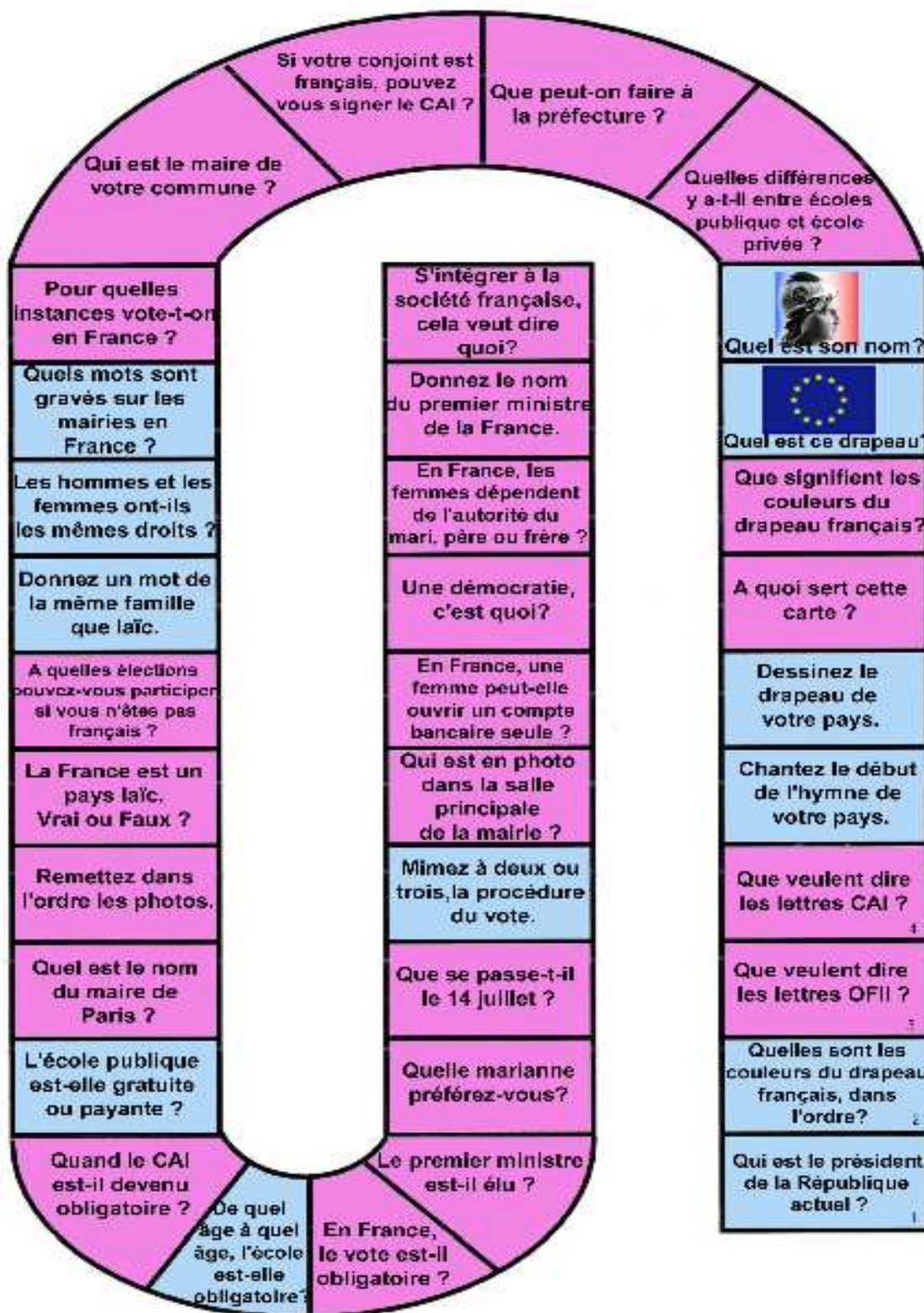


## Comment utiliser le jeu

Le jeu est conçu pour une évaluation finale. Mais il est possible de l'utiliser en évaluation initiale. La règle est celle d'un jeu de l'oie classique : un dé, 4 ou 5 pions, celui qui arrive le premier à la dernière case a gagné. Quand deux joueurs se retrouvent sur la même case, le dernier arrivé rejoue. L'objectif pédagogique est d'évaluer les stagiaires avec un mode d'animation ludique qui permet un échange spontané entre participants. Le jeu sert de vecteur de communication. Les joueurs ont donc plus de liberté pour s'exprimer. Pour que des échanges trop longs ne nuisent pas à la dynamique du jeu, on peut utiliser des cartes réponses pour certaines questions.



## Règles du jeu à donner aux participants :

### But du jeu :

< le gagnant est celui qui arrive le premier à la case centrale  
< à chaque bonne réponse le joueur comptabilise 2 points/ 1 point pour une réponse partiellement correcte/ 0 si la réponse est inexacte.

### Déroulement :

6 participants. On peut aussi former des équipes si le groupe est trop important.

