

LE LOTO DES PICTOS

Règles du jeu

Afin de sensibiliser les personnes et de les acculturer aux nouveaux usages numériques, l'animateur vulgarise le langage imagé, lié au numérique, en introduisant un repérage systématique de l'utilisation d'un langage iconographique.

Objectifs opérationnels :

Ce jeu introduit l'usage des pictogrammes dans le langage numérique et contribue à aider les joueurs dans l'appréhension de ceux-ci ainsi que dans la manipulation des images pour mieux utiliser les outils numériques au quotidien.

Nombre de participants : de 3 à 10 personnes

Durée : Environ 35'

Conditions de déploiement : une table, le jeu complet, une tablette (Facultatif)

Déroulement :

Ce jeu s'apparente dans son déroulé à un loto collectif et collaboratif. Après une phrase introduisant le principe du jeu, l'animateur procède à une rapide démonstration.

À partir des supports proposés, l'animateur dispose en cercle 5 planches de pictogrammes et prépare la série d'icônes transparents.

- 1) Dans un premier temps du jeu, un participant pioche un transparent, le montre et cherche sur les planches, l'icône correspondante. Puis l'animateur laisse s'exprimer le joueur sur la signification donnée. Les autres participants peuvent interagir pour la recherche de la paire puis sur le sens donné à l'image favorisant ainsi l'échange de point de vue.
- 2) Dans un second temps, les participants piochent, à tour de rôle, un transparent. Caché dans la main, il observe puis décrit l'image et les autres participants doivent retrouver l'icône correspondant, suivi d'un échange.

Variante :

Loto Traditionnel

On distribue un support par équipe ou par joueur pour transformer cette recherche collective en loto plus traditionnel. Le déroulement reste le même mais c'est uniquement l'animateur qui pioche.

1. L'animateur pioche un transparent, le montre et chaque équipe essaie de le retrouver. L'équipe remportant la vignette s'exprime alors sur ce qu'elle pense avoir en main et le groupe échange.
2. L'animateur pioche et décrit son transparent. Le procédé reste le même.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'un joueur ou une équipe a réussi à aligner 5 pictogrammes sur sa grille. (La partie peut également se terminer prématurément si les joueurs semblent lassés).

Bonus de fin de partie :

Après avoir trouvé notre vainqueur, demandez aux joueurs de faire un ou plusieurs phrases avec les pictogrammes qu'ils ont récoltés. Cela permettra de se souvenir des significations et de faire travailler leur imagination.

Le rapprochement entre le jeu des pictogrammes et les interfaces numériques peut être mis en exergue sur le principe de reconnaissance visuelle des icônes et le lien que les participants font avec la fonction correspondante de l'icône (Ex : enveloppe fermée pour un mail) durant un temps d'échange autour de tablettes adaptées.

Bon amusement collaboratif