



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS

Liberté  
Égalité  
Fraternité

# m@gistère

## Adapter un jeu

Le plus simple est de partir d'un jeu existant pour l'adapter aux objectifs et au public visés. En effet, qu'il s'agisse d'un jeu pédagogique créé par un collègue ou un collectif ou bien d'un jeu du commerce, l'adaptation offre l'avantage de ne pas avoir à repenser l'intégralité des règles et parfois même le matériel est réutilisable. C'est un gain de temps non négligeable. En voici quelques exemples.

## Premier degré

- *Le Nain jaune* : <https://laclasse-demallory.net/2017/04/27/nain-jaune-des-decimaux/>
- *Le Trivial Pursuit* : <https://laclasse-demallory.net/category/grammaire/>
- *Les ateliers P'tites poules* : <http://boutdegomme.fr/ateliers-p-tites-poules-copie-ecriture-jeux-a107791116>
- *Sprint connaissances* : [www.charivarialecole.fr/archives/1862](http://www.charivarialecole.fr/archives/1862)
- *Story cubes* : <https://apprendre-par-le-jeu.com/detournement-de-jeu-story-cubes/>
- *Monopoly* : <https://apprendre-par-le-jeu.com/detournement-jeu-monopoly/> ou [www.charivarialecole.fr/archives/2463](http://www.charivarialecole.fr/archives/2463)

# Second degré

## BENIDORM

Le principe est le même que celui utilisé dans 480 av. J.-C. Les élèves jouent des acteurs du territoire de Bénidorm (pêcheurs, villageois, associations de défense du littoral...) et doivent protéger le littoral menacé de bétonisation. Pour cela, ils doivent s'unir et oublier leurs intérêts particuliers. Faute de quoi, à la fin de chaque tour, les promoteurs immobiliers joués par le professeur occupent les espaces laissés libres.

[www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2014/05/04/benidorm/](http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2014/05/04/benidorm/)

## 480 AV. J.-C.

Il s'agit d'un jeu de coopération sur le thème des guerres médiques. Il permet de découvrir le contexte de l'histoire grecque au début du Ve siècle et était destiné à l'origine à des élèves de 6<sup>e</sup>. Le principe est simple : les élèves jouent les cités grecques, désunies et concurrentes, attaquées par un ennemi beaucoup plus puissant : les Perses (joué par le professeur). Pour survivre, les cités doivent surmonter leurs différends et s'unir. Faute de quoi, elles disparaissent les unes après les autres.

Dans ces exemples, on le voit, ce ne sont ni le matériel ni le thème qui ont servi de source d'inspiration, mais la mécanique du jeu mise au service d'objectifs scolaires.

**Dans le processus de création de jeu, il est donc important de bien identifier les mécaniques les plus adaptées aux objectifs poursuivis.** Ainsi, pour découvrir ou réviser des connaissances de base, il n'est pas utile de retenir une mécanique complexe. Un fonctionnement du type jeu de l'oie, Trivial Pursuit ou 7 familles peut parfaitement faire l'affaire. En revanche, pour simuler des phénomènes plus complexes, il faudra piocher dans des modèles de jeux plus élaborés. Au final, il existe très rarement de création pure dans le jeu pédagogique. Dans la très grande majorité des cas, il s'agit de la réutilisation plus ou moins adaptée d'une mécanique existante ou d'un assemblage de mécaniques tirées de différents jeux.

[www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2014/04/27/480-av-jc-le-jeu-des-cites-grecques/](http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2014/04/27/480-av-jc-le-jeu-des-cites-grecques/)

## LES DOMINOS

Un jeu pour travailler les déclinaisons latines à base de dominos.

[www.arretetonchar.fr/jeu-de-dominos-des-d%C3%A9clinaisons-nominales-du-latin/](http://www.arretetonchar.fr/jeu-de-dominos-des-d%C3%A9clinaisons-nominales-du-latin/)

## LES 7 FAMILLES

Un jeu pour travailler les conjugaisons sur la base des 7 familles.

[www.classeetgrimaces.fr/les-7-familles-pour-reviser-le-francais/](http://www.classeetgrimaces.fr/les-7-familles-pour-reviser-le-francais/)