

Jeux vidéo et gamification (ludification)

Pourquoi utiliser les jeux vidéo en classe de
FLE?





Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Le Bon, La Brute et Le Comptable

Matériel nécessaire : ordinateur, téléphone, tablette, internet

Niveau : B2-C1

Projet final : aborder la politique et la corruption

Nombre d'étudiants : 1 à 10

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



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.

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. Tous les exemples du jeu sont tirés de faits réels. 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.



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 ?



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Papers, please

Matériel nécessaire: le jeu, ordinateur, tablette

Niveau : B1-C1

Projet final : débattre sur la libre circulation et la naturalisation

Nombre d'étudiants : 1-10

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

Compétences communicatives : débattre, argumenter, exprimer une opinion



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 ? »



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Papers,please

« Le Français » (interprète : Yor)

1	Perdu en Amérique du sud, me délectant d'une fejoada, Je délirais comme d'habitude, transporté par la cachça. Une jeune femme me regardait mais moi je ne l'avais pas vue. Elle souriait et m'écoutait puis m'accosta, j'en fus ému !
5	Elle parlait la langue de Rousseau, nous nous fîmes donc des confessions. Faisant murmurer tous nos mots, elle me chuchota une question : « Dis-moi, t'es d'où ? Ça m' turlupine ! D'après l'accent t'es de Paris Mais tu as la chaleur latine, t'es pas français, non, t'es d'ici. » Les frontières, je trouve ça inepte, mais je vais t'y répondre sans délai
10	Je suis un gitan du concept et en moi, ils naissent en français ! Exilé en Afrique du nord, je mangeais une tchatchouka. J'criais à réveiller un mort, humectant mes lèvres de boukha ! Une jeune femme me regardait, mais moi je ne l'avais pas vue. Elle souriait et m'écoutait puis m'accosta, j'en fus ému !
15	Elle parlait la langue de Rimbaud, nous eûmes des illuminations. En faisant rimer tous nos mots, elle fut hantée par une question : « Dis-moi, t'es d'où ? C'est pas normal ! D'après l'accent t'es de Paris Mais t'as la chaleur orientale, t'es pas français, non, t'es d'ici. » C'est vrai que j'aime la chaleur, la folie, la fougue, les excès,
20	Mais seules les idées chauffent mon cœur et en moi elles germent en français. Seul, égaré en Afrique noire, je savourais un bon n'dolé, Je buvais une kwata au bar et je me suis mis à chanter. Une jeune femme me regardait mais moi, je ne l'avais pas vue. Elle souriait et m'écoutait puis m'accosta, j'en fus ému !
25	Elle parlait la langue d'Hugo, plongés dans nos contemplations, Nous fîmes s'embraser tous nos mots, elle fut brûlée par une question : « Dis-moi, t'es d'où toi ? Ça me gêne ! D'après l'accent t'es de Paris Mais t'as la chaleur africaine, t'es pas français, non, t'es d'ici » Un mot change toute mon existence, grâce à une idée je renais.
30	Penser est mon acte de naissance, et en moi ça pense en français. Au fin fond du sud de l'Europe, je dégustais une paëlla. J'riaais, j'hurlais, j'étais au top, buvant l'agua de Valencia. Une jeune femme me regardait mais moi je ne l'avais pas vue. Elle souriait et m'écoutait puis m'accosta, j'en fus ému !
35	Elle parlait la langue de Perrault. Alors avec ma Cendrillon, Nous fîmes valser tous nos mots à l'exception d'une question. « Dis-moi, t'es d'où ? Il y a un hic ! D'après l'accent t'es de Paris Mais t'as la chaleur ibérique, t'es pas français, non, t'es d'ici » Qui me délivre mon passeport ? Droit du sol, droit du sang ...je dirais mon drapeau est multicolore, mon vrai pays c'est le français
40	



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Papers, please

Que dit le droit français quand on vient d'ailleurs ?

