



# À vos jeux, PRÊTS, CRÉEZ !

## 7 CONSEILS ET ACTIVITÉS LUDIQUES pour se lancer dans vos propres jeux pédagogiques

### Comment utiliser ce kit ?

Vous allez découvrir plusieurs activités, créées par une **dizaine d'enseignants bretons bénévoles** pendant un projet de recherche-action mené par l'Isfec et financé par Formiris.

Vous pouvez le lire par curiosité, mais sachez que nous l'avons conçu pour vous aider à **créer vos propres jeux**. Aussi, n'hésitez pas à réfléchir à un projet de jeu pédagogique que vous aimeriez mettre en place, seul ou avec d'autres collègues, avant de parcourir le kit.

Vous trouverez des liens dans presque toutes les fiches : ils emmènent vers des **contenus complémentaires**, des vidéos faites par les enseignants, des modèles à imprimer...

### Donnez votre avis !

Que vous ayez apprécié ou non les contenus que nous vous avons préparés, nous avons besoin de **recueillir votre avis**. Cela permettra d'alimenter la partie "recherche" du projet.

### Crédits

Enseignants concepteurs : Laetitia Bessodes, Philippe Capitaine, Marie Gougeon, Bertrand Habert, Cédric Le Corre, Déborah Librizzi, Julie Olier, Mélanie et Nathalie Toux, accompagnés de chercheurs-formateurs : Cédric Brûlé, Laurent Foucher, Pauline Kimmel-Gomy, Xavier Retaux, Antoine Taly.

Crédit : Isfec Bretagne



### 4 FICHES CONSEILS POUR BIEN S'ORGANISER

<i>Le logigramme, pour préciser sa démarche</i>	<i>p. 1</i>
<i>Les to-do cartes, avez-vous tout prévu ?</i>	<i>p. 2</i>
<i>Nos astuces : ressources et bonnes adresses</i>	<i>p. 3</i>
<i>Documentation : arguments en faveur du jeu en classe</i>	<i>p. 4</i>

