

FICHE PÉDAGOGIQUE

LANGAGE ORAL

FLE/FLS

LANGUES

Apprendre par le jeu

WHEN I DREAM

N° 48 – janvier 2021



Chris Darsaklis
édité par Repos Production
© Repos Production

NIVEAU	Cycles 2, 3 et 4
NOMBRE DE JOUEURS	Petits groupes ; 2 à 10 joueurs
MISE EN PLACE	10 minutes
DURÉE	Modulable
THÈMES	Rêve

BUT DU JEU

Dans ce jeu de communication orale et de déduction, un joueur incarne un rêveur qui tente de découvrir un maximum de mots grâce aux indices donnés par d'autres joueurs, dans un temps imparti. Mais attention, certains ont pour mission d'induire le rêveur en erreur. À la fin de la manche, le rêveur doit raconter son songe en se remémorant et en intégrant les mots trouvés.

VOCABULAIRE

DÉDUCTION

COMMUNICATION

ÉCOUTE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



When I dream

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 2	Mobiliser des mots, en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire / comprendre et s'exprimer à l'oral / utiliser des mots et expressions très courants (LVER) / prendre part à une conversation (LVER).
CYCLE 3	Enrichir le lexique / écouter pour comprendre / participer à des échanges / communiquer un résultat par oral ou par écrit, expliquer une démarche / comprendre et s'exprimer à l'oral / activités culturelles et linguistiques / mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires (LVER).
CYCLE 4	Utiliser un raisonnement logique et des règles établies (propriétés, théorèmes, formules) pour parvenir à une conclusion / s'engager dans une démarche mathématique, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses.

POINTS DE VIGILANCE

- Respect des rôles. Les rôles doivent rester secrets jusqu'à la fin de la manche.
- S'assurer avant le jeu que toutes les cartes sont « jouables » (vocabulaire connu des élèves).
- Les élèves doivent énoncer les indices avec clarté et rapidité (anticipation sur son tour de jeu).
- Le rêveur peut éprouver des difficultés à se souvenir de tous les mots pour raconter son rêve, ce qui peut bloquer le processus d'imagination.

ADAPTATIONS POSSIBLES

Variables didactiques et pédagogiques

- Jouer en langues vivantes étrangères, FLE ou FLS.

Adaptations du matériel

- Sélectionner les cartes en fonction du niveau des élèves.
- Fabriquer des cartes en fonction de la thématique abordée.
- En langues vivantes, fabriquer avec les élèves des cartes avec des mots liés à des spécificités culturelles du ou des pays de la langue enseignée (lieux emblématiques, plats typiques, fêtes traditionnelles, personnages célèbres...).

Adaptations des règles

- Supprimer le rôle du marchand de sable.
- Supprimer le comptage des points.
- Adapter la durée du rêve en fonction du niveau des élèves (nombre de cartes à trouver limité).
- Limiter à 3 le nombre de mots devant être réemployés lors de la phase d'expression du rêve (fin de manche).
- Autoriser le rêveur à voir les cartes trouvées pour raconter son rêve, afin de se concentrer sur la dimension imaginative de cette phase du jeu.
- Raconter le rêve avec tous les joueurs pour favoriser la coopération.

Prolongements

- Écrire son rêve en respectant des consignes d'écriture (temps verbaux, tonalité onirique/cauchemardesque...); transposer son rêve en conte, récit fantastique ou saynète à jouer.
- En arts plastiques, création de nouvelles cartes; mise en dessin (ou en BD) du rêve.
- Réflexion autour des indices non verbaux donnés par les joueurs (rires, hésitations).
- Travail autour des champs lexicaux.

JEUX SIMILAIRES

Jeux autour des jeux de mots et association d'idées: *Codenames*, *Decrypto*, *Fiesta de los muertos*, *Association 10 dés*, *Just One*, *Dixit*, *Pyramide*.