1	<p>Pouvez-vous nous dire ce qu'est un étranger pour le droit français ?</p> <p>Me Degrâces : C'est tout simplement une personne qui n'est pas nationalité française.</p>
5	<p>Si un étranger obtient la nationalité française, perd-il celle de son pays d'origine ?</p> <p>Me Degrâces : Les pays qui refusent la double nationalité sont l'Azerbaïdjan, la Chine, la Géorgie, la République Démocratique Du Congo, le Japon, l'Ukraine et l'Inde. En France, c'est accepté.</p>
10	<p>Qui décide d'accorder la nationalité française et au nom de quoi ?</p> <p>Me Degrâces : L'article 34 de notre constitution prévoit que c'est la loi qui fixe les règles en matière de nationalité. « La loi fixe les règles concernant la nationalité » « Article 34 » – Constitution du 4 octobre 1958.</p>
15	<p>Qui vote la loi ? ce sont les députés et sénateurs qui forment le parlement. Pour la naturalisation, c'est d'une part le fait de résider depuis un certain nombre d'années en France, il y a le fait de s'intégrer en France, dernière condition, c'est le fait d'avoir une stabilité professionnelle en France, d'avoir ses attaches familiales et bien sûr, de ne pas être une menace pour la société.</p> <p>« Nul ne peut être naturalisé s'il ne justifie de son assimilation à la communauté française, notamment par une connaissance suffisante, selon sa condition, de la langue, de l'histoire, de la culture et de la société françaises. » Article 21-24" – Code Civil »</p>
20	<p>« Nul ne peut être naturalisé s'il n'est pas de bonnes vies et mœurs. » « Article 21-24 – Code Civil</p> <p>Est-ce qu'une carte d'identité ou un passeport étranger, peuvent donner le droit de travailler, de se loger et de se marier dans le pays d'accueil ?</p> <p>Me Degrâces : Il faut une autorisation de travail qui résulte soit d'un titre de séjour, soit d'une autorisation donnée par la préfecture. Si une société fait travailler un étranger ou une étrangère qui n'a pas d'autorisation de travail, il commet une infraction.</p>
25	<p>« Sont constitutives de travail illégal, [...] les infractions suivantes : [...] Emploi d'étranger non autorisé à travailler... » « Article L8211-1 – Code du travail</p> <p>La liberté de se marier est un droit protégé par la constitution française.</p>
30	<p>« figurent parmi ces droits et libertés, [...] la liberté du mariage... » « Décision n° 93-325 » – DC du 13 août 1993</p> <p>Le droit d'asile, c'est pour que chaque personne qui ait persécuté, soit au nom de sa religion, soit au nom de son ethnie, soit au nom de ses idées politiques ou de son appartenance à un groupe social puisse trouver refuge dans l'un des pays qui a adopté la Convention de Genève.</p>
35	<p>Donc ceux qui ont le droit d'asile, on appelle ça des réfugiés.</p> <p>« Devant la persécution, toute personne a le droit de chercher asile et de bénéficier de l'asile en d'autres pays. »</p> <p>« Article 14 » Convention relative au droit des réfugiés – 28 juillet 1951</p>
40	<p>On parle beaucoup dans les journaux de la crise des migrants, pourriez-vous nous expliquer ce que cela veut dire ?</p> <p>Me Degrâces : En ce moment sur notre planète il y a beaucoup de zone de guerre, tous les pays européens et même des pays comme la Lybie ou la Turquie, ne savent plus comment gérer cet afflux massif de personnes qui cherchent refuge...</p>
	<p>Pourquoi les migrants sont-ils regroupés en centre de rétention ?</p> <p>Me Degrâces : En France, un centre de rétention, c'est un lieu où on retient les étrangers qui sont en situation irrégulière et qui ont une obligation de quitter le territoire prise par la préfecture. Ces migrants dont on parle, ce sont ces gens qui cherchent refuge, une personne qui cherche refuge, elle va demander d'abord l'asile, et un demandeur d'asile, on a pas le droit de le mettre en centre de rétention. Il a le droit à</p>

