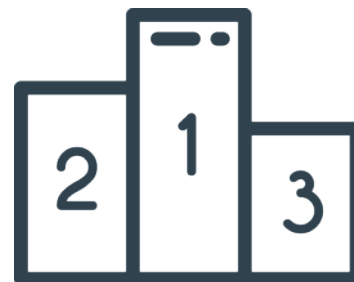




Jeux vidéo et gamification (ludification)

Pourquoi utiliser les jeux vidéo en classe de FLE?





SOMMAIRE

Les jeux pédagogiques page 3

Les jeux vidéos page 20

Les outils de créations page 31

Les annexes et ressources Page 34

An aerial photograph of a dense forest with a variety of tree colors, including greens, yellows, oranges, and reds. The forest is framed by a dotted border. The text "LES JEUX PÉDAGOGIQUES" is overlaid in the center in a bold, yellow, serif font.

LES JEUX PÉDAGOGIQUES

Comment s'est faite la France ?

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un jeu explicatif qui nous décrit la formation de la France ainsi que le concept de royauté et de royaume à son origine. Il peut servir de point de départ à une leçon sur le passé, ici surtout le passé composé et permet également de travailler les expressions de temps sur ce thème ou sur d'autres, le jeu se compose d'une frise chronologique, de mots fléchés et de géographie.

On peut l'utiliser pour faire créer leur propre frise chronologique aux élèves, avec des explications qui utilisent le passé composé et les expressions de temps. Il est évidemment utile pour en savoir plus sur la création de la France.

Le lien vers le jeu :

<https://www.lumni.fr/jeu/comment-s-est-faite-la-france>

Projet final : Apprendre comment a été créée la France, se situer dans le temps

Compétences linguistiques : Les expressions de temps, les périodes historiques, vocabulaire de l'histoire et de la monarchie, les temps du passé

Compétences communicatives
Parler du passé, parler de l'histoire



Les groupes de verbes

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-B1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un petit jeu très simple où on classe les verbes selon leur groupe d'appartenance. On peut faire jouer les élèves seuls, en groupe, ou encore projeter dans la classe et faire participer tout le monde. Avant ou après une leçon sur le présent de l'indicatif, cela permet de réviser les verbes de façon ludique.

On peut l'utiliser avec des ardoises et choisir quelques verbes qui sont passés dans la liste pour les faire conjuguer aux élèves. On peut aussi réaliser des ateliers d'écriture en utilisant le plus de verbes possibles.

L'adresse du jeu gratuit :

<https://www.lumni.fr/jeu/groupes-de-verbes-ce2>

Projet final : identifier les groupes de verbe

Compétences linguistiques : les groupes de verbe, la conjugaison du présent de l'indicatif, enrichir son vocabulaire

Compétences communicatives : parler au présent, communiquer en groupe



Les mots de l'école cachés par la maîtresse

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-A2

Nombre d'étudiants : 1-20

Une grille emmêlée de vocabulaire de l'école, les élèves doivent retrouver tous les mots dans la grille. Ils peuvent jouer seul, en groupe ou on peut projeter devant toute la classe.

C'est un jeu assez rapide où l'élève doit retrouver une liste de mot dans une grille. Couplé à un exercice de production écrite, cela permet de bien mémoriser ce vocabulaire et de voir avec quels verbes on peut l'utiliser.

Le lien vers le jeu gratuit : <https://www.lumni.fr/jeu/les-mots-de-l-ecole-caches-par-la-maitresse>

Dans la même thématique, un jeu d'objet à trouver sur le thème de l'école :

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-ce1-a-l-ecole-_pageid854.html

Projet final : maîtriser le vocabulaire scolaire

Compétences linguistiques : le vocabulaire de l'école

Compétences communicatives: communiquer en groupe, utiliser le vocabulaire de l'école

R	T	C	A	N	T	I	N		
E	R	Q	J	G	W	O	R		
C	O	X	E	N	X	U	S		
R	U	C	E	D	T	R	Y		
E	S	T	Y	C	E	A	E		
A	S	R	E	I	R	T	I		
T	E	L	H	C	V	S	N		
I	T	A	B	L	E	A	U		
O	C	A	R	T	A	B	L		
N	S	T	Y	L	O	U	Z		

Les grandes villes de France

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un jeu gratuit sur la géographie française, où on doit situer les dix plus grandes villes, il existe de nombreux jeux de ce style, d'autres plus difficiles, celui-ci est simple et efficace.

En amont un travail sur les prépositions de lieu permet de projeter la carte et d'essayer de situer les villes de façon collaborative en donnant des indications à celui qui a la souris en main, on peut aussi travailler en petits groupes sur le même principe

Le niveau 1, avec les dix plus grandes villes : https://www.jeuxpedago.com/jeux-histoire-geo-ce2-6eme-grandes-villes-de-france-niv-1-_pageid287.html

Le niveau 2 avec 19 villes : https://www.jeuxpedago.com/jeux-histoire-geo-6eme-1ere-grandes-villes-de-france-niv-2-_pageid316.html

Projet final : Situer les grandes villes françaises, se situer dans l'espace

Compétences linguistiques : Les prépositions de lieu

Compétences communicatives : Pouvoir se situer dans l'espace

Les grandes villes de France



Le Bon, La Brute et Le Comptable

Matériel nécessaire : ordinateur, téléphone, tablette, internet

Niveau : B2-C1

Nombre d'étudiants : 1 à 20

On vous met dans la peau de la directrice de cabinet du maire d'une grande ville. Vous devez équilibrer éthique, politique et corruption pour conserver votre travail. Un trop grand manquement à ces valeurs vous fera perdre la partie, le but étant de perdurer dans vos fonctions. Une partie dure entre 10 et 20 minutes. Ce jeu est uniquement textuel, on vous met face à des choix qui auront des répercussions. On apprend ici ce qu'est un cartel, un conflit d'intérêt, un pot-de-vin, une société-écran, comment fonctionnent les ventes immobilières, la publicité politique, les partenariats public-privé, la privatisation, la vente de diplômes, le pantouflage.

Il y a plusieurs fins possibles à ce jeu qui découlent de vos choix.

On peut l'utiliser en introduction ou intégré à une semaine sur la politique, seul ou en groupe avec retours et discussions sur l'expérience. En document déclencheur pour faire des débats sur la politique et la corruption (Peut-on faire de la politique sans être corrompus ? etc.). En véritable compréhension écrite interactive, avec des questions sur les différents concepts traités. On peut aussi le donner en devoir à la maison et les laisser faire des retours libres le lendemain.

Tous les exemples du jeu sont tirés de faits réels.

Ce jeu est gratuit et disponible en ligne à l'adresse :

<https://jplusplus.github.io/the-accountant/fr.html#/>,

activité à réaliser seul ou en groupe de deux ou trois.

Projet final : aborder la politique et la corruption

Compétences linguistiques :
vocabulaire de la ville, vocabulaire de la politique, juridique et de la corruption, comprendre un graphique

Compétences communicatives :
interaction écrite, prendre des décisions de groupe, débattre, donner son opinion, argumenter



Les chemins de l'école

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un jeu gratuit dans lequel on peut découvrir le trajet et la vie d'élèves du monde entier, parsemé de minijeu de rythme où il faut appuyer sur la souris en cadence, il permet d'apprendre le vocabulaire relatif à de multiples cultures. Ce jeu est très riche lexicalement, il faut prendre le temps d'expliquer le vocabulaire en direct avec les élèves.

On peut ensuite demander aux élèves de décrire et comparer leur vêtement, leur trajet pour l'école, leur environnement et la nature dans leur région avec les exemples proposés.

<https://www.lumni.fr/jeu/les-chemins-de-l-ecole>

Projet final : Pouvoir décrire un élève et son trajet jusqu'à l'école, comprendre d'autres cultures, apprendre le vocabulaire de l'environnement

Compétences linguistiques : la présentation et les vêtements, le vocabulaire et la culture de différents pays, le vocabulaire de la nature, du voyage, de l'environnement, comprendre une consigne

Compétences communicatives : se présenter, se décrire, parler de son trajet jusqu'à l'école, parler de voyage et d'autres pays, parler de l'environnement



Masterkids

Matériel nécessaire : ordinateur, internet

Niveau : B1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un petit jeu pour travailler le vocabulaire et la conjugaison (présence de nombreux verbes conjugués), sur le modèle du jeu « motus »

C'est également un jeu pratique pour travailler la prononciation de l'alphabet souvent déficiente chez les apprenants.

Il est évidemment insuffisant pour une séance complète mais parfait pour un début ou une fin de cours.

On le trouve à l'adresse suivante :

<http://www.funmeninges.com/masterkid-mot.html#sp>

D'autres jeux à la difficulté variable sont aussi présents sur ce site, tels que le pendu, des anagrammes:

<http://www.funmeninges.com/jeux-de-lettres.html>

Projet final : maîtrise du vocabulaire, et de la conjugaison

Compétences linguistiques : orthographe, conjugaison

Compétences communicatives : interaction orale et maîtrise de l'alphabet

FELICITATION, vous avez découvert le mot en 6 essais

[REJOUER]

S	E	R	V	I	R	A
S	O	U	C	I	E	R
S	O	R	T	I	R	A
S	O	T	T	I	S	E
S	O	C	I	A	L	E
S	O	C	I	E	T	E

MasterKids-Motus K

Cette version de Mastermots / Motus est basée sur une liste de mots contenus dans des livres pour enfants.

MasterKids est basé sur le jeu du mastermind où les couleurs sont remplacées par des lettres. Le but est donc de retrouver le mot caché. Pour vous aider dans votre recherche, les lettres disposées en permanence dans votre recherche indiquent la première lettre

Code des couleurs:
Lettre bien placée
Lettre mal placée

La boutique au trésor

Matériel nécessaire : ordinateur, TBI, internet

Niveau : A1-B2

Nombre d'étudiants : 1-20

Il existe des centaines d'autres jeux d'objets cachés. Dans celui-ci le but est simple : trouver le maximum d'objets donnés dans un tableau, ici un magasin. Le vocabulaire apparaît en bas de l'écran et les élèves doivent repérer les différents objets de façon collaborative.

On peut donc travailler avec les niveaux A1 à B2 sur le vocabulaire des objets, les prépositions de lieu et le genre des noms. Un élève doit cliquer ou appuyer sur l'objet les autres l'aident en le localisant avec des indications orales.

