

FICHE PÉDAGOGIQUE

LANGAGE ORAL

Apprendre par le jeu

SPEECH

N° 14 – mars 2021



Fabien Bleuze et Yves Hirschfeld
édité par Cocktail Games
© Cocktail Games

NIVEAU	Cycles 3, 4 et lycée
NOMBRE DE JOUEURS	3 à 12 joueurs
MISE EN PLACE	5 minutes
DURÉE	30 minutes

BUT DU JEU

Il s'agit d'affronter ses adversaires lors de joutes verbales engagées par un tirage de cartes.

Quatre modes de jeu sont possibles dont le but est de découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. On affronter un autre joueur, tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue...

COMMUNICATION

CRÉATIVITÉ

IMAGINATION

ÉCOUTE

TEMPS DE MISE EN JEU



Moyen (5 à 10 minutes)

INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



Speech

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	Comprendre et s'exprimer à l'oral / identifier, mémoriser et mettre en relation les informations / participer à des échanges dans des situations diversifiées / imaginer, dire et célébrer le monde / se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres / imaginer des possibles narratifs en récit d'aventure / parler en prenant en compte son auditoire / présenter une idée ou un point de vue dans un échange verbal / savoir utiliser à bon escient le lexique appris à l'écrit et à l'oral.
CYCLE 4	Regarder le monde, inventer des mondes / participation constructive à des échanges oraux / raconter une histoire / comprendre et s'exprimer à l'oral / savoir utiliser à bon escient, à l'écrit et à l'oral, le lexique appris.
LYCÉE	Culture générale et expression / expression française / techniques d'expression écrite et orale / entrer dans l'échange oral / oralité, art oratoire.

POINTS DE VIGILANCE

- Difficulté pour s'exprimer à l'oral (élocution, lexique...).
- Méconnaissance de l'image représentée sur la carte.
- Difficultés à imaginer rapidement des histoires à partir d'une thématique imposée.

ADAPTATIONS POSSIBLES

Variables didactiques et pédagogiques

- Lors du choix du vainqueur, demander aux élèves d'argumenter leurs choix.
- Utiliser des cartes pour de la communication orale en langues vivantes étrangères et régionales.

Adaptations du matériel

- Ne mettre en jeu que les cartes correspondant à une thématique donnée.
- Mettre les cartes en jeu à mesure que le lexique associé a été vu en classe.
- Supprimer les cartes trop abstraites pour chaque joute.
- Réduire le nombre de cartes pour chaque joute.

Adaptations des règles

Jouer collectivement sur le modèle du cadavre exquis.

Prolongements

Utiliser les cartes pour engager de la production d'écrits.

JEUX SIMILAIRES

Il était une fois, Comment j'ai adopté un gnou, Story Cubes, Nonsense.