45	un logement, on appelle ça les centres d'accueil des demandeurs d'asile, alors, il n'y a pas toujours de la place, mais le principe c'est ça...
	<p>Est-ce qu'on peut donner des soins à un étranger sans papiers ?</p> <p>Me Degrâces : Si une personne est malade, ou si une personne est en danger, si les secours n'interviennent pas, si elle n'est pas soignée, c'est de la non-assistance à personne en danger. Ce qui est un délit. Les personnes qui sont sans papiers souvent n'ont pas beaucoup d'argent, alors la France a fait le choix de</p>
50	mettre en place : l'aide médicale d'état. Une personne étrangère qui a plus de 3 mois de résidence en France, peut demander cette aide médicale d'état.
	<p>« Tout étranger résidant en France de manière ininterrompue depuis plus de trois mois, sans remplir les conditions de régularité [...] a droit [...] à l'aide médicale de l'Etat. » » Article L251-1 – Code de l'action sociale et des familles</p>
55	C'est une assurance sociale, dans ces cas-là, tous les frais médicaux seront payés par cette aide médicale d'état. Alors, comment est-elle financée, cette aide médicale, comme la sécurité sociale, c'est les cotisations, les sans-papiers travaillent quand même parce qu'il faut qu'ils mangent à la fin du mois, certains ont même des bulletins de paie, ils paient des cotisations, achètent des biens de consommation et sur ces biens, il y a une taxe qui s'appelle la TVA, donc, les sans-papiers paient des impôts aussi.
60	<p>Est-ce que la gravité d'un état de santé d'un étranger peut justifier l'accueil d'un étranger ?</p>
	<p>Me Degrâces : L'article L313-11 du Code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile prévoit qu'un étranger qui est victime d'une maladie grave et qui ne peut pas être soigné dans son pays d'origine, a droit à un titre de séjour.</p>
65	« La carte de séjour temporaire [...] est délivrée de plein droit : [...] A l'étranger résidant habituellement en France, si son état de santé nécessite une prise en charge médicale. » « Article L313-11 » – Code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile.
	<p>Dans quels cas peut-on venir en aide à un étranger, est-ce que l'on a besoin d'autorisation ?</p>
	« Sous réserve des exemptions, prévues à l'article L.622-4
	« Article L622-1 » – Code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile
70	<p>Me Degrâces : « Toute personne qui aura, par aide directe ou indirecte, facilité ou tenté de faciliter l'entrée, la circulation ou le séjour irréguliers, d'un étranger en France sera punie d'un emprisonnement de cinq ans et d'une amende de 30 000 Euros. »</p>
	« Article L622-1 » – Code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile
75	<p>Alors il y avait des exceptions qui étaient prévues, si c'est une personne de votre famille, on ne peut pas vous reprocher de lui venir en aide. En 2012, ils ont mis une deuxième exception. Elle existait déjà avant, mais elle était plus restrictive et ils l'ont réécrite en 2012 : c'est l'article L622-4 : Il n'y a pas de sanction pénale lorsque l'aide vient d'une personne physique ou morale, une personne morale est une association, lorsque l'acte reproché n'a donné aucune contrepartie directe ou indirecte et consistait à fournir des conseils juridiques ou des prestations de restauration, d'hébergement ou de soin médicaux destinés à</p>
	assurer des conditions de vie dignes et décentes de l'étranger.
80	« ne peut donner lieu à des poursuites pénales l'aide au séjour irrégulier d'un étranger lorsqu'elle est le fait
	De toute personne physique ou morale s'il n'a donné lieu à aucune contrepartie directe ou indirecte ... »
	« Article L622-4 » Code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile.
	Si on veut assurer une vie décente et digne à des personnes sans papiers, c'est pas du délit de solidarité. Le
85	but de ce texte, normalement c'est quoi : c'est pour éviter les filières des passeurs qui croyez-moi
	dépouillent des étrangers, qui parfois les maltraitent en les jetant dans des canaux dont ils savent très bien
	que le canot va couler et ces gens-là meurent en mer.
	<p>Est-ce qu'on peut accueillir des étrangers sans papiers chez soi ?</p>
90	Me Degrâces : Oui, on peut accueillir un sans-papiers chez soi et normalement on ne doit pas pouvoir être
	poursuivi. Alors, si on reçoit un loyer, c'est ou je vais rentrer dans le détail, le texte a dit, sans contrepartie
	directe ou indirecte, donc normalement, il ne faut pas lui demander de l'argent. Si on le malheur de lui
	demander de l'argent ou si la personne va gentiment dire « je veux payer un peu, je veux participer aux
	frais » là cela va être délicat parce que c'est une contrepartie, alors tout va se jouer sur le montant, si c'est,
	« je vais payer le repas, je vais faire les courses » on va pas dire que c'est une contrepartie, si on donne 500€
95	par mois, ça commence à être plus délicat...
	<p>Interview de Me Degrâces, avocate bénévole, spécialiste du droit des étrangers</p>



