

FDLM N° 465 JUILLET - AOÛT 2026

Fiche pédagogique réalisée par Guillaume GARÇON,  
formateur en ludopédagogie

**NIVEAU** : à partir de **B2** pour **ADULTES**,  
**ADOLESCENTS** à partir de **14 ans**

**DURÉE** : **30 À 45 MIN / 15MN débriefing**  
**MATÉRIEL** :

Le jeu *E.M.I.ssaire* est téléchargeable sur le site du  
CLEMI.

Auteurs : Guillaume Garçon(CLEMI), Nathalie Merlin,  
Stéphanie Tur (Atelier Canopé 93)..

*E.M.I.ssaire* est une adaptation EMI du jeu *TOP TEN*  
d'Aurélien Picolet, Cocktail Games, 2020.

- 80 cartes défis EMI
- 10 cartes INTENSITÉ
- 8 jetons
- 1 règle du jeu



télécharger le matériel

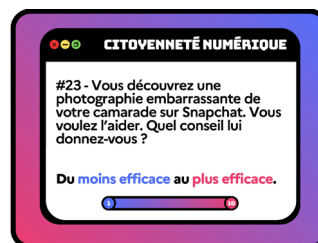
#### OBJECTIFS COMMUNICATIFS

- Exprimer un point de vue de manière claire et détaillée
- Développer une argumentation
- Illustrer un propos par des exemples
- Enrichir son lexique de l'information, des médias et des réseaux sociaux

#### OBJECTIFS SOCIOCULTURELS - EMI

- Questionner ses pratiques numériques
- Reconnaître les enjeux des réseaux sociaux
- Développer un regard critique sur les contenus diffusés en ligne
- Adopter des comportements responsables dans les espaces numériques

## **E.M.I.SSAIRE** UN JEU COOPÉRATIF D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI)



#### CONTEXTE

Si l'environnement numérique fait partie intégrante de notre quotidien, à quel moment prenons-nous le temps de prendre du recul sur nos pratiques, de les interroger, d'échanger avec les élèves ? On constate encore des incompréhensions, des peurs, des questionnements....

C'est dans ce contexte qu'est né le projet ludique *E.M.I.ssaire*. L'idée est de pouvoir proposer un temps de réflexion collaborative, un temps privilégié d'échanges entre apprenants, avec leurs enseignants, avec leurs parents ; de débattre sur des situations du quotidien intégrant l'environnement numérique.

#### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Adopter un média culturel, le jeu de société, pour permettre un recul sur ses pratiques numériques, un développement de l'esprit critique, une sensibilisation à l'éducation aux médias et à l'information avec une thématique « écrans ».
- Proposer un outil simple, sous forme de jeu, favorisant les échanges et débats en classe de FLE dans une ambiance détendue, sans jugement. C'est un jeu d'imagination rassurant pour les apprenants car guidé par une estimation (entre 1 et 10)
- Libérer la parole et éviter le traditionnel quizz qui se base davantage sur des connaissances que sur des usages des outils numériques au quotidien. *E.M.I.ssaire* est un « vrai » jeu qui adapte la mécanique du jeu *TOP TEN*.

#### PRÉPARATIFS

Pour réussir sa séance ludique, l'enseignant devra bien se familiariser avec la mécanique du jeu de placement *TOP TEN* avant sa séance. Pour une première approche, il pourra d'abord visualiser une vidéo-règle comme celle publiée par l'éditeur Cocktail Games. Mais la lecture des règles reste indispensable !

Celle-ci est en téléchargement gratuit à partir du site du CLEMI. Après avoir plastifié les pages A4, l'enseignant devra découper les différentes cartes pour en faciliter la manipulation. Il aura le choix de plastifier les cartes en recto/verso pour permettre au joueur actif *E.M.I.ssaire* de choisir entre deux défis ou simplement de permettre au joueur de tirer 2 cartes.

L'enseignant s'entraînera avec ses collègues, sa famille afin d'être à l'aise avec le déroulement de la partie, les cartes défis et se rendre compte du cheminement réflexif du joueur. Il peut adapter les cartes au niveau de ses apprenants, en sélectionnant certaines cartes ou l'une des 5 thématiques du jeu.

