

# Jeux vidéo et gamification (ludification)

Pourquoi utiliser les jeux vidéo en classe de  
FLE?



Atelier gamification- 3<sup>e</sup> Congrès européen des professeurs de français

Athènes 2019

Xavier Casse- LSF Montpellier



# 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

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 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.
10	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.
15	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.
20	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.
25	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.
30	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.
35	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...
40	

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) :

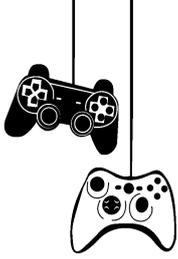
<https://www.jeux-gratuits.com/jeu-little-shop-of-treasures.html>

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

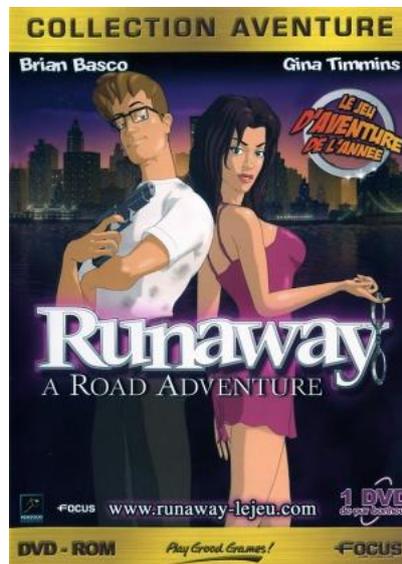
**Niveau :** B1-C1

**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 percute 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

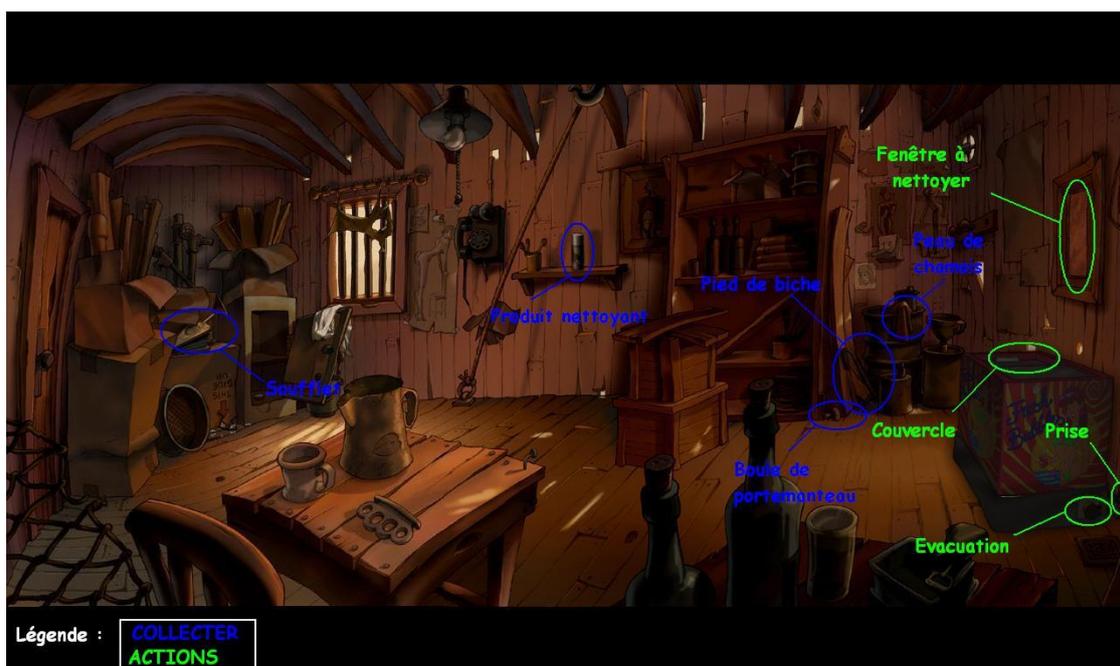
Xavier Casse - LSF Montpellier

## 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

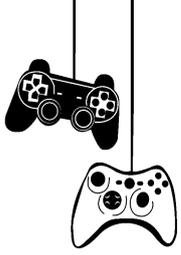
un salopard/un salaud = un homme méprisable, sans moralité (familier)

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/](http://participes_passes.ccdmd.qc.ca/)

On peut aussi y trouver le guide pédagogique et des ressources pour travailler cette leçon et ce jeu.