La boutique au trésor est un jeu d'objets cachés disponible ici (désactivez adblock) :

<https://www.jeux-gratuits.com/jeu-little-shop-of-treasures.html>

Dans le même style :
: <https://www.jeux-gratuits.com/jeu-oiseau-or-du-paradis.html>
Pour travailler les nombres de la même façon : <https://www.jeux-gratuits.com/jeu-gratuit-reflexionmysteriez.html>

Projet final : localiser un objet dans l'espace

Compétences linguistiques :
vocabulaire des objets,
prépositions de lieu, le genre

Compétences communicatives :
indiquer la localisation d'un objet
dans l'espace, interaction orale



Le cycle de l'eau

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un jeu gratuit qui permet de travailler le vocabulaire lié au cycle de l'eau. Plusieurs exploitations possibles de ce document déclencheur, dans le cadre d'un cours sur notre environnement, pour parler de la pollution, pour décrire la nature ou la météo. Selon le niveau des élèves.

C'est un jeu très basique où il faut cliquer sur la partie du dessin qui correspond au mot proposé en haut de l'écran. On peut le projeter en classe et y jouer de manière collaborative ou le donner en devoir et interroger sur le vocabulaire appris.

Le jeu du cycle de l'eau niveau 1 :

https://www.jeuxpedago.com/_pageid320.html

Le jeu du cycle de l'eau niveau 2 :

https://www.jeuxpedago.com/jeux-physique-chimie-5eme-le-cycle-de-l-eau-niv-2-_pageid421.html

Projet final : apprendre le fonctionnement du cycle de l'eau

Compétences linguistiques :
vocabulaire de l'environnement,
de la nature du cycle de l'eau

Compétences communicatives :
Pouvoir décrire le cycle de l'eau et
parler de l'environnement et la
nature



La cuisine, les aliments, la maison

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un ensemble de jeux gratuits qui permettent de travailler le vocabulaire de la cuisine, des aliments, des repas, le mot s'affiche en haut de l'écran et vous devez cliquer sur l'objet en question. Utile également pour travailler les expressions de lieux en coopération car il faut savoir expliquer à son partenaire où est l'objet.

On peut l'utiliser avant un atelier pratique de cuisine, pour parler des recettes qu'ils préfèrent ou pour fabriquer ses menus de la semaine avec l'aide de la fabrique à menu de mangerbouger.fr, ou encore pour présenter son plat préféré et sa préparation.

Pour fabriquer des menus : <https://www.mangerbouger.fr/Manger-mieux/Vos-outils/Fabrique-a-menus>

Pour le vocabulaire de la cuisine (2 niveaux)

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-ce2-dans-la-cuisine-niv-1-_pageid551.html

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-cm1-dans-la-cuisine-niv-2-_pageid552.html

Pour le vocabulaire des légumes :

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-ce1-les-legumes-_pageid541.html

Pour le vocabulaire des repas (2 niveaux)

: https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-le-repas-_pageid380.html

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-le-repas-niv-2-_pageid1258.html

Projet final : enrichir son vocabulaire

Compétences linguistiques : le vocabulaire de la cuisine, des aliments, de la maison

Compétences communicatives : Pouvoir décrire sa maison, ce que l'on mange, ce que l'on cuisine



Datak

Matériel nécessaire : ordinateur, tablette, internet

Niveau : C1-C2

Nombre d'étudiants : 1-20

Datak est un jeu centré sur les problématiques du big data et de la protection des données personnelles. Ces sujets sont au coeur de l'actualité internationale, avec les scandales de piratage massif ou de vol de données. Le jeu se découpe en journées, il vous met dans la peau du nouveau stagiaire du maire de Dataville. Chaque jour, il faut gérer ses mails personnels, qui vont du spam à des demandes d'aide de la part d'amis. Il faut ensuite se rendre au travail et gérer les dossiers confiés par un maire, qui n'hésitera pas à réaliser des coupures dans votre salaire si la réponse que vous lui fournissez ne lui plaît pas. Vos choix auront donc des répercussions.

Le jeu, assez court, arrive pourtant à aborder un nombre conséquent de thèmes actuels. Que ce soit en rapport avec Internet (les paramètres de confidentialité, le hacking, les objets connectés ...), la surveillance de l'état (vidéosurveillance, données collectées par les autorités ...), le e-commerce, la publicité ciblée les aspects financiers (courtiers et assurances ...), et bien sûr la santé (dossier médical électronique). Après chaque dossier terminé, un texte va revenir sur le choix effectué par le joueur, en le comparant à ceux des autres joueurs et en lui expliquant si son choix était le bon ou s'il y avait peut-être une meilleure solution.

Il peut se jouer en groupe de deux sur le même ordinateur, ou être donné en devoir aux apprenants avec discussion et débats à la clé. On peut le connecter avec un travail sur le futur, le conditionnel, les hypothèses et les connecteurs...

Le jeu est jouable à cette adresse : <https://www.datak.ch/#/start>

Projet final : débattre de la vie privée et des données personnelles

Compétences linguistiques :
vocabulaire des nouvelles technologies, d'internet et de la surveillance électronique

Compétences communicatives :
interaction écrite, prendre des décisions de groupe, donner son opinion



Sortir de l'impasse avec les participes passés

Matériel nécessaire : ordinateur, internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Sortir de l'impasse avec les participes passés est un jeu du ccdmd (Centre collégial de développement de matériel didactique) qui permet de maîtriser l'accord du participe passé. Le but est également d'amener l'élève à s'approprier une démarche d'analyse pour résoudre la grande majorité des cas. On va ainsi répondre à une question à la fois pour pouvoir finalement sortir de cette impasse. L'objectif est que l'élève en vienne à mémoriser les étapes de ce schéma en l'expérimentant à répétition.

Il s'agit, pour l'élève : de repérer le participe passé, s'il y a lieu, de reconnaître le contexte d'emploi du participe passé ; d'identifier les éléments pertinents du contexte : auxiliaire, verbe attributif, CD, donneur. Ainsi, en réalisant ces étapes d'analyse, l'élève se déplace dans le schéma (représenté dans le jeu comme un labyrinthe) duquel il cherche à s'échapper. Chaque bonne réponse ouvre une « porte » (littéralement, dans le jeu) et l'amène à l'étape suivante, le faisant progresser vers l'issue.

Sortir de l'impasse propose quatre niveaux de difficulté. L'élève ou le groupe d'élèves sélectionne un niveau selon l'estimation qu'il fait de sa compétence ou suivant la recommandation de son enseignant. (Source : site web ccdmd)

Le jeu est à cette adresse : http://participes_passes.ccdmd.qc.ca/

On peut aussi y trouver le guide pédagogique et des ressources pour travailler cette leçon et ce jeu.

Projet final : Consolider les règles d'accord du participe passé

Compétences linguistiques : reconnaître le contexte d'emploi du participe passé, complément direct et indirect, les verbes attributifs

Compétences communicatives : travail en groupe, poser des questions



Le français en questions

Matériel nécessaire : navigateur internet Niveau : B1-C2 Nombre d'étudiants : 1-20

Encore un jeu développé par le CCDMD, il se présente sous forme de quizz. On répond à de multiples questions qui portent sur des domaines différents et permettent ainsi de travailler de nombreux aspects de la langue française. On peut y trouver du vocabulaire, des expressions idiomatiques. On y travaille aussi la conjugaison et les accords ou encore l'orthographe et la grammaire dans des exercices où on cherche les erreurs.

C'est un petit exercice rapide pour commencer ou terminer un cours. On peut travailler en groupe de manière collaborative ou compétitive tous ensemble avec le professeur. C'est intéressant en petit groupe également si on a plusieurs ordinateurs. En cours particulier cela permet de déceler les lacunes d'un élève.

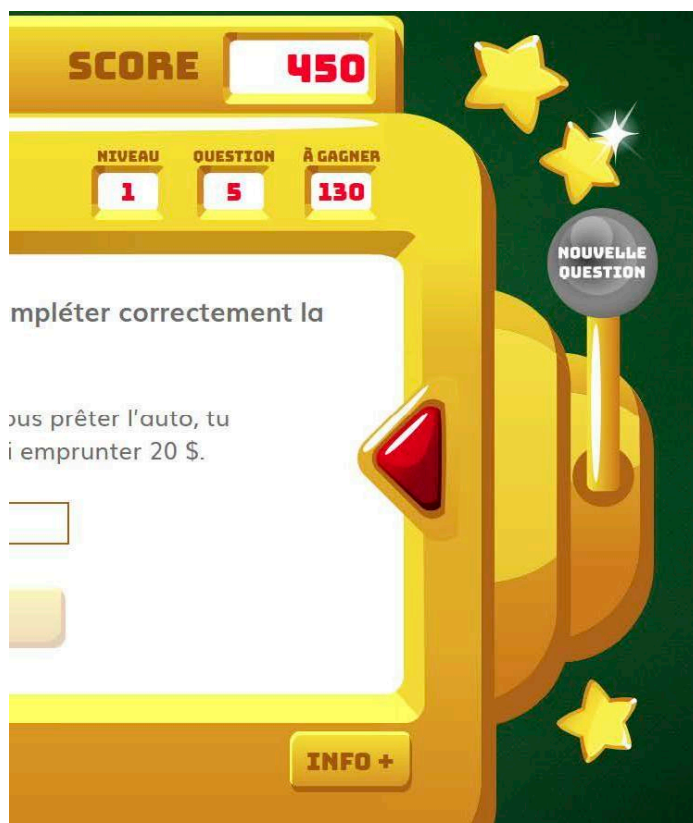
Vous pouvez trouver le jeu ici:

https://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1058&action=animer

Projet final : réviser et maîtriser les différentes composante du français

Compétences linguistiques :
toute la grammaire et la conjugaison

Compétences communicatives :
expressions idiomatiques diverses et vocabulaire



Lyricstraining

Matériel nécessaire : navigateur

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

LyricsTraining permet de varier l'apprentissage par le biais de la musique et des paroles de chansons en incluant de la gamification. On peut le projeter en classe et le faire de manière collaborative, en combinaison avec des ardoises pour que chacun puisse écrire une réponse, ou le donner en devoir et comparer les scores.

On peut l'utiliser pour travailler la compréhension orale et pratiquer la phonétique en remplissant les paroles de diverses chansons françaises à la manière d'un karaoké à trous. C'est une manière originale d'utiliser les chansons et de travailler le vocabulaire ou la compétence qui en dépendent.

