

Dossier pédagogique

Jouer en classe à



Table des matières

Avant-propos.....	2
Prise en main rapide du jeu	3
Intérêts pédagogiques du jeu	4
Utiliser le jeu <i>So Clover!</i> avec sa classe	
<i>So Clover!, un jeu pour développer ses compétences disciplinaires</i>	
Les fiches pédagogiques.....	8
1) <i>Je me narre !</i>	9
2) <i>Le face-à-face</i>	10
3) <i>La machine à histoires</i>	11
4) <i>Alphaspeed</i>	13
5) <i>Reliez-les tous !</i>	15
6) <i>Rencontre avec l'auteur</i>	17
7) <i>L'âme d'un poète</i>	19
8) <i>Vidéorègles</i>	20



Avant-propos

Ce jeu a été créé en 2020 par **François Romain**. Ce nom ne vous dit peut-être pas grand-chose, mais il est cependant une figure centrale du paysage ludique belge.

Et pourtant, avant d'entrer dans le monde du jeu, François Romain a d'abord été comédien, et même policier. Il a ensuite été engagé par Asmodee Belgique. Ce poste lui a permis, entre autres, d'animer le belgoludiconews (qui ne comptait pas moins de 200 épisodes), durant lequel il faisait découvrir au grand public les nouvelles sorties ludiques. Il a travaillé pour Repos Production, qu'il a quitté il y a peu pour commencer une nouvelle aventure avec un nouvel éditeur de jeux de société, CAPTAIN GAMES.

So Clover! est un jeu de société collaboratif d'association d'idées, qui fait l'unanimité lors des soirées jeux entre amis ou en famille. Et pourquoi pas à l'école ?

Au-delà de l'aspect ludique, nous sommes convaincus que le jeu *So Clover!* – tout comme le jeu dans sa globalité – a un intérêt certain au sein des classes. Nous vous exposerons son intérêt pédagogique ainsi que les compétences qui y sont développées.

Dans ce dossier, qui se veut pratique, nous nous intéresserons à la manière dont ce jeu pourra être exploité dans le cadre scolaire et pour un grand nombre de joueurs.

Ensuite, nous vous proposerons une série d'activités transposables afin d'exploiter *So Clover!* dans toutes ses dimensions. Toutes ces activités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres.

Elles pourront aussi être adaptées en fonction de vos objectifs, de vos besoins, de votre groupe d'élèves.

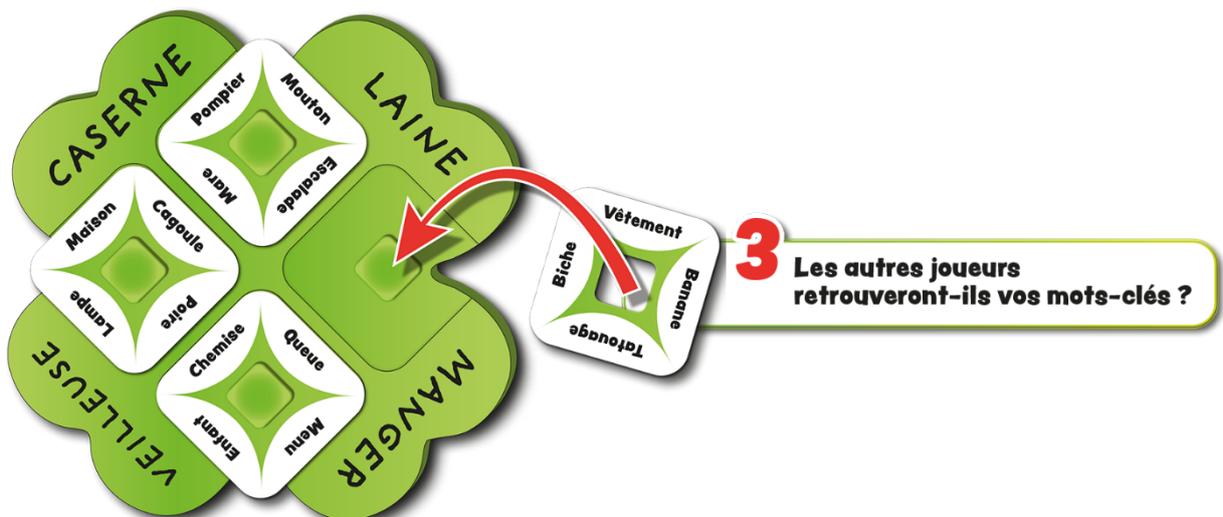
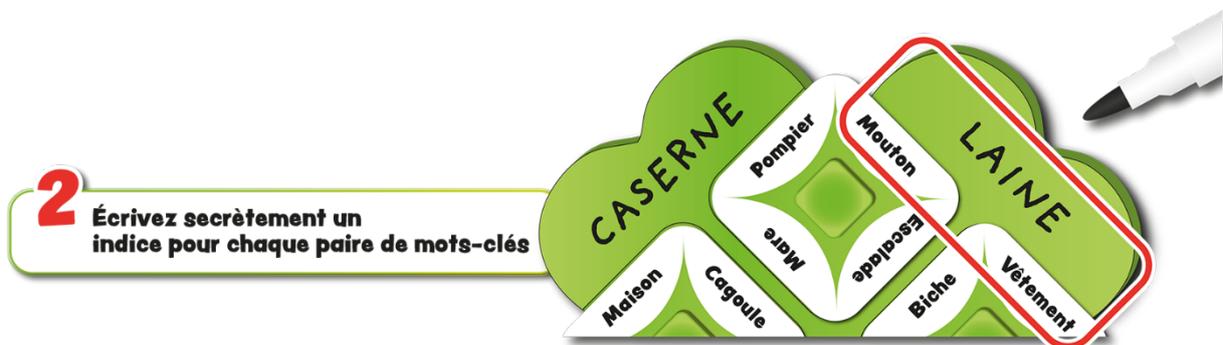
Libre à vous de réfléchir encore à d'autres utilisations possibles. Cette liste n'est donc pas exhaustive.

