

USAGES, DÉTOURNEMENTS & RÉAPPROPRIATION DU JEU

LAMBERT Jérémy – DUQUESNOY Maxime
PortailEduc asbl – www.portaleduc.net



A l'aune du projet... Le plaisir de jouer

Tout projet (pédagogique, scientifique, professionnel) s'ancre dans l'histoire et le vécu d'un individu.

L'Atelier de Ludo ne fait pas exception. Il provient, avant toute chose, de notre propre rapport au jeu et de notre expérience. Son usage dans nos cours et nos formations ne laissent pas de doutes sur l'usage qu'il peut être fait dans le cadre scolaire.



Qu'est-ce que le jeu ?...

Pour Roger Caillois (*Les jeux et les Hommes* (1957)), le jeu est une activité qui doit être :

- **libre** : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique
- **séparée** : circonscrite dans les limites d'espace et de temps
- **incertaine** : l'issue n'est pas connue à l'avance
- **improductive** : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)
- **réglée** : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
- **fictive** : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde

Le jeu, un espace-temps privilégié



Qu'est-ce que le jeu ?...

Nicole De Grandmond (1995), quant à elle, définit le jeu comme étant:

- une **acte total** faisant appel à tout l'être ;
- une **action libre** qui ne peut être commandée ;
- une **activité incertaine**, dépendante de la fantaisie du joueur ;
- une **activité spontanée**, sans règles préétablies ;
- une activité qui fait appel à la **motivation intrinsèque**.



Choisir le(s) jeu(x)...



Choisir le(s) jeu(x)...

Nos choix ne sont pas dictés par la valeur éducative (annoncée) mais bien par le potentiel ludique ET adaptatif du jeu.

La dimension LUDIQUE doit prédominer sur l'apport éducatif initial. Notre action est, justement, de (dé/re)construire le potentiel d'apprentissage à travers le jeu.

Une activité ne devient pas motivante par l'emballage ludopédagogique.



Périno O., Des espaces pour jouer, ÉRÈS, 2014

Comme chacun a pu en faire l'expérience, un jeu de lettres n'a d'intérêt que pour celui qui sait lire, le plaisir du jeu étant proportionnel à la maîtrise du langage. Dans le contexte de la ludologie, ce jeu n'est pas proposé pour apprendre à lire, mais, au contraire, parce que les joueurs savent bien lire.

Cette position originale, et qui peut sembler surprenante, est une conséquence directe du jeu tel que nous l'avons défini, libre et gratuit...



Pourquoi jouer ?

Renforcement mémoriel

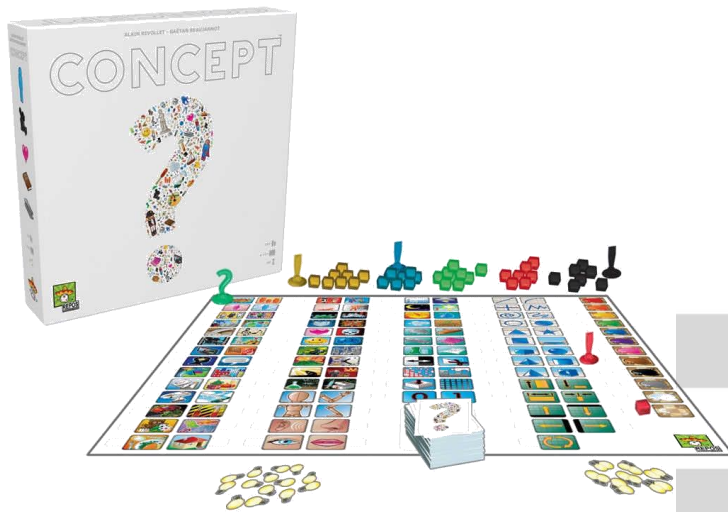
- Degré d'attention
- Intérêt et motivation
- Valeur affective
- Environnement sensoriel





*Concept est un jeu de devinettes sans mime ni paroles.
Choisissez les meilleures icônes pour représenter votre
concept.*

*Concept est un jeu de devinettes sans mime ni paroles.
Choisissez les meilleures icônes pour représenter votre
concept.*



Objet Paquet Carton		Famille Société Groupe	
Femme Féminin Femelle		Homme Masculin Mâle	
Travail Métier		Loisir Sport Activité	
Faune Animal		Flora Plante Nature	
Littérature Écriture Livres		Musique Chanson Note	
Cinéma Film Caméra		Arts Sculpture - Peinture Dessin - Bande dessinée	
Télévision Émission Série		Titre Marque Nom	
Idée Pensée Concept		Expression Dialogue - Citation Mot	
Lieu Pays Drapeau		Bâtiment Construction Ville	
Date Événement Jour		Fêtes Anniversaire	
Véhicule marin Maritime Nager		Véhicule volant Aérien Voler	
Véhicule routier Voiture Rouler		Outils	
Jeux Jouet		Vêtements Accessoire Costume	
Alimentaire Nourriture Comestible		Maison Intérieur Domestique	
Réel Historique		Fictif Imaginaire	
Enfant - Bébé Jeune Nouveau		Vieux - Adulte Ancien Passé	
Lent Tortue		Rapide Vif Lièvre	
Défense Protection Mur		Conflit Arme Combattre	
Vie Cœur Amour		Mort Mal Maladie	
Joyeux Positif		Triste Négatif	
Électronique Informatique		Mécanique Industriel	
Argent Riche Cher		Temps Durée	
Religion Mythe Croyance		Pouvoir Politique	
Sciences Mathématique Chimie		Médical Médicament Soigner	
Tête Visage		Bras Main	
Torse Ventre Corps		Jambe Pied	
Oreille Son Entendre		Nez Odeur Sentir	
Oeil Vue Voir		Bouche Goût Manger	