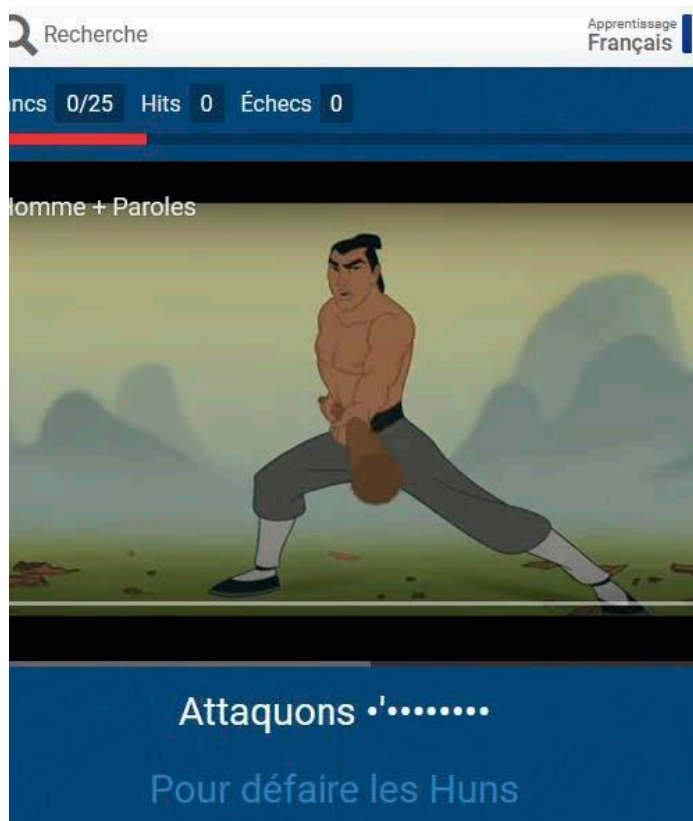
Le jeu se trouve ici:

<https://fr.lyricstraining.com/fr>

Projet final : travailler une compétence via une chanson

Compétences linguistiques : diverses, selon la chanson choisie

Compétences communicatives : compréhension orale et retranscription écrite



Sauvons le Louvre

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A2-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un jeu gratuit de gestion/stratégie dans lequel on nous met dans la peau de Jacques Jaujard, le directeur du musée du Louvre pendant la deuxième guerre mondiale. On va devoir gérer la protection des oeuvres face à cette menace qu'est la guerre. Ce jeu est très riche, on y découvre le patrimoine culturel français via le déplacement des oeuvres dans des lieux très connus un peu partout en France. On découvre également quelques-unes des plus célèbres oeuvres d'art de ce musée.

La trame principale est la deuxième guerre mondiale, on peut donc suivre son évolution année après année. C'est aussi un jeu de gestion dans lequel on dialogue, on négocie. On dirige l'attribution des ressources et leurs emplois, comme le déplacement des oeuvres d'un point à un autre. C'est donc un jeu avec de multiples thèmes transversaux et qui fait appel à différentes compétences. On peut l'utiliser comme point de départ pour apprendre à convaincre, insister....

Vous pouvez trouver le jeu ici :

<http://sauvons-le-louvre.francetveducation.fr/>

Projet final : Parler d'Histoire, parler d'art, apprendre à dialoguer, à négocier

Compétences linguistiques :
vocabulaire historique, de l'art,
gérer une conversation, des
ressources

Compétences communicatives :
négocier, dialoguer, gérer



Le petit prince et le vent

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Un jeu où on doit construire une éolienne pour aider le petit prince à fournir de l'énergie à son village, il permet de travailler le vocabulaire des énergies propres et donc d'introduire une leçon sur l'environnement, le réchauffement climatique, les énergies fossiles ou renouvelables.

On peut également s'en servir pour ouvrir un débat sur ces sujets et donc travailler l'opinion, la cause, le but ou la conséquence.


Le jeu se trouve ici:
<https://www.lumni.fr/jeu/le-petit-prince-et-le-vent>

Projet final : Avoir des notions d'écologie et comprendre l'énergie éolienne

Compétences linguistiques :
Le vocabulaire de l'énergie et de l'environnement, expression but, cause, conséquence

Compétences communicatives :
Parler d'écologie, d'énergie et donner son opinion, travailler l'expression du but, de la cause et de la conséquence





LES JEUX VIDÉOS

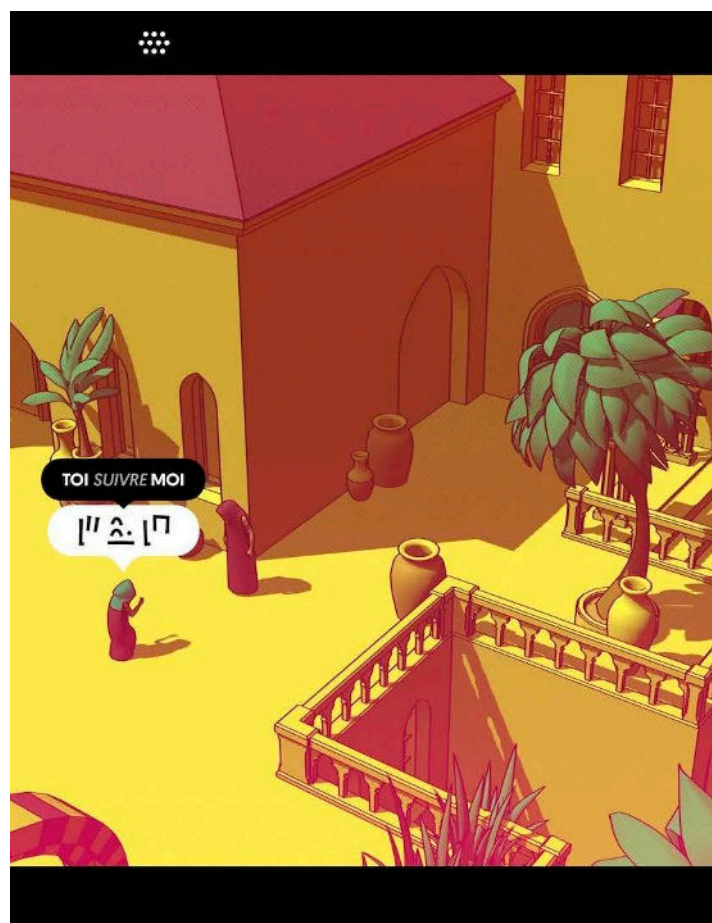
Matériel nécessaire :
ordinateur, le jeu Chants of Sennaar

Niveau : A2-C1 Nombre d'étudiants : 1-20

Les Chants de Sennaar

Développé par le studio français Rundisc, Chants of Sennaar est un jeu de réflexion brillant qui questionne sur le rapport aux langages. Propulsé dans une immense tour inspirée du mythe de Babel sans réelle explication, nous voilà dans l'obligation d'atteindre son sommet en traversant différents étages. Chacun d'entre eux est habité par un peuple dont on doit apprendre la langue, jusqu'à découvrir comment on en est arrivé là. Ce jeu à projeter en classe, s'utilise de manière collaborative, les premiers niveaux sont parfaits pour travailler l'expression de l'opinion du conseil et de l'hypothèse en vue de résoudre des énigmes et de trouver à quels mots en français correspondent les symboles de cette langue mystérieuse. Ce jeu est intéressant à travailler et à adapter du A2 au C1, plutôt après les leçons sur ces compétences pour les mettre en pratique de manière actionnelle.

https://store.steampowered.com/app/1931770/Chants_of_Sennaar/?l=french



Projet final : être capable de donner un conseil et de faire des hypothèses, des suggestions, donner son opinion

Compétences linguistiques :
le conditionnel, la formation de l'hypothèse, verbes d'opinion

Compétences communicatives :
interagir en groupe pour résoudre une situation

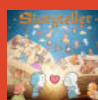
Matériel nécessaire :
ordinateur, le jeu
"storyteller"
Niveau : A2-C1
Nombre d'étudiants : 1-20

Storyteller

Storyteller est un formidable jeu d'énigmes récompensé, dans lequel vous devez créer des histoires. On vous donne un titre, un cadre et des personnages et vous devez agencer les récits pour qu'ils correspondent aux titres proposés.

Cela permet de libérer l'imagination des apprenants et d'atteindre plus facilement les compétences visées tout en s'amusant et en collaborant pour résoudre ces énigmes. On peut ensuite demander aux élèves d'écrire le conte de fée qui est représenté sous leurs yeux, d'autant que les solutions aux énigmes sont multiples. Il y a énormément d'exploitation possible de ce jeu.

<https://store.steampowered.com/app/1624540/Storyteller/?l=french>



Projet final : le conte de fée, les organisateurs de discours, les temps du passé

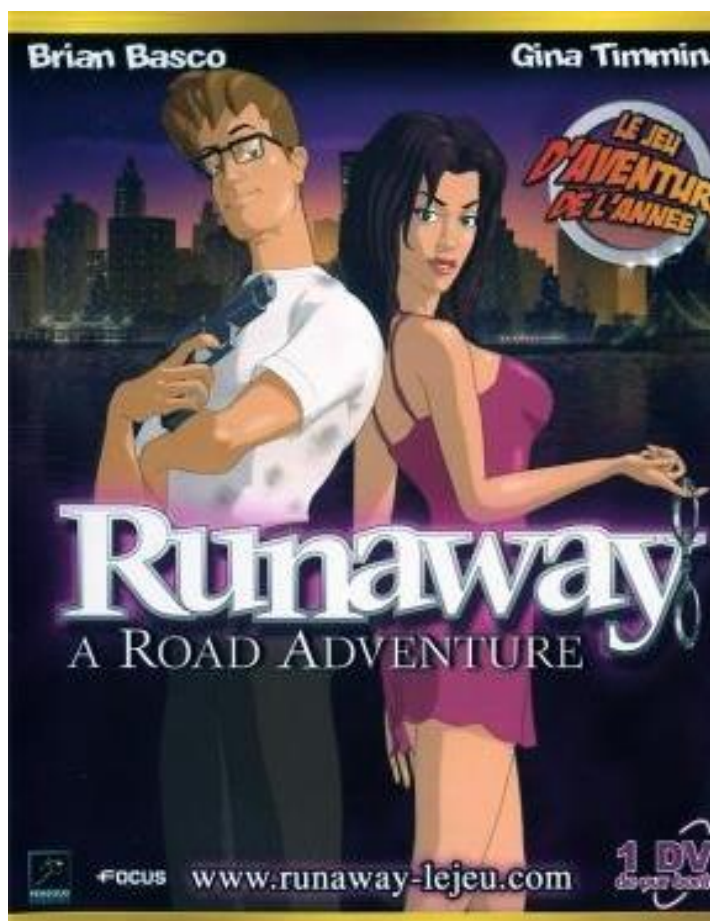
Compétences linguistiques :
passé composé, imparfait, plus-que-parfait,
connecteurs de structures

