

Lexi Santé

FICHE DE PRÉSENTATION

Objectifs pédagogiques :

LexiSanté est un jeu abordant le vocabulaire spécifique autour de huit thématiques : Anatomie, Gestion des risques, Microorganismes et analyse microbiologique, Pédagogues, Soignants / Soignés, Imagerie, Pédagogie et Formation, Urgence... et d'autres à venir.

Le jeu s'adapte à plusieurs niveaux de formation. Il fait appel à une pédagogie multi-sensorielle (communication verbale et non verbale, observation, mimes...) et peut être utilisé en début, fin ou même au cours de la formation pour :

- cibler les acquis et les difficultés des apprenants;
- mobiliser des connaissances;
- ancrer des savoirs;
- identifier des concepts ou des savoirs non intégrés par les apprenants.

Déscriptif pédagogique

Types et mécaniques : draft, quiz/questions, mémoire...

Exemples de domaines concernés : pédagogie, gestion des risques, santé, analyse microbiologique et bien d'autres...

Exemples de compétences et capacités mobilisées : observation, communication verbale et non verbale, coopération...

Mots clés : appariement, vocabulaire spécifique, argumentation...

Public / niveau : formation initiale et continue, tout public

Nombre d'apprenants/joueurs : de 2 à 12 par boîte

Durée d'une partie : durée modulable, environ 30 minutes

Contenu :

1 boîte de cartes avec 1 sablier de 30 secondes + 1 carte QR Code donnant accès à la règle du jeu en ligne

But de jeu :

Une partie se déroule en 1 à 3 manches avec 15 à 40 cartes et se joue en binôme ou trinôme. À l'issue des manches, l'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.

Comment jouer ? :

Une manche se déroule en plusieurs tours jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte. Les équipes jouent chacune leur tour et les autres sont « spectateurs » sans intervenir.

Durant son tour, l'orateur a 30 secondes pour faire deviner le maximum de mots contenus sur les cartes aux autres membres de son équipe. A la fin du temps imparti c'est au binôme/trinôme suivant de jouer.

Différentes options de jeux sont proposées (1 par manche). Pour faire deviner les mots aux membres de son équipe, l'orateur peut, au choix du formateur et selon les thématiques : parler librement, ne dire qu'un seul mot par carte, mimer, faire des bruitages et fredonner, faire des dessins ou composer une nature morte avec les objets à sa disposition.

Selon la thématique, certaines manches sont préférentiellement à utiliser. Par exemple, l'anatomie se prête facilement aux mimes car cette phase permet un repérage spatial sur le corps humain.

Thématiques :

Une icône spécifique représentant la thématique est présente sur les cartes. Ainsi, selon les objectifs pédagogiques, il est possible de mélanger les thématiques entre elles. Les icônes vous permettront par la suite de ranger les cartes dans leurs boîtes respectives.



Débriefing :

Les parties sont suivies d'un débriefing en plusieurs phases :

- Une phase descriptive pour donner la parole aux apprenants afin de recueillir leurs premières impressions
- Une phase d'analyse pour revenir sur les cartes « écartées » et explorer les causes et les conséquences des actions en favorisant les échanges entre les équipes.
- Une phase de synthèse et d'apport de compléments théoriques ou éclaircissements