

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

CONCEPT

N° 09 - Juin 2020



Alain Rivollet, Gaëtan Beaujannot
Édité par Repos Prod, 2013
© Repos Prod

NIVEAU	Cycles 3 et 4, lycée
NOMBRE DE JOUEURS	4 à 12 joueurs (petits groupes, demi-classe)
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	45 minutes

BUT DU JEU

À chaque tour de jeu, 2 joueurs doivent faire deviner des mots aux autres joueurs, sans parler, à l'aide d'une centaine d'icônes « universelles » qu'ils associent. Les mots à faire découvrir sont répartis en 3 niveaux de difficulté.

IMAGINATION

CRÉATIVITÉ

LOGIQUE

DÉDUCTION

COMMUNICATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Concept

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	Français – mobilisation de connaissances lexicales et culturelles pour comprendre ; identifier les mots de manière de plus en plus aisée ; identifier des relations entre les mots dans leur contexte d'utilisation. Participer à des échanges.
CYCLE 4	Français – Langage Vocabulaire : analyser le sens des mots ; mettre en réseau des mots ; identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation, s'en servir pour mieux comprendre. Participer à des échanges.
LYCÉE	Français – Vocabulaire : analyser le sens des mots ; grouper des mots par champ lexical et par champ sémantique. Participer de façon constructive à des échanges oraux.

POINTS DE VIGILANCE

- Créer des équipes équilibrées, surtout pour les niveaux de difficulté moyen et difficile.
- L'identification des relations entre concepts (grands pions) et sous concepts (cubes) est parfois compliquée : faire tester et accompagner les élèves pendant les premiers tours.
- Vérifier la compréhension des pictos par les élèves, illustrer par des exemples si besoin.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

- Faire construire aux élèves des mots en lien avec des notions ou des thématiques (sport, art, histoire, EMI, EMC, métiers, champ syntaxique autour d'un album, etc.).
- Agrandir les pictos (copies ou dessins des élèves) et proposer une énigme par semaine, en affichant au mur une série de pictos.
- Alimenter un dictionnaire collectif de concepts, qui peuvent être améliorés au fil du temps.
- Créer un tableau de classification à partir de caractères communs en utilisant les pictos (type classification du vivant au cycle 3).

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Abandonner le décompte des points et jouer en coopératif.
- Utiliser un sablier (plus d'enjeu ludique et de rythme).
- En cas de blocage, solliciter le groupe pour trouver ou améliorer le concept.

PROLONGEMENTS

- Les formes d'écriture : symboles, hiéroglyphes, alphabet chinois, panneaux de signalisation, ideogrammes en général et initiation au code.
- Travail sur son identité à partir de pictogrammes.
- Langage pictural et analyse d'image.

JEUX SIMILAIRES

Mystères, Imagine, Concept Kids, Story cube.