

*Toutes les cartes sont étalées, face visible. À tour de rôle, les joueurs retirent une ou plusieurs cartes sur la même rangée ou colonne, en suivant une consigne donnée. Celui qui ramasse la dernière carte a perdu.*

Il existe de très nombreuses variantes de ce jeu de réflexion, dont la plus ancienne serait le fan-tan chinois, qui laissait davantage de place au hasard.

### **Variante détaillée : Nim des avis légitimes**

**Activité(s) langagière(s) visée(s) :** production orale.

**Compétence(s) générale(s) ou langagière(s) sollicitée(s) :** savoir socioculturel ; compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques.

**Niveau de langue :** A1 et plus.

**Matériel requis :** un corpus de cartes thématiques.

Pour cette variante, les 30 cartes avec catégories thématiques farfelues suggérées au chapitre II.

**Effectif idéal/effectif possible :** 2 à 6 joueurs/illimité.

**Dispositif de travail :** par groupes de 2 à 6 joueurs ou équipes ; participation individuelle ou collective par équipes de 2 à 4 joueurs.

**Durée moyenne d'une partie :** 30 mn.

**But du jeu :** ne pas ramasser la dernière carte.

#### **► Démarche**

- Étaler les cartes, face visible, alignées par rangées et par colonnes (ici, six rangées et cinq colonnes).

- Donner la consigne.

À tour de rôle, vous allez ramasser une ou plusieurs cartes, soit dans la même rangée, soit dans la même colonne. Pour pouvoir lever les cartes, il faut illustrer la catégorie thématique indiquée. Tous les avis sont également légitimes... Que pourriez-vous proposer par exemple pour « C'est moche à dire mais pas à faire » ? [Laisser le groupe faire diverses propositions]

Peu importe le nombre de cartes ramassées. Le plus important ici, ce n'est pas de gagner, mais de ne pas perdre : le joueur qui se retrouvera face à la dernière carte aura perdu !

- Lancer et superviser le jeu.

## ► Remarques sur l'exploitation pédagogique

Ce jeu convient particulièrement à la systématisation et au réinvestissement. Il peut aussi être utilisé pour la sensibilisation, pour la conceptualisation, voire pour l'évaluation formative.

Il s'agit d'une matrice très simple qui permet d'infinies variantes. Pour des activités de sensibilisation et de conceptualisation, l'animateur encouragera les joueurs à commenter leurs impressions, mettra en valeur leurs intuitions, encadrera leur réflexion... Pour la systématisation, le réinvestissement ou l'évaluation, il en profitera aussi pour mettre en place une dynamique d'intercorrection.

Lorsqu'il reste très peu de cartes, le jeu devient un jeu de stratégie : il faut réfléchir au nombre de cartes à laisser sur la table afin de ne pas se retrouver face à la dernière carte. Plus on fait parler les joueurs, en les encourageant à commenter et/ou compléter les réponses de leurs camarades, plus ils oublient l'enjeu de la partie. Le ou les perdants sont souvent très fiers de prendre la carte restante, avant de se souvenir que cela marque leur défaite.

### Quelques suggestions de variantes



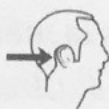
**Pour réduire la difficulté du jeu :** on peut ne pas aligner les cartes, et indiquer une fourchette de cartes à prendre en une seule fois (une à trois cartes, par exemple). On peut aussi éliminer la stratégie au profit du hasard, en indiquant qu'il faut prendre autant de cartes qu'indiquées par un dé.



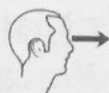
**Pour augmenter la difficulté du jeu :** on peut imposer une contrainte linguistique ou langagière ; les joueurs qui ne s'y plient pas ou qui se trompent passent la main.



**Pour varier le niveau de langue requis :** on peut varier les corpus et/ou imposer des contraintes linguistiques ou langagières en fonction du niveau visé.



**Pour faire travailler la réception orale :** on peut jouer avec un corpus de questions et/ou consignes portant sur un document sonore ou audiovisuel, par exemple : « Combien de personnes parlaient ?/Quel était le sujet principal ?/Quel est votre avis personnel sur le thème traité ?/Résumez en une phrase l'idée clé. »



**Pour faire travailler la réception de l'écrit :** on peut jouer avec un corpus de questions et/ou consignes portant sur un document écrit (voir paragraphe précédent).



**Pour faire travailler la production orale :** afin de faire parler le groupe plutôt qu'un seul participant, on peut demander aux joueurs de mimer leur réponse, qui devra être devinée par le reste du groupe. Dans ce cas, pour ne pas prolonger excessivement le jeu, il convient d'utiliser un corpus réduit. Ce sera alors le « Nim pantomime ».



**Pour faire travailler la production écrite :** on peut commencer par présenter le corpus de catégories thématiques aux joueurs en leur demandant de répartir les thèmes au sein du groupe puis de les développer brièvement par écrit (par exemple, au sein d'un groupe de six joueurs, chaque joueur rédigera cinq courts textes). Les cartes ne sont plus étalées mais mélangées et empilées. Le joueur ayant rédigé un texte sur la carte au-dessus de la pile le lit à ses camarades et retire la carte ; le joueur ayant rédigé un texte sur la carte qui vient d'apparaître prend la main, lit son texte et retire la carte, et ainsi de suite. Le joueur dont l'un des thèmes sort en dernier reçoit un gage. Bien entendu, on peut appliquer le même principe à d'autres corpus thématiques.



**Pour aborder la médiation :** on peut indiquer que pour lever une carte il faudra en donner la traduction ou la paraphrase. On peut aussi élaborer un corpus de situations mettant en jeu des compétences de médiation et demander aux joueurs comment ils réagiraient à une telle occasion.



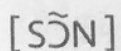
**Pour aborder l'interculturel :** on peut élaborer un corpus abordant des produits culturels ou des aspects interculturels. Voir le corpus proposé au chapitre II.



**Pour travailler autour du lexique :** on peut jouer avec des images dont il faut retrouver le nom, ou avec des champs sémantiques dont il faut donner des exemples, ou avec des unités lexicales dont on doit suggérer des synonymes (ou des antonymes, des homonymes, des hyperonymes, des hyponymes, etc.). Pour des idées de corpus, voir le chapitre II.



**Pour travailler autour de la grammaire :** on peut imposer une contrainte grammaticale pour pouvoir lever les cartes.



**Pour travailler autour de la phonétique :** on peut jouer avec un corpus phonétique ; pour pouvoir lever une carte, il faudra donner un ou plusieurs exemples de mots contenant ce phonème.