Concept... en français



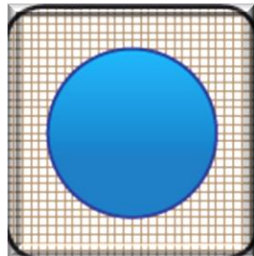
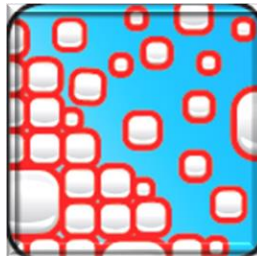
Concept... en français



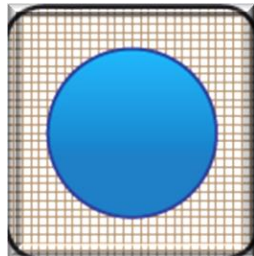
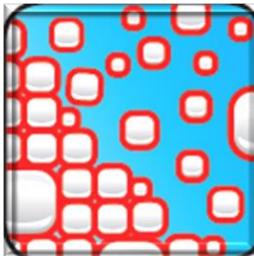
Dom Juan !



Concept... en biologie (SVT)



Concept... en biologie (SVT)



Une cellule !

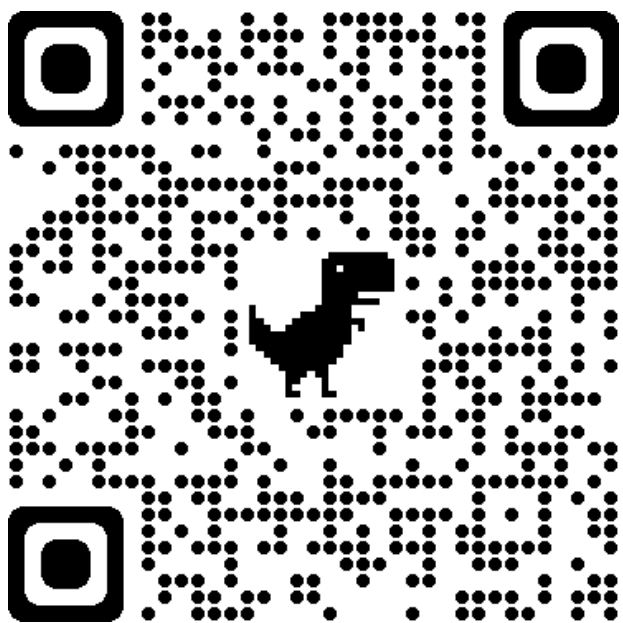


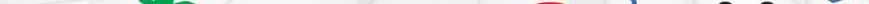
Concept... en classe

Fiche pédagogique & Ressources

Retrouvez (prochainement) notre fiche
et différentes pistes sur

<https://portaleduc.net/website/concept/>



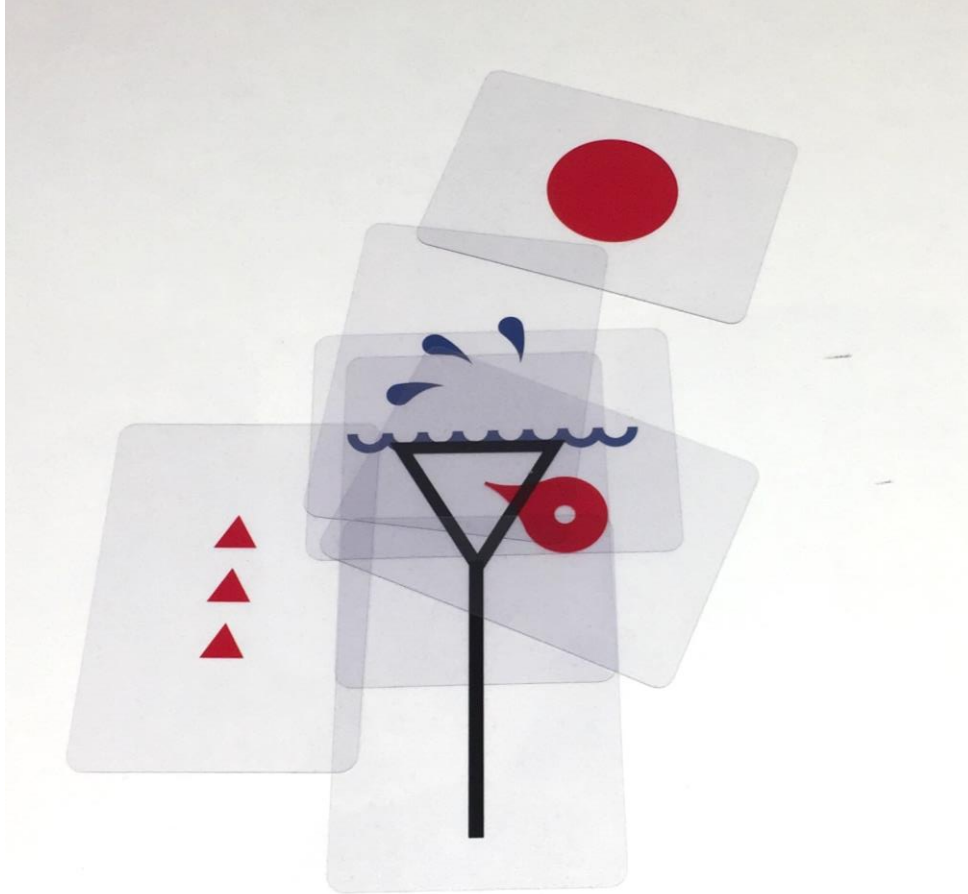
[illegible]

