

« Labrain » selon le modèle CEPAJe (Contexte-Enseignant-Pédagogie-Apprenant-Jeu)

Critères	Ressources	Compétences	Activité	Déroulement	Débriefing
Contexte	Jeu de plateau calqué sur un jeu existant "cranium"	Connaître les règles de base de "cranium"	En lien avec le cours d'ETLV. Il s'agit de réaliser des cartes à jouer en anglais. Puis de jouer!	Explication du jeu et des enjeux en français Traduction en anglais (par groupe de 4) d'un texte introductif commun pour chaque type de carte défi. Trouver une image pour chaque type de carte.	Correction du texte des 4 types de cartes défi. Choix en classe (vote) des images qui accompagnent chaque type de carte
Enseignant	Prévoir des documents ressources supplémentaires. Faire les cartes "start"	Animer les équipes et relancer la motivation	Aide à l'écriture des textes et des questions. Simuler de temps en temps une partie pour tester la qualité des textes Suggérer des indices si les questions sont difficiles	Exemples avec carte "start" Changement de thème et de type de carte selon les semaines	Correction des textes et réalisation des cartes au fur et à mesure de la production.
Élève	Regrouper les fiches "vocab" des différentes unités et les fiches grammaire.	Capacité à travailler en groupe Pertinence, originalité des cartes "défi" Qualité de la rédaction des cartes et réinvestissement des connaissances.	S'engager dans le jeu proposé Écrire de courts textes/questions en anglais		Recul sur l'activité de jeu. C'est un jeu, oui, mais il est sérieux
Aspects Pédagogiques	Vocabulaire présenté dans les unités 1 (équipement), 2 (safety rules), 3 (Food) et 4 (great scientists) Grammaire: Forme interrogatives et affirmatives, verbes modaux Prononciation (aide phonétique)	Objectifs: Réutiliser et mémoriser du vocabulaire, des expressions Comprendre et se faire comprendre: exposer une consigne, poser correctement sans ambiguïté une question en anglais	Ecriture Lecture Mémorisation		
Jeu	Deux jeux terminés	Comprendre les règles du jeu	Lire correctement en anglais, se faire comprendre, comprendre les questions, se concerter en équipe, proposer une réponse collective correcte en anglais	En classe par équipe de 4 X3 pour chaque plateau. Test aussi avec carte projetée sur écran magnétique et pions aimantés	Plaisir de jouer Plaisir d'avoir appris. L'aspect ludique l'emporte parfois sur la dimension sérieuse et les "a parte" sont souvent en français!!

LAB BRAIN - Lycée ROSTAND (Caen)