

Abracadabra

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs d'apprentissage	Pratiquez votre vocabulaire et votre imagination.
Matières	Anglais langue étrangère, arts, écriture
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	Ordinateurs qui peuvent exécuter le jeu (léger) ou, smartphones
Durée de la séquence	2 - 3 heures
Activité individuelle ou collective	Individuelle
Compétences développées	Résolution de problème, créativité
Fourchette du prix du jeu	20€ sur ordinateurs, 5€ sur smartphones
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	Autres jeux de la série Scribblenauts
Conseils pour une séquence plus courte	Pour rendre cette séquence plus courte, vous pouvez n'utiliser qu'une seule des quatre vidéos. Cela permettra une discussion sur un sujet spécifique et la conversation sera plus courte. Un autre conseil serait de présenter les principaux sujets en classe et de demander à vos élèves de regarder les vidéos par eux-mêmes, en guise de



	devoir, et de créer une courte présentation avec leurs idées sur le sujet - individuellement ou en groupe.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Il ne devrait pas y avoir de problèmes d'accessibilité. Mais si vos élèves ont des difficultés avec le jeu, essayez de jouer un peu avant et expliquez-leur les contrôles et les éléments principaux (menus...) dont ils ont besoin pour jouer.



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

L'une des origines possibles du mot abracadabra est l'araméen « évra kedebra » qui signifie « Ce que je dis, je le crée ». Cela pourrait être le nom de ce jeu. Dans Scribblenauts, le joueur peut utiliser un carnet magique qui matérialise ou modifie la réalité en fonction de ce qui y est écrit.

Cette séquence peut être utilisée dans tout sujet qui traite du langage, comme l'apprentissage d'une nouvelle langue. Dans ce cas, le jeu demandera au joueur d'utiliser ou de rechercher du vocabulaire. Mais dans un cours de littérature ou d'écriture ou même de philosophie, vous pouvez illustrer ou plonger dans le sujet du langage de manière ludique.

Pour réduire le coût

La version la moins chère du jeu se trouve sur les smartphones. Vous pouvez économiser davantage en installant le jeu sur une tablette et en le partageant entre les élèves.

- **Étape 1 : Expliquez le concept (20 minutes)**

Dites à vos élèves qu'ils vont jouer à un jeu de puzzle où le langage et la créativité sont leurs principales armes. Jouez au tutoriel avec eux. Il est préférable d'y avoir joué seul au préalable pour que les choses se passent mieux lorsque vous le montrerez en classe.

Le didacticiel vous guidera dans le déroulement du jeu : vous pouvez utiliser le carnet pour créer un objet. Vous pouvez ajouter des adjectifs à des choses existantes. Le but



du jeu est de collecter des « starites ». Elles apparaissent lorsque vous faites suffisamment de bonnes actions dans le monde. La plupart du temps, les personnages du jeu vous donneront une quête à résoudre.



Figure 1 : tutorial du jeu (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)

- **Étape 2 : Les élèves jouent à la maison (1 à 2 heures)**

Vous pouvez laisser les joueurs jouer librement ou leur imposer certaines contraintes.

Jouez quelques niveaux par vous-même et remarquez les solutions qui peuvent être évidentes. Par exemple, la toute première énigme du jeu où vous devez laver un cochon peut être résolue en invoquant un « savon ». Mais le jeu est tolérant et l'utilisation d'un concept similaire comme le « détergent » fonctionnerait.



Figure 2 : Faire apparaître un savon (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)



Figure 3 : utiliser le savon apparu (Scribblenauts showdown, 5th Cell Media LLC, 2012)



Vous pouvez interdire l'utilisation de certains mots pour obliger vos élèves à trouver un vocabulaire plus riche. Ils devraient être autorisés à utiliser les dictionnaires en ligne, les traducteurs et les chercheurs de synonymes. Nous nous souvenons mieux de ce que nous manipulons, donc le processus de recherche et d'utilisation de ces mots dans un jeu les fera, espérons-le, un peu mieux adhérer à leur mémoire.

Vous pouvez demander à vos élèves de noter les mots qu'ils ont utilisés pour résoudre les énigmes du jeu et de les partager ensuite avec la classe.



- **Étape 3 : Débrief et discussion (30 minutes)**

Vous pouvez organiser une session de débriefing au cours de laquelle vous passez en revue un niveau et demandez à vos élèves comment ils l'ont résolu à la maison. Vous pouvez également passer en revue tous les nouveaux mots que les élèves ont utilisés en jouant et construire une leçon sur ces mots.

Vous pouvez essayer d'alimenter le désir de vos élèves d'accroître leur vocabulaire et leur maîtrise de la langue en discutant de l'impact de la langue sur la psychologie.

15 à 18 ans :

« **Les limites de mon langage signifient les limites de mon monde** ».

Ce sont les mots du philosophe autrichien Ludwig Wittgenstein dans son *Tractatus logico-philosophicus*.

Pour illustrer ce concept, vous pouvez ouvrir une simple discussion sur le *Newspeak* de 1984 de George Orwell.

Avoir une opinion, c'est être capable de la formuler, au moins mentalement. Une opinion inexprimable dans ma langue est une opinion que je ne peux pas penser.

Dans la société dystopique décrite par *1984*, le langage est volontairement appauvri pour limiter les capacités de réflexion de la masse. Honneur, justice, égalité, science, tous ces mots sont remplacés par la « pensée du crime ». Ces idées existent, mais leurs distinctions, leurs relations, leur articulation, ce qui leur donne leur sens, sont résumés en un mot global : « crime-pensée ». Face à quelqu'un qui dit que l'esclavage est une bonne chose, une personne élevée au *Newspeak* pourra avoir l'intuition d'un désaccord mais n'aura pas les mots pour exprimer son point de vue.

10 à 14 ans :

Discutez avec vos élèves de la richesse et de la précision du langage. Vous pouvez parler du fait que nous avons beaucoup de mots différents pour désigner les choses



parce que les mots peuvent être à la fois explicatifs et artistiques. Ils peuvent à la fois nous donner plus d'informations, mais aussi nous apporter une expérience plus riche du monde.



Obtenir le jeu :

[https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell Keeping an Eye On You/](https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/)

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OsmoticStudios.Orwell&hl=en_US&gl=US

<https://apps.apple.com/fr/app/orwell-keeping-an-eye-on-you/id1476541931>

Bibliographie :

All screenshots are taken from [Scribblenauts Unlimited - Gameplay Walkthrough Part 1 - Funny Times in Capital City \(PC, Wii U, 3DS\)](#)

Brioli, D. (2021, November 1). 'Language games'. superjumpmagazine.com Retrieved from <https://superjumpmagazine.com/language-games-68988fbeb1a>

TEDx Talks (June 11th , 2014). The magic of words - what we speak is what we create: Andrew Bennett at TEDxTowsonU. [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=BVK4mWaS3F8>

Webb, B. (2018, August 7). How to master your fear like a navy seal. Medium.com Retrieved from <https://medium.com/s/story/how-to-master-your-fear-like-a-navy-seal-ffde5fe8d11>