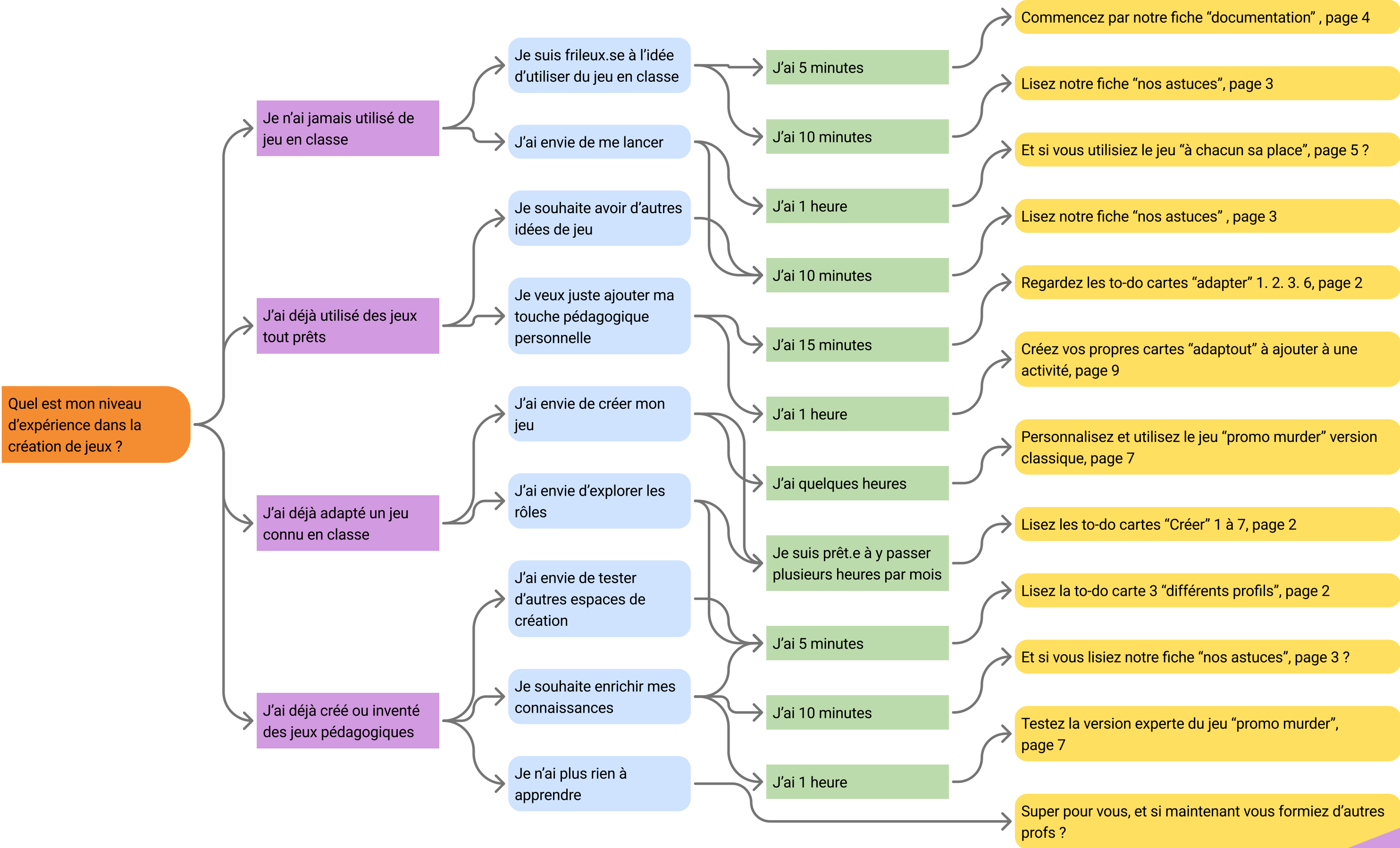
### 3 FICHES JEUX À PERSONNALISER

<i>À chacun sa place ! Piquer des drapeaux sur une affiche</i>	<i>p. 5</i>
<i>Promo Murder, un jeu d'enquête prétexte à réviser</i>	<i>p. 6-7</i>
<i>Cartes "Adaptout" pour gamifier sa séance</i>	<i>p. 8-9</i>



# LE LOGIGRAMME

Comme les enseignants qui ont conçu ces jeux, vous n'avez pas beaucoup de temps... Mais si un projet vous tient à coeur, tout est possible. Allez-y pas à pas et suivez le guide !



# LES TO-DO CARTES

Utiliser un jeu en classe demande différentes compétences et pas mal d'organisation... N'oubliez rien avec les to-do cartes !  
Pour cadrer la mécanique du jeu (règles, thème, contraintes), n'hésitez pas à jeter un coup d'oeil aux Mécanicartes de Prismatik.  
Les cases vides sont pour vous ! N'hésitez-pas à ajouter vos idées.



[LIEN MECANICARTES](#)

CRÉATION DE JEU  
PÉDAGOGIQUE

LES  
TO-DO  
CARTES

1

Utiliser Adapter Créer

DÉFINIR LES BESOINS  
PÉDAGOGIQUES

- ☐ j'ai choisi le niveau de classe ou des élèves.
- ☐ j'ai défini les besoins des élèves (compétences sociales et/ou notionnelles).
- ☐ les objectifs pédagogiques.
- ☐ les modalités d'évaluation (observation, auto-évaluation, exercices...).
- ☐ les critères de réussite de l'activité pour les élèves, et moi !
- ☐
- ☐

2

Adapter Créer

DÉFINIR LE PROJET

- je choisis un style de jeu (exemples ci-dessous).
- ☐ tactique, stratégie : cartes, jeu de plateau, jeu avec des rôles.
  - ☐ collaboration, compétition : cartes, jeu de plateau avec énigmes, jeu avec des rôles.
  - ☐ mémorisation, observation : cartes, questions/réponses, puzzles.
  - ☐ manipulation : jeux physiques, objets, énigmes, dessin...
  - ☐

3

Adapter Créer

PRENDRE EN COMPTE  
LES DIFFÉRENTS PROFILS

- j'ai un rôle adapté à chaque participant (secret ou non).
- ☐ observateur (arbitre qui note les points, gère le temps et le volume sonore, le matériel..)
  - ☐ joueur (en compétition ou en collaboration)
  - ☐ joker (assistant maître du jeu, il guide ou accorde des points...)
  - ☐ traître (il perturbe la partie et ajoute du suspense...)
  - ☐
  - ☐

4

Créer

INVENTER UNE  
DYNAMIQUE

- j'ai réfléchi aux différents éléments du jeu :
- ☐ au scénario, à sa cohérence : point de départ et but du jeu ?
  - ☐ aux rôles : arbitre, joueur, traître, aide, maître du temps, le banquier.
  - ☐ aux interactions entre les joueurs : collaboration ou compétition ?
  - ☐ au matériel : cates, plateau, univers numérique
  - ☐ j'ai préparé des règles du jeu à lire ou à faire lire
  - ☐