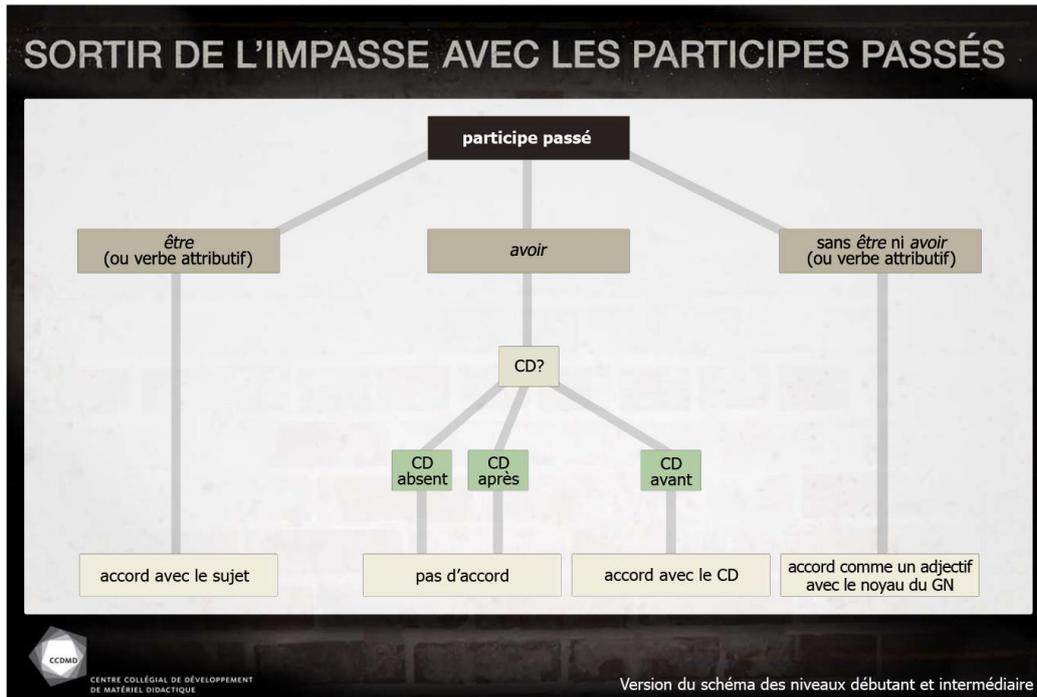
# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