A collection of 15 transparent cards with various icons, including a trophy, a book, a target, a star, a person, a sword, a skull, a flag, a tree, and a group of people. The cards are arranged in a scattered pattern on a light-colored surface. The icons are: a red trophy, a black book, a red target, a red star, a green person, a red sword, a purple skull, a red flag, a green tree, and a group of green people. The cards are semi-transparent, allowing the icons on other cards to be visible through them.



A collection of 15 translucent cards with various icons, including a trophy, a book, a target, a star, a person, a sword, a skull, a flag, a tree, and a group of people. The cards are arranged in a loose, overlapping pattern on a light-colored surface. The icons are in red, green, and black. The cards are slightly tilted and overlapping, creating a sense of depth and movement. The background is a plain, light-colored surface.

Imagine... en géographie



Le delta du Nil !



Imagine... en classe

Fiche pédagogique & Ressources

Retrouvez (prochainement) notre fiche sur

<https://portaleduc.net/website/imagen/>

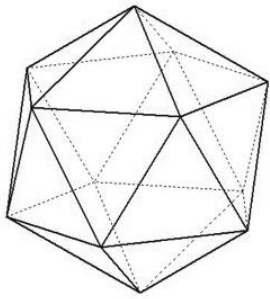




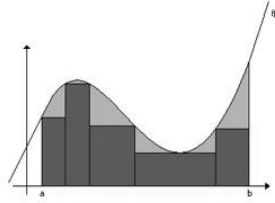
CODE NAMES

Jeu d'association d'idées dans lequel les joueurs, répartis en deux équipes, devront tour à tour faire deviner à leurs coéquipiers un ensemble de mots qui leur sont attribués. Une seule règle : faire deviner avec un seul indice et un chiffre correspondant au nombre de mots à trouver.

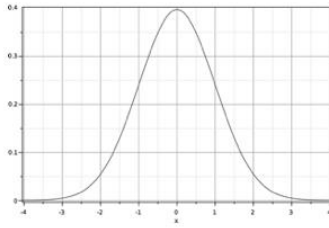
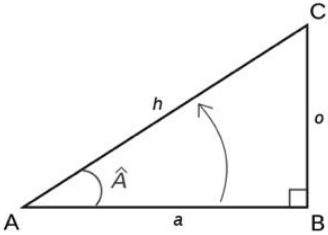
Pythagore



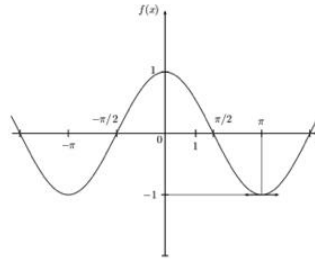
$$\forall x \in \mathbb{R} \\ ?' x = -\sin x$$



... en math



Hypoténuse



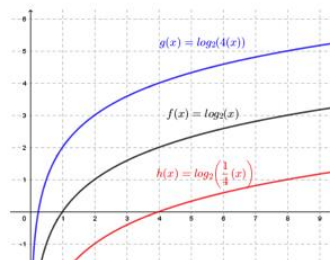
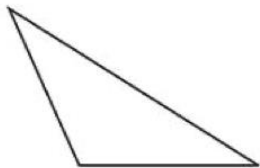
**Théorème
d'Al-Kashi**



$$3^x = 15 \Leftrightarrow x \\ = \log_3 15$$

**Pierre de
Fermat**

$$S_i = (n-2) \times \\ 180^\circ$$



**Loi de
Cauchy**

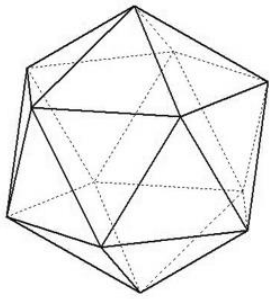
Cosinus (4)

**CODE
NAMES**

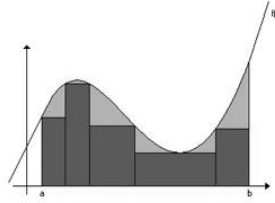


VLAADA
CHVÁTIL

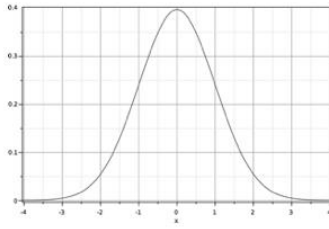
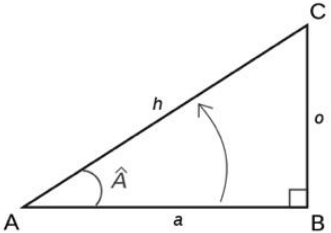
Pythagore