5

Créer

FABRIQUER LE JEU

- ☐ j'ai prévu des règles adaptées aux attendus pédagogiques.
- ☐ j'ai rédigé les énoncés, les réponses.
- ☐ variantes pour différencier si besoin (contenus, utilisation de couleurs, agrandissement des polices, des cartes).
- ☐ j'ai découpé et/ou plastifié les fiches, les cartes.
- ☐ j'ai terminé la fabrication du matériel nécessaire.
- ☐ j'ai pensé aux modalités de vérification des réponses (par arbitre, adversaire, ...)

6

Utiliser Adapter Créer

RÉFLÉCHIR AUX  
MODALITÉS PRATIQUES

- ☐ quel espace : salles (salle info, cdi, ...), utilisation de la cour...
- ☐ durée du jeu & horaires
- ☐ autonomie des élèves : ateliers, classe entière, équipes, individuel ?
- ☐ un enseignant ou plusieurs ?
- ☐ de combien d'exemplaires du jeu aurai-je besoin ?
- ☐ quel matériel : stylos, feuilles, tablettes, dés, pions...
- ☐ en cas de pluie, ai-je un autre endroit ?

7

Créer

TESTER ET FAIRE  
ÉVOLUER LE JEU

- ☐ j'ai manipulé le matériel et j'ai vérifié sa résistance.
  - ☐ j'ai trouvé des testeurs : adultes, élèves volontaires...
  - ☐ j'ai testé le jeu et ses règles plusieurs fois, je l'ai adapté si besoin.
  - ☐ je note les évolutions : extensions, nouvelles notions, contraintes, ajout de règles.
  - ☐
  - ☐
- c'est parti pour des moments fun en classe !!

8

Utiliser Adapter Créer

MA CARTE À  
PERSONNALISER

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

9

Utiliser Adapter Créer

MA CARTE À  
PERSONNALISER

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐





# NOS ASTUCES

## Ressources et bonnes adresses

*Le saviez-vous ? Il existe des bases de jeux tout prêts pour vous faire gagner du temps. De nombreux enseignants partagent leurs ressources et leurs méthodes, alors n'hésitez pas à y jeter un œil !*

### Alléger les contraintes

Un jeu n'a pas besoin d'être beau ou solide dès la première sortie. Il doit d'abord être testé pour s'assurer qu'il soit fonctionnel ! En papier, en noir et blanc, ça suffit dans un premier temps. Le matériel de jeu peut être très simple : les pions peuvent être remplacés par des gommes, des tubes de colle, des crayons et surligneurs... Vous ferez une version plus solide un jour, si vous êtes satisfait du concept.

### Du matériel pour faire jouer

- Toutpourlejeu : notamment <https://toutpourlejeu.com/fr/135-jeux-blancs-a-personnaliser> : 7 familles, Cluedo, Monopoly, Bataille navale, Jeu de l'oie... (payant)

### Des jeux pédagogiques

- EduBase <https://edubase.eduscol.education.fr>
- Ikigai <https://ikigai.games/games/gamesList>
- Thotcursus site des jeux sérieux <https://cursus.edu/fr>
- Les travaux académiques mutualisés (TraAM) sur le jeu sur les sites académiques <https://eduscol.education.fr/692/les-travaux-academiques-mutualises-traam>
- Teacherspayteachers <https://www.teacherspayteachers.com/browse/activities/games>
- Ludothèque de votre atelier Canopé
- Blogs de collègues ou groupes d'entraide sur Facebook
- Les petits cahiers Ludens (collectif d'enseignants)

### Quelques guides spécialisés

- S'cape : <https://scape.enepe.fr/>
- Créer un escape game pédagogique sur Gus and co
- Des serious espace cards <https://escapecards.fr/>
- Genially, l'outil préféré des profs <https://genially.com/fr/>
- MiCetF (générateur de Dobble) <https://micetf.fr/>
- Gamificartes : plein de leviers ludiques <https://ecogamelab.com/gamificartes/>

Certains sont rapides à prendre en main (une heure par exemple), d'autres plus longs !