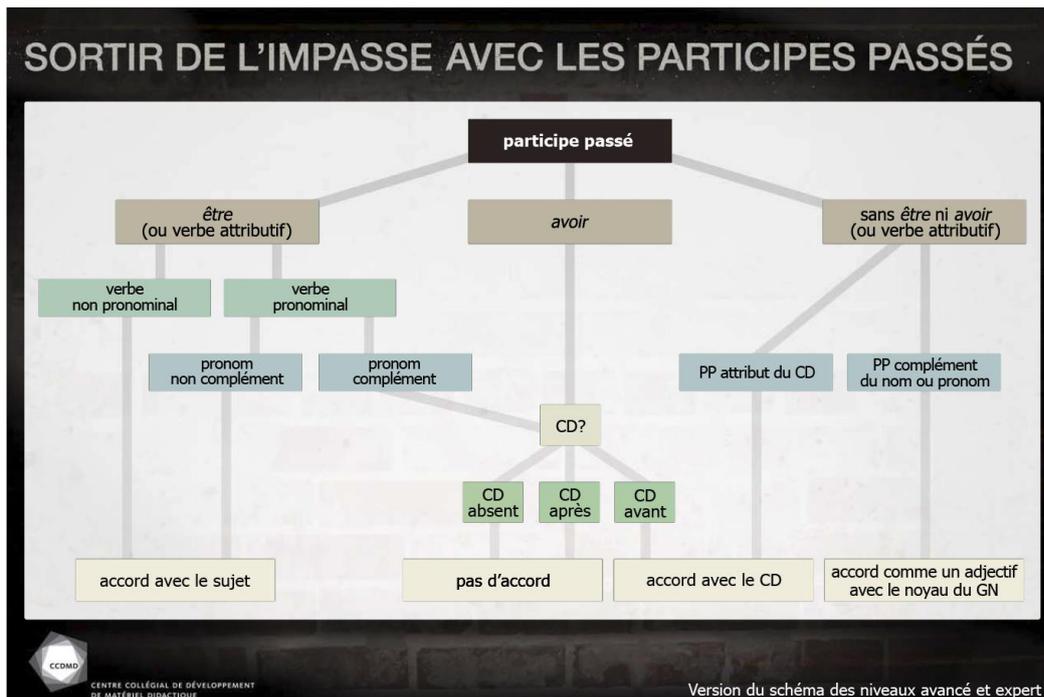
## Séance : Sortir de l'impasse

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



# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

## Séance : Le français en questions

**Matériel nécessaire** : navigateur internet

**Niveau** : B1-C2

**Projet final** : réviser et maîtriser le français

**Nombre d'étudiants** : 1-10

**Compétences linguistiques** : toute la grammaire et la conjugaison

**Compétences communicatives** : expressions idiomatiques diverses et vocabulaire



Encore un jeu développé par le CCDMD, il se présente sous forme de quizz. On répond à de multiples questions qui portent sur des domaines différents et permettent ainsi de travailler de nombreux aspects de la langue française. On peut y trouver du vocabulaire, des expressions idiomatiques. On y travaille aussi la conjugaison et les accords ou encore l'orthographe et la grammaire dans des exercices où on cherche les erreurs.

C'est un petit exercice rapide pour commencer ou terminer un cours. On peut travailler en groupe de manière collaborative ou compétitive tous ensemble avec le professeur. C'est intéressant en petit groupe également si on a plusieurs ordinateurs. En cours particulier cela permet de déceler les lacunes d'un élève.

[https://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux\\_pedagogiques/?id=1058&action=animer](https://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1058&action=animer)



# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

## Séance : We the revolution

**Matériel nécessaire** : ordinateur ou console

**Niveau** : B1-C2

**Projet final** : Apprendre à donner son opinion et se justifier

**Nombre d'étudiants** : 1-10

**Compétences linguistiques** : but, cause, conséquence, opinion

**Compétences communicatives** : donner son opinion, débattre, exprimer un objectif et une conséquence



We the revolution est un jeu dans lequel votre personnage incarne un juge pendant la révolution française (en 1794). Au-delà de l'aspect historique et civilisationnel très intéressant (on peut travailler tout au long d'une semaine par exemple) c'est un jeu qui est parfait pour maîtriser les expressions de cause, de conséquence et de but. Vous devez ainsi juger un ou plusieurs prévenus et selon vos questions et orientations, il peut être relâché, aller en prison ou encore être guillotiné. Tout est donc une affaire de choix et de débat, travailler de manière collaborative pour prendre la meilleure décision est donc indispensable, chacun pouvant exprimer son opinion.

Pour commencer, distribuer aux élèves le dossier du procès de l'acte 1 jour 3, pour identifier et débloquent les questions à poser. Une fois les questions posées, il faut remplir le rapport et rendre son verdict. Toutes ces décisions doivent être prises de manière collaborative par la discussion et en utilisant les connecteurs de cause, but, conséquence ainsi que l'expression de l'opinion, de l'accord ou du désaccord.



# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

## Séance : We the revolution

*Dossier du procès*

*Compilé par : Raphaël Chalopin*



*Sur le banc des accusés se trouve Lucien Blanchot, résident de la section des Gravilliers, rue Meslée. Le citoyen Blanchot possède plusieurs étals de fruits et légumes. Nous avons reçu de nombreuses **plaintes** concernant ses pratiques malhonnêtes, comme la vente de fruits gâtés, la spéculation sur les prix et la violation des **plafonds légaux des prix**.*

*M. Blanchot a nié toutes ces accusations, mais mon enquête sur ses étals a montré que certaines de ces plaintes étaient justifiées. Il prétend que les prix ont été augmentés suite à des « **erreurs de ses employés** » et que les produits avariés allaient être jetés le jour de l'inspection. Notez toutefois que lorsque les inspecteurs ont signalé ses infractions, Blanchot a réprimandé ses employés et s'est immédiatement attelé à remettre de l'ordre sur son étal.*

***Lucien Blanchot***  
*Un jeune marchand et partisan dévoué des Jacobins. Il prétend avoir des **liens** avec Marat et Robespierre. Jusqu'à présent, il a toujours pu mener ses affaires louches sans inquiétude, ce qui pourrait confirmer ses dires.*

*Témoin 1 : « Il m'a vendu des pommes pourries. Il les a cachées derrière des pommes fraîches pour que je ne m'en rende pas compte ! »*

*Témoin 2 : « Mon mari a eu des nausées pendant deux jours après avoir mangé du céleri de cet escroc ! »*



# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

## Séance : Soldats inconnus

**Matériel nécessaire** : ordinateur ou console

**Niveau** : B1-C2

**Projet final** : comprendre un fait historique

**Nombre d'étudiants** : 1-10

**Compétences linguistiques** : les temps du passé, le conditionnel, vocabulaire description, la lettre

**Compétences communicatives** : raconter une histoire, décrire une situation, donner un conseil



C'est un jeu qui raconte la première guerre mondiale à travers les lettres et la vie de 4 personnages. L'objectif est de les guider en résolvant des énigmes pour enfin pouvoir les ramener dans leur foyer. On peut bien sûr parler de la première guerre mondiale avant d'y jouer ou s'en servir de document déclencheur. Il est possible de distribuer l'article du monde (ci-dessous) sur ce jeu pour donner envie aux élèves de le découvrir, la thématique n'étant pas des plus joyeuses.

Ce jeu se pratique en collaboration, un élève prend la manette ou le clavier et tous les élèves discutent ensemble pour évoluer dans le jeu. C'est comme un film interactif avec des énigmes, plus ou moins difficiles selon le moment du jeu. On travaille ainsi la compréhension écrite à travers des lettres, la description et la compréhension de faits historiques ou passés. Tous les temps du passé sont utilisés dans ce jeu. Il y a aussi beaucoup de conditionnel présent et passé pour exprimer espoir, doute ou regret. Les élèves peuvent utiliser le conditionnel pour conseiller l'apprenant qui tient la manette. On peut également travailler la description tant les décors sont riches.



# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

## Séance : Soldats inconnus

### « Soldats inconnus » est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais ce n'est pas un jeu de guerre

Interview. Paul Tumelaire, directeur artistique, Yoan Fanise, directeur de contenu, et Guillaume Cerda, producteur associé chez Ubisoft, ont voulu sortir de la logique manichéenne des jeux vidéo de guerre classiques.