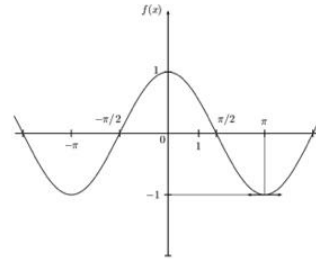
$$\forall x \in \mathbb{R} \\ ?' x = -\sin x$$



... en math



Hypoténuse



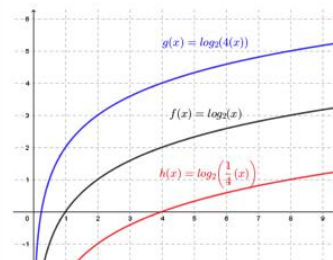
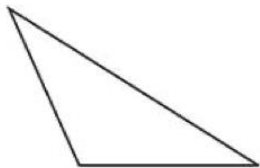
**Théorème
d'Al-Kashi**



$$3^x = 15 \Leftrightarrow x \\ = \log_3 15$$

**Pierre de
Fermat**

$$S_i = (n-2) \times \\ 180^\circ$$



**Loi de
Cauchy**

Cosinus (4)



L'avis de Ludo

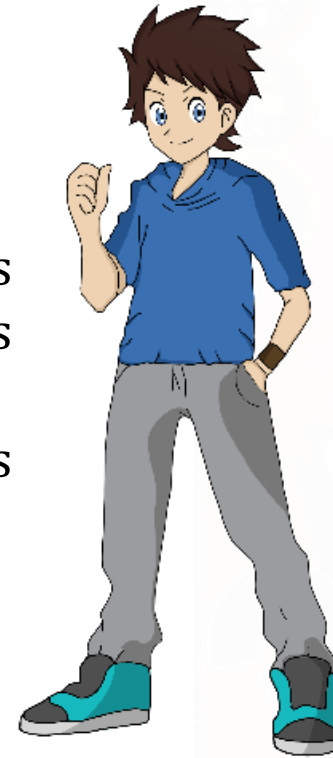
Codenames c'est un jeu que tout le monde va comprendre très vite étant donné qu'il reprend le principe de Pyramide mais inversé.

Donnez un mot pour en faire deviner d'autres. Un principe très simple appliqué à une grille de 25 mots.



L'avis du professeur Spill

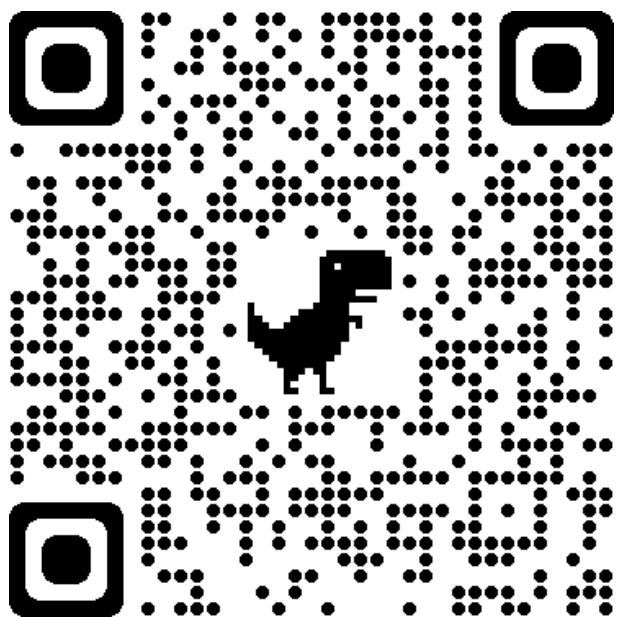
Et si vous faisiez une partie en Anglais ?
Code Names existe en plusieurs langues !!!



Fiche pédagogique & Ressources

Retrouvez notre fiche sur

<https://portaleduc.net/website/codenames/>





Comment j'ai adopté un dragon / un gnou

Un jeu de dés pour inventer des histoires à partir de thèmes loufoques

Comment j'ai adopté un dragon / un gnou

Déroulement

Le thème

Prenez une carte thèmes au hasard. Le premier joueur lance les deux dés numérotés. Il choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés. Exemple : s'il fait 5 et 2, il peut prendre le thème 52 ou 25. S'il fait un double, les autres joueurs proposent des thèmes inventés par eux et il choisit celui qui l'inspire. S'il fait un double 6, il doit obligatoirement raconter...Comment j'ai adopté un gnou !

L'histoire

Le joueur/narrateur place devant lui les six dés-connecteurs. Il lance le dé jaune et démarre son récit avec les mots obtenus.

Quand il en a envie ou besoin, pour se relancer dans son histoire, il lance le dé suivant et continue à raconter en utilisant obligatoirement les mots indiqués.

Il poursuit ainsi –à son rythme– jusqu'au sixième dé qui lui permettra de conclure... en beauté !.



Comment j'ai adopté un dragon / un gnou



L'avis de Ludo

Un jeu génial, à mourir de rire !

De quoi raconter des histoires complètement folles.
Dans le jeu, on peut se lâcher au niveau de
l'imagination.

Toutes les histoires sont possibles, de la plus
classique à la plus délirante.