Compétences communicatives :
s'adapter à une situation imprévue, raconter
une histoire

Matériel nécessaire :
ordinateur, jeu runaway
Niveau : B1-C1
Nombre d'étudiants : 1-20

Runaway

Runaway est un jeu d'aventure en « point & click » sorti sur PC. Vous incarnez Brian, brillant étudiant américain, qui percute par mégarde la jolie Gina, une chanteuse aux prises avec la pègre. Vous décidez alors de l'aider et de traverser le pays en sa compagnie. Le Point & Click, ou « pointer et cliquer » en français, décrit l'interaction qui se déroule entre le joueur et l'environnement du personnage qu'il incarne. Avec la souris, le joueur pointe un objet, une destination ou un personnage puis il clique dessus. Selon la cible visée, différentes options s'offrent au joueur, Le Point & Click est majoritairement utilisé pour les jeux d'aventure qui développent un scénario d'enquête. Le joueur doit chercher des objets, des indices, des preuves qui lui permettront d'aboutir à la résolution du problème exposé. Les joueurs patients qui aiment observer, élucider, réfléchir apprécieront ce style de jeu. Ce type de jeu est parfait pour la collaboration et la réflexion de groupe, les énigmes sont bien plus faciles si on y travaille à plusieurs. Dans le début du chapitre 3, vous êtes enfermé dans une cabane et votre amie est aux mains des ravisseurs. Vous devez en sortir mais pour cela il va falloir utiliser les objets de votre environnement. Un élève peut donc prendre les commandes du personnage et toute la classe essaye de trouver une solution à ce problème. On peut travailler le conseil, l'opinion, l'hypothèse



Projet final : pouvoir donner un conseil, son avis, faire une hypothèse

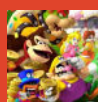
Compétences linguistiques : les expressions de l'opinion, donner un conseil (conditionnel), l'ordre et l'obligation (impératif, subjonctif), les hypothèses

Compétences communicatives : interaction orale par le conseil, l'opinion et l'hypothèse

Matériel nécessaire :
nintendo wii, 4 manettes, le
jeu super mario party
Niveau : A1-B2
Nombre d'étudiants : 2-20

Super mario party

Super Mario party est un "party game" c'est-à-dire une compilation de mini-jeux qui se jouent à plusieurs. On évolue sur un plateau du type « jeu de l'oie », et les joueurs doivent collecter les étoiles qui leur feront gagner la partie. Il peut se jouer de un à quatre joueurs ou par groupes de joueurs. Une fois que tous les joueurs ont lancé le dé, un mini-jeu au hasard (80 différents) se lance et les joueurs vont devoir s'affronter ou collaborer (1vs3, 2vs2, chacun pour soi selon le jeu). Ce qui est intéressant ici est l'aspect collaboratif à l'intérieur d'un groupe ou entre les groupes avec comme motivation la compétition. Chaque mini-jeu a des règles différentes accompagnées de conseils. Les règles utilisent des expressions du but, de l'impératif et de l'infinitif. Les conseils quant à eux de l'impératif et des hypothèses. Vous pouvez faire reformuler les règles ainsi que les conseils à l'oral par les élèves en utilisant les expressions du but avant de commencer le jeu pour s'assurer de la bonne compréhension de celui-ci.



Projet final : donner une consigne, un conseil, exprimer un but, comprendre une hypothèse

Compétences linguistiques :
le but, l'impératif, l'ordre, le conseil et l'hypothèse

Compétences communicatives :
donner un conseil et expliquer un but, interaction orale dans un projet commun

Matériel nécessaire: le jeu, ordinateur, tablette
Niveau : B1-C1
Nombre d'étudiants : 1-20

Papers, please

Le jeu peut ici faire partie d'une séance sur la naturalisation, l'immigration et la libre circulation. En document déclencheur, je vous propose la chanson de Yor « Le Français », la vidéo de karambolage « La loi : droit du sol et droit du sang » ainsi que la vidéo « Que dit le droit français quand on vient d'ailleurs ? », en compréhension orale ou écrite. On peut préparer des questions, discuter et débattre. Il est possible de demander ensuite aux élèves de présenter rapidement la réglementation de leurs pays après des recherches sur internet et ainsi débattre des différences sur ces sujets. C'est ici que le jeu intervient, en 2013, Lucas Pope sortait Papers, please fable stakhanoviste qui vous place dans la peau d'un agent de l'immigration chargé de contrôler les entrées en Arstotzka, un pays totalitaire fictif. Le joueur doit vérifier les papiers de chaque nouvel arrivant tout en gagnant assez d'argent pour sa famille. La difficulté réside dans les conditions d'immigration qui se complexifient au fur et à mesure que le jeu progresse. Véritable succès auprès des critiques, ce bijou du jeu vidéo indépendant va connaître une adaptation en film. Le jeu se découpe en journée, le but ici sera de faire des groupes de deux apprenants, de limiter le temps de jeu à 30 min et de voir qui arrive le plus loin dans sa partie, donc d'instaurer une compétition. Tester soi-même le jeu préalablement peut permettre d'aider les apprenants en difficulté -bien que le concept soit très simple. On organise ensuite une médiation après la compétition pour partager les expériences, les avis et les différents choix effectués par les apprenants. La tâche finale consiste, toujours en groupe, à présenter une possible résolution de ces problématiques : « Et vous dans votre pays idéal comment cela fonctionnerait-il en matière de naturalisation et d'immigration ? »



Projet final : débattre sur la libre circulation et la naturalisation

Compétences linguistiques :
vocabulaire de l'immigration,
comprendre des documents
administratifs, l'obligation, l'ordre, la
volonté

Compétences communicatives :
débattre, argumenter, exprimer une
opinion

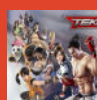
Matériel nécessaire :
n'importe quelle version de tekken, deux manettes, deux bandeaux

Niveau : A1-A2

Nombre d'étudiants : 4-20

Tekken

On peut commencer la séance avec une leçon sur l'impératif (ou seulement l'infinitif) en synergie avec les verbes de mouvements et les directions. Ce sera mis en pratique de façon actionnelle. Tekken est un jeu de combat qui se joue en un contre un. Pour cela il faut choisir le mode versus. Mais les matches vont se jouer en deux contre deux, les deux joueurs ayant la manette auront les yeux bandés et devront suivre les indications simples de leurs partenaires qui eux pourront voir le combat. Un combat est assez rapide 1 à 2 minutes, le gagnant reste le perdant laisse sa place à un autre groupe. L'utilisation du vocabulaire est ainsi obligatoire. Si on veut gagner le combat, on doit suivre à la lettre les indications de son partenaire. Une fiche de vocabulaire liée au mouvement du jeu est jointe.



Projet final : pouvoir donner un ordre, indiquer un mouvement, une direction

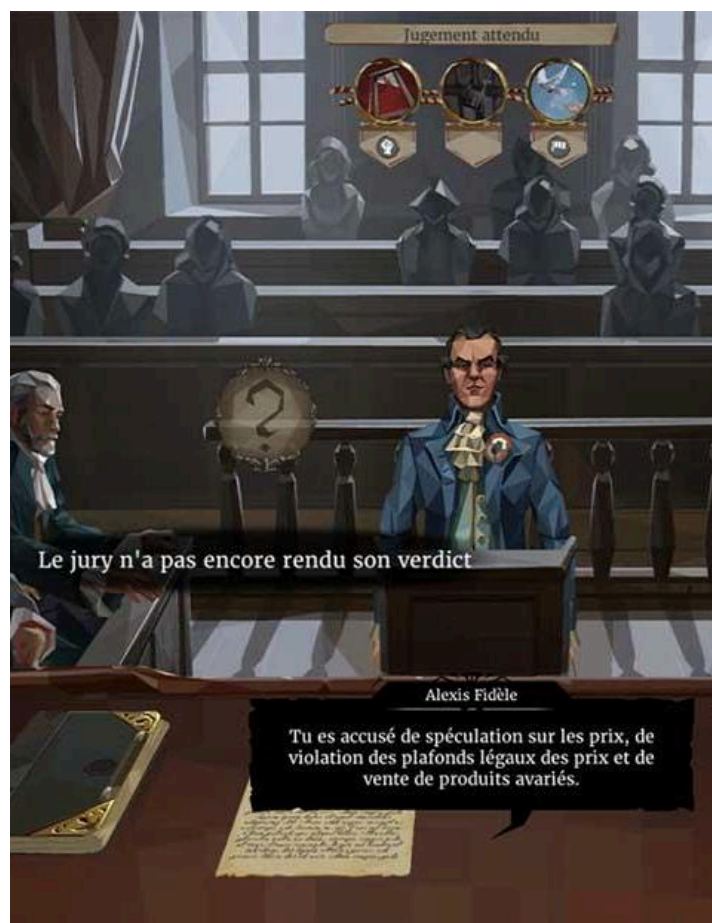
Compétences linguistiques :
l'impératif, les verbes de mouvement, les directions

Compétences communicatives :
l'ordre, parler d'un déplacement dans l'espace

Matériel nécessaire :
ordinateur ou console
Niveau : B1-C2
Nombre d'étudiants : 1-20

We the revolution

We the revolution est un jeu dans lequel votre personnage incarne un juge pendant la révolution française (en 1794). Au-delà de l'aspect historique et civilisationnel très intéressant (on peut travailler tout au long d'une semaine par exemple) c'est un jeu qui est parfait pour maîtriser les expressions de cause, de conséquence et de but. Vous devez ainsi juger un ou plusieurs prévenus et selon vos questions et orientations, il peut être relâché, aller en prison ou encore être guillotiné. Tout est donc une affaire de choix et de débat, travailler de manière collaborative pour prendre la meilleure décision est donc indispensable, chacun pouvant exprimer son opinion. Pour commencer, distribuer aux élèves le dossier du procès de l'acte 1 jour3, pour identifier et débloquent les questions à poser. Une fois les questions posées, il faut remplir le rapport et rendre son verdict. Toutes ces décisions doivent être prises de manière collaborative par la discussion et en utilisant les connecteurs de cause, but, conséquence ainsi que l'expression de l'opinion, de l'accord ou du désaccord.