### Festivals de jeu

Les festivals grand public vous permettent de tester gratuitement de nombreux jeux récents ou prototypes créés par des passionnés, avec des humains pour vous guider dans la première partie. Vous pourrez y repérer des jeux faciles à détourner dans un but pédagogique.

<https://www.jeux-festival.com/>

### Cafés jeux

Vos meilleurs alliés pour tester fréquemment des nouveaux jeux. Les responsables ont une grande culture du jeu. De quoi avez-vous besoin ? Utiliser la mémoire ? Planifier ? Compter ? Laissez-vous guider.

### Les sites de tests de jeux grand public

Ils vous relaient les nouveautés, vous récapitulent les règles du jeu, bref, ils vous font gagner un temps fou. Il en existe beaucoup. Expliquer des consignes en temps limité est leur grande spécialité ! Par exemple, regardez <https://www.youtube.com/@LudovoxFr>





# DOCUMENTATION études et références

*Avez-vous besoin de quelques arguments pour convaincre les élèves, les parents, l'institution ou des collègues ? Voici des pistes...*

## Renforcement de la motivation et de l'engagement

- Motivation intrinsèque : les jeux suscitent souvent chez les apprenants un intérêt spontané, un défi ludique et le plaisir de relever des missions ou d'obtenir des récompenses. Selon Prensky (1), l'approche ludique peut augmenter l'implication active de l'élève dans la tâche d'apprentissage.
- Sentiment d'auto-efficacité : les apprenants, en progressant par étapes, gagnent confiance en leurs compétences, ce qui encourage la persévérance face aux difficultés (2).

## Développement des compétences cognitives et sociales

- Résolution de problèmes et pensée critique : les jeux bien conçus intègrent des défis qui requièrent la formulation d'hypothèses, l'expérimentation et l'analyse d'erreurs (3).
- Collaboration et communication : les jeux collaboratifs, qu'ils soient numériques ou traditionnels, encouragent la discussion, l'entraide et l'échange de stratégies entre pairs (4).
- Transfert des apprentissages : dans la mesure où les joueurs doivent appliquer des connaissances et des compétences à des situations ludiques variées, on observe un meilleur transfert de ces compétences vers des situations réelles ou d'autres domaines d'apprentissage (5).

## Apprentissage actif et rétroaction immédiate

- Participation active : dans une approche ludique, l'élève devient acteur de son apprentissage. L'environnement du jeu lui offre des défis successifs qui maintiennent un état d'engagement actif (6).
- Rétroaction continue : Les jeux procurent un retour d'information instantané sur les décisions de l'élève (scoring, niveaux franchis, échecs/essais), permettant des ajustements rapides et une progression adaptée (7).

*"On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation." Platon*

## Réduction de l'anxiété et promotion de la créativité

- Climat d'apprentissage sécurisant : le jeu permet d'explorer des solutions sans la crainte d'une sanction scolaire classique. Cette baisse de l'anxiété favorise le développement de stratégies d'apprentissage plus ambitieuses ou créatives (8).
- Plaisir d'explorer et d'expérimenter : en proposant un univers plus permissif, le jeu autorise les essais-erreurs successifs, invitant à la créativité et à la découverte (9).

## Adaptation aux besoins et personnalisation

- Différenciation pédagogique : les jeux éducatifs peuvent proposer plusieurs niveaux de difficulté ou offrir un accompagnement personnalisé (par exemple, un tutoriel, des indices graduels) permettant à chaque élève d'évoluer à son rythme (10).
- Apprentissage adaptatif : grâce aux données recueillies au fil de l'usage (scores, temps de réponse, nombre d'essais... etc), l'enseignant peut repérer les lacunes ou points forts et adapter son enseignement (11).

### Références :

1. Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21–21.
2. Garriss, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
3. Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24.
4. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
5. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
6. Piaget, J. (1959). *La formation du symbole chez l'enfant*. Delachaux et Niestlé.
7. Garriss, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
8. Koster, R. (2013). *A theory of fun for game design*. O'Reilly Media.
9. Bruner, J. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687–708.
10. Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16–30.
11. Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van Der Spek, E. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265.



# À CHACUN SA PLACE

Parfois, être ludique, c'est juste utiliser un matériel un peu différent. Pas besoin d'inventer des règles compliquées ! Ici, l'élève doit simplement "piquer" la réponse au bon endroit.

## ? C'est quoi ?

A chacun sa place s'inspire du jeu des drapeaux de Montessori. Vous préparez un fonds de carte, et les élèves vont venir placer les légendes au bon endroit. La spécificité réside dans le matériel que vous allez choisir pour réaliser la carte et les drapeaux. C'est lui qui donnera le côté ludique à l'activité.