Comment j'ai adopté un dragon / un gnou

L'avis du professeur Spill

Plus on y joue, plus il devient facile d'inventer des histoires en les développant, en y ajoutant des éléments, des détails.

Le jeu peut devenir collaboratif. Un premier joueur lance le dé jaune, commence son histoire et s'interrompt. Un second joueur lance le dé et doit poursuivre le récit en y ajoutant ses propres éléments mais tout en veillant à s'accorder avec les éléments initiaux.

Il est sympa de pouvoir garder une trace des récits : en écrivant, en dessinant ou en enregistrant une version audio ou vidéo des créations. On peut aussi utiliser ce jeu comme élément déclencheur pour un travail de production d'écrit.

Et pourquoi ne pas y jouer dans une autre langue ? Traduisez donc les thèmes et les connecteurs présents sur les dés.



Construire un récit collaboratif

Face au public

Lorsque les élèves se sont familiarisés avec le principe, 6 d'entre eux prennent place devant la classe. Un premier élève lance le dé jaune et commence son récit. Lorsqu'il s'arrête, l'élève à sa droite prend le dé orange, le lance et poursuit l'histoire, tout en veillant à s'accorder avec les éléments initiaux. On continue ainsi jusqu'au dernier dé.

Les autres élèves de la classe endosseront des rôles spécifiques :

- Les scribes : ils devront prendre des notes afin de garder une trace écrite du récit.
- Les gardiens de la cohérence : ils devront identifier les éléments de cohérence (ou d'incohérence) entre les différentes parties de l'histoire
- Les témoins : ils devront identifier les éléments du récit relatifs aux personnages / aux lieux.



Comment j'ai adopté un dragon / un gnou

Travailler les langues étrangères avec « Comment j'ai adopté un gnou / un dragon ? »

Le principe du jeu peut facilement être utilisé dans le cadre d'un cours de langue.

Selon le niveau de connaissance des élèves, on travaillera préalablement avec eux la traduction des différentes faces des dés. Pour les aider, on peut leur proposer un tableau de synthèse qui reprendra les traductions.

Last week	And believe me	So without hesitation	But it's so bad	And hold on tight
When I was young	In fact	Bad luck	Stroke of luck	Except that



Comment j'ai adopté un dragon / un gnou

Fiche pédagogique

Retrouvez notre fiche sur le jeu

« Comment j'ai adopté un dragon / un gnou » sur

<https://portaleduc.net/website/adopter-un-gnou-un-dragon/>





Story Cubes

Lancez les dés et racontez votre histoire à l'aide des illustrations présentes sur les faces des dés.

Story Cubes

Lancez les 9 cubes. Commencez par : « Il était une fois... » puis imaginez une histoire se référant aux 9 symboles. Démarrez du cube qui attire le plus votre attention. Il n'y a pas de mauvaise façon de jouer, il faut laisser les dessins guider l'imagination.

Histoires en chaîne : une fois que les 9 cubes ont été utilisés, relancez-les et continuez. Jusqu'où pourrez-vous aller ?

Avancé : vous pouvez interpréter les images indiquées par les dés, par exemple : la tortue peut vous faire penser à Lenteur, Maison, etc. Quelles associations allez-vous inventer ?

Si vous avez plusieurs jeux Story Cubes, mélangez les dés et prenez-en au hasard, trois pour le début, trois pour le milieu et trois pour la fin de votre histoire. Des millions de combinaisons sont possibles !



Story Cubes

L'avis du professeur Spill

Le cerveau pense en images et trouvera facilement des liens variés entre les symboles. Plus vous jouez, plus il vous sera facile d'inventer des histoires longues et développées. Vous pouvez jouer seul ou en groupe, chaque joueur utilisant un cube tour à tour ou bien chaque joueur créant une histoire à l'aide de tous les dés.

Sauvegardez vos récits : écrivez, dessinez ou enregistrez une version audio ou vidéo de vos créations.

Et pourquoi ne pas y jouer dans une autre langue ?

Au-delà du jeu, on peut utiliser les dés comme élément déclencheur pour un travail de production d'écrit.



Story Cubes – Quelques adaptations

<http://dicecollector.com>

<https://view.genial.ly/601003c13ac19c0d8615bd3b/interactive-content-story-cubes-fairy-tales>

<https://view.genial.ly/5eb297b9a12f7f0d7e9944c0/interactive-content-story-cubes>

<https://view.genial.ly/5eb17907e4d83e0d37f2a0fc/interactive-image-story-cubes>

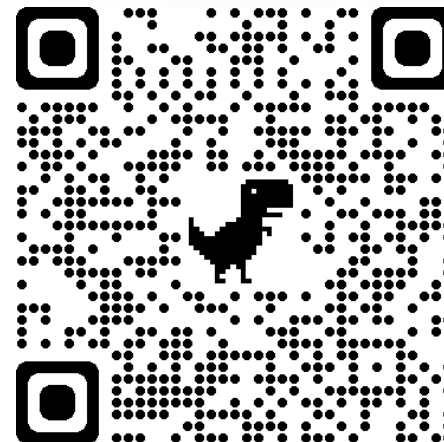
<https://view.genial.ly/5ebe3e8b8e243b0d5a32b4c9/presentation-story-cubes>

<https://view.genial.ly/5bba214002bce40c952422a2/interactive-content-story-cubes>

Fiche pédagogique & Ressources

Retrouvez notre fiche et différentes pistes sur

<https://portaleduc.net/website/storycubes>





CONTARIO (et *Box Son*)

Devinez les expressions et les concepts détournés en retrouvant les mots qui se cachent derrière les synonymes, contraires ou termes de la même famille.



