

# Jeu du téléphone réinventé



## Âge visé

16 ans et +

## Conception

Vaillancourt, Richard

## Disciplines scolaires

Éducation à la citoyenneté, Éducation personnelle et sociale

## Thème(s)

Francophonie

## Principes directeurs

Miser sur la créativité et l'innovation

## Mot(s)-clé(s)

diversité, identité, vie culturelle, référent culturel

# Introduction

Cette activité de découverte permet aux élèves de connaître des référents culturels en francophonie d'ici et d'ailleurs tout en s'amusant. Les élèves sont invités à réfléchir aux symboles de leur francophonie par le biais de l'approche du jeu « Esquissé ».

## Démarche

### Individuellement

Invitez les élèves à réfléchir aux notions de référents culturels et de repères culturels francophones en leur demandant de les définir.

Invitez les élèves à réfléchir à des référents culturels autour d'eux qui représentent la francophonie d'ici et d'ailleurs (par exemple : des personnalités, des mets, des coutumes, des symboles et autres).

### En groupe-classe

Faites un remue-méninges avec les élèves en faisant ressortir une diversité de référents culturels en les notant au tableau.

Invitez chacun des élèves à écrire 5 mots parmi la liste afin de préparer les cartes de jeu. Effacez ensuite les mots qui sont au tableau.

### En équipe

Formez des équipes de 6 élèves. Invitez chacun des élèves à utiliser du papier recyclé pour faire des livrets avec le nombre de feuilles correspondant au nombre de joueurs autour de la table (par exemple : faire 6 livrets de 6 pages pour une équipe de 6 élèves).

Débutez le jeu en invitant chacun des joueurs à piger une carte d'un référent culturel. Au premier tour, sans le montrer aux autres, les élèves doivent écrire leur nom et le mot pigé sur la première page de leur livret.

Ensuite, ils doivent passer leur livret au joueur à leur droite (tous les joueurs s'exécutent en même temps). En silence, les élèves doivent lire le mot, tourner la page du livret et dessiner ce mot en une minute (tous les joueurs s'exécutent en même temps).

Une fois le dessin finalisé, les élèves passent de nouveau leur livret au joueur à leur droite. Ce joueur doit maintenant trouver le mot à partir du dessin. Il inscrit le mot à la page suivante du carnet et le passe au joueur à sa droite. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'au moment où un tour complet est effectué. Les élèves reprennent leur carnet et vérifient si le mot à la fin correspond à celui au départ. Si oui, ils marquent un point.

Amusez-vous à prendre le temps de montrer chacun des carnets complétés pour chacun des mots.  
***POUR ALLER PLUS LOIN***

Partagez l'initiative dans les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram et autres) de l'école, du conseil scolaire et aussi sur la page Facebook de la SNF ([facebook.com/snfacelf](https://facebook.com/snfacelf)) ainsi que sur Twitter en utilisant le mot-clic #snfacelf, sur le site de l'école, dans l'infolettre et autres.