## ! Pourquoi c'est FUN !

Nous vous proposons d'utiliser des petits drapeaux à piquer et de coller le fond de carte sur de la mousse. Avec ce matériel sympa et solide, l'élève pourra réviser en associant physiquement des drapeaux à des cartes, à son rythme et avec une correction, un peu comme un puzzle. Cela peut constituer un moment de détente et de calme pour la classe.

## 💡 Objectifs pédagogiques

Vous pouvez vous en servir à n'importe quel moment de votre séquence pédagogique, pour réviser ou tester le niveau de départ. En îlot ou en atelier, dans tous les cas, le but est que chacun manipule tour à tour.

### EXEMPLES DE CONTENUS

Langues : replacer les pays, les capitales, les drapeaux sur une carte du monde  
Maths : replacer les bons termes sur une figure géométrique  
SVT : replacer les noms des os ou des muscles sur une silhouette  
Histoire : placer des événements sur une frise chronologique  
Graphisme : placer profondeur, point net, ligne de force sur une photo ou peinture  
Vie de classe : placer les salles sur un plan de l'école, les prénoms sur une photo de classe



Ici, des petits drapeaux de pays à glisser sur une carte du monde (photo générée par IA)

## 🏆 Comment animer ?

### INTRODUCTION

Expliquez aux élèves que la manipulation favorise une meilleure mémorisation pour notre cerveau, d'où l'intérêt de cet atelier ludopédagogique, et que la correction est disponible. > **Comptez environ 1 min**

### PENDANT LA PARTIE

Présentez le thème, distribuez les jeux à chaque îlot et laissez les élèves manipuler. Observez.

> **Comptez 8 min suivant la difficulté**

### ÉVALUATION

Demandez aux élèves s'ils ont des questions. Faites une vérification orale si vous le souhaitez > **2 min de questions réponses.**



Par exemple, ci-dessus, vous avez imprimé un fond de carte avec les noms des pays et les élèves vont devoir replacer les nationalités sur les pays.

## ⚙️ Que faut-il préparer ?

- Choisissez et imprimez le fond de carte ou document support qui sera à légender
- Si vous voulez vous en servir plusieurs fois, plastifiez le fond de carte
- Collez le sur la mousse et faites des pré-trous dans la mousse
- Sélectionnez les définitions, mots ou images à placer : ils seront écrits directement sur les drapeaux, ou écrits sur une fiche "légende" si vous voulez les réutiliser pour d'autres contenus.
- Procurez-vous des drapeaux. Vous pouvez utiliser des piques à cocktail, des cures-dents... Sachez qu'il est possible de se procurer en ligne des drapeaux qui ne piquent pas pour les petits !

Pour vous lancer, n'hésitez pas à faire une version simple en papier/post-its.

Identifiez une notion que vous souhaitez travailler.  
Maintenant, créez votre propre support.  
Vous pouvez aussi créer un modèle totalement nouveau !



**DOCS À IMPRIMER**



# PROMO MURDER

Lors de la remise du prix « Notre établissement a un incroyable talent », 2 criminels, toujours en fuite, ont volé le prix et caché l'arme dans la ville. Cette enquête haletante est prétexte à révisions, bien sûr...

## ? C'est quoi ?

Promo Murder est un jeu de plateau (**VOIR PAGE SUIVANTE**) où 3 binômes doivent résoudre une enquête, comme au **CLUEDO**. Ils vont se déplacer dans une ville fictive, accomplir leur mission et affronter leurs adversaires via des défis que vous aurez préparés et imprimés sur une page à part. Le binôme gagnant est celui qui a résolu l'enquête ou qui a remporté le plus de points. [Les règles de jeu ici !](#)

## ! Pourquoi c'est FUN !

**DES RÔLES UNIQUES ET INTRIGANTS** : chaque binôme incarne un personnage avec une mission secrète.

**DES OBJECTIFS VARIÉS** : les missions diffèrent et créent une compétition stimulante entre les équipes. Les joueurs choisissent de participer ou non aux défis.

**COLLABORATION** : les binômes se concertent à chaque tour pour faire un point et affiner leur stratégie. → [Voir la vidéo](#)

**SURPRISE ET REBONDISSEMENTS** : Une ambiance d'enquête avec des actions, des indices et des surprises avec des retournements de situation possibles.