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Papers, please

Transcription : la loi : droit du sol et droit du sang

Karambolage 423 - 11 mars 2017

1	Aux premières heures de la matinée, le père – épuisé par une nuit blanche, titube jusqu’à la mairie pour en ressortir peu de temps après avec un acte de naissance français. En France, la déclaration de naissance doit être faite dans les cinq jours suivant l’accouchement. Maintenant on est donc officiellement trois : un papa italien, une maman allemande et un bébé. En territoire français.
5	Les premiers visiteurs ont tout de suite posé la question : il est quoi ? Français, italien, allemand ? Nous, on ne sait pas trop. Mais à notre grande surprise, nos amis français se perdent aussi en conjectures. Logiquement, il devrait être français, il a un certificat de naissance français. Mais est-ce que cela fait pour autant de lui un Français ? Sachez que la réponse est non. Pour devenir français, il y a deux possibilités : soit l’un des parents est français et l’enfant obtient la nationalité française de façon quasi automatique en vertu de ce qu’on appelle la filiation ou encore le droit
10	du sang. Euh... pas vraiment notre cas de figure ! Soit l’enfant devient français en vertu de ce qu’on appelle le droit du sol. Cela veut dire grosso modo que toute personne née sur le sol français peut prétendre à la nationalité française. Mais, comme nous allons le voir, c’est quand même un tout petit plus compliqué que cela.
15	Le droit du sol apparaît avec la Révolution. Auparavant, l’octroi de la nationalité dépendait du bon vouloir du roi. La notion de citoyen, chère aux révolutionnaires, donnera naissance à de nouvelles lois. C’est ainsi qu’en 1851 le droit du sol est officiellement institué. Il s’agit d’abord d’un « double droit du sol ». Mais pourquoi double ? Eh bien, parce qu’il y a deux conditions à remplir : non seulement l’enfant mais aussi l’un de ses parents doivent être nés en France.
20	Dans les années qui suivent, la France s’inquiète de voir sa population baisser. La parade ? Comme les étrangers affluent dans le sillage de la révolution industrielle, elle décide en 1889 d’assouplir le droit du sol. Tout étranger né en France et qui y vit à sa majorité devient français. En clair, le double droit du sol devient un simple droit du sol. L’objectif est de faire remonter la courbe de la population française et d’étoffer les rangs de l’armée.
25	Le droit du sol est au plus bas pendant la Deuxième Guerre mondiale, sous Vichy. Le régime reproche aux lois précédentes « d’avoir fait des Français trop facilement », il rouvre les dossiers et la nationalité est retirée à de nombreuses personnes. Et aujourd’hui ? C’est à nouveau le double droit du sol qui prévaut. L’enfant et un de ses parents doivent être nés en France. Le simple droit du sol n’est appliqué que dans des cas exceptionnels : quand les parents sont inconnus ou apatrides et qu’ils ne peuvent pas transmettre leur nationalité.
30	L’Allemagne depuis les années 2000, panache elle aussi droit du sang et droit du sol. Ainsi, un enfant né de parents étrangers sur le sol allemand peut aujourd’hui devenir allemand. Une mini révolution culturelle outre-Rhin. Mais il y a un hic : le père ou la mère doit avoir vécu au moins 8 ans d’affilée en Allemagne. Jusque-là ça va encore. Le gros morceau, c’est le test de naturalisation avec ses questions souvent pointues sur la culture et la politique sur lesquelles bien des Allemands sècheraient lamentablement.
35	OK, mais j’imagine que vous brûlez maintenant de savoir comment l’histoire s’est terminée pour notre fils qui a vu le jour à Paris ! D’après le droit du sang, il est d’abord allemand et italien. Normal. Mais peut-il aussi acquérir la nationalité française ? Oui. Un enfant né en France de parents étrangers peut aujourd’hui devenir français à l’âge de sa majorité, s’il a vécu en France pendant cinq ans. Les parents pressés peuvent faire une demande par anticipation dès la treizième année de vie de l’enfant.
40	De la paperasserie dans l’air ! Si le papa italien y est allé piano, préférant d’abord récupérer de ses nuits sans sommeil, la maman allemande a aussitôt fait le siège des administrations. Résultat, notre fils avait à l’âge de trois mois un beau passeport allemand, suivi de peu par l’italien. À 18 ans, il va devoir décider s’il veut devenir français. S’il ne refuse pas la nationalité française, il se retrouvera automatiquement avec un troisième passeport en poche. Mais qui sait, il pourra peut-être même profiter un jour de la création d’une nationalité européenne...