Ludiquement vôtre,

Frédéric Cogghe (Ludismart) & Repos Production

Le principe du jeu

Piochez 4 cartes au hasard et placez-les sur le trèfle.



Les règles détaillées sont disponibles sur <https://www.rprod.com/fr/games/so-clover>.

Intérêts pédagogiques du jeu

Les jeux de société, par le respect des règles qu'ils imposent et par les relations entre joueurs qu'ils induisent, favorisent l'acquisition progressive des domaines constituant le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans le cadre scolaire, le jeu, en tant qu'outil pour apprendre, est un moyen pédagogique efficace pour contribuer à la formation de la personne et du citoyen tout en favorisant l'apprentissage du langage pour penser et communiquer.

Dans une classe, il sera parfois le déclencheur qui permettra aux élèves de renforcer leur attention, d'être plus motivés, et ce, tout au long de l'activité. Il pourra également être un activateur de savoirs antérieurs ou en cours d'acquisition.

***So Clover!*, un jeu pour développer ses compétences disciplinaires**

Selon l'âge, la matière enseignée, le moment choisi, vous pourrez facilement trouver un intérêt à ce jeu, tant les pistes pédagogiques seront nombreuses.

Nous vous proposons ci-dessous plusieurs pistes à explorer avec votre classe :

En français :

- Renforcer le vocabulaire à l'oral
- Renforcer le bagage lexical
- Créer des champs lexicaux
- Associer deux idées
- Répertorier dans un carnet les mots-indices observés durant les parties
- Établir des définitions des mots devinés
- Aborder les homophones
- Aborder les antonymes
- Aborder les mots de la même famille
- Écrire des textes en y insérant les mots sur la carte
- Aborder l'ordre alphabétique
- Travailler sur la nature des mots

Pour les classes de langue (anglais, espagnol, néerlandais, etc.) :

- Pour aborder le vocabulaire, pourquoi ne pas demander aux élèves d'écrire leurs indices dans une autre langue ?
- Pour un niveau de difficulté plus important, vous pouvez également jouer avec les règles de base après avoir acheté la version de la langue enseignée.

Pour les classes FLA ou DASPA :

1° Vous choisissez vous-même les cartes qui composeront le trèfle (plateau de jeu) afin de simplifier les associations d'idées.

2° Vous pouvez également créer vos propres cartes (avec des mots appris ensemble) en suivant le format des cartes.

Pour les élèves primo-arrivants ou assimilés qui commencent à bien se débrouiller en français, *So Clover!* peut donc se révéler très riche. Le jeu leur permettra d'accroître leur vocabulaire de manière ludique.

