

Pratiquer une langue en désamorçant des bombes

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune.
Objectifs pédagogiques	Pratiquer l'anglais ou d'autres langues dans une situation amusante et pressante. Apprendre à s'exprimer même si l'on n'est pas sûr de ses capacités.
Matières :	L'anglais comme langue étrangère
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	Un PC, une console ou un smartphone, un accès ou une version locale du jeu et de son pdf
Durée de la séquence	1 heure
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe
Compétences développées	Collaboration et travail en équipe, communication, résolution de problèmes
Fourchette de prix du jeu	10€ iOS/Android, 15€ sur PC et consoles
Jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Opération Tango, nous étions là



Conseils pour réduire la durée	Cette séquence est déjà adaptée pour des sessions d'une heure. Il est possible de la rendre plus courte simplement en jouant moins.
Conseils pour rendre les séquences plus accessibles ou inclusives	Le jeu peut être difficile pour les apprenants d'anglais ou les élèves ayant des TSA. Pour les aider, après avoir terminé la première bombe, vous pouvez utiliser le mode "jeu libre". Dans ce mode, vous pouvez définir différents paramètres comme la durée du minuteur. Utilisez ces paramètres pour moduler la difficulté et donner plus de temps à vos élèves.



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

Dans cette séquence, vos élèves vont devoir parler anglais dans un jeu sur le désamorçage de bombes.

Le mode de jeu est asymétrique : un joueur (le désamorceur) utilise le jeu tandis que les autres (les experts) consultent un "manuel de désamorçage des bombes" en ligne (pdf). Les experts disposent des informations sur la manière de désamorcer la bombe, mais une bonne communication est nécessaire entre le défenseur et les experts.

Conditions requises

Vous pouvez avoir un désamorceur par copie du jeu. Si vous jouez à distance et souhaitez avoir plusieurs désamorceurs, vous aurez besoin de plusieurs copies, ou vous pouvez avoir plusieurs joueurs devant le même écran décrivant la bombe aux experts.

Les experts n'ont pas besoin du jeu ; ils ont simplement besoin du pdf sur le désamorçage de la bombe qui peut être trouvé en ligne ici :

<https://www.bombmanual.com/>

Idées de mise en place :

- **Classe entière**

Si vous ne pouvez vous offrir qu'un seul exemplaire du jeu, vous pouvez organiser une session de classe complète.



Un élève ou un petit groupe d'élèves se met derrière le PC ou la tablette pendant que le reste de la classe consulte le PDF affiché sur un projecteur.

Vous pouvez également inverser et afficher le jeu sur l'écran, et ainsi avoir une classe de désamorceurs et un petit groupe d'experts. Afin d'encourager tous les élèves à participer, vous pouvez leur demander de faire circuler un totem (une balle, un stylo, etc.) qui leur donne le droit de parler et qu'ils doivent faire circuler.

Cette disposition sera probablement désordonnée, mais elle peut toujours être amusante !

- **Groupes**

- **Localement**

Si vous pouvez vous permettre plusieurs exemplaires du jeu, rassemblez vos élèves en petits groupes. Divisez les groupes entre les désamorceurs, qui tiennent le téléphone ou la tablette ou sont derrière un PC, et les experts en face d'eux, qui lisent le manuel pdf en ligne.

- **A distance**

Vous pouvez organiser des sessions à distance avec de petits groupes d'élèves en ayant un compte Steam et en achetant une copie du jeu. Vous pouvez ensuite inviter vos élèves à une session. Utilisez des applications vocales telles que Discord ou la fonction de chat intégrée de Steam. Grâce à la fonctionnalité "Remote Play Together" proposée par Steam, vous pouvez donner le contrôle de votre souris et de votre clavier à un joueur distant lorsque vous jouez à un jeu. Ainsi, vous pouvez héberger la session et laisser les élèves jouer le rôle de désamorceurs en utilisant votre copie de jeu.

Pour plus d'informations sur Remote Play Together, voir :

<https://www.allingames.com/how-does-steam-remote-play-together-work/>

Langues prises en charge :

Vous pouvez effectuer cette séquence en anglais ou dans de nombreuses autres langues, car le jeu existe dans plus de 20 langues au moment de la rédaction de cet article.

- **Étape 1 : Donner le vocabulaire nécessaire (15 minutes)**

Lisez la première page d'introduction du manuel avec vos élèves. Elle présente les modules qui composent une bombe. Chaque module a une méthode de désamorçage, expliquée dans les chapitres suivants du manuel. Dans le jeu, un module est un carré sur la bombe avec des éléments comme des fils ou des boutons :



Figure 1 : Exemple d'un module dans "Keep Talking And Nobody Explodes".



Parcourez le manuel de désamorçage des bombes avec vos élèves et notez le vocabulaire nécessaire au jeu que vos élèves ne connaissent peut-être pas, comme les fils, les dispositifs, etc. Notez-le sur un tableau bien visible par tous.

- **Étape 2 : Les élèves jouent (30 minutes)**

Pendant qu'ils jouent, aidez-les à enrichir leur vocabulaire ou à créer des phrases. Votre tâche consiste à faciliter l'aspect linguistique du jeu. Vous pouvez également noter les éléments avec lesquels ils ont des difficultés. Entre les parties, vous pouvez prendre le temps de les expliquer et de les ajouter au tableau.

Si la lecture du manuel est trop difficile pour vos élèves, proposez-leur d'utiliser le manuel écrit dans leur langue maternelle, tout en communiquant dans la langue qu'ils doivent apprendre.

- **Étape 3 : Débriefing et discussion (15 minutes)**

Passez en revue le vocabulaire, les phrases et les points de grammaire que vous avez notés pendant les parties et développez-les.



Se procurer le jeu :

<https://apps.apple.com/fr/app/keep-talking-nobody-explodes/id1445772666>

https://store.steampowered.com/app/341800/Keep_Talking_and_Nobody_Explodes/?l=french&usg=AFQjCNE2AHdO_YNXT-UKYILM8T-dogjUzw&sig2=_PZ4kU0hzaCQLZDPbyPq_g

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.steelcrategames.keeptalkingandnobodyexplodes&hl=fr&gl=US>

Références:

- Toutes les captures d'écran utilisées dans cette leçon ont été prises à partir de "Keep talking and nobody explodes" (Continuez à parler et personne n'explose)., **Steel Crate Games** (201)
- Keep Talking Games. How to play remotely keep talking and nobody explodes keeptalkinggame.com Retrieved from <https://keeptalkinggame.com/how-to-play-remotely/>
- All In Games. (2021, June 10). How does Steam Remote Play Together work? allingames.com Retrieved from <https://www.allingames.com/how-does-steam-remote-play-together-work/>