Projet final : Apprendre à donner son opinion et se justifier

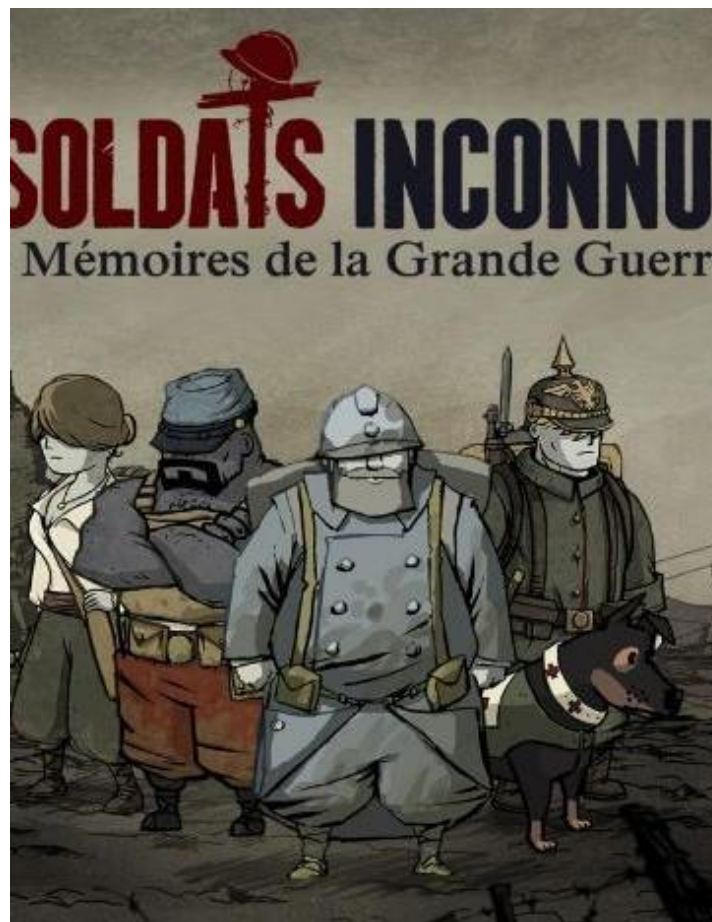
Compétences linguistiques : but, cause, conséquence, opinion

Compétences communicatives : donner son opinion, débattre, exprimer un objectif et une conséquence

Matériel nécessaire :
ordinateur ou console
Niveau : B1-C2
Nombre d'étudiants : 1-20

Soldats inconnus

C'est un jeu qui raconte la Première Guerre mondiale à travers les lettres et la vie de 4 personnages. L'objectif est de les guider en résolvant des énigmes pour enfin pouvoir les ramener dans leur foyer. On peut bien sûr parler de la Première Guerre mondiale avant d'y jouer ou s'en servir de document déclencheur. Il est possible de distribuer l'article du monde (ci-dessous) sur ce jeu pour donner envie aux élèves de le découvrir, la thématique n'étant pas des plus joyeuses. Ce jeu se pratique en collaboration, un élève prend la manette ou le clavier et tous les élèves discutent ensemble pour évoluer dans le jeu. C'est comme un film interactif avec des énigmes, plus ou moins difficiles selon le moment du jeu. On travaille ainsi la compréhension écrite à travers des lettres, la description et la compréhension de faits historiques ou passés. Tous les temps du passé sont utilisés dans ce jeu. Il y a aussi beaucoup de conditionnel présent et passé pour exprimer espoir, doute ou regret. Les élèves peuvent utiliser le conditionnel pour conseiller l'apprenant qui tient la manette.



Projet final : comprendre un fait historique, travailler les temps du passé

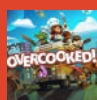
Compétences linguistiques : les temps du passé, le conditionnel, vocabulaire description, la lettre

Compétences communicatives : raconter une histoire, décrire une situation, donner un conseil

Matériel nécessaire :
ordinateur ou console
Niveau : A1-C2 **Nombre**
d'étudiants : 1-20

Overcooked 2

Un jeu collaboratif autour de la cuisine, le concept est simple, vous êtes dans la cuisine d'un restaurant et vous devez préparer des repas, servir, faire la vaisselle, etc. Ce jeu se joue de deux à quatre joueurs et demande une bonne organisation et une bonne cohésion d'équipe. Il permet de travailler la communication au sein du groupe. En effet sans collaboration la défaite est assurée, les élèves sont donc obligés de se parler un maximum. On doit travailler en amont le vocabulaire de la cuisine et de la nourriture, le conseil, l'ordre, l'obligation selon le niveau et encourager les apprenants à les réutiliser. La capacité des élèves à maîtriser le vocabulaire et leur compétence à communiquer en groupe et s'organiser en fait un jeu parfait pour l'approche actionnelle. C'est un jeu représentatif du principe défi/réalisation/plaisir qui facilite grandement l'apprentissage de ces compétences et du vocabulaire.



Projet final : Communiquer en travail collaboratif

Compétences linguistiques :
l'impératif, le conditionnel, le subjonctif,
l'infinitif, vocabulaire nourriture et
cuisine

Compétences communicatives :
donner un conseil, un ordre, une
indication, comprendre une recette

Matériel nécessaire :
ordinateur, le jeu "use your words"

Niveau : A2-C1

Nombre d'étudiants : 1-20

Use your words / kikamisa

Use Your Words est un jeu qui invite les joueurs, au travers de divers mini-jeux, à répondre à des propositions avec les réponses les plus drôles qu'ils puissent imaginer. Les joueurs peuvent utiliser leurs téléphones ou tablettes comme manettes, rendant le jeu fluide et facile à prendre en main. Les joueurs qui sont bloqués peuvent utiliser la "House Answers" pour tendre un piège à leurs camarades lorsqu'il est temps pour chacun de voter pour sa réponse préférée. Ces jeux sont parfaits pour travailler le passif et la nominalisation mais ils peuvent servir aussi à travailler d'autres compétences selon les besoins, à vous de mettre des contraintes spécifiques. Cela permet aux étudiants d'apprendre à réagir à une situation imprévue de manière ludique. Peuvent participer de 3 à 6 joueurs, on peut donc mettre les élèves en équipe.

Les 4 mini-jeux sont :

-Sub The Title : Regardez un court extrait d'un film étranger, puis écrivez votre propre sous-titre. Parfait pour un exercice original sur une semaine avec comme thématique le cinéma.

-Blank-o-Matic : Remplissez l'espace vide pour compléter la brève ou l'information courte.

-EXTRA, EXTRA : Écrivez un titre accrocheur pour une photo originale, très efficace afin de travailler la nominalisation ou le passif.

-Survey Says : Fiez-vous à votre instinct dans cette émission de style jeu télévisé à réponse rapide.

https://store.steampowered.com/app/521350/Use_Your_Words/

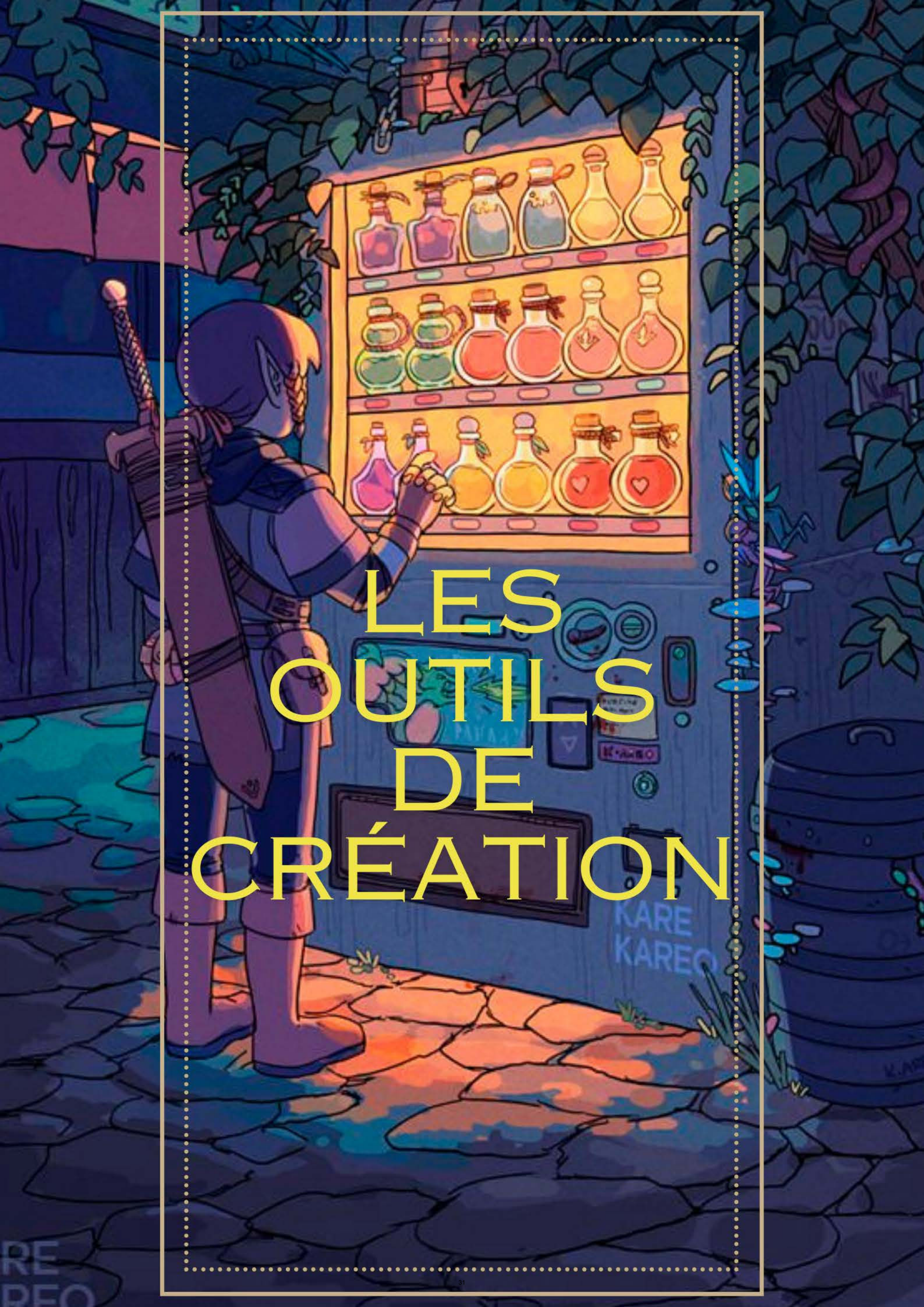
Un jeu similaire gratuit existe sur navigateur, cependant seul le mini jeu de sous-tirage de film est disponible sur cette version : <https://kikamisa.fr/>