UNE **VERSION EXPERT** : [pour aller plus loin](#)

## 💡 Objectifs pédagogiques

### Quand s'en servir ?

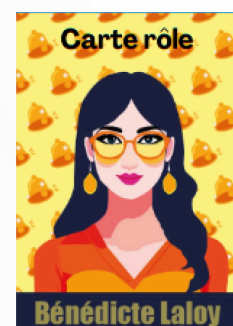
Plutôt en fin de séquence pédagogique, pour faire des révisions de connaissances de manière ludique. Vous pouvez aussi valider des acquis, des automatismes, des notions étudiées...

### Public visé

Pour des élèves à partir du collège, dans toutes les matières.

### Travail en groupe

- la classe est divisée en groupes de 7 (sinon, mettre plusieurs élèves sur un rôle)
- chaque groupe est composé de 6 joueurs + 1 "maître du jeu" (un élève assistant)
- les joueurs sont en binômes (un joueur a toujours un coéquipier)



#### Bénédicte LALOY

Tu es la CPE de l'établissement. Voici tes missions :

- Obtenir 10 points cumulés avec ton partenaire en répondant aux défis.
- Retrouver le prix (carte verte) et le jeune talent (carte jaune) : 2 points/carte
- Puis aller au collège / lycée avec Charles LEMAGNE.



## ⚙️ Que faut-il préparer ?

Commencez par vous approprier le jeu en **LISANT LES RÈGLES**.

Préparez un certain nombre de "défis" (notions vues en classe) de 2 niveaux de difficulté. Ces défis permettent aux joueurs (binômes) de remporter des points et de résoudre l'enquête. → [voir la vidéo](#)

Imprimez les plateaux, cartes, cherchez les dés (comptez 2 heures) → [voir la vidéo](#)

Expliquez le jeu aux élèves "maîtres du jeu" (1 ou 2 par groupe). Simulez une partie avec eux = 1 h. Les maîtres du jeu devront s'approprier les défis que l'enseignant a créés.

## 🏆 Comment animer ?

### INTRODUCTION

Proposez le jeu comme une façon amusante de réviser ce qui a été vu pendant une/des séquences en résolvant une enquête. Expliquez que le jeu se termine de 2 façons différentes :

- quand l'enquête est résolue (compter 1h minimum)
- ou bien l'équipe gagnante est celle qui a le plus de points quand le temps est écoulé (vous pouvez fixer à 45 min par exemple).

### PENDANT LA PARTIE

Vous allez co-animer avec des élèves "maîtres du jeu". Vous allez donc agir comme le pilote de vos jeunes assistants. Si vous avez fixé une durée, pensez à donner un compte à rebours.

### ÉVALUATION

Observez comment l'engagement des élèves, quel que soit leur profil, évolue lorsqu'ils passent d'une situation d'apprentissage "classique" à l'expérience offerte par ce jeu.

Téléchargez les règles du jeu (vous retrouverez les liens vers les vidéos) et docs à imprimer ci-dessous. Préparez vos questions et énigmes sur les sujets à réviser. Comme les auteurs, Cédric & Bertrand, n'hésitez pas à vous associer à un collègue pour mutualiser les bonnes idées...



[LIEN WEB](#)



DÉFI  
NIVEAU 1

DÉFI  
NIVEAU 2



# Promo Murder

ACTION

AIDE

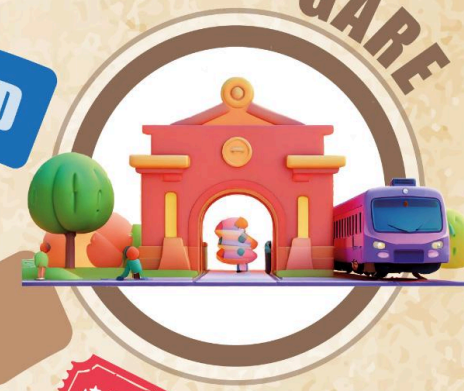
OBJET

JEUNES  
TALENTS

THÉÂTRE



GARE



- R1** Rocade 1. Passage direct entre les 2 accès R1
- R2** Rocade 2. Passage direct entre les 2 accès R2
- D** Défis
- C** Accès direct au Commissariat
- G** Accès direct à la gare
- ES** Accès direct à l'établissement scolaire

