animées** d'après vos mots clefs.
- ⇒ Pour importer vos **propres images** ou photos depuis votre ordinateur.
- ⇒ Pour ajouter du **texte**.

⇒ Pour ajouter d'autres éléments comme des **musiques** libres de droits, des **vidéos**, des **QR-codes**, des **liens**...



Modifier l'image Rogner Retourner ⓘ Animer



ETAPE 1

► Installez **Canva** sur votre ordinateur. Une **adresse mail** sera nécessaire.

► Choisissez le format **vidéo**. De nombreux **modèles** vont vous être proposés. Sélectionnez un modèle **assez neutre** ou qui correspond au **thème de votre activité / jeu**.

ETAPE 2

► Vous pouvez **supprimer des éléments** du modèle qui ne vous conviennent pas en cliquant dessus puis sur l'icône de la corbeille.

► Vous pouvez **tout personnaliser** et ajouter divers éléments : **texte, images, musiques**...

► En cliquant sur un élément, il est possible d'en changer les **couleurs**.

ETAPE 3

► Vous pouvez **modifier la durée** de la diapo en **étirant la miniature** placée en dessous.

► Une fois votre 1ère diapo créée, vous pouvez en **ajouter** d'autres en cliquant sur le symbole **+** ou la **dupliquer** et ne changer que le **texte**.