Les joueurs lancent le dé tour à tour et celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie.

Le principe est simple : chaque joueur choisit son pion puis jette le dé et avance son pion en fonction des points indiqués sur le dé. Quand il arrive sur la case, il doit lire et répondre à la question.

Puis le joueur demande au formateur la carte réponse pour vérifier si sa réponse est correcte.

Si la réponse est correcte : son tour continue et il jette à nouveau le dé.

Si la réponse est inexacte : c'est au tour du joueur placé à sa gauche de poursuivre le jeu.

Le joueur complète sa grille d'auto évaluation.

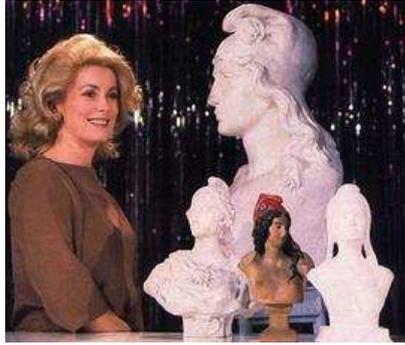
Si une question a déjà été traitée, le joueur jette à nouveau le dé.

**La grille d'auto évaluation :** en fonction des questions choisies.

NOM :

Prénom :

question	Réponse exacte = 2 points	Réponse partiellement exacte = 1 point	Réponse inexacte = 0 point	total
1. qui est le président de la république ?				
2.				
3.				
.....				



**But du jeu :**

< le gagnant est celui qui arrive le premier à la case centrale  
< à chaque bonne réponse le joueur comptabilise 2 points/ 1 point pour une réponse partiellement correcte/ 0 si la réponse est inexacte.

**Déroulement :**

6 participants. On peut aussi former des équipes si le groupe est trop important.

Les joueurs lancent le dé tour à tour et celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie.

Le principe est simple : chaque joueur choisit son pion puis jette le dé et avance son pion en fonction des points indiqués sur le dé. Quand il arrive sur la case, il doit lire et répondre à la question.

(Le formateur peut demander l'avis aux autres participants : « êtes-vous d'accord avec la réponse? » afin de favoriser les échanges)

Puis le joueur demande au formateur la carte réponse pour vérifier si sa réponse est correcte.

Si la réponse est correcte : son tour continue et il jette à nouveau le dé.

Si la réponse est inexacte : c'est au tour du joueur placé à sa gauche de poursuivre le jeu.

On peut demander à un apprenant à l'aise en lecture de lire les cartes réponses.

Le joueur complète sa grille d'auto évaluation.

Si une question a déjà été traitée, le joueur jette à nouveau le dé. Si deux joueurs se retrouvent sur la même case, le dernier arrivé rejoue.

**Le rôle du formateur :**

Le formateur anime le jeu de manière bienveillante.

Il peut disposer d'indices sonores et visuels pour les questions difficiles afin d'amener le joueur vers la bonne réponse.

Il aura, au préalable, fait une activité autour de la compréhension de la règle du jeu et de la grille d'auto évaluation.



## Présentation du jeu de l'oie

Ce jeu a été créé lors du groupe de travail sur l'Office Français de l'Immigration et de l'Intégration (désormais OFII) organisé par le RADyA et animé par Marie Laparade.

L'objectif de ce groupe de travail est de mettre à disposition sur le site (aslweb) des séquences types de travail autour du Contrat d'Accueil et d'Intégration (CAI), de L'OFII et sur les valeurs de la république française.

Notre groupe a dû réfléchir à un mode d'évaluation. Nous avons pensé à mettre en place un mode d'évaluation différent de ceux couramment utilisés en ASL (questionnaire, activités pédagogiques).

Par ailleurs, nous n'avions pas créé les séquences et les séances pédagogiques (cf. les autres groupes s'en chargeaient) n'ayant pas de contenus et les objectifs fixés, il était difficile de mettre en place les évaluations... Nous nous sommes alors orientés vers le jeu de l'oie que nous avons utilisé dans nos ateliers (cf. exemple du jeu de l'oie pour présenter le public et faire connaissance...). Nous avons repris des questions générales et relatives aux valeurs de la république française, au fonctionnement du CAI/de L'OFII.

Notons que ce jeu de l'oie sur L'OFII peut être utilisé :

- en évaluation initiale pour mesurer les connaissances des apprenants, identifier les besoins et construire une proposition pédagogique
- en évaluation finale pour vérifier les acquis.

### **Objectifs du jeu :**

< Evaluer ses connaissances sur les valeurs de la république française et ses connaissances relatives au CAI

< être capable de comptabiliser ses points en remplissant la grille d'auto évaluation

### **Matériel :**

< Un poste audio

< Le « plateau » de jeu

< Un dé

< Des pions

< Cartes réponses numérotées

< La règle du jeu

< La grille d'auto évaluation

< Photos des différentes Mariannes

< Images du processus de vote

Nb. :

Case bleue: questions faciles

Case rouge : questions difficiles

Case blanche: question libre