Texte : Katharina Kloss



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Masterkids

Matériel nécessaire : ordinateur, internet

Niveau : B1-C1

Projet final : maîtrise vocabulaire, conjugaison et alphabet

Nombre d'étudiants : 1-10

Compétences linguistiques : orthographe, conjugaison

Compétences communicatives : interaction orale et maîtrise de l'alphabet

FELICITATION, vous avez découvert le mot en 6 essai(s)

[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 KIDS
Cette version de Mastermots / Motus est basée sur une liste de 500 mots contenus dans des livres pour enfants.
MasterKids est basé sur le jeu du mastermind mais les couleurs sont remplacées par des lettres. Le but est donc de retrouver le mot caché. Pour vous aider dans votre recherche vous disposez en permanence de la première lettre du mot.

Code des couleurs
Lettre bien placée
Lettre mal placée

Un petit jeu pour travailler le vocabulaire et la conjugaison (présence de nombreux verbes conjugués), sur le modèle du jeu « motus », évidemment insuffisant pour une séance complète mais parfait pour un début ou une fin de cours. C'est également un jeu pratique pour travailler la prononciation de l'alphabet souvent déficiente chez les apprenants. 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>



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : La boutique au trésor

Matériel nécessaire : ordinateur, TBI, internet

Niveau : A1-B1

Projet final : localiser un objet dans l'espace

Nombre d'étudiants : 1-10

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

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



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>

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 B1 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.

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-reflexion-mysteriez.html>



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Datak

Matériel nécessaire : ordinateur, tablette, internet

Niveau : B2-C1

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

Nombre d'étudiants : 1-10

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



Le jeu est jouable à cette adresse :

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

Datak est un jeu centré sur les problématiques du big data et de la protection des données personnelles. Ces sujets sont au cœur 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 plait 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...



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Runaway

Matériel nécessaire : ordinateur, jeu runaway

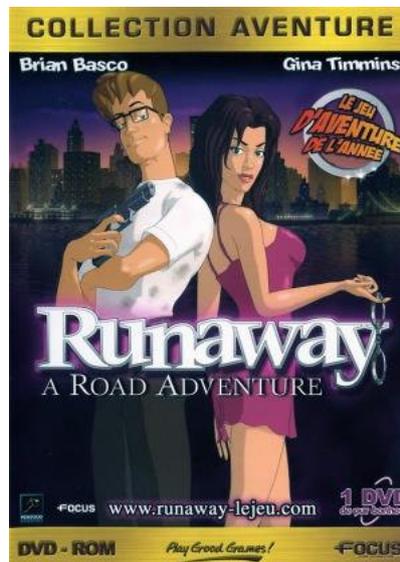
Niveau : B1-C1

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

Nombre d'étudiants : 1-10

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



Runaway est un jeu d'aventure en « point & click » sorti sur PC. Vous incarnez Brian, brillant étudiant américain, qui percuta 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