## DÉROULEMENT DE LA SÉANCE - MISE EN ROUTE

Pour introduire le thème, l'enseignant pourra lancer une question-déclencheur comme :  
« Quel est selon vous le meilleur usage d'un réseau social ? »

Le recueil des réponses est noté au tableau ou avec un outil de mur collaboratif type, answergarden.ch

A partir des réponses des apprenants, l'enseignant pourra introduire et expliquer les 5 thématiques du jeu :

MÉDIAS – ESPRIT CRITIQUE – TRACES NUMÉRIQUES – CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE – CRÉAVITÉ

## II. RÈGLES

Ne pas hésiter à proposer une vidéo règle en amont de la séance (principe de la classe inversée). En classe, vidéo-projeter la règle écrite fournie en .PDF. Effectuer une manche d'entraînement pour s'assurer de la bonne compréhension de la règle de placement et d'estimation. Bien insister pour que le joueur donne une réponse en fonction de l'intensité de sa carte et non de ce qu'il pense personnellement du défi.

### Réponses COMPRÉHENSION ORALE

Question 3 : l'ordre est 4/2/5/3/1

Question 4. L'intensité d'une réponse dépend du numéro de la carte distribuée, entre 1 et 10.1 critère en vert, 10 critère en rouge.

### Réponses COMPRÉHENSION ÉCRITE

Question 1 : Pendant une manche, nous devons adapter notre réponse au défi en fonction de la carte numéro reçue. Lorsque l'on est E.M.I.ssaire, on choisit une des 2 cartes défis puis on doit classer les réponses des joueurs du plus petit numéro au plus grand.

Question 2 : L'équipe gagne si à la fin des 5 manches il reste au moins un jeton cœur sur la table. En début de partie, on pose autant de cœur qu'il y a de joueurs. On doit les retourner pour chaque erreur de classement.

## III. DÉBUT DES PARTIES

Selon l'agilité ludique des apprenants et la configuration de la classe, tester l'une des modalités suivantes :

- **Mode équipes en grand groupe** (plus de 20 apprenants). Prévoir la vidéo-projection des cartes Défis et l'impression d'un seul kit.
- **Mode collectif en îlots** (5 à 6 joueurs par îlot). Distribuer autant de jeux E.M.I.ssaire qu'il y a de groupes. L'enseignant circule de groupes en groupes pour s'assurer de la bonne conduite du jeu
- **Mode normal** avec 4 à 8 apprenants (1 kit)

## IV. CONSEILS ET ASTUCES

Pour la première partie, les joueurs s'initient avec 5 cartes du « Kit découverte », prévues pour être plus accessibles et engageantes pour tout public.

Pour la première manche, l'enseignant joue le rôle de l'E.M.I.ssaire pour que les apprenants comprennent la mécanique de classement croissant. Il peut sélectionner les 5 cartes de son choix en fonction du niveau de sa classe.

Pour une partie en grand groupe, l'enseignant peut utiliser un visualiseur numérique flexible pour vidéo-projeter les cartes défis.

Pour faciliter le déroulement d'une partie, et pour que le joueur actif l'E.M.I.ssaire se concentre sur le classement des réponses, l'enseignant distribue à chaque équipe/chaque joueur une ardoise effaçable et un feutre. Un joueur note la réponse sur l'ardoise pour ainsi éviter les répétitions fastidieuses et pour travailler l'expression écrite. L'E.M.I.ssaire a ainsi devant lui toutes les réponses à classer.

Au cours de la partie, l'enseignant observe les joueurs sans les interrompre. Il note les arguments mobilisés, les références aux expériences personnelles, les stéréotypes ou les idées reçues. Il peut également confier cette tâche chronophage à un rapporteur dans le groupe pour pouvoir utiliser ces données pour le bilan en fin de partie (debriefing).

## V. BILAN - DÉBRIEFING

L'étape du bilan (debriefing) est indispensable à l'apprentissage en ludopédagogie. Ce n'est pas le jeu qui permet d'apprendre mais la réflexion que l'on tire de cette expérience ludique.

L'enseignant suit les 4 phases suivantes :

### Phase 1 - Laisser s'exprimer le ressenti des apprenants :

*Quel est votre émotion principale positive liée au jeu ? Avez-vous connu un moment d'émotion négative (frustration, stress...) ? Pourquoi ? Avez-vous aimé ce jeu ? Pourquoi ? Quels sont les éléments que vous avez aimés/n'avez pas aimés ? Que préférez-vous dans le jeu ?*

### Phase 2 - Révéler les compréhensions du jeu et des règles :

*Quel est le but du jeu ? Y a-t-il plusieurs moyens de gagner ? Quelles sont les règles principales du jeu ? Qu'est-ce qui reste obscur pour vous ? Comment avez-vous fait pour jouer ? Quelle a été votre stratégie ? Quelles sont les actions possibles dans le jeu ?*

