

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Coopération  
Communication  
Ecoute  
Utilisation de l'outil digital

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Linguistique
- Organisationnelle
- Musicale



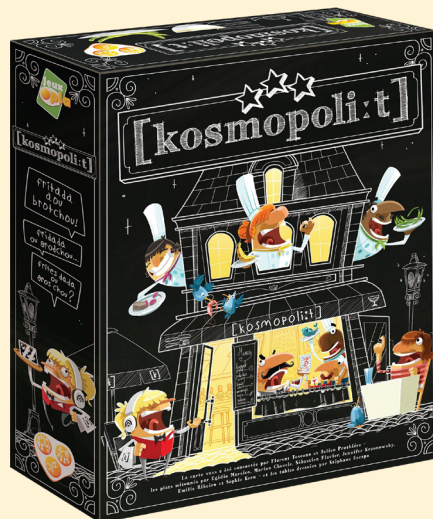
## PRÉREQUIS

- Bonne capacité d'écoute
- Savoir travailler en équipe
- Écrire et lire rapidement



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **coopérer pour regrouper les informations** recueillies par l'ensemble des membres du groupe. Le groupe a pour objectif de **servir un maximum de commandes** en six minutes.



Un jeu de Julien Prothière et Florent Toscano  
Maison d'édition : Jeux Opla - Prix indicatif : 26,50€



de 4 à 8 élèves  
6 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut que les élèves rassemblent différents types d'informations pour créer des combinaisons de cartes, dans un temps limité.

### Niveau :

- Dès 7 ans : découverte accompagnée avec l'extension Deuxième service.
- De 11 à 12 ans : découverte accompagnée.
- De 12 à 14 ans : en autonomie avec aide au besoin.

### ESAR

A 410 : jeu de langage et d'expression  
D401 : jeu coopératif  
E303 : décodage syllabique  
F303 : identification sociale



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)



# COMPÉTENCES

## Transversales :

- **Être autonome :**
  - savoir prendre des notes
  - organiser son travail
- **Coopérer, respecter les autres :**
  - savoir travailler en groupe et interagir entre élèves
- **Chercher des informations :**
  - connaître et utiliser l'outil digital
- **Savoir faire des choix rapides en situation de stress**
- **Se forger une culture :**
  - découvrir d'autres langues et coutumes

## Français :

- **Comprendre et s'exprimer à l'oral :**
  - écouter pour comprendre un message oral
  - participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées
  - percevoir et exploiter les ressources expressives de la parole
- **Écrire :**
  - écrire à la main de manière fluide et efficace
  - exploiter les principales fonctions de l'écrit : comprendre le rôle de l'écriture
- **Lire :**
  - retrouver des textes énoncés par d'autres
  - prendre connaissance rapidement des textes sur les cartes
- **Comprendre le fonctionnement de la langue :**
  - maîtriser les relations entre l'écrit et l'oral

## Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- **Développer son jugement, son sens moral et civique. Respecter les autres :**
  - s'engager dans un projet collectif
  - développer le sens critique, l'ouverture aux autres

## 2. Au sein d'un groupe, les élèves se répartissent les trois rôles suivants :

- **Serveuse :** gère l'application, écoute les commandes et sert les repas.
- **Maître d'Hôtel :** note les commandes et effectue le lien entre la salle de restaurant et la cuisine.
- **Cuistots :** préparent les commandes (un continent par cuistot).

## 3. Déroulement de la partie

**La Serveuse** attend que les client·es s'installent dans le restaurant. Lorsqu'une bulle avec une flèche bleue s'affiche à côté de leurs visages, l'élève peut écouter la commande. Il est possible de réécouter la commande d'une table autant de fois qu'on le souhaite.

**Le Maître d'Hôtel** note la commande de la Serveuse telle qu'il l'a comprise et la transmet à la cuisine.

**Les Cuistots** doivent retrouver le plat commandé parmi toutes les cartes qui se trouvent en leur possession. Une fois celui-ci identifié, il faut retrouver l'ingrédient associé au plat et transmettre les 2 cartes au Maître d'Hôtel.

**Le Maître d'Hôtel** ajoute la carte du numéro de table à servir et transmet ces 3 cartes à la Serveuse.

**La Serveuse** récupère la commande avec la carte Langue, la carte Ingrédient et la carte Table associées, pour servir la table correspondante.

## 4. Fin de partie

Le jeu se termine lorsque toutes les tables ont été servies, ou que les six minutes imparties sont écoulées.

