

TRIOGAMES

**Un jeu pour travailler ses connaissances
en langues étrangères**



Le jeu TRIOGAMES a été développé par Maxime Duquesnoy et Jérémy Lambert, tous deux enseignants, technopédagogues et formateurs au sein de l'asbl PortailEduc.



TRIOGAMES



Le jeu TRIOGAMES est un jeu d'équipes au cours duquel il faut affronter différentes épreuves. Commencez par former les équipes en répartissant les joueurs de façon équilibrée. Par défaut, le jeu est prévu pour trois équipes mais vous pouvez adapter ce nombre à votre gré

L'équipe qui accueille le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche donne le coup d'envoi de la partie. L'équipe à droite de celle qui débute jouera ensuite.

L'équipe qui commence doit réussir le challenge inscrit sur la carte en moins d'une minute. Si elle réussit, elle garde le stick et obtient donc un point ; si elle échoue, elle ne marque pas de point. On passe à l'équipe suivante.

Objectif : l'équipe gagnante est celle qui obtient 5 sticks (soit 5 points). Attention, les points sont comptabilisés après un tour complet. Si plusieurs équipes obtiennent 5 sticks, elles poursuivent le jeu jusqu'au moment où une équipe gagne le tour et marque davantage de points.

Contenu

- sac de pioche
- 1 sablier d'une minute
- 12 sticks bleus " Devinez l'action ! "
- 12 sticks jaunes "Dessinez !"
- 12 sticks blancs " Mimez !"
- 12 cartes bleues " Devinez l'action ! "
- 12 cartes jaunes "Dessinez !"
- 12 cartes blancs " Mimez !"
- 1 règle de jeu

Installation

Placez tous les sticks de jeu dans le sac de pioche et posez-le afin qu'il soit accessible pour l'ensemble des équipes.

Triez les cartes par thématique et placez-les face cachée devant vous en 3 piles distinctes.

Prévoyez aussi un espace disponible pour réaliser les défis "Dessinez !" (tableau & craie, feuille & crayon).





Déroulement d'une partie

L'équipe qui accueille le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche donne le coup d'envoi de la partie.

Un membre de l'équipe commence par piocher un stick du sac de pioche et conserve le stick devant lui. L'enseignant(e) prend alors une carte de la thématique du stick pioché et annonce le défi à réaliser puis tourne le sablier.

L'équipe a maintenant le temps du sablier pour réussir le défi annoncé.

Si l'équipe réussit le défi, elle conserve le stick qui fait office de point. Dans le cas contraire, le stick est replacé dans le sac de pioche. Remplacez la carte sous sa pile.

On passe ensuite à l'équipe située à droite de celle qui vient de jouer et ainsi de suite. On entame un nouveau tour de jeu lorsque l'on revient à l'équipe qui a donné le coup d'envoi.

Objectif

Au début d'un nouveau tour, la première équipe à comptabiliser 5 sticks (soit 5 points) est déclarée gagnante.

Si plusieurs équipes obtiennent 5 points, elles poursuivent le jeu jusqu'à ce qu'une équipe gagne davantage de points.

Les thèmes des défis

Les cartes bleues – « Devinez l'action ! »

Les cartes bleues contiennent des verbes / des actions à faire deviner. Attention, les équipes adverses et l'enseignant(e) veillent à ce que vous n'utilisiez pas de mots de la même famille que celui inscrit sur la carte. Vous devez parler **UNIQUEMENT** dans la langue cible pour faire deviner le mot.

Les cartes jaunes « Dessinez ! »

Le membre de votre équipe qui pioche un stick jaune doit vous faire deviner le mot spécifié en dessinant sur le tableau l'objet ou tout élément permettant de découvrir cet objet. Les équipes adverses ne peuvent intervenir durant ce défi.

Les cartes blanches « Mimez ! »

Le membre de votre équipe qui pioche un stick blanc doit vous faire deviner le mot en mimant. Les équipes adverses ne peuvent intervenir durant ce défi.





Adapter le jeu en fonction de vos objectifs !

Dans notre exemple, nous avons travaillé 3 thématiques en anglais :

- Des verbes d'action
- Du vocabulaire relatif aux fruits et aux légumes
- Du vocabulaire relatif aux animaux

Le principe de TRIOGAMES est d'être adaptable aux objectifs poursuivis par l'enseignant. Des modèles de cartes sont à votre disposition sur notre site afin de vous permettre de créer vos propres cartes.

En fonction du niveau des élèves, il est également envisageable de leur faire créer les cartes (et/ou de leur faire proposer le contenu de celles-ci).

Nous avons choisi des sticks pour le sac à pioche. Bien évidemment, ceux-ci pourront être remplacés par des jetons ou tout autre objet adapté à la situation.

Partagez vos créations !

Vous avez créé de nouvelles cartes ? Vous avez envie de les partager avec d'autres utilisateurs ? N'hésitez pas à nous envoyer votre fichier par email à portaleduc@gmail.com

