

DUPLIK – fiche pédagogique

Contenu : 60 cartes recto/verso représentant chacune un dessin et une liste de 10 détails + 1 filtre transparent rouge (rodoïde) + 1 dé à 10 faces + 1 sablier + 1 livret de règles + 1 bloc-notes de dessin et scores

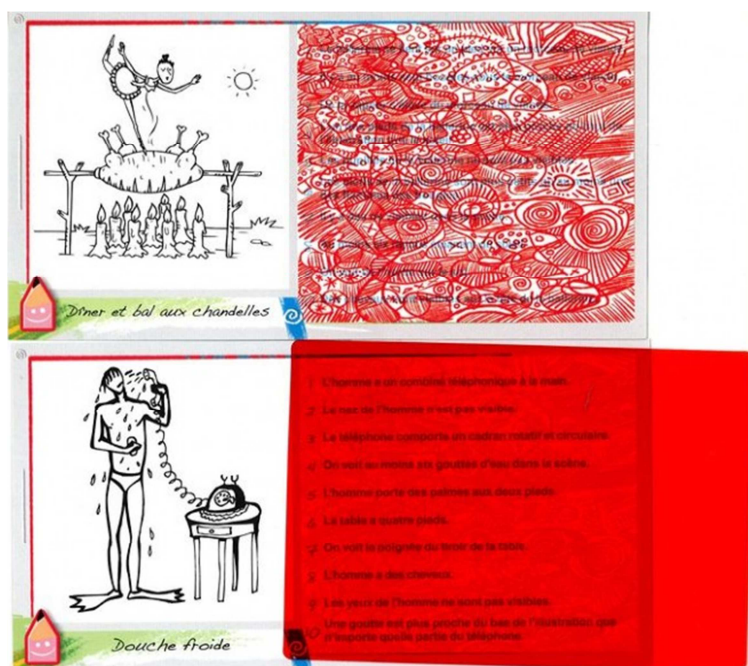
Editeur : Asmodée

Nombre de joueurs : de 3 à 12 joueurs

Durée d'une partie : 30 minutes

Règles du jeu : Jeu de description et de dessin

Un joueur prend une carte. Celle-ci représente un dessin en général insolite ou absurde ainsi qu'une liste de 10 détails figurant sur le dessin qu'on ne peut lire qu'à l'aide d'un filtre rouge. Dans un temps limité (1 minute 30), le joueur principal doit décrire le dessin avec le plus de détails possible. Pendant ce temps, les autres joueurs dessinent. Ensuite, le joueur principal prend connaissance des 10 détails et les lit à haute voix. Pour chaque détail présent sur leurs dessins, les joueurs gagnent 1 point et le joueur principal aussi. Puis, un nouveau joueur devient le joueur principal.



Applications pédagogiques et variantes :

Sous ses airs de jeu de dessin, Duplik est avant tout **un jeu d'expression orale pour celui qui décrit et de compréhension orale pour ceux qui dessinent**. Vous aurez compris en lisant les règles que **la qualité du dessin n'a aucune importance** : c'est la présence des détails communiqués par le joueur principal sur les dessins qui accordera des points. Le joueur principal doit donc transmettre oralement un maximum d'informations en un minimum de temps. Duplik est un formidable outil pour travailler la description et la communication car **on se retrouve proche d'une situation réelle de communication où l'on doit transmettre vite et bien les informations à notre interlocuteur**.

Il peut s'utiliser tel quel **dès la fin du niveau A2**.

Pour le début du niveau A2, quelques aménagements simples rendent le jeu exploitable : le professeur fera la description et les élèves dessineront pour travailler uniquement la compréhension orale. Après un peu d'entraînement, on pourra transmettre le rôle d'orateur aux élèves.

On peut aussi aisément **l'employer dans un groupe de niveaux différents** : les plus forts décriront, les autres dessineront.

La phase de correction et de décompte des points est essentielle car elle va permettre d'apporter du vocabulaire dans la lecture des 10 détails, de prendre conscience, pour les élèves, des lacunes de leurs descriptions et donc d'analyser avec eux ce qui leur a manqué (structures/lexique) pour donner tous les détails présents dans le dessin original.

Ce jeu permet de revoir /découvrir beaucoup de champs lexicaux autour de **la description des lieux, personnes, parties du corps, formes etc...ainsi que les prépositions de lieu et la spatialisation.**

Adaptation à une thématique :

On peut facilement adapter la mécanique du jeu à la thématique en cours : par exemple, si on travaille le lexique du tourisme, en sélectionnant une photo ou un dessin adéquat autour du tourisme et en préparant une liste de 10 détails, on révisera ou découvrira avec les élèves cette thématique.