

Mettre en place un jeu pédagogique

*Se préparer aux fonctions d'assistant
de langue française*

Fiche pédagogique : mettre en place un jeu pédagogique



La fiche suivante sert d'exemple pour le type d'activité « jeu pédagogique », puisqu'elle décrit précisément la mise en place d'un jeu de l'oie axé sur la pratique du subjonctif.

Nom de l'activité	Jeu de l'oie (« La Course au Subjonctif »)
Compétences travaillées	Compréhension écrite et orale Expression orale
Objectifs spécifiques	Pratiquer et réviser le subjonctif : <ul style="list-style-type: none"> • conjuguer au subjonctif (forme affirmative, forme négative) ; • reconnaître les différentes formes du subjonctif.
Niveau des apprenants	Niveau avancé
Modalité de travail	En classe entière ou en groupe restreint d'élèves
Préparation	Déterminer les objectifs d'apprentissage à travailler en consultation avec le professeur référent. Créer le plateau de jeu. Rédiger les questions du jeu.
Matériel	Plateau de jeu Liste des questions Pions et dés Rétroprojecteur ou TBI (pour projeter le jeu)
Déroulement	Chaque joueur (ou équipe) part de la case départ. Le but du jeu est d'arriver le premier sur la case arrivée. Pour cela, il faut : <ul style="list-style-type: none"> • lancer le dé ; • aller sur la case correspondante et répondre à la question (voir feuille de questions) ; • si la réponse est correcte, rester sur la case ; • si la réponse est fausse, retourner sur la case précédente. Les cases indiquant : « Recule de 2 cases », « Avance de 2 cases », « Va à la case 26 », « Rejoue » et « Retourne à la case 1 » s'appliquent avant de donner sa réponse.