Atelier gamification

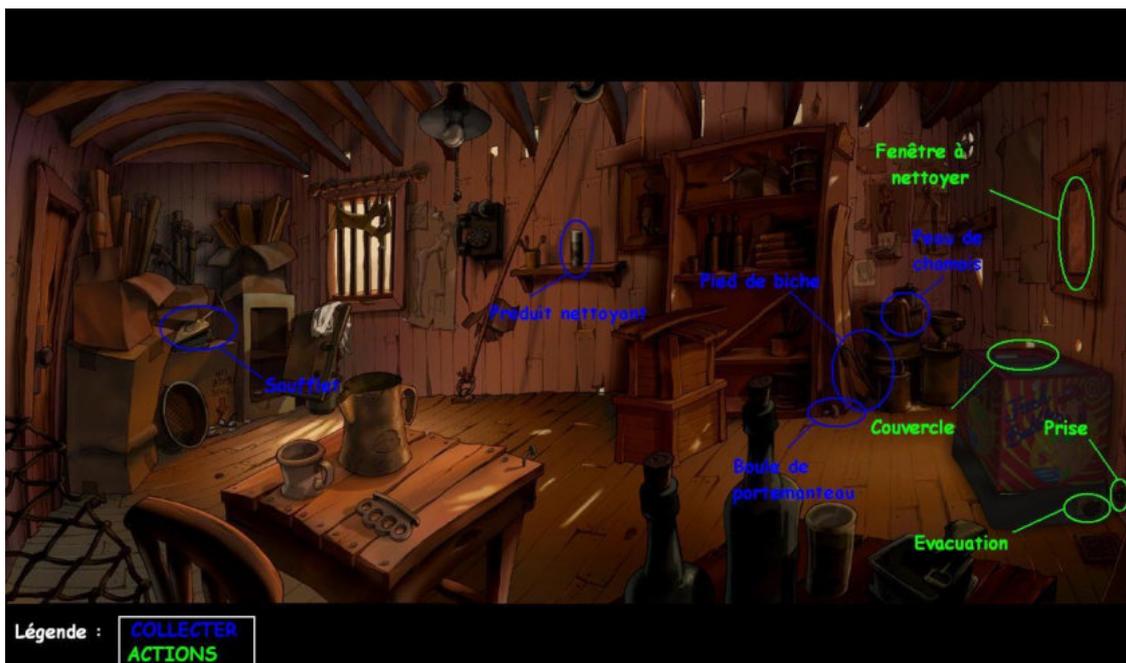
Xavier Casse - LSF Montpellier

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 laisser = 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

Matériel nécessaire : ordinateur, internet

Niveau : A1-C1

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

Nombre d'étudiants : 1-10

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



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, etc.

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'élève 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.



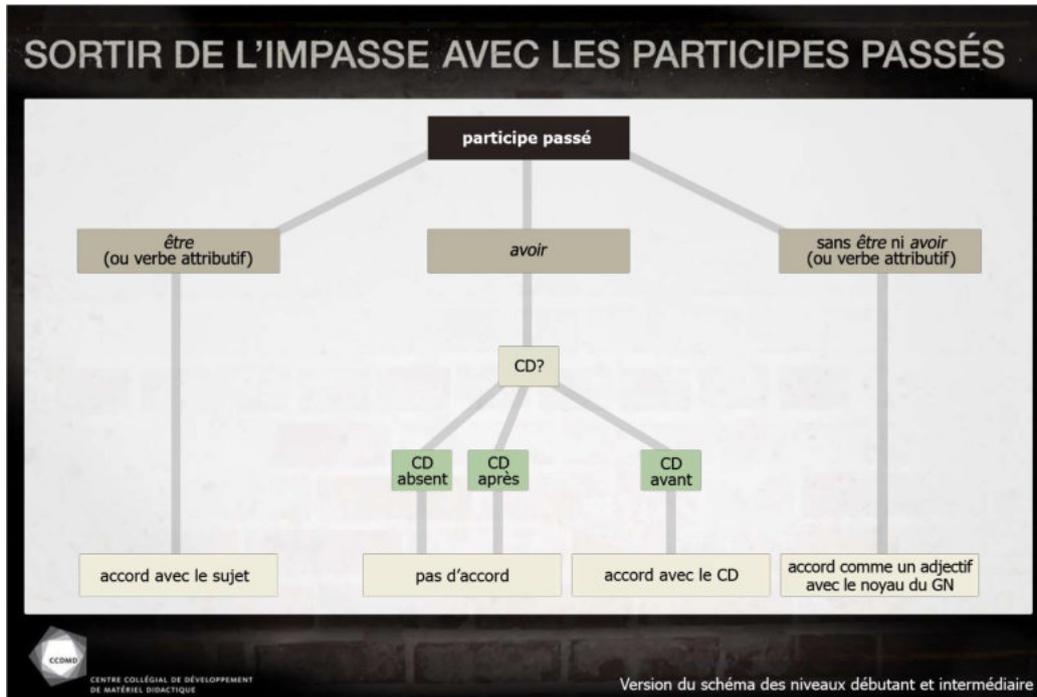
Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