Contrario... en physique

L'absolu particulier

Un mauvais solide

Un solide d'Ouvri

L'instabilité de cache

Le con dansa deux beaux un cht'aïe !



Contrario... en physique

L'absolu particulier

La relativité générale

Un mauvais solide

Un superfluide

Un solide d'Ouvri

Un liquide de Fermi

L'instable de cache

La constante de Planck

Le con dansa deux beaux un cht'aïe !

Le condensat de Bose-Einstein

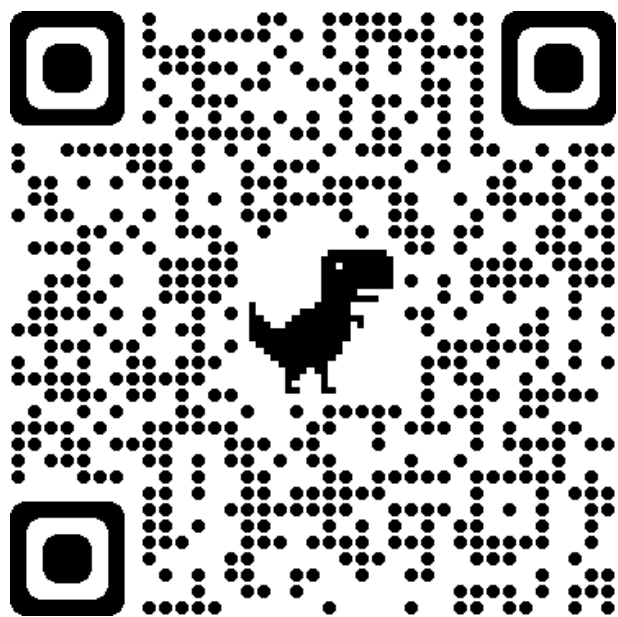


Contrario... en classe

Fiche pédagogique & Ressources

Retrouvez (prochainement) notre fiche sur

<https://portaleduc.net/website/contrario>





Time's Up

Faites découvrir un maximum de mots / de personnages en un temps limité.



1. Explication
2. Un seul mot
3. Mime



Time's Up... en chimie

Représentation graphique de l'ensemble
des éléments chimiques organisés selon
leur configuration électronique



Time's Up... en chimie

Représentation graphique de l'ensemble
des éléments chimiques organisés selon
leur configuration électronique

Le tableau périodique !



Time's Up... en chimie

Chimiste franco-polonaise célèbre pour sa découverte du radium



Time's Up... en chimie

Chimiste franco-polonaise célèbre pour sa découverte du radium

Marie Curie !



Time's Up... en chimie

Élément numéro 7, symbole N, qui représente la majorité de l'atmosphère terrestre



Time's Up... en chimie

Élément numéro 7, symbole N, qui
représente la majorité de l'atmosphère
terrestre

L'azote !



Time's Up... en chimie

Appareil de laboratoire destiné à produire une flamme ouverte avec du gaz pour chauffer des préparations



Time's Up... en chimie

Appareil de laboratoire destiné à produire une flamme ouverte avec du gaz pour chauffer des préparations

Un bec Bunsen !



Time's Up... en chimie

Atmosphère

Flamme

Radium

Mendeleïev

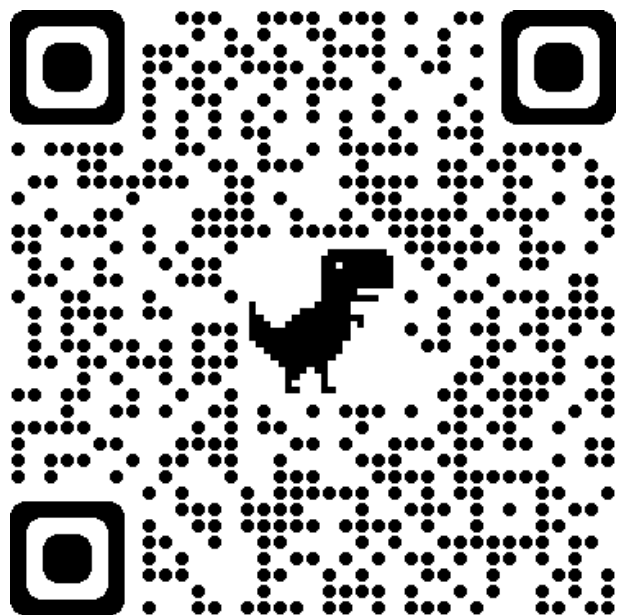


Time's Up... en classe

Fiche pédagogique & Ressources

Retrouvez (prochainement) notre fiche sur

<https://portaleduc.net/website/times-up/>



Check List

Tentez de découvrir les lettres secrètes de votre adversaire en lui proposant des mots sur différentes thématiques ...
Combien de ses lettres s'y retrouvent ? Une, deux, trois ?