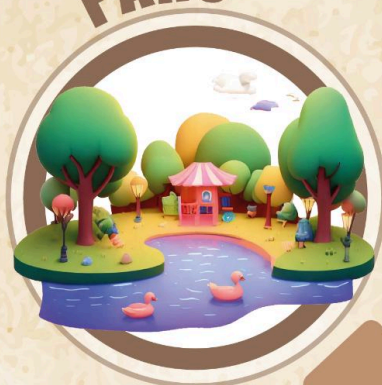
ÉTABLISSEMENT  
SCOLAIRE



COMMISSARIAT



PARC



CINÉMA





# ADAPTOUT

Les cartes Adaptout vous permettent de maintenir la motivation, de vous adapter aux multiples profils de vos élèves, et tout simplement d'ajouter du fun ou de transformer un exercice en jeu !



## C'est quoi ?

Les Adaptout sont des cartes de gamification permettant de relancer l'attention, et de répondre à certains besoins, de la classe ou d'élèves en particulier. Vous devrez avoir prévu une activité en groupe, comme un exercice, un jeu pédagogique ou même un jeu grand public, et adapter vos cartes à cette activité.



## Pourquoi c'est FUN !

Imaginez... Vos élèves s'affrontent par îlot sur un Trivial Pursuit dont vous avez créé les questions afin de leur faire réviser le brevet. Rapidement, certains grapillent tous les points et d'autres commencent à se démotiver. A ce moment, vous allumez la lumière. Et hop ! Les élèves changent de place. Certains perdent des camemberts, d'autres en regagnent. Un peu plus de challenge pour certains, une nouvelle chance pour les autres. L'important n'est pas de gagner mais de participer !



## Objectifs pédagogiques

### QUAND S'EN SERVIR ?

A chaque fois que vous proposez une activité de révision, de réactivation et de mise en commun pour laquelle vous avez besoin que toute la classe participe, collabore et s'entraide.

### TRAVAIL EN GROUPE

Idéalement, limitez à 6 groupes de 5 élèves maximum, car vous devrez observer tous les groupes en parallèle. Vous pouvez travailler avec des groupes homogènes ou hétérogènes.

### ÉVÉNEMENT !



#### AU BRUIT DE LA CLOCHE

Les 3 premiers élèves à lever la main gagnent un point !

*Cette carte oblige toute la classe à faire attention au bruit d'une clochette activée par le.a professeur.e*

### CHANCE OU PAS ?



Pendant cette activité, si tu arrives à faire une phrase qui a du sens contenant le mot "poireau", tu gagnes 1 point !

*Pour les élèves, avoir une mission ludique en tâche de fond peut considérablement abaisser le stress...*



## Que faut-il préparer ?

- Commencez par choisir l'activité pédagogique de votre choix
- Identifiez les besoins de vos élèves (respecter la parole, impliquer certains joueurs, favoriser l'entraide, rééquilibrer la partie, développer l'oralité, argumenter...)
- Préparez et imprimez les cartes que vous voulez tester
- Disposez face visible sur chaque îlot une ou plusieurs cartes événement
- Distribuez des cartes chance aux élèves (ajoutez-les aux cartes de votre jeu s'il y en a déjà)
- Gardez aussi quelques cartes "chance ou pas" que vous pourrez utiliser à votre gré pendant la partie



## Comment animer ?

### INTRODUCTION

Avant tout, expliquez à vos élèves qu'il va se passer des événements pendant la séance et qu'il y aura des surprises. Présentez les cartes compliquées et assurez-vous qu'elles sont comprises (chaque carte peut être présentée par un élève lui-même). Rappelez que ce n'est pas noté...

> Comptez une minute par nouvelle carte de la séance

### PENDANT LA PARTIE

Prenez un rôle d'observateur et passez d'îlot en îlot. Vous pouvez faciliter les choses pour certains élèves, compliquer la partie pour les autres joueurs, ou encore ajouter de l'aléatoire régulièrement.

> Comptez 20 min environ, suivant l'activité choisie

### ÉVALUATION

Croisez votre observation par rapport aux besoins que vous aviez identifiés. La carte a-t-elle eu un effet positif ? Pour tous les élèves ou seulement certains ? Notez aussi votre ressenti global sur le groupe classe.

> 1 min de questions réponses

*Pensez à votre prochaine activité en groupe. De quoi auriez-vous besoin ? Une des cartes proposées pourrait-elle vous y aider ? Sinon, pouvez-vous créer la vôtre ?*

Retrouvez des cartes vierges prêtes à imprimer en cliquant sur le lien web.