### Phase 3 – Faire prendre conscience des spécificités du jeu :

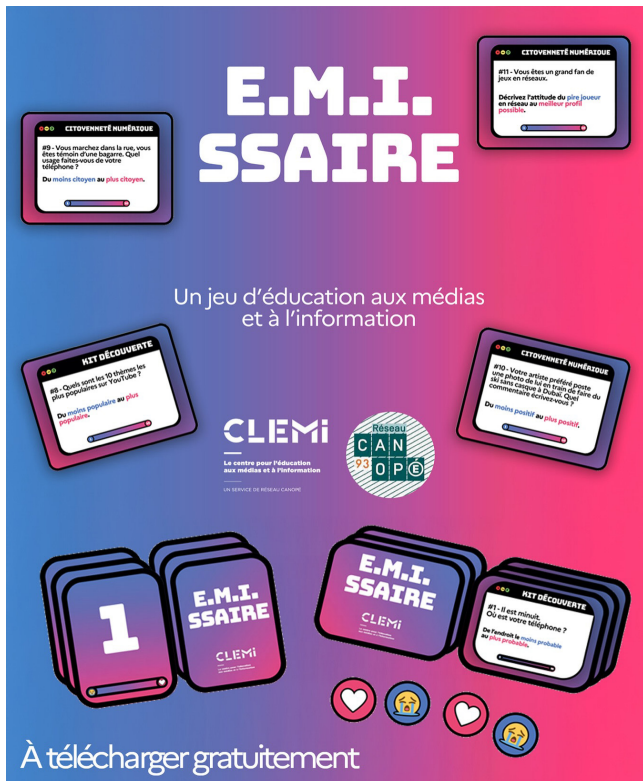
*Qu'avez-vous appris sur vous-même ? Sur les autres ? Avez-vous agi/réagi de la même manière que les autres ? Que pouvez-vous apporter aux autres ? La partie va-t-elle changer votre comportement ou votre façon de penser ? Allez-vous vous comporter différemment avec les autres ?*

### Phase 4 – Faire émerger les apprentissages :

*Pourquoi pensez-vous que je vous ai proposé ce jeu ? Ce jeu vous fait-il penser à une référence du cours ? Qu'avez-vous appris avec ce jeu ? Qu'allez-vous retenir ?*

# E.M.I.SSAIRE

## UN JEU COOPÉRATIF D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION



### 3. COMPRÉHENSION ÉCRITE

Avant votre première partie, prenez le temps de lire la règle (.PDF) du jeu *E.M.I.ssaire*, puis répondez :

1. Que devez-vous faire pendant une manche ?
2. Comment l'équipe gagne-t-elle ?

### 4. LEXIQUE

Associez les mots à leur définition :

Mots	Définitions
1. source fiable	a. Une communication visant à tromper l'opinion publique
2. Un influenceur	b. Une personne suivie sur les réseaux sociaux
3. La désinformation	c. L'origine crédible d'une information
4. Un algorithme	d. Un programme qui sélectionne les contenus

### 5. JOUER AU JEU E.M.I.SSAIRE

Suivez les consignes données par votre enseignant et tentez de remporter la partie au bout des 5 manches. Bonne discussion et bonne chance !

### MISE EN ROUTE

Répondez :

1. Quel est selon vous le meilleur usage d'un réseau social ?
2. Voici 5 thématiques pour une EMI (éducation aux médias et à l'Information) en classe :

**MÉDIAS – ESPRIT CRITIQUE – TRACES NUMÉRIQUES**  
**CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE – CRÉATIVITÉ**

Imaginez une question pour l'un de ces 5 thèmes et interrogez votre voisin.

### 2. COMPRÉHENSION ORALE

Visionnez la vidéo du jeu *TOP TEN*, un jeu de communication qui a inspiré le jeu *E.M.I.ssaire*



(Durée : 4min13) puis répondez :

2. Qu'est-ce qu'un jeu coopératif ?
3. Classez chronologiquement de 1 à 5 les rôles du joueur actif, le cap'ten :

\_\_\_\_\_ Le cap'ten débute la manche et répond avec l'intensité du numéro de sa carte.

\_\_\_\_\_ Le cap'ten lit le thème à haute voix.

\_\_\_\_\_ Le cap'ten doit classer les réponses des joueurs de manière croissante.

\_\_\_\_\_ Le cap'ten mélange les 10 cartes numéros et en distribue une face cachée à tous les joueurs.

\_\_\_\_\_ Le cap'ten prend une des 5 cartes et choisit le thème/le défi qu'il veut classer.

4. Qu'est-ce qu'on appelle « l'intensité d'une réponse », dans ce jeu ?