Projet final : les thèmes de la presse, du cinéma, la nominalisation, le passif

Compétences linguistiques :
la nominalisation, le passif, vocabulaire ciblé

Compétences communicatives :
s'adapter à une situation imprévue



LES OUTILS DE CRÉATION

Quizizz

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20



La plateforme est accessible ici:

<https://quizizz.com/?lng=fr>

Quizizz est un formidable outil de création de quiz et de leçon

Vous pouvez participer à des quiz de groupe, des devoirs et des présentations, en personne et à distance. Quizizz est utilisé par plus de 20 millions de personnes par mois dans les écoles du monde entier. Il est aussi communautaire donc il dispose déjà d'énormément de ressources. Il peut se projeter en classe à la manière d'un kahoot et donc être compétitif, on peut également l'utiliser en devoir et créer une classe pour visualiser tous les résultats.

Le jeu en direct est utilisé pour que les élèves jouent ensemble en classe. Le mode Devoirs permet aux élèves de jouer n'importe où et n'importe quand avant une date fixée par le professeur. Il faudra alors leur donner le code du jeu ou un lien pour y accéder. Dans les deux cas il sera possible de visualiser les résultats des élèves. Il est possible de faire le quiz en classe ensemble puis de le rouvrir en mode devoir. Les utilisations sont donc extrêmement variées, comme leçon, pour introduire, pour consolider ou réviser.

Projet final : adapté à vos besoins
Compétences linguistiques :
toutes, c'est un outil de création
Compétences communicatives : toutes également

Wordwall

Matériel nécessaire : navigateur internet

Niveau : A1-C1

Nombre d'étudiants : 1-20



Wordwall est un outil de création de jeu pédagogique et communautaire

Les possibilités sont multiples et les exercices créés par la communauté sont nombreux, ce sont des exercices interactifs avec une composante jeu plus ou moins marquée selon la structure que vous choisissez. Ils peuvent être projetés en et réalisés en classe ou donnés en devoir, on peut ajouter un aspect compétitif en partageant l'exercice avec un classement du meilleur score.

Quelques exemples :

<https://wordwall.net/resource/2908106/imparfait>

<https://wordwall.net/fr/resource/63788858/quizz-le-subjonctif-pr%c3%a9sent-obligation-conseilinterdiction>

Les exercices créés par la communauté :

<https://wordwall.net/community>

Projet final : Adapté à vos besoins
Compétences linguistiques : toutes, c'est un outil de création
Compétences communicatives : communiquer en groupe (si projeté en classe)

ANNEXES ET RESSOURCES



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Les mots de l'école caché par la maîtresse

Exercice « les mots de l'école »

Consigne : Quand tu as trouvé le mot dans la grille, tu peux l'utiliser dans une phrase et décrire ce que tu fais avec cet objet ou ce mot et à quoi il sert.

Cahier :

Crayon :

Stylo :

Trousse :

Récréation :

Cantine :

Papier :

Tableau :

Exercice :

Lecture :

Cahier :

Cartable :

LES PRÉPOSITIONS DE LIEU

Où est l'oiseau ?



SUR / DANS



À GAUCHE DE / À CÔTÉ DE



À DROITE DE



AU-DESSUS DE



SOUS



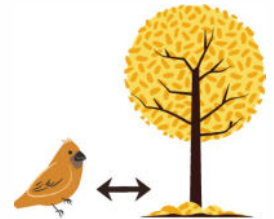
DERRIÈRE



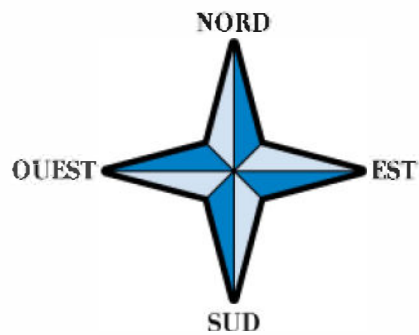
DEVANT



ENTRE / AU MILIEU DE



EN FACE DE





Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Le Bon, La Brute et Le Comptable

1) Quel est le but de ce jeu ?

2) En quoi consiste un cartel ?

3) Définissez un conflit d'intérêts. Pouvez-vous donner un exemple que vous connaissez ?

4) Qu'est-ce qu'un PPP ? Quelles en sont les conséquences ?

5) Pourquoi l'avantage ou le désavantage d'une privatisation est difficile à calculer ?

6) Quels sont les problèmes soulevés par le pantouflage ?

7) Quel a été le résultat de votre partie? Quels choix vous ont amené(e)(s) à ce résultat ?

LA MÉTÉO



Il fait beau



Il fait chaud



Il y a des nuages



Il pleut



Il y a une éclaircie



Il y a un arc-en-ciel



C'est nuageux



Il y a un orage



Il y a du vent



Il y a un tempête



Il y a une tornade



Il fait froid



Il neige



Il gèle !



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Storyteller

Solution pour le jeu:

Vous pouvez trouver la solution complète à cette adresse :

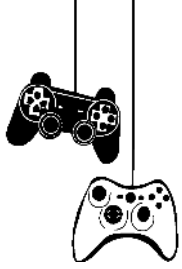
<https://www.yekbot.com/fr/storyteller-walkthrough-guide/>

Chapitre 1 – Vie et mort

1.1	
1.2	
1.3	
1.4	

Chapitre 2 – Cœurs brisés

2.1	
2.2	
2.3	
2.4	



Atelier gamification

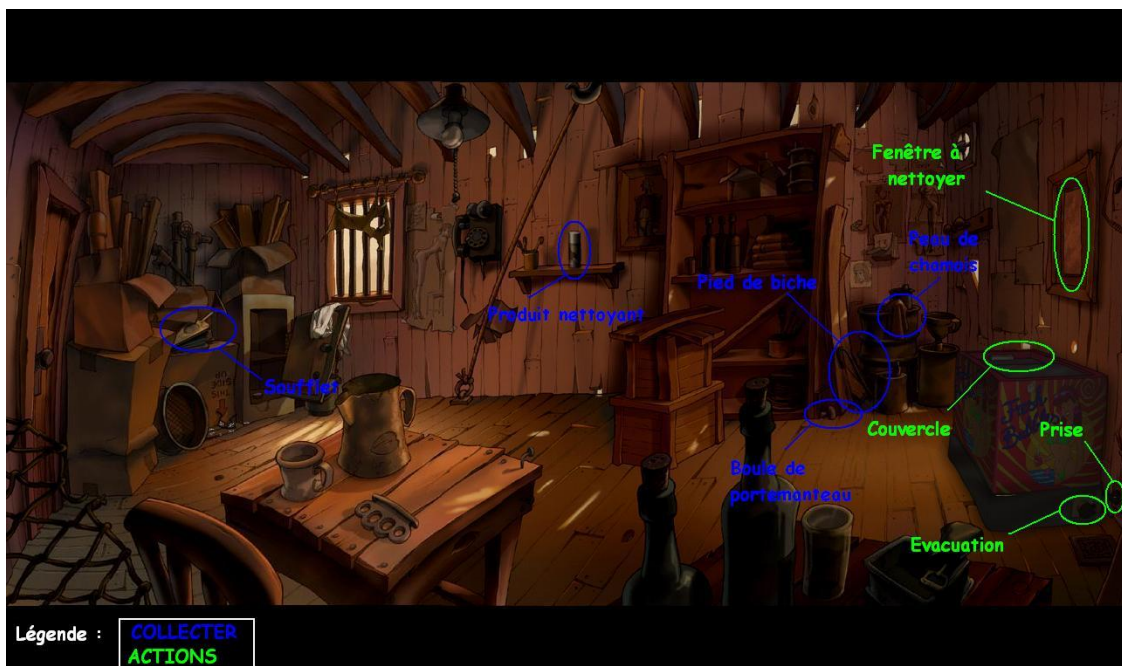
Xavier Casse - LSF Montpellier

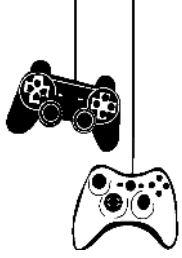
Séance : Runaway

Soluce chapitre 3 : La grande évasion

(N'oubliez pas que le clic droit et le clic gauche permettent des actions différentes sur les objets)

Vous vous réveillez enfin, dépouillé et un peu amoché par l'interrogatoire de Gustav et Feodor, à l'intérieur d'une vieille bâtisse en bois. Vous remarquez que Gina est en ce moment même à son tour questionnée dans la pièce d'à côté. Mais hélas, vous ne pourrez rien pour elle tant que vous serez enfermé en ces lieux. Récupérez le **soufflet** sur les cartons, le **produit nettoyant** sur l'étagère, la **boule de portemanteau** au pied de la bibliothèque, le **pied-de-biche** juste à côté et enfin la **peau de chamois** dans le baril. Aspergez cette dernière de produit nettoyant pour obtenir une **peau de chamois humide**. Utilisez-la pour nettoyer la petite fenêtre au-dessus du congélateur. Ceci fait, vous récupérez une **peau de chamois sale**. Ouvrez le couvercle du congélateur, la lumière solaire tombe désormais directement sur la glace. Débranchez la prise électrique puis ouvrez le tuyau de vidange de l'appareil. La glace devenue eau s'écoule, allégeant ainsi considérablement le congélateur. Vous pouvez désormais le déplacer et faire apparaître une trappe jusqu'alors cachée en-dessous. Déverrouillez-la à coups de pied-de-biche puis ouvrez-la afin de pouvoir enfin respirer à l'air libre.





Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Runaway

Vocabulaire pour la vidéo d'introduction

les emmerdes = les problèmes (familier)

être dans le coltar = être à demi-inconscient

salement = très (familier)

ressasser = redire sans cesse les mêmes choses, répéter

amorcer = commencer

attacher = fixer au moyen d'un lien

passer à tabac = frapper, battre

se lasser = ne plus avoir envie de faire quelque chose

une crosse = partie du pistolet que l'on tient dans sa main

la nuque = partie postérieure du cou

la nausée = sensation de mal de ventre, envie de vomir

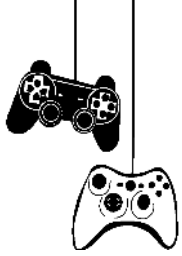
un salopard/un salaud = un homme méprisable, sans moralité (familier)

foutre une pâtée = vaincre un adversaire largement (familier)

piquer = voler

en sortir en un seul morceau = en sortir vivant et sans blessures graves

des baffes = des claques, des gifles



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Runaway

Principales commandes pour jouer



clic gauche pour faire une action



clic droit pour changer d'action possible / de curseur



curseur pour se déplacer



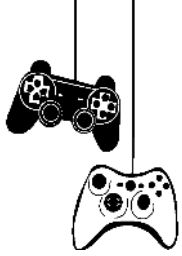
curseur pour observer un objet



curseur pour prendre ou utiliser un objet



icone de l'inventaire qui permet de voir les objets, de les prendre pour les combiner entre eux ou les utiliser sur d'autres objets du décor, pour sortir de l'inventaire aller en haut de l'écran



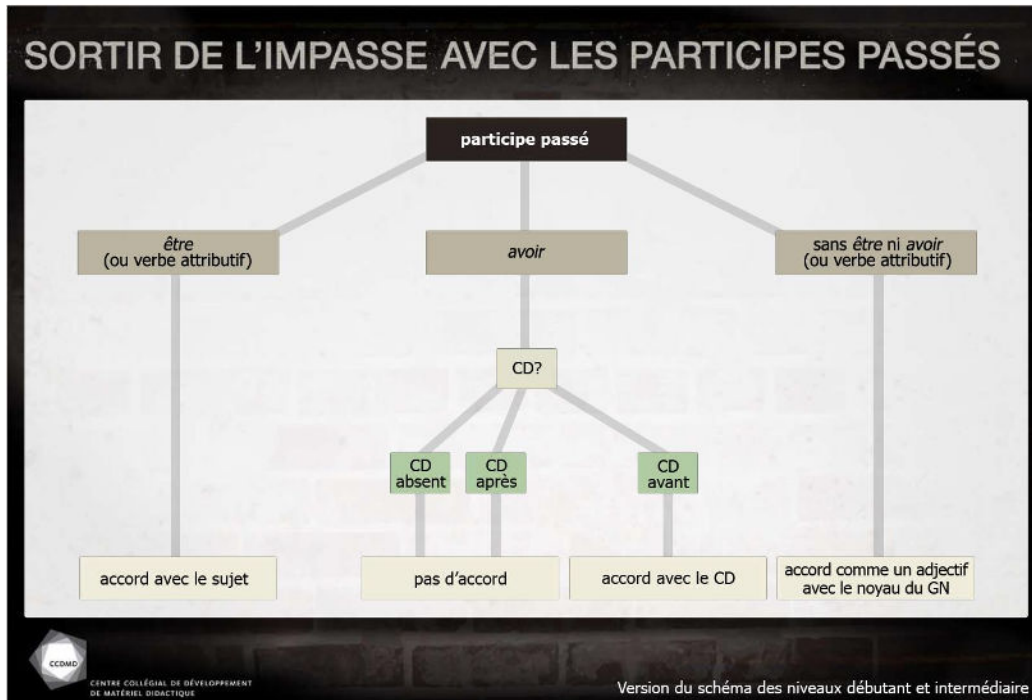
Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

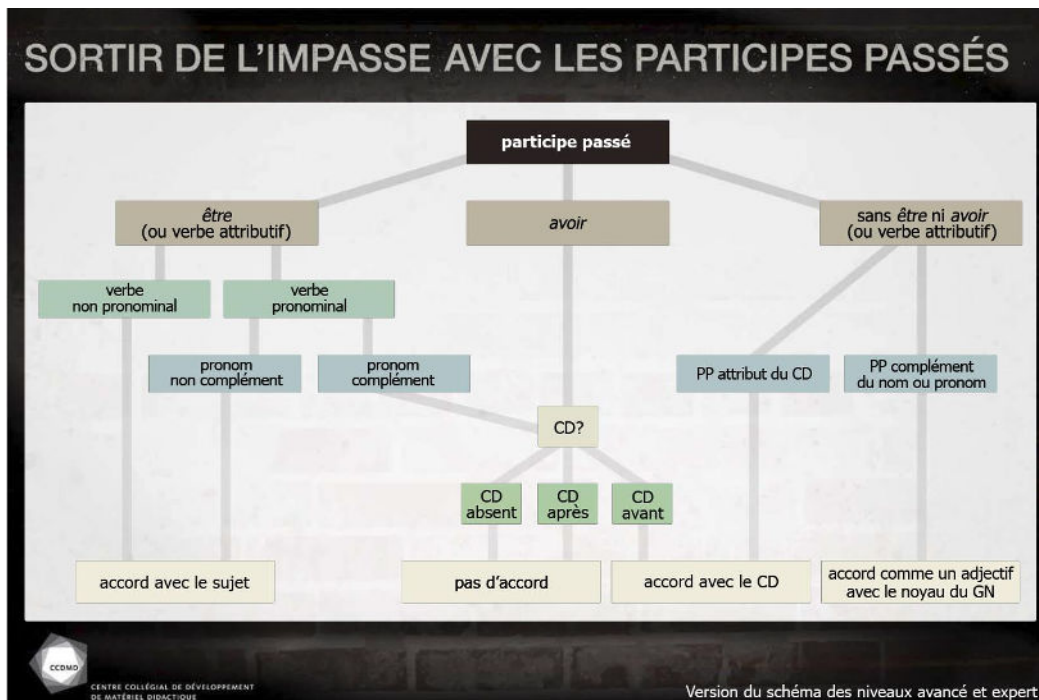
Séance : Sortir de l'impasse

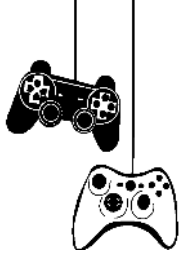
Schéma des accords du participe passé (source site web ccdmd)

Niveau débutant et intermédiaire



Niveau avancé et expert





Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Tekken



Les mouvements :

Sauter : flèche du haut

Avancer : flèche de droite ou de gauche (selon son côté de l'écran)

Reculer/Se défendre : flèche de droite ou de gauche (selon son côté de l'écran)

Se baisser : flèche du bas

Se baisser et se défendre : flèche du bas et flèche de droite ou de gauche (selon son côté de l'écran)

Attraper (utile quand l'autre joueur se défend) : triangle et rond

Les attaques :

Poing gauche : carré

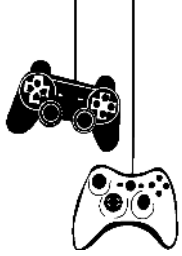
Poing droit : triangle

Pied gauche : croix

Pied droit : rond

Attaque puissante poings : carré et triangle

Attaque puissante pieds : croix et rond



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : We the revolution

Dossier du procès

Compilé par : Raphaël Chalopin



Sur le banc des accusés se trouve Lucien Blanchot, résident de la section des Gravilliers, rue Meslée. Le citoyen Blanchot possède plusieurs étals de fruits et légumes. Nous avons reçu de nombreuses **plaintes** concernant ses pratiques malhonnêtes, comme la vente de fruits gâtés, la spéculation sur les prix et la violation des **plafonds légaux des prix**.

M. Blanchot a nié toutes ces accusations, mais mon enquête sur ses étals a montré que certaines de ces plaintes étaient justifiées. Il prétend que les prix ont été augmentés suite à des « **erreurs de ses employés** » et que les produits avariés allaient être jetés le jour de l'inspection. Notez toutefois que lorsque les inspecteurs ont signalé ses infractions, Blanchot a réprimandé ses employés et s'est immédiatement attelé à remettre de l'ordre sur son étal.

Lucien Blanchot

Un jeune marchand et partisan dévoué des Jacobins. Il prétend avoir des **liens** avec Marat et Robespierre. Jusqu'à présent, il a toujours pu mener ses affaires louches sans inquiétude, ce qui pourrait confirmer ses dires.

Témoin 1 : « Il m'a vendu des pommes pourries. Il les a cachées derrière des pommes fraîches pour que je ne m'en rende pas compte ! »

Témoin 2 : « Mon mari a eu des nausées pendant deux jours après avoir mangé du céleri de cet escroc ! »

