

Détourner un jeu existant pour le rendre pédagogique



Réutiliser un jeu existant permet de gagner du temps, surtout si la mécanique est déjà bien rodée et engageante. L'essentiel est de bien aligner le choix du jeu avec l'objectif pédagogique : il doit permettre aux élèves d'acquérir ou de renforcer une compétence précise.



1. Uno → Le Uno grammatical

➔ Objectif : Travailler la conjugaison, les accords ou les classes grammaticales.

🎮 Adaptation : Associer chaque couleur à une notion (ex. : rouge = verbes au présent, bleu = verbes au passé). Pour poser une carte, l'élève doit donner un exemple ou répondre à une question.



2. Dobble → Le Dobble des mots

➔ Objectif : Développer le vocabulaire et l'orthographe.

🎮 Adaptation : Remplacer les symboles par des mots (synonymes, antonymes, homophones...). Le premier qui trouve un lien grammatical ou lexical entre deux cartes les remporte.



3. Time's Up → Le Time's Up littéraire

➔ Objectif : Mémoriser des notions littéraires ou des œuvres.

🎮 Adaptation : Utiliser des auteurs, des personnages ou des figures de style. Les élèves doivent les faire deviner avec des descriptions, un mot-clé, puis en mimant.



4. Cluedo → Le Cluedo des figures de style

➔ Objectif : Reconnaître et utiliser des figures de style.

🎮 Adaptation : Chaque suspect est une figure de style, chaque arme une phrase à analyser, et chaque pièce un contexte littéraire. Les élèves mènent l'enquête en justifiant leurs choix.



5. Jenga → Le Jenga des révisions

➔ Objectif : Réviser différents points de grammaire, conjugaison ou littérature.

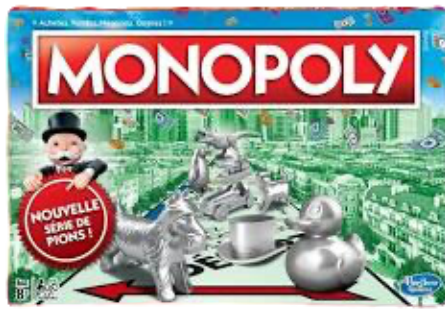
🎮 Adaptation : Écrire des questions ou défis sur chaque bloc. Pour le retirer, l'élève doit répondre correctement.



6. Qui est-ce ? → Qui est-ce en littérature

➔ Objectif : Travailler sur les personnages littéraires.

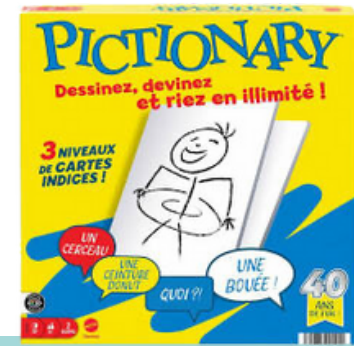
🎮 Adaptation : Utiliser des personnages d'œuvres étudiées, et poser des questions pour deviner (ex. : « Est-ce un personnage du XIXe siècle ? »).



7. Monopoly → Le Monopoly de l'orthographe
➡ Objectif : Travailler les difficultés orthographiques.
🎲 Adaptation : Chaque case correspond à une règle ou une difficulté (ex. : "Accord du participe passé", "Homophones"). Pour acheter une rue, il faut répondre à une question.



8. Loup-Garou → Le Loup-Garou des temps verbaux
➡ Objectif : Maîtriser la conjugaison.
🐾 Adaptation : Chaque élève joue un rôle avec un temps spécifique (ex. : les villageois parlent au présent, les loups-garous au passé simple). Ils doivent créer des phrases correctes pour éviter d'être éliminés.



9. Pictionary → Le Pictionary des expressions
➡ Objectif : Comprendre et utiliser des expressions idiomatiques.
🖍️ Adaptation : Les élèves dessinent une expression au lieu d'un mot simple, et les autres doivent deviner.



10. Trivial Pursuit → Le Trivial Pursuit des règles de français
➡ Objectif : Réviser la grammaire, l'orthographe et la conjugaison.
🎲 Adaptation : Chaque couleur représente une catégorie (ex. : vert = grammaire, bleu = conjugaison, jaune = orthographe). Pour avancer, il faut répondre à des questions.



11. Escape Game → L'Escape Game grammatical
➡ Objectif : Travailler la syntaxe, l'orthographe ou la lecture de consignes.
🔑 Adaptation : Les élèves doivent résoudre des énigmes liées à la grammaire (ex. : retrouver un code caché dans un texte en identifiant les verbes conjugués au subjonctif). Chaque bonne réponse leur donne un indice pour s'échapper.



12. Bataille Navale → La Bataille des conjugaisons
➡ Objectif : Maîtriser la conjugaison et les accords.
⚓ Adaptation : Chaque case de la grille contient un verbe à conjuguer. Pour toucher un bateau, l'élève doit donner la bonne conjugaison. Exemple : « B3 » → « Manger, passé simple, 2e personne du pluriel ».