[LIEN WEB](#)



# ADAPTOUT

Voici quelques exemples de cartes suffisamment génériques pour être utilisées sur de nombreuses activités. En cliquant sur le lien de la page précédente, vous accéderez aux cartes vierges.

Vous voulez

## AJOUTER UNE QUESTION DE COURS

Mettez cette carte parmi celles distribuées ou dans la pioche

**CHANCE OU PAS ?**  
CONJUGUE LE VERBE

Aimer

TEMPS

AU FUTUR

En espagnol bien sûr (si on est en cours d'espagnol...)

SI TU ECHOUES, DONNE  
5 CARTES/POINTS À TA GAUCHE

Vous voulez

## QUE LES ELEVES SE CONCENTRENT

Posez cette carte sur l'îlot

**ÉVÉNEMENT !**  


QUAND LA LUMIÈRE  
S'ALLUME

Tous les élèves doivent prendre la place de leur voisin de gauche.

Changez de place sans bouger aucun objet, ni les cartes, jetons, argent, ni les scores !

Vous voulez

## REMOTIVER UN JOUEUR

Ajoutez cette carte dans une pioche

**CHANCE OU PAS ?**  



Vous êtes l'unique bénéficiaire de l'influenceur Bigbol.  
Vous héritez de 300 000 euros que vous pouvez convertir en 3 points.

NB : ou camemberts, ou jokers pour répondre à des questions, suivant votre activité

Vous voulez

## QUE LES ELEVES FASSENT ATTENTION AU BRUIT

Posez cette carte sur chaque îlot

**ÉVÉNEMENT !**  


AU BRUIT DE LA  
CLOCHE

Les 3 premiers élèves à lever la main gagnent un point !

Vous voulez

## RALENTIR UN JOUEUR

Sortez cette carte de votre poche

**CHANCE OU PAS ?**  


Suite à une catastrophe naturelle, votre maison a été inondée et vous allez devoir écopier les dégâts avec votre famille.  
Une belle occasion de faire du sport !

PASSEZ DEUX TOURS

Vous voulez

## FAIRE VERBALISER LES ELEVES

Mettez plusieurs cartes parmi celles distribuées ou dans la pioche

**CHANCE OU PAS ?**

L'assemblée des élèves a décidé de vous aider !  
Pendant ce tour, vous pouvez solliciter des camarades pour vous aider.

La seule condition ? Décrire un point difficile de l'exercice.

Les camarades de votre groupe votent d'accord/pas d'accord. Dans tous les cas, vous pouvez demander un joker ou un point.

Vous voulez

## REMOTIVER LES ÉLÈVES

Sortez cette carte

**ÉVÉNEMENT !**  


AU BRUIT DE LA  
CLOCHE


Chaque élève peut solliciter une aide extérieure sous forme de trois mots clefs.

Auprès d'un camarade de son groupe ou d'une autre groupe, ou du professeur.

Vous voulez

## QUE LES ELEVES FASSENT ATTENTION AU BRUIT

Posez cette carte sur chaque îlot

**ÉVÉNEMENT !**  


QUAND LA LUMIÈRE  
S'ÉTEINT

Tous les élèves doivent chuchoter. A ce moment, le professeur tire un élève au sort. Si celui-ci est bien en train de chuchoter, il gagne un joker pour demander de l'aide !



# ADAPTOUT


Voici des cartes à personnaliser. Imprimez cette page en format format A3. Vous pouvez écrire dessus directement avec un bic. Lorsqu'il y a deux blocs, cela vous permet d'écrire les conditions dans le premier et la conséquence dans le second. Bien d'autres modèles existent (générateurs de cartes, cartes totalement vierges...). A vous de jouer !

ÉVÉNEMENT !



AU BRUIT DE LA CLOCHE

CHANCE OU PAS ?



RÉPOND BIEN À CETTE QUESTION

ÉVÉNEMENT !



QUAND LA LUMIÈRE S'ALLUME

ÉVÉNEMENT !



QUAND LA LUMIÈRE S'ÉTEINT


CHANCE OU PAS ?

CONJUGUE LE VERBE

AU TEMPS DE

TU PEUX :

CHANCE OU PAS ?



RÉPOND BIEN À CETTE QUESTION :

TU PEUX :

ÉVÉNEMENT !

CHANCE OU PAS ?

ÉVÉNEMENT !

CHANCE OU PAS ?

ÉVÉNEMENT !

CHANCE OU PAS ?

