

Activité coup de cœur



TITRE DE L'ACTIVITÉ		Jeopardy sur les figures de style	
ACTIVITÉ DE		Marc-André Bergeron	
Nombre de participant-es	Nombre d'équipes	Durée de l'activité	Intensité d'animation
40	6	☐ Courte (< 30 minutes) ☐ Développée (entre 30 et 60 minutes) ☒ Élaborée (> 60 minutes)	☐ Faible ☒ Moyenne ☐ Élevée
Modalité de formation des équipes			
Selon les îlots (si le cours est donné dans les CLAAC), ou en équipes formées au hasard de la manière désirée. Comme il s'agit d'un jeu de rapidité et de connaissances, il n'y a pas de rôles attribués : les équipes doivent arriver à une réponse en équipe!			
Déroulement		Matériel	
- Les étudiant-es ont une période d'une quinzaine de minutes pour voir la théorie sur les figures de style dans le <i>Pas à Pas</i> (cahier de théorie du cours de littérature). Ils doivent prêter attention aux catégories, aux différentes figures ainsi qu'à leur définition et exemples. - Une fois la partie « théorique » terminée, l'enseignant-e présente le jeu Jeopardy : un tableau de six colonnes qui contiennent chacune cinq cases est présenté. Chaque colonne représente une catégorie de figure de style (atténuation, insistance, mélange, etc.) et chaque case représente un montant en argent (200, 400, 600, 800 et 1000\$). Derrière chaque case, il y a une phrase contenant une figure de style. Plus le montant est élevé, plus la figure est difficile à trouver. - À tour de rôle, les équipes doivent lancer un dé. Elles devront alors choisir pour quel montant elles joueront SELON LA CATÉGORIE QUI AURA ÉTÉ DÉCIDÉE PAR LE DÉ. Si le dé atterri sur le 3, ils doivent choisir dans la 3^e colonne. Cela force les étudiant-es à connaître toutes les catégories, et non pas de tout miser sur la même. - Une fois le montant choisi, l'enseignant-e affiche la phrase correspondant à la case et les étudiant-es de l'équipe ont jusqu'à la fin de la musique pour chercher dans le <i>Pas à Pas</i> et dans leur note et offrir une réponse. Internet ou les outils technologiques sont interdits! - La réponse doit obligatoirement contenir les éléments suivants : la figure de style dont il s'agit, et justifier pourquoi elles attribuent cette figure de style. - Si la réponse est jugée bonne, l'équipe amasse le montant de la question. Si la réponse est jugée erronée, le dé doit être relancé par l'équipe qui s'est trompée : le numéro inscrit par le dé détermine quelle équipe aura droit au droit de réplique. Cela permet de mettre un niveau de chance au jeu et d'ainsi diminuer le stress de performance des étudiant-es. - L'équipe gagnante est celle qui amassera le plus gros montant d'argent à la fin du jeu.		- Powerpoint réalisé au préalable. De beaux <i>templates</i> peuvent être trouvés sur Internet qu'il ne reste qu'à remplir! - Un dé. J'utilise un gros dé en mousse que les étudiants peuvent lancer en classe. - Un faux micro si tu souhaites incarner le rôle d'animateur de jeu télévisé. - Musique.	

Points forts	Difficultés à prévoir
• Implication importante des étudiant-es. • Activités concrètes pour l'assimilation de la matière. • Période de jeu agréable et pertinente. • Permet d'éviter l'enseignement magistral.	• S'ils ont le manuel de théorie (dans mon cas, le <i>Pas à Pas</i>) et que le PowerPoint est fait, je n'ai jamais rencontré de problème.
Pourquoi avoir retenu cette activité	Contextes d'utilisation
• C'est une activité qui est l'une des préférées des étudiant-es chaque année. • Il est rare de voir les étudiant-es se pencher si fortement sur la théorie et essayer de la comprendre (il y a un jeu à gagner, quand même!) • Cela permet de rendre un cours chargé et important en expérience ludique qui marque positivement les étudiant-es!	• Cours théorique sur de la nouvelle matière dans le cas du 101 où les étudiant-es apprennent les procédés stylistiques pour la première fois. • Cours théorique pour revoir la matière vue plus tôt pour un cours de 102 ou 103.
Et si c'était à refaire...	
• Je le fais chaque année, c'est toujours une réussite!	