

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

- Argumenter
- Se positionner
- Se connaître et connaître les autres

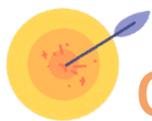
INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale / Linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

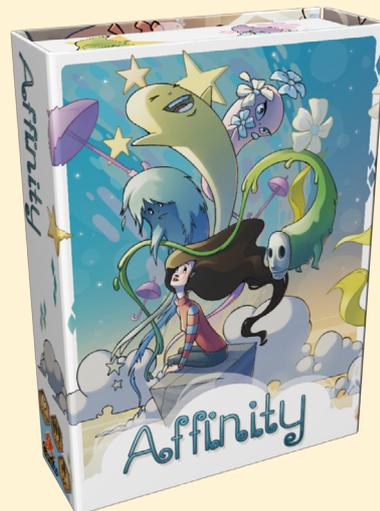
- Savoir lire
- Vocabulaire des émotions
- Expression orale



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **créer des phrases** sur le modèle du « cadavre exquis » **en fonction des quatre « émotions » proposées** : fun, glauque, triste, beau afin de la faire deviner.

Les élèves seront également capables d'**imaginer l'émotion exprimée dans la phrase construite par un autre élève.**



Un jeu de Davy Bernard, Clément Leclercq, Roméo Hennion, Jean-Philippe Sahut
Maison d'édition : Game Flow - Prix indicatif : 20€



de 3 à 8 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut créer des phrases pour faire deviner une émotion.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
D 401 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
 - choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité ;
 - gérer la compréhension du document pour dégager les informations explicites ;
 - gérer la compréhension du document pour découvrir les informations implicites.
- Tenir compte des unités grammaticales et comprendre le sens d'un texte en :
 - s'appuyant sur la ponctuation et sur les unités grammaticales ;
 - reconnaissant les marques grammaticales.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :
 - de l'intention poursuivie ;
 - des modalités de la situation ;
 - en pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant, ...) ;
 - en utilisant des procédés qui garantissent la relation (courtoisie, tour et temps de parole, ...) ;
 - pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable ;
 - réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres ;
 - en exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.

Éducation physique :

- Construire un raisonnement logique.
- Se donner des critères pour prendre position.
- Se positionner.
- Évaluer une prise de position.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Élargir sa perspective.
- Débattre collectivement.
- Coopérer.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

- 1. Posez la boîte au centre de la table** et ouvrez-la de manière à ce que la piste soit visible.
Distribuez 3 cartes « phrase » de chaque couleur (groupe sujet, groupe verbal, groupe complément) **et une carte émotion**. Les élèves les lisent secrètement.
- 2. Les élèves créent simultanément une phrase** (à l'aide des trois types de carte) qui évoque l'émotion qu'ils ont piochée (beau, fun, triste ou glauque). Chacun **passe ensuite sa phrase à son voisin de droite**.
- 3. Un élève prend le totem de décision et lit la phrase reçue à voix haute**. Il la pose sur la défausse pour que tous les élèves la voient et puissent la relire au besoin. L'ensemble des élèves débat pour deviner l'émotion exprimée par l'auteur de la phrase.
- 4. Après débat, l'élève** qui a le totem de décision **choisit l'émotion qu'il pense être la bonne** et place le totem sur la figure représentant cette émotion sur le plateau.
L'auteur révèle alors sa carte émotion :
 - Si les deux émotions correspondent, c'est l'harmonie qui gagne et avance d'une case.
 - Si les émotions ne correspondent pas, c'est la discorde qui gagne et avance d'une case.

Un autre élève prend le totem de décision, lit la phrase reçue et procède au débat suivi du choix. Le tour se termine lorsque toutes les phrases ont été lues. Un nouveau tour recommence alors avec les mêmes étapes.
- 5. A la fin d'un tour, si le jeton discorde et/ou harmonie est/sont arrivé.s dans le camps adverse, la partie s'arrête.**
 - Si la discorde est arrivée dans l'harmonie, c'est une défaite.
 - Si l'harmonie et la discorde sont arrivées dans le camp adverse, le groupe est en bonne voie, mais il n'y a ni victoire, ni défaite.
 - Si l'harmonie est arrivée dans la discorde, l'équipe a gagné.