*Le jeu vidéo Soldats inconnus : Mémoire de la Grande Guerre sortira chez Ubisoft le 25 juin. Paul Tumelaire, directeur artistique, Yoan Fanise, directeur de contenu et Guillaume Cerda, producteur associé chez Ubisoft ont voulu sortir de la logique manichéenne des jeux vidéo de guerre classique.*

**Les jeux vidéo de guerre se divisent traditionnellement en deux catégories : les jeux de tir et les jeux de stratégie. Vous avez choisi une autre voie...**

*Soldats inconnus* est un jeu sur la première guerre mondiale, mais ce n'est pas un jeu de guerre. Parmi les cinq personnages que le joueur peut choisir, aucun n'a la possibilité d'utiliser une arme ni de tuer. Nous ne voulions pas faire un jeu de tuerie. Si la plupart des personnages sont des soldats, ils n'ont pas pour autant l'esprit belliqueux. Ce sont des gens ordinaires qu'on a sortis de chez eux pour aller faire la guerre et qui ont connu l'horreur. Nous avons voulu raconter comment la guerre a affecté leur vie. D'où le côté émotionnel du jeu. Certes, il y a des morts dans le jeu, mais c'est la guerre qui tue, pas les personnages. Ceux-ci doivent éviter les balles et les obus.

**Pourtant, les personnages que l'on voit dans la bande-annonce sont des soldats qui portent des fusils...**

Les personnages avec lesquels on joue n'ont pas d'arme, mais ils ont d'autres capacités. Emile, le Français, peut creuser avec une petite pelle. L'Américain Freddy a une pince-coupe barbelés. Anna, l'infirmière belge, peut soigner et Karl l'Allemand, se déguiser.

**Quelles sont leurs missions ?**

Le point de départ de ce jeu vidéo sur la première guerre mondiale est étonnant : il s'agit d'une histoire d'amour brisée entre Marie, une jeune Française, et Karl, un jeune Allemand mobilisé. Emile, le père de Marie, va également partir au front. Sa mission sera de ramener Karl à sa fille. Anna, l'infirmière belge, doit retrouver son père, qui a été fait prisonnier. Elle doit soigner aussi bien les soldats français, britanniques qu'allemands. Il y a une volonté humaniste de ne pas choisir de camp. On retrouve cette logique chez les autres personnages. Les personnages doivent aider tous ceux qui sont en difficulté. Chacun a son propre objectif et sa motivation personnelle

**N'avez-vous pas l'impression d'idéaliser la guerre ?**

Justement, nous traitons d'un sujet très sérieux qui est la Grande Guerre avec une direction artistique qui se rapproche de la bande dessinée, mais qui malgré tout montre les atrocités de la guerre. C'est ce qui est très étonnant dans le jeu. Les premières scènes sont très colorées, l'ambiance est tragicomique. Une des scènes se déroule dans une gare. On y voit des Français avec du vin, du camembert et une baguette. Mais plus le soldat va progresser dans le jeu, plus il va être confronté aux horreurs de la guerre, plus les choses vont devenir sombres sur le plan émotionnel. C'est un peu à l'image de la guerre. Quand le soldat est parti au front, il pensait que la guerre serait courte. Il était quasiment heureux. Au final le conflit a été beaucoup plus long et s'est enlisé dans les tranchées.

**Vous représentez les soldats du début de la guerre avec le pantalon rouge garance, la capote gris de fer bleuté. On voit qu'il y a un souci d'exactitude historique dans votre travail...**

Nous avons beaucoup travaillé avec l'historien Alexandre Lafon et la Mission du centenaire. Nous les avons sollicités à chaque fois que nous avions des doutes. Même lorsque nous pouvions recouper les informations avec des livres ou Internet. Leur aide a été capitale notamment sur les points où il existe des versions contradictoires.

Emile, par exemple, a un certain âge. Il ne pouvait être incorporé à n'importe quel moment. Alexandre Lafon a vérifié le jour exact de la mobilisation des classes de réservistes au sein du régiment de Saint-Mihiel (Meuse) d'où il est censé être originaire.

### **Pourquoi avez-vous décidé de présenter un univers graphique proche de la bande dessinée ?**

Notre souci était de rendre ce jeu le plus accessible possible et de toucher un public plus large que celui des jeunes. La bande dessinée offre cette accessibilité. C'était aussi une manière différente de traiter la guerre dans les jeux vidéo. La bande dessinée permet aussi d'introduire le tragicomique. Nos personnages ont les yeux cachés, on sent qu'ils ont un poids sur les épaules. On passe du rire aux larmes. Cela permet de respirer.