Check List... en langues étrangères



EMT

Corps humain	<u>f</u> ém <u>u</u> r	0
Animaux	m <u>a</u> n <u>t</u> e	1
Maison	gar <u>a</u> ge	2
Cuisine	<u>r</u> usse	1
Télévision	M <u>a</u> gn <u>u</u> m	2



Check List... en langues étrangères



E R L

Clothes	sweater	0
Town	metro	1
Name	draco	2
Food	cheese	1
Job	bricklayer	0



Check List... en langues étrangères



E R L

Clothes	<u>s</u> <u>w</u> eater	0
Town	met <u>r</u> o	1
Name	d <u>r</u> a <u>c</u> o	2
Food	<u>c</u> h <u>e</u> ese	1
Job	<u>b</u> r <u>i</u> ck <u>l</u> ayer	0

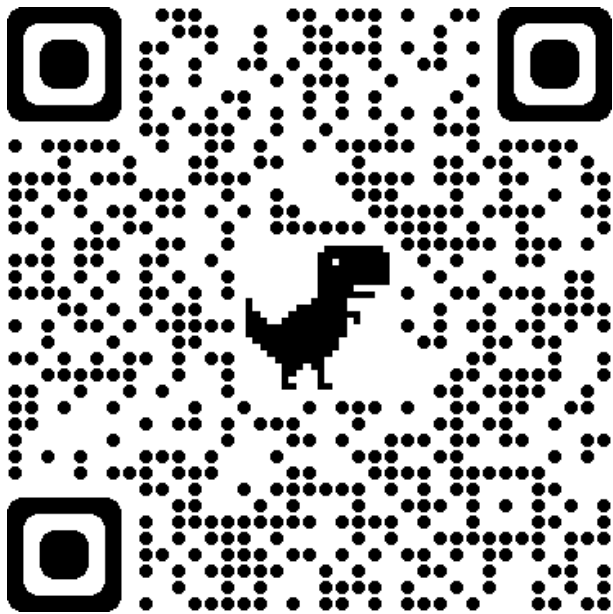


Check List... en classe

Fiche pédagogique & Ressources

Retrouvez (prochainement) notre fiche sur

<https://portaleduc.net/website/check-list/>



Par où commencer ?...

JOUER – JOUER – JOUER !

Découvrir et prendre du plaisir

Identifier les potentielles adaptations

Avancer progressivement

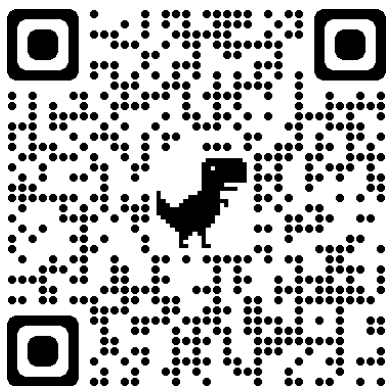
Débuter par une adaptation « simple »

