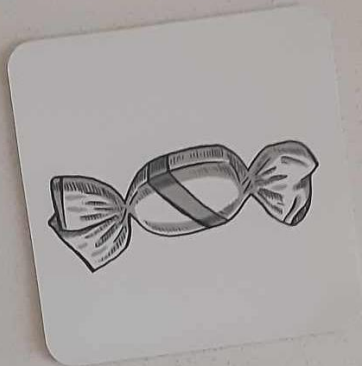


Les jeux de société à la rescousse de nos élèves désengagés

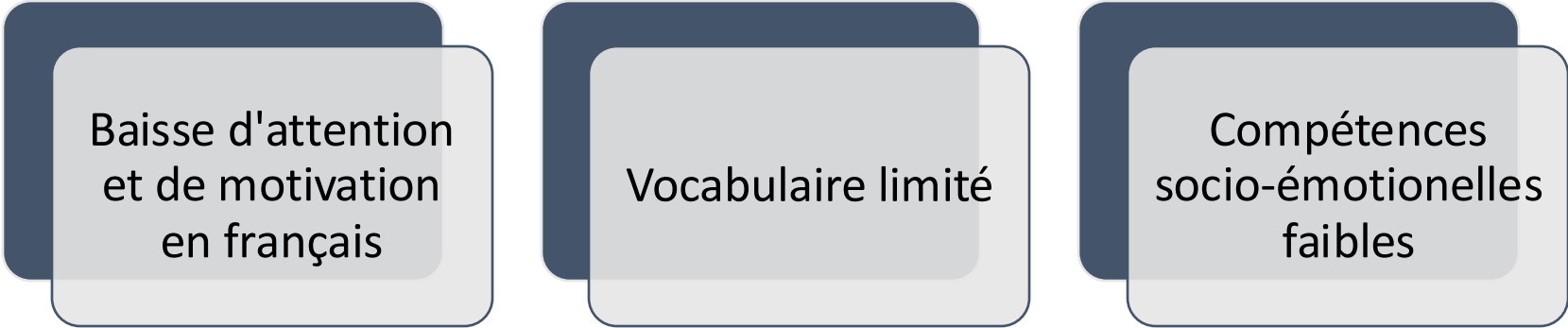
Geneviève Larose: glarose@vsb.bc.ca







Les défis de l'enseignement post-pandémie



Baisse d'attention
et de motivation
en français

Vocabulaire limité

Compétences
socio-émotionnelles
faibles

Pourquoi les jeux de société ?



Engagement accru des élèves



Apprentissage ludique et interactif



Développement de compétences linguistiques ciblées

Liste des jeux présentés

- Color Connect
- Taboo
- Boggle
- Mots Rapido
- Code Names
- Bananagrams



À quoi ressemble l'utilisation des jeux de société dans votre classe d'immersion?

Intégration structurée des jeux



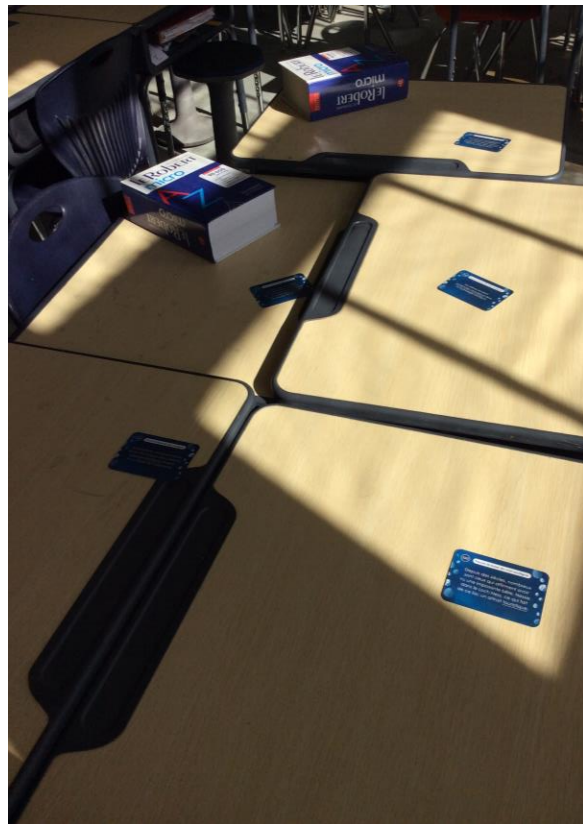
AU-DELÀ DE LA SIMPLE
RÉCOMPENSE



PLANIFICATION CIBLÉE DES
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE



ADAPTATION DES JEUX AUX
BESOINS PÉDAGOGIQUES



Astuce # 1

Carte = jeu

Feuille = travail



Astuce # 2

1 jeu à la fois

Astuce # 3

Annuler les jeudis
jeux?!