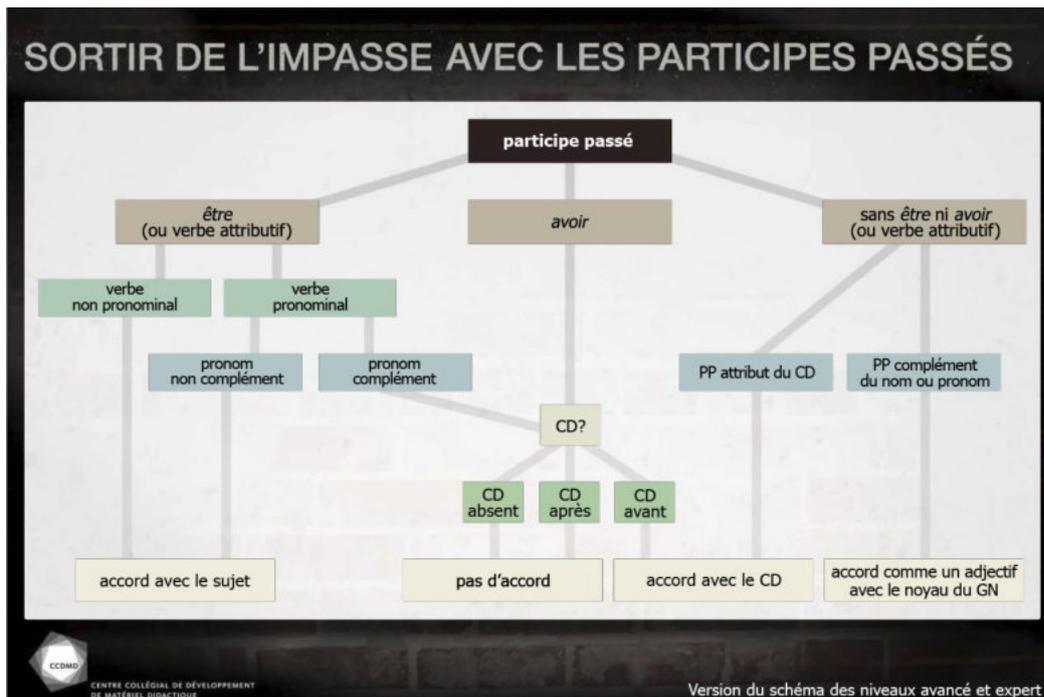
Séance : Sortir de l'impasse

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 : Super mario party

Matériel nécessaire : nintendo wii, 4 manettes, le jeu super mario party

Niveau : A1-B2

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

Nombre d'étudiants : 2-10

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



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 lancés 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.



Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Tekken

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

Niveau : A1-A2

Nombre d'étudiants : 4-10

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



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.



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

Liens des jeux présentés

Le bon, la brute et le comptable :

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

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

Ressources Papers,please :

“Le français” Yor : <https://www.youtube.com/watch?v=pIVCZuJiaXc>

Que dit le droit français quand on vient d’ailleurs ?

<https://www.youtube.com/watch?v=H90BHtegX48>

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>

Datak:

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

Runaway:

[https://store.steampowered.com/app/7210/Runaway A Road Adventure/?l=french](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=runawayaroadadventure>

Sortir de l’impasse :

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

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

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

Ressources et autres liens utiles

Enseigner le fle via les jeux-vidéo :

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

Plateformes de serious game :

<http://www.serious-game.fr/>

<https://www.scoop.it/t/cdi-po>

<https://cursus.edu/formations/20912#Langues>

<https://education.francetv.fr/jeux>

Jeux d'évasion pédagogique et kit de création :

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

Plateformes de téléchargement de jeux-vidéo :

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

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

Site d'information sur le jeu-vidéo :

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

Contact

Casse xavier : xavier@lsf-france.com