### **Justement, pourquoi avoir représenté des personnages courts sur pattes, chargés comme des mulets, dont on ne voit pas les yeux ?**

Nous avons voulu donner une dimension émotionnelle et dramatique à nos personnages. Ils cachent leurs yeux parce qu'ils ne veulent pas regarder la réalité en face. Ils ont honte d'avoir approuvé cette guerre. Mais ils vont rencontrer des innocents dont on verra les yeux

### **Retrouve-t-on les éléments caractéristiques de la représentation commune des tranchées : la boue, les poux, la pluie ?**

Nous nous devons de les montrer, car l'univers des tranchées est ancré dans l'imaginaire collectif. Mais on voit aussi des paysages très colorés, la guerre ayant commencé au cœur de l'été. Au fur et à mesure qu'on entre dans le conflit, les décors s'assombrissent, la terre devient plus ocre pour faire corps avec le sol qui est meurtri. Les personnages sont confrontés à la dureté du front, mais ils reviennent aussi à l'arrière. Les personnages vont à Reims, Paris, Ypres, Vauquois. La narration intervient pour expliquer les trajets, les dates, le contexte historique. Elle s'arrête sur la mobilisation à Paris, les taxis de la Marne, les premières attaques au gaz à Ypres.

### **Votre jeu sort à l'occasion du centenaire. En quoi le devoir de mémoire est important pour vous ? Quelle place occupe la dimension pédagogique dans votre jeu ?**

Lorsque Paul Tumelaire a démarré le projet en 2010, Yoan nous a apporté un tas de lettres et de documents historiques qu'il avait hérités de sa grand-mère. On s'est servi comme source d'inspiration. La lecture des lettres de son arrière-grand-père au front nous a communiqué une émotion assez folle. En fait, il y avait un vrai contraste entre les documents militaires qui étaient très factuels, très froids. Dès le départ nous voulions rendre hommage à ces personnes qui avaient connu l'horreur de la guerre. Ce n'est qu'en 2013 que nous avons réalisé que le centenaire arrivait et qu'il serait opportun de sortir le jeu en 2014.

Il s'agissait pour nous de dépasser le jeu vidéo traditionnel. Comment rendre intéressant un jeu vidéo sur la Grande Guerre ? En introduisant des faits historiques. Alexandre Lafon nous a conseillé d'accompagner les faits historiques de grands visuels. C'est ce que nous avons fait. Il y a 55 faits historiques. Une photo accompagne chacun d'entre eux. Tout à coup, le joueur aperçoit un soldat indien. La première réaction de ceux qui ont testé le jeu fut de s'interroger sur la présence d'un Sikh. En appuyant sur le bouton, on apprend que les soldats indiens s'étaient battus aux côtés des troupes de l'empire britannique. Nous voulons que le joueur puisse apprendre des choses.

### **Dans le jeu vidéo de guerre classique, on élimine un ennemi qui est le mal et on se bat pour une cause qui est en général la démocratie. Qu'en est-il de *Soldats inconnus* ?**

Nous avons voulu casser les codes traditionnels. On s'est dit que les Allemands comme les autres avaient été jetés là-dedans. Il n'y a pas de gentil, pas de méchant. Là, on focalise sur les personnages. On propose de suivre leur histoire. Le but c'est qu'il survive à cette guerre. Plutôt que la démocratie, nous avons voulu insister sur la fraternité et l'entraide.