C'est une trajeudie!



Échafaudage

Dirigé par l'enseignant.e



Collaboratif



Compétitif



A person with long dark hair is seen from the side, interacting with a tablet. The tablet screen shows a crossword puzzle with the following words filled in: HAUTE, TIGER, GARER, FAGON, WAGON, CEMIS, ABRAS, DUR, SOL. A hand is touching the screen near the word 'C' in 'CEMIS'. In the foreground, there is a small wooden box and some loose letter tiles. The background shows a classroom setting with metal legs of chairs.

Étape 1: Dirigé par
l'enseignant.e



Étape 2: Collaboratif



Étape 3: Compétitif

Boggle : Activités ciblées

Noms propres et noms communs

Mots variables et invariables

Accords

Homophones





Mots Rapido : Exercices ciblés

Éléments culturels

Champs lexicaux

Vocabulaire





MOTS RAPIDO

NOM:

[illegible]

Bananagrams

Vocabulaire

Accords

Emprunts (on fait quoi avec:
k, w, y, x)



P
E
T
O
R
N
A
D
E
R
A
S
E
R
E
C
I
L
O
I
S

P
E
TORNADO
R
W
A
G
O
S
E
R
E
C
I
L
O
I
S

L
T
O
N



Pratique des synonymes et antonymes

Exploration des champs sémantiques

Argumentation et justification

RADIO

RADIO

RÉVOLUTION

RÉVOLUTION

DRAGON

DRAGON

GRENADE

GRENADE

HÉROS

HÉROS

PHYSIQUE

PHYSIQUE

DANSE

DANSE

SCIENCE

SCIENCE

BANANE

BANANE

RESTAURANT

RESTAURANT

SOLUTION

SOLUTION

MINE

MINE

CINÉMA

CINÉMA

HÔPITAL

HÔPITAL

DINOSAURE

DINOSAURE

MENU

MENU

MACHINE

MACHINE

SATELLITE

SATELLITE

GUIDE

GUIDE

CYCLE

CYCLE

PYRAMIDE

PYRAMIDE

PARACHUTE

PARACHUTE

FORT

FORT

CLASSE

CLASSE

HOLLYWOOD

HOLLYWOOD

Taboo[®]

Le jeu classique de
plaisir
sous-entendu!

L'AVERTISSEUR
ÉLECTRONIQUE
EST DE RETOUR! ⚡



x2 1.5V AAA
PILES ALCAINES REQUISES NON INCLUSES Voir les instructions



Paraphrase

Exploration des champs
sémantiques

Synonymes et antonymes

Gestion de classe ludique

Des règles claires



```
graph TD; A[Des règles claires] --> B[Progression naturelle]; B --> C[Rétroactions et consolidations des apprentissages – Capsules “Stratégies”];
```

Progression naturelle

Rétroactions et consolidations des apprentissages –
Capsules “Stratégies”

Logistique

Idéalement
plusieurs copies du
même jeu (1 par
table ou groupe)

Pour acheter en
vrac - Renaud-Bray
et parlez à vos
libraires franco

Partagez avec vos
collègues pour
séparer les coûts (FI
Funds)

Pas de budget?! Pas de problème!

Un jeu ça suffit
pour toute une
classe

- Taboo (séparez les cartes)
- Mots Rapido (séparez les cartes ou projetez)
- Colour Connect (projetez)
- Bananagrams (projetez)

Version en ligne
gratuites

- Boogle: <https://www.boggle.fr/>
- Code Names: <https://www.horsepaste.com/>

Conclusion : Les jeux comme alliés pédagogiques

Création d'un environnement d'apprentissage positif et motivant – encourage la prise de risques

Engagement renouvelé des élèves en immersion

Amélioration des compétences linguistiques

Les jeux de société à la rescousse de nos élèves désengagés



Geneviève Larose: glarose@vsb.bc.ca