

Une idée de jeu pour les ateliers de français

(Les règles du vrai Pictionary) Le Pictionary est un jeu de société dont le but est de faire deviner un mot, une expression ou une idée à son partenaire dans un temps limité, à l'aide unique d'un dessin.

Les joueurs sont divisés en équipes. Chaque membre de l'équipe est à son tour un dessinateur etc. etc....

Pendant la période des vacances de fin d'année, j'ai quelque peu modifié le jeu du Pictionary pour les jeunes du foyer du Lagnon.

Nous y avons joué 2 après-midi avec 5 jeunes et 4 bénévoles la première fois, 3 jeunes et 3 bénévoles la seconde fois.

Croyez-moi ! Ce fut de superbes bons moments de convivialité, d'apprentissage et de franche rigolade. Le premier jour nous avons commencé l'après-midi par une balade, un goûter puis LE JEU... Pour le deuxième moment, la météo n'étant pas très clémente nous avons fait l'impasse sur la balade.

Les modifications des règles du jeu :

J'ai créé une trentaine de nouvelles cartes avec des mots faciles.

LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES : (toutes les catégories pouvaient être mimées)

Les différentes catégories représentées par des couleurs se retrouvent sur les cartes mais aussi sur le plateau de jeu.

JAUNE : PERSONNE/LIEU/ANIMAL (pas de nom propre et pas de lieu)

BLEU : OBJET

ORANGE : ACTION (le mime était recommandé)

VERT : DIFFICILE (pas difficile mais toutes catégories confondues sauf **ACTION**)

ROUGE : DÉFI (un dessinateur ou « mimeur » pour chacune des équipes)

Selon le niveau de français, les joueurs bénévoles avions pour règle de pouvoir dessiner ou mimer mais de ne pas donner les réponses (ça nous a fortement démangé de vouloir répondre) ou, lors de difficultés de lecture, un bénévole chuchotait à l'oreille du jeune le mot à faire deviner et pour plus de discrétion « comme y'avait d'la triche dans l'air hi hi hi ! » tous les autres entonnions des lalala tonitruants....

Ci-dessous un exemple de cartes :

D BUS/AUTOBUS	? CACAHUËTE/CACAH	A VOLER	O PANTALON	P COQ	D MOTO	? ANANAS	A MANGER	O TABLE	P MOUTON	D TRAIN	? RIZ	A CUISINER	O CHAISE	P CHEVAL	D BIJOU	? POMME	A DANSER	O TAPIS	P CHIEN	D DOUCHE	? CACAHUËTE/CACAH	A SAUTER	O VIS	P ÂNE
D NEZ	? FRAISE	A LIRE	O CHAUSSURE	P POULE	D BATEAU	? AVION	A ECRIRE	O LIT	P CANARD	D VOITURE	? CHOCOLAT	A COURIR	O AVION	P COCHON	D CLE	? RAISIN	A FUMER	O MONTRE	P OISEAU	D ARGENT	? FRAISE	A MANGER	O PINCEAU	P CHAT

Sur certaines cartes il n’y avait pas de mot sur une catégorie, le joueur pouvait alors choisir un autre mot figurant sur la carte tirée mais, il devait nous donner la couleur choisie pour faciliter les réponses (je n’ai pas trouvé suffisamment de mots facilement compréhensibles pour eux).

Lors de ces 2 après-midi, nous avons pu constater la difficulté de certains jeunes avec les sons **EU, OU, U, AN**, etc. etc.

Un joli exemple que nous avons eu... X devait dessiner une lampe comme il ne comprenait pas le mot, je lui ai chuchoté le mot à l’oreille (tous en cœur lalala !) il m’a dit comprendre le mot. Pour faire deviner le mot, X a dessiné une ampoule (plus facile à dessiner qu’à mimer, essayez de mimer une lampe...). Les participants n’ont pas trouvé la réponse, je lui ai alors expliqué la différence entre une lampe et une **ampoule** et... là le jeune a tiré sur son pull et a dit **un pull** !

L’importance de la prononciation : <http://research.jyu.fi/phonfr/00e.html>

Ce que je voulais vous transmettre, c’est que parfois on peut faire des ateliers de français différents où, au travers du jeu une complicité spontanée se met en place et où bien « des barrières » tombent pour laisser place au plaisir du moment partagé.

Chantal pour l’ABA