Antoine Flandrin, le monde, 19 mai 2014

### **Bande-annonce du jeu :**

<http://centenaire.org/fr/autour-de-la-grande-guerre/jeu-video/annonce/nouvelle-bande-annonce-du-jeu-soldats-inconnus>



# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

## Séance : Overcooked 2

**Matériel nécessaire** : ordinateur ou console

**Niveau** : A1-C2

**Projet final** : Communiquer en travail collaboratif

**Nombre d'étudiants** : 1-10

**Compétences linguistiques** : l'impératif, le conditionnel, le subjonctif, l'infinitif, vocabulaire nourriture et cuisine

**Compétences communicatives** : donner un conseil, un ordre, une indication, comprendre une recette



Un jeu collaboratif autour de la cuisine, le concept est simple, vous êtes dans la cuisine d'un restaurant et vous devez préparer des repas, servir, faire la vaisselle, etc. Ce jeu se joue de deux à quatre joueurs et demande une bonne organisation et une bonne cohésion d'équipe. Il permet de travailler la communication au sein du groupe. En effet sans collaboration la défaite est assurée, les élèves sont donc obligés de beaucoup se parler un maximum. On doit travailler en amont le vocabulaire de la cuisine et de la nourriture, le conseil, l'ordre, l'obligation selon le niveau et encourager les apprenants à les réutiliser.

La capacité des élèves à maîtriser le vocabulaire et leur compétence à communiquer en groupe et s'organiser en fait un jeu parfait pour l'approche actionnelle. C'est un jeu représentatif du principe défi/réalisation/plaisir qui facilite grandement l'apprentissage de ces compétences et du vocabulaire.



# Atelier gamification

Xavier Casse - LSF Montpellier

Séance : Overcooked 2

**DIDACTICIEL**

## COMMANDES

**MANETTE**

Trancher/Verser  
Prendre/Lâcher  
Se déplacer  
Accélérer

Trancher/Verser  
Prendre/Lâcher  
Se déplacer  
Accélérer

Trancher/Verser  
Émoticône  
Accélérer  
Prendre/Lâcher

Se déplacer

ACCEPTER **ESC** ANNULER

## COMMANDES

**CLAVIER PARTAGÉ**

TOUCHES JOUEUR 1	
VERS LE HAUT	[W]
VERS LE BAS	[S]
VERS LA GAUCHE	[A]
VERS LA DROITE	[D]
Trancher/Verser	[CTRLG]
Prendre/Lâcher	[SHIFT GAUCHE]
Accélérer	[ALT]
Émoticône	[E]
CHANGER DE CHEF	[T]

TOUCHES JOUEUR 2	
VERS LE HAUT	[HAUT]
VERS LE BAS	[BAS]
VERS LA GAUCHE	[GAUCHE]
VERS LA DROITE	[DROITE]
Trancher/Verser	[DROITE]
Prendre/Lâcher	[CTRLD]
Accélérer	[SHIFT DROIT]
Émoticône	[ALT GR]
CHANGER DE CHEF	[I]
	[P]

**PAR DÉFAUT** **APPLIQUER**

← ACCEPTER **ESC** ANNULER

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

Ressources Papers,please :

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\\_58c8aeafaccc2](https://tv-programme.com/karambolage_magazine/replay/la-loi-droit-du-sol-et-droit-du-sang-karambolage-arte_58c8aeafaccc2)

**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=runawayroadadventure>

**Sortir de l'impasse :**

[http://participes\\_passes.ccdmd.qc.ca/](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)

**Le français en question:**

[https://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux\\_pedagogiques/?id=1058&action=animer](https://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1058&action=animer)

**We the revolution :**

[https://store.steampowered.com/app/736850/We\\_The\\_Revolution/](https://store.steampowered.com/app/736850/We_The_Revolution/) (19,99e)

**Soldats inconnus :**

[https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant\\_Hearts\\_The\\_Great\\_War\\_Soldats\\_Inconnus\\_Mmoires\\_de\\_la\\_Grande\\_Guerre/?l=french](https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant_Hearts_The_Great_War_Soldats_Inconnus_Mmoires_de_la_Grande_Guerre/?l=french) (14,99e)

**Overcooked 2 :**

[https://store.steampowered.com/app/728880/Overcooked\\_2/?l=french](https://store.steampowered.com/app/728880/Overcooked_2/?l=french) (16e)

# 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