Exemple : TRIOGAMES



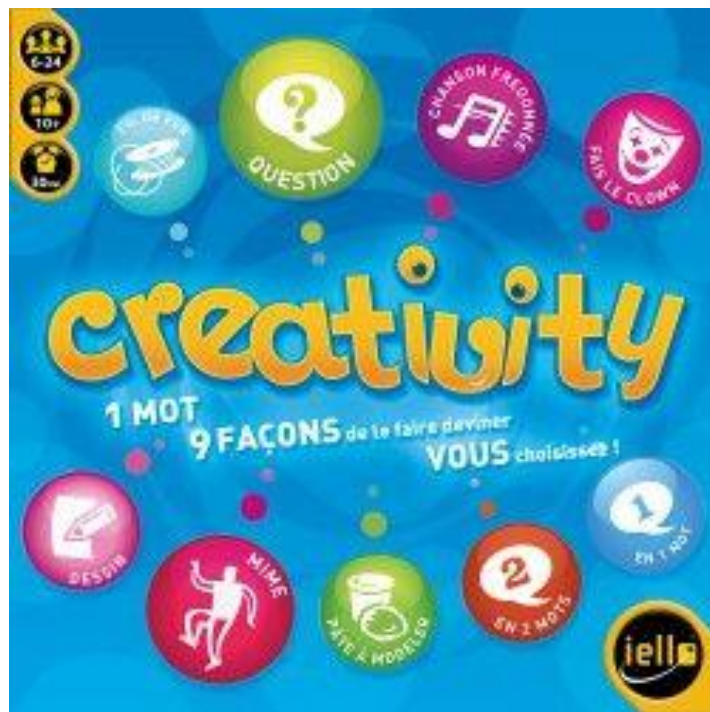
TRIOGAMES

Un jeu pour travailler ses connaissances
en langues étrangères



<https://portaleduc.net/website/triogames>





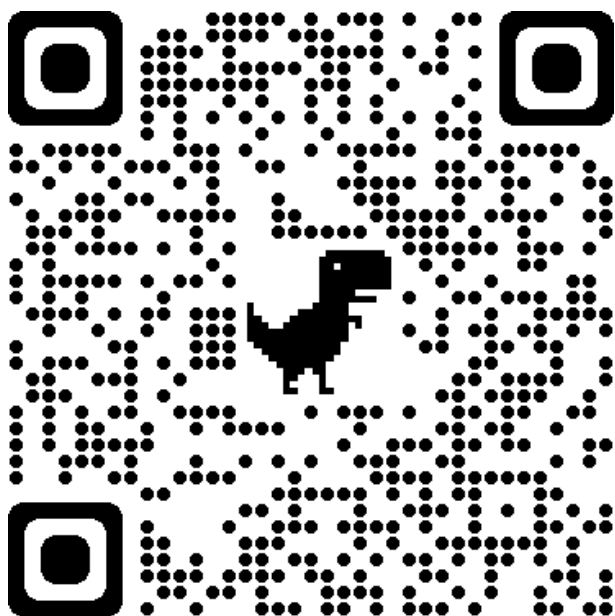
LANGUAGE CREATIVITY

Creativity... en classe

Fiche pédagogique & Ressources

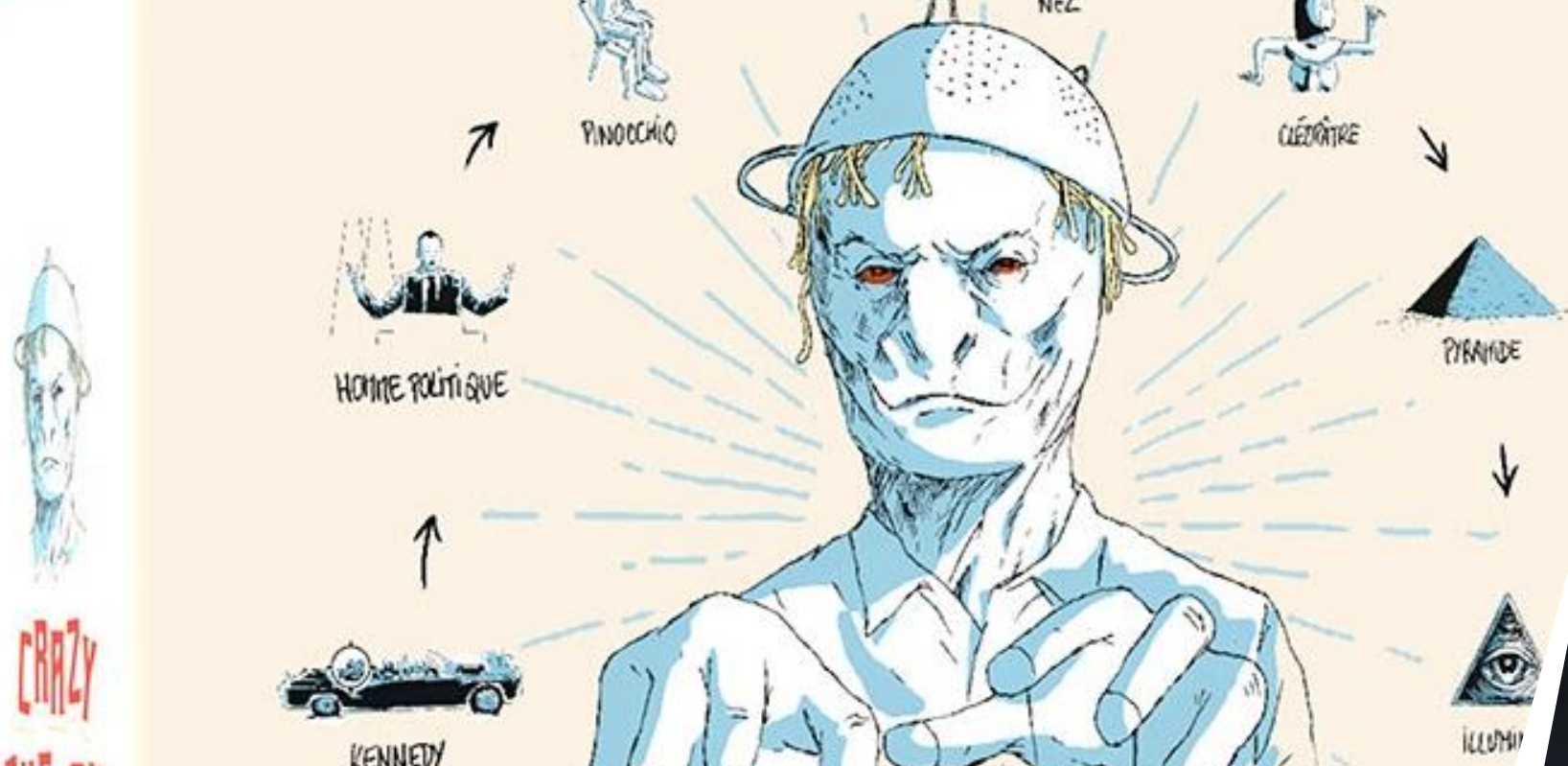
Retrouvez notre fiche sur

<https://portaleduc.net/website/creativity/>



Pac-Man... réhabiliter un « vieux » jeu





Crazy Theorie

Notez une suite de mots, reliant complots, complices et coupables et dévoiler votre théorie avec assurance pour convaincre les autres !

LE JEU DES COMLOTS
- VÉRITÉ

la coalition démocratique
es gens s'appellent
SEBASTIEN

LA PERSONNE
S'APPELANT
CENT
TUEE A
COTÉ



Kosmopolit

Un jeu coopératif dans lequel les joueurs revivent tous ensemble l'atmosphère du service du soir d'un restaurant très cosmopolite.





Un merci tout particulier à notre
partenaire GERONIMO
<http://geronimogames.com>

MERCI
....



LAMBERT Jérémy – DUQUESNOY Maxime



portaileduc@gmail.com



www.portaileduc.net