*Les élèves doivent alors cliquer sur "Fin de service" pour connaître leur score et debriefer la partie ensemble.*

La partie est gagnée :

- les élèves ont atteint leur objectif de service,
- un ou plusieurs autres niveaux sont débloqués.

**Si les élèves ne parviennent pas à marquer assez de points, la partie est perdue. Il faut recommencer !**

2/5



# DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

## 1. Mise en place

Préparez une boîte de jeu par groupe. Veillez à ce qu'il y ait une paire d'écouteurs ou un casque par équipe, ainsi qu'une tablette ou un smartphone avec l'application [kosmopoli:t].

Choisissez ou laissez les élèves choisir les continents disponibles dans leur restaurant.

[kosmopoli:t] dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Ophélie Gibert pour Jeux Opla dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »  
© Jeux Opla 2023





### a. Travailler autour du titre du jeu, [kosmopolit]

- Initiation à l'alphabet phonétique et à la translittération.
- Définition du terme "cosmopolite".
- Faire deviner aux élèves la particularité du restaurant qu'ils s'appêtent à ouvrir.

### b. S'affronter en équipe :

- Créer de la compétition entre tous les restaurants de la classe.
- L'enseignant.e a accès aux différents enregistrements sonores de l'application et peut faire écouter différents plats de son choix aux élèves (partie « Exploration » de la page d'accueil).
- Toute l'équipe est alors en cuisine et doit retrouver parmi toutes les cartes la recette qui correspond au plat.
- À la fin du temps imparti, l'équipe qui a retrouvé le plus de plats gagne la partie.

### c. Avec des élèves allophones ou bilingues :

- Proposer de « devenir client » et de donner le nom d'un plat ou d'un ingrédient oralement.
- Les autres doivent alors noter le mot en translittération « française ».
- Mettre les différentes propositions en commun et instaurer une discussion de la classe autour de la translittération la plus adaptée afin de transcrire des sons qui ne sont pas toujours présents dans l'inventaire du français.

### d. Le jeu du téléphone : un.e élève écoute la commande d'un plat, la répète à son/sa camarade de droite et ainsi de suite. L'élève au bout de la chaîne doit noter et / ou retrouver la commande entendue.

### e. Pour simplifier le jeu, utiliser l'extension « Petit Chef » avec moins de cartes et des locuteurs enfants.

### f. Pour accentuer l'entraide, l'interaction et la coopération entre les Cuistots, utiliser l'extension « Grand Chef ».

### g. Pour complexifier le jeu, utiliser l'extension « Boisson Comprise » qui oblige à retrouver une proposition écrite parmi des propositions entendues.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés** à :

#### 1. Coopérer :

- Pour les premières parties, commencer avec des petits groupes de quatre, puis augmenter progressivement le nombre d'élèves.
- Si possible, réaliser l'activité en demi-groupe lors de la première utilisation du jeu.

#### 2. Prendre des notes :

- Pour les élèves dysgraphiques, le rôle du Maître d'hôtel peut s'avérer compliqué.



## AUTOUR DU JEU

- **Français** : créer un livre de recettes régionales, expressions francophones, recherches sur les langues régionales, le livret "les dessous des cartes", débat sur les langues régionales à l'école, initiation au plurilinguisme.
- **Langues** : créer un livre des recettes traditionnelles, écrire des recettes et réaliser des vidéos de démonstration culinaire dans la langue étudiée.
- **Éducation musicale** : la prononciation et les sons.
- **Histoire** : instauration du français comme langue officielle, les différentes habitudes culinaires au fil de l'histoire et des continents, cartographie des différentes langues au sein de l'établissement.



### RESSOURCES

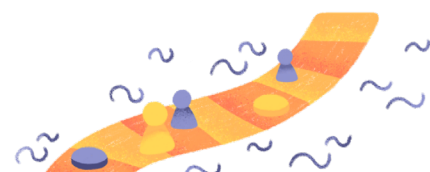
Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Projet sur la diversité linguistique](#)

[Écoutez le podcast](#)





# GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →											
Être organisé											
Utiliser l'application											
Écouter les autres											
Coopérer											
S'entraider											
Être autonome											
Tenir son rôle en respectant celui de ses camarades											
Savoir prendre des décisions en situation de stress											
Respecter les consignes											
Être fair-play											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de m'organiser



2. Je suis capable d'utiliser l'application



3. Je suis capable d'écouter les autres



4. Je suis capable de coopérer



5. Je suis capable d'aider les autres



6. Je suis capable d'être autonome



7. Je suis capable de prendre des décisions en situation de stress



8. Je suis capable de tenir mon rôle en respectant celui des autres



9. Je suis capable de respecter les consignes



10. Je suis capable d'être fair-play

