Des jeux pour soutenir l’apprentissage du français auprès des adultes

Qui paire gagne

Posté dans : https://alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/qui-paire-gagne

Notice

Descriptif	Tous les joueurs constituent simultanément et secrètement 5 paires de photos, parmi les photos disposées sur la table, selon des critères qui leur sont propres. Ensuite chacun justifie son choix. Plus vous avez de paires en commun avec les autres joueurs, plus vous marquez de points. Il faut donc aussi "se mettre à la place des autres". Ce jeu favorise l’expression verbale et une meilleure connaissance de ses partenaires de jeu.
Auteur(s)	Stephen Glenn
Editeur	Le Scorpion Masqué
Niveaux	Minimum Oral 1
Durée	40’
Objectifs pédagogiques	Classer, associer, juxtaposer - Emettre des hypothèses - Entendre d’autres points de vue - Expression orale - Imagination - Observer, nommer, verbaliser
Nombre de joueurs	Maximum 16
Ressource Alpha-Jeux	Avec ressource

Ressource Alpha Jeu, version adaptée aux apprenants

Intérêts en terme d’apprentissage :

- s’entraîner à trouver des arguments, réfléchir aux différentes possibilités, imaginer des liens.
- élaborer et formuler sa pensée, s’exprimer, prendre la parole, argumenter son choix.
- échanger des idées, s’ouvrir aux réflexions des autres, écouter l’autre.
  travailler la multiplicité des possibles pour faire des choix.

Matériel :

- Autour d'une grande table

Adaptation durant la période Covid19 **:**

En présentiel : Agrandissement des photos qui seront placées sur un tableau aimanté, ainsi les apprenants peuvent jouer de leur place tout en respectant la distanciation sociale. Pour un groupe de plus de 8 apprenants, prévoir des cartes numérotées supplémentaires pour un maximum de 12 joueurs.
A distance : possibilité de jouer en visioconférence. Le formateur, après avoir expliqué le jeu, va partager son écran avec les photos. Chaque joueur écrit sur une feuille le numéro des paires formées.

Géométrie

• Jeu en grand groupe (seul ou en duo)

Déroulement du jeu

Introduction :

- Réfléchir avec le groupe autour du mot « paire », du jeu de mot du titre « qui paire/qui perd gagne ».
- Annoncer l'objectif principal : travailler l'argumentation.
- Demander si ils ont des idées de ce qu'on pourrait faire à partir du matériel du jeu.

Illustration des consignes par un exemple

Avec 5 photos, on réfléchit ensemble aux paires possibles (deux photos qui ont un point commun) et à l'argumentation. Les paires peuvent être formées en fonction de la couleur, de la forme, de la catégorie, etc.
Quand les paires sont composées, le joueur devra argumenter son choix. Le but, c'est que le joueur s'exprime, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.

Partie de jeu

- Pour commencer, le formateur sélectionne 9 autres photos qui vont permettre de créer facilement des paires.

Les photos sont placées au milieu de la table, numérotées (ou sur le tableau durant la période Covid19).

- On observe et on nomme collectivement chaque photo.
- Chaque joueur reçoit des cartes numérotées de 1 à 9.
- Il forme des paires, dans le silence :
  Le joueur prend les deux cartes qui correspondent aux numéros des photos choisies.
  Elles sont déposées l'une sur l'autre, face cachée, formant une pile par paire.
  Chaque photo ne peut être employée qu'une seule fois.
- Quand tout le monde est prêt, un joueur dévoile une de ses paires et explique son choix.
- Le formateur demande si un autre joueur possède la même paire. Si oui, ces joueurs vont également s'exprimer. Parfois l'argument est semblable, mais l'apprenant va quand même le verbaliser avec ses propres mots. Parfois ce sont les mêmes images mais l'argument est différent.
- C'est alors au joueur suivant de dévoiler une de ses paires, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.
- A la fin du jeu, on retourne la carte qui n'a pas été utilisée, c'est « la pomme pourrie ».

Points :

Nous proposons un système un peu différent de celui proposé dans la règle du jeu, afin de valoriser l'argumentation.

- Un joueur révèle une paire et est le seul a l'avoir réalisée : 1 point (si il a pu argumenter)
- Si plusieurs joueurs ont la même paire : 1 point supplémentaire par joueur ayant la même paire.
- Chaque joueur révèle qu'elle était sa « pomme pourrie ».
  Si d'autres joueurs ont la même « pomme pourrie » : on double les points par nombre de ces joueurs.
- Les points sont indiqués sur la grille de score.
- On peut aussi jouer avec un nombre paire de photos, et ne pas avoir de « pomme pourrie » ou décider de ne pas compter les points.

Évaluation :

On termine par un temps d'évaluation. Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? Que s'est-il passé dans votre tête durant le jeu ?

Remarques à l'intention des formateurs :

- Le formateur peut procéder à la validation de l'argument par le groupe.

« Est-ce que vous êtes d'accord avec cet argument ? »
Cela amène parfois un débat : on explique pourquoi on n'est pas d'accord, on se questionne, on explicite son choix.

- Il est souvent nécessaire d'accompagner les apprenants pour le remplissage de la grille de score. C'est un tableau à double entrée, étape intéressante qui fait partie des apprentissages en alpha.
- On peut choisir des images (autres que celles du jeu) pour aborder certaines thématiques plus précises, comme l'écologie ou la santé.
- Alternative pour un niveau plus débutant en oral ou comme étape préalable : différentes photos sont étalées sur la table. Les apprenants en choisissent deux, les associent et disent pourquoi.

Idées pour ceux qui travaillent avec la gestion mentale :
Mise en projet : faire attention à ce qui se passe dans ma tête quand je réalise les paires.
Verbaliser comment j'effectue mes choix, ce qui arrive dans ma tête quand j'assemble les photos.
Voir la fiche-jeu sur le site d'If Belgique

Documents

Fiche jeu de IF Belgique	https://alphajeux.be/IMG/pdf/fiche_qui_paire_gagne.pdf
Feuille de score	https://alphajeux.be/IMG/pdf/scoresheet.pdf
Règle du jeu	https://alphajeux.be/IMG/pdf/qui_paire_gagne.pdf
Fiche Maison de la Francité	https://alphajeux.be/IMG/pdf/quipairegagne.pdf

Copyright © 2016, AlphaJeux.