- a. **Travailler sur le vocabulaire** propre au jeu « Affinity » avant de faire jouer : affinité, discorde, harmonie, glauque, fun, beau, triste et le totem de décision.
- b. **Faire jouer en binôme** pour faciliter la création de phrases en fonction de l'émotion à faire deviner.
- c. **Jouer avec le plateau qui comporte les trois émotions** dans un premier temps : beau, fun et triste avant d'introduire l'émotion « glauque ».
- d. **Faire animer le jeu par un l'adulte**, pour soutenir les élèves et veiller à la bonne compréhension de tous pour faire deviner l'émotion de la phrase lue :
 - par petit groupe ;
 - en groupe classe.
- e. **Organiser un cercle de parole et faire oraliser les émotions ressenties** dans les différentes phrases : importance des mots utilisés dans la communication, les mots peuvent avoir plusieurs sens.
- f. **Piocher une émotion et faire créer une phrase à tous les élèves** sur cette dernière.
- g. **Inventer et rédiger de nouvelles cartes** en fonction d'un thème choisi et des besoins de la vie de la classe.
- h. **Rechercher une musique qui évoque l'émotion** piochée au hasard par l'élève, puis la faire deviner aux autres. Confronter les émotions ressenties par chacun après l'écoute musicale.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

- o **Comprendre le vocabulaire utilisé dans le jeu** :
 - créer des champs lexicaux en lien avec les émotions, les expressions ;
 - préparer et construire un lexique reprenant les mots compliqués des cartes ;
 - permettre l'échange des cartes sans utiliser les jetons « joker ».
- o **Associer une phrase à une émotion** :
 - Voir point **b** « Pour jouer autrement »
 - Faire vivre, mimer et/ou illustrer les émotions par de la musique, des illustrations, le corps, etc.
- o **Se mettre à la place des autres.**
- o **S'exprimer durant les parties.**



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Découvrir l'extension](#)



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : la structure de la phrase, la construction de la phrase, le groupe nominal, le groupe verbal, les compléments de phrase, le groupe sujet, les groupes compléments directs et indirects, la nature des mots, le champ lexical, la polysémie des mots, les expressions idiomatiques, l'implicite dans les phrases réalisées, écrire de nouvelles cartes
- o **Artistique** : illustrer les phrases, mimer les phrases.

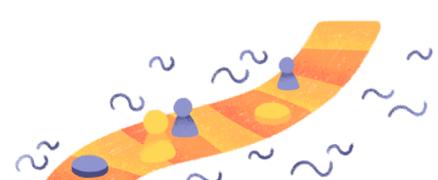




GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →											
Comprendre les différentes émotions											
Créer une phrase en rapport à une émotion											
Savoir lire la phrase											
Maîtriser le vocabulaire des cartes											
Expliciter pertinemment son choix ; son vote											
Confronter son point de vue à celui des autres											
Prendre la parole devant les autres											
S'exprimer clairement											
Laisser un temps de parole à chacun											
Utiliser le lexique											
Respecter les consignes											
Être bienveillant											
.....											
.....											
.....											
.....											





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de comprendre les différentes émotions.



2. Je suis capable de créer une phrase par rapport à une émotion.



3. Je suis capable de lire une phrase.



4. Je suis capable d'expliquer pertinemment mon choix ; mon vote.



5. Je suis capable d'expliquer pertinemment mon choix ; mon vote.



6. Je suis capable d'accepter la défaite.



7. Je suis capable de prendre la parole devant les autres.



8. Je suis capable de laisser un temps de parole à chacun dans le groupe.



9. Je suis capable d'utiliser le lexique.



10. Je suis capable de respecter les consignes.



11. Je suis capable d'être bienveillant.