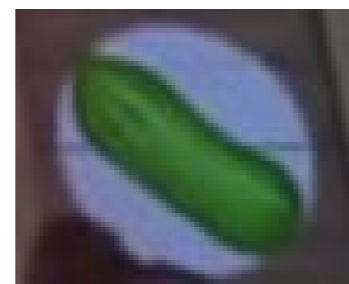
Le vocabulaire d'overcooked 2



une crevette



la salade



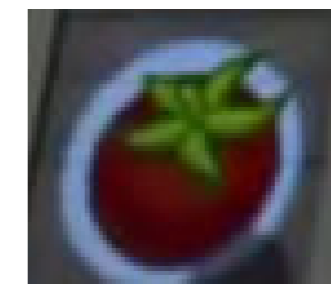
le concombre



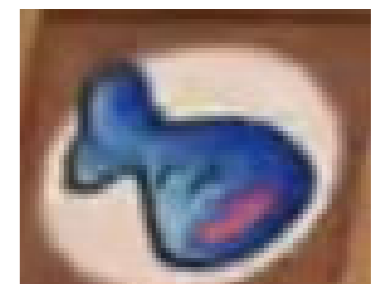
le riz



une feuille d'algue



la tomate



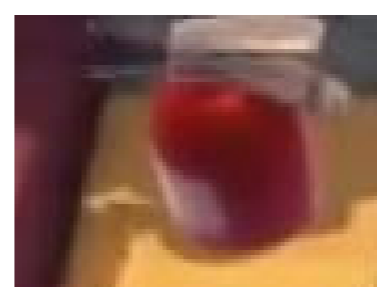
le poisson



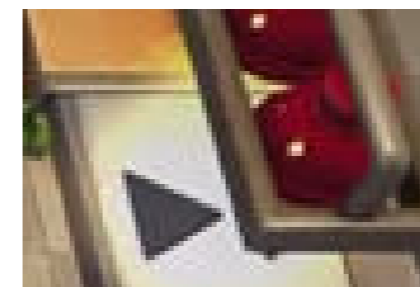
une planche à découper



une casserole



un extincteur



le tapis roulant

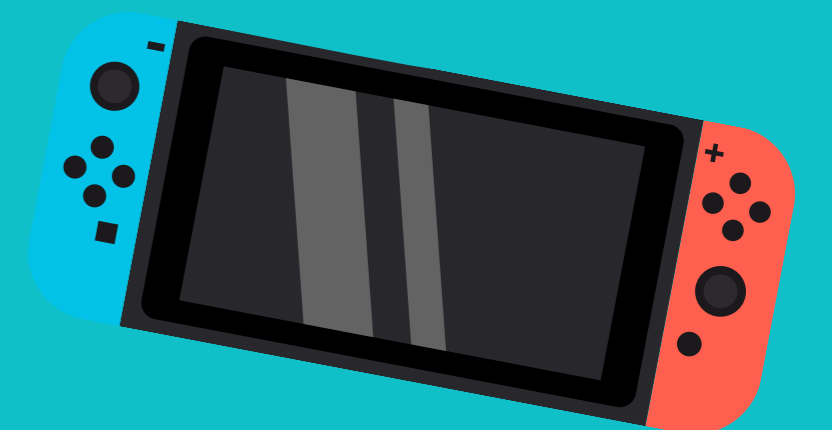


une assiette

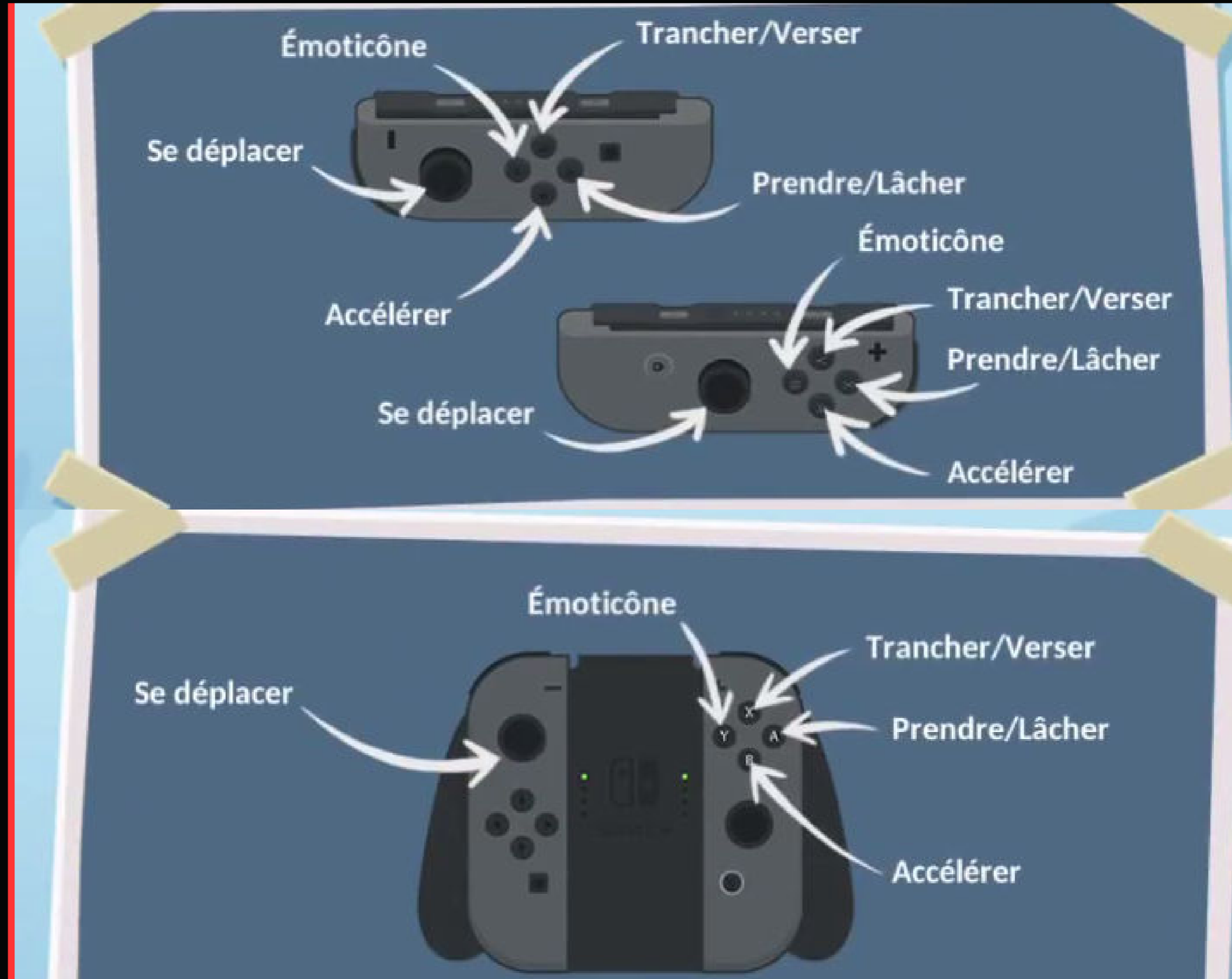
pour cuire les aliments

pour éteindre les incendies

pour servir les plats qui sont prêts



Les commandes



Liens des jeux présentés

Les mots de l'école :

<https://www.lumni.fr/jeu/les-mots-de-l-ecole-caches-par-la-maitresse>

Comment s'est faite la France :

<https://www.lumni.fr/jeu/comment-s-est-faite-la-france>

Grandes villes de France :

https://www.jeuxpedago.com/jeux-histoire-geo-ce2-6eme-grandes-villes-de-france-niv-1-_pageid287.html

https://www.jeuxpedago.com/jeux-histoire-geo-6eme-1ere-grandes-villes-de-france-niv-2-_pageid316.html

Le bon, la brute et le comptable :

<https://jplusplus.github.io/the-accountant/fr.html#/>

Les chemins de l'école:

<https://www.lumni.fr/serie/les-chemins-de-l-ecole>

Papers, please: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/ (8,99€)

Ressources Papers,please :

Karambolage, droit du sol, droit du sang :

https://tv-programme.com/karambolage_magazine/replay/la-loi-droit-du-sol-et-droit-du-sang-karambolage-arte_58c8aeafacc2

Masterkids:

<http://www.funmeninges.com/masterkid.html>

La boutique au trésor :

<https://www.jeux-gratuits.com/jeu-little-shop-of-treasures.html>

Avec les chiffres : <https://www.jeux-gratuits.com/jeu-gratuit-reflexion-mysteriez.html>

Le cycle de l'eau :

https://www.jeuxpedago.com/_pageid320.html

https://www.jeuxpedago.com/jeux-physique-chimie-5eme-le-cycle-de-l-eau-niv-2-_pageid421.html

La cuisine, les aliments, la maison :

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-ce2-dans-la-cuisine-niv-1-_pageid551.html

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-cm1-dans-la-cuisine-niv-2-_pageid552.html

Pour le vocabulaire des légumes :

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-ce1-les-legumes-_pageid541.html

Pour le vocabulaire des repas (2 niveaux) :

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-le-repas-_pageid380.html

https://www.jeuxpedago.com/jeux-francais-cp-le-repas-niv-2-_pageid1258.html

Pour fabriquer des menus :

<https://www.mangerbouger.fr/Manger-mieux/Vos-outils/Fabrique-a-menus>

Les groupes de verbes:

<https://www.lumni.fr/jeu/groupe-de-verbes-ce2>

Datak:

<https://www.datak.ch/#/start>

Runaway:

https://store.steampowered.com/app/7210/Runaway_A_Road_Adventure/?l=french (9,99e)

Sauvegarde du jeu à toutes les étapes : <http://www.nicouzouf.com/?id=runawayroadadventure>

Sortir de l'impasse :

http://participes_passes.ccdmd.qc.ca/

Sauvons le Louvre :

<http://sauvons-le-louvre.francetveducation.fr/>

Le prince et le vent :

<https://www.lumni.fr/jeu/le-petit-prince-et-le-vent>

Super mario party (nécessite jeu et console affiliée : wii, wii u, switch)

Tekken (nécessite jeu et console affiliée : playstation 1,2,3,4)

Le français en question:

https://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1058&action=animer

We the revolution :

https://store.steampowered.com/app/736850/We_The_Revolution/ (19,99e)

Soldats inconnus :

https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant_Hearts_The_Great_War_Soldats_Inconnus_Mmoires_de_la_Grande_Guerre/?l=french (14,99e)

Overcooked 2 :

https://store.steampowered.com/app/728880/Overcooked_2/?l=french (16e)

Chants of sennar :

https://store.steampowered.com/app/1931770/Chants_of_Sennaar/?l=french

Lyricstraining :

<https://fr.lyricstraining.com/fr>

Use your words:

https://store.steampowered.com/app/521350/Use_Your_Words/

Kikamisa:

<https://kikamisa.fr/>

Storyteller:

<https://store.steampowered.com/app/1624540/Storyteller/?l=french>

Ressources et autres liens utiles

Plateformes de serious game :

https://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=75

<https://www.lumni.fr/tous-les-jeux>

https://www.jeuxpedago.com/index_c.php

<https://cursus.edu/ressources/19623/jeux-serieux-gratuits>

Plateformes de création communautaire:

<https://wordwall.net/community>

<https://quizizz.com/?lng=fr>

Plateformes de téléchargement de jeux-vidéo :

<https://store.steampowered.com/>

<https://www.gog.com/>

<https://www.epicgames.com/store/fr/>

<https://playclassic.games/> (jeu classique gratuit en ligne)

Site d'information sur le jeu-vidéo :

<https://www.gamekult.com/>

<https://www.lemonde.fr/pixels/>

Jeux d'évasion pédagogique et kit de création :

<http://scape.enepe.fr/actualites.html>

Enseigner le fle via les jeux-vidéo :

<https://flejeuxvideo.wordpress.com/>

Contact

Casse Xavier : xavier@lsf-france.com

