

Jeux modernes

Ce sont des jeux plus récents, qui s'appuient sur une mécanique ludique qui nous a semblé intéressante pour un usage en classe de langues vivantes, sans pour autant être vecteurs de contenus culturels.
N'hésitez pas à nous suggérer un jeu moderne à adapter : cpdlv44@ac-nantes.fr

Voici la liste des jeux hébergés sur l'espace pédagogique académique:

/**/ div.vignette_deco img.vignette { width: 120px!important; } /**/



M13 No thanks!

19 septembre 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *No thanks!* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchargeable... calculs, grands nombres, additions, soustractions, formules de politesse, jeux LV, jeu moderne



M12 Halli Galli

8 septembre 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Halli Galli* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchargeabl... lexique, fruits, rapidité, nombres, additions, pluriel, jeux LV, jeu moderne



M11 Cockroach poker

7 juin 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Cockroach poker* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources télécharg... jeu moderne, jeux LV, lexique, animaux, bluff



M10 What's up?/Hedbanz

20 mai 2016

Pistes d'exploitation pédagogique des jeux de société modernes/contemporains *What's up?/Hedbanz* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressource... jeu moderne, jeux LV, rapidité, questions, déduction, imagination, réinvestissement



M09 Pass the bomb junior

20 mai 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Pass the bomb junior* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources télécharg... jeu moderne, jeux LV, rapidité, lieux, cartes thématiques, pièces de la maison, lexique, rebrassage



M08 Time's up

4 mai 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Time's up* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchargeables. jeu moderne, jeux LV, description, lexique, rapidité, mime, personnages



M07 Lobo 77

4 mai 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Lobo 77* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchargeables. jeu moderne, jeux LV, nombres, calcul mental, calcul, multiples, mémorisation



M06 Dobble

26 avril 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Dobble* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchargeables. jeu moderne, jeux LV, observation, rapidité, couleurs, formes, lexique



M05 Chicken cha cha cha / Pique plume

8 mars 2016



Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Chicken cha cha cha* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchar...
jeu moderne, jeux LV, observation, mémoire, animaux, Pâques, lexique



M04 Shopping list game

26 avril 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Shopping list game* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources télécharg...
jeu moderne, jeux LV, observation, rapidité, animaux, couleurs



M03 Pippo / Barnyard Critters

25 avril 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Pippo/Barnyard Critters* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources télé...
jeu moderne, jeux LV, observation, rapidité, animaux, couleurs



M02 Merkmal

26 avril 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Merkmal* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchargeables.
jeu moderne, jeux LV, observation, mémoire, lexique, flashcards, nombres



M01 Haunted castle / Gruselino

22 avril 2016

Pistes d'exploitation pédagogique du jeu de société moderne/contemporain *Haunted Castle/Gruselino* en classe de langues vivantes au primaire : formulations visées, consignes pour l'enseignant et ressources téléchar...
jeu moderne, jeux LV, observation, halloween, rapidité, lexique, phonologie

M.A.J. le 27/02/2019

Dans cette rubrique

- [Jeux traditionnels](#)
- [Jeux classiques](#)
- **[Jeux modernes](#)**
- [Jeux d'extérieur](#)