So Clover!, un jeu pour développer ses compétences transversales

- Respecter une consigne, une règle
- Faciliter l'expression orale
- Faciliter la communication au sein d'un groupe
- Valoriser certains élèves en difficulté
- Reasonner avec logique
- Émettre des hypothèses
- Pratiquer la déduction
- Travailler la mémoire à court et à moyen terme
- Aider à vaincre la timidité
- Prendre sa place au sein d'un groupe
- Développer l'imaginaire et la créativité des élèves (l'idée que les autres ne trouveront pas)
- Augmenter la rapidité de réflexion et d'esprit
- Faire preuve de curiosité culturelle
- Prendre des décisions
- Se mettre à la place de l'autre (et de son univers sémantique)
- Développer la confiance en soi, en l'enseignant

Jouer en groupe permettra également de :

- Créer du lien entre les joueurs
- S'entraider pour réussir ensemble dans le respect de tous
- Améliorer la communication positive avec autrui
- Encourager une dynamique de groupe
- Mieux comprendre et mieux accepter les règles en gagnant ou en perdant tous ensemble
- Considérer les autres joueurs comme des alliés et non comme des adversaires
- Échanger avec l'autre (dans le cas des duos)
- Se mettre d'accord sur une solution commune
- Accepter le développement de chaque être
- Enrichir les relations entre joueurs
- Développer la collaboration

- Travailler en équipe
- S'auto-évaluer et, si besoin, s'ajuster

D'autres variantes :

Avec les plus jeunes (ou pour des groupes en difficulté scolaire) :

De prime abord, nous ne conseillons pas ce jeu dans sa forme originelle pour ce type de public.

Dans un premier temps, nous vous invitons à y aller progressivement :

1° Avec 2 cartes uniquement :

- associer uniquement 2 mots (2 cartes choisies par vos soins)
- associer uniquement 2 mots (2 cartes choisies au hasard)

Il sera intéressant d'évaluer collectivement la qualité des indices (étoiles ?) et de savoir pourquoi c'est un bon indice (après la partie).

2° Avec 4 cartes ensuite, mais avec des ajustements :

- Choisir au préalable les 4 cartes, mais vous pouvez laisser une chance de plus de retrouver l'ordre des 4 cartes

Ensuite, les élèves seront parés pour profiter pleinement du jeu.

Jouer par 2 : c'est possible !

Chaque élève prend un plateau et 4 cartes qu'il vient placer dessus. Chacun, de son côté, associe les mots pour trouver les indices qui permettront à l'adversaire de retrouver le bon ordre des cartes. Ils gagneront des points de victoire ensemble, en accumulant leurs points au fil de 3 manches, par exemple.

LES FICHES PÉDAGOGIQUES



Je me narre !

1

Cette activité permettra à vos élèves de mettre leur créativité et leur faculté d'improvisation en avant en racontant des histoires avec contraintes.

Matériel :

- Le jeu *So Clover!*
- Un minuteur (1 minute)
- Un dé

But : être le joueur ou l'équipe qui raconte l'histoire la plus drôle.

Déroulement :

1° Chaque joueur ou (équipe) reçoit une carte qu'il place devant lui, face à l'ensemble des joueurs. Ceux-ci ont 30 secondes pour prendre connaissance des 4 mots de la carte. Le dernier joueur à avoir vu une pièce de théâtre commence.

2° Dès qu'il est prêt, le joueur lance le dé. La valeur du dé détermine le genre de l'histoire à raconter.

1 : drame	4 : science-fiction
2 : horreur	5 : aventure
3 : comédie	6 : policier

Il a une minute pour raconter son histoire. Ensuite, le joueur placé à sa droite débute la sienne, en gardant la même thématique. Et ainsi de suite pour tous les joueurs.

Le vote :

À la fin du tour, lorsque tous les joueurs ont raconté leur histoire, ils passent au vote. Chacun choisit l'histoire qu'il a préférée. Le joueur qui obtient le plus de votes gagne.

Conseils :

- Vous pouvez changer les thèmes selon vos envies (à la piscine, dîner de famille, etc.)
- Vous pouvez effectuer plusieurs tours. Chaque tour permet alors de gagner 1 point.

Compétences sollicitées :

Parler :- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message
- Utiliser et identifier les moyens non verbaux

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

Le face-à-face

2

Cette activité permettra à vos élèves d'améliorer leur vocabulaire.

Matériel :

- Le jeu *So Clover!*

But : être le joueur ou l'équipe qui comptabilise le plus de points.

Déroulement :

Formez des trios. Un des trois équipiers est l'arbitre, les 2 autres sont les joueurs. L'arbitre prend 4 cartes face cachée. Il dispose le trèfle entre les 2 joueurs, qui se font face.

Manche 1 : À son signal, l'arbitre retourne les 2 premières cartes et les positionne côte à côte sur le trèfle. Le joueur qui donne le plus rapidement possible un mot reliant les deux mots (*exemple : voiture et lumière = phare*) gagne 1 point.

Manche 2 : L'arbitre dépose ensuite une troisième carte. La consigne est la même.

Manche 3 : Pour la manche suivante, lorsque l'arbitre pose la dernière carte, il faut être le premier à donner 2 mots : le premier mot relie les 2 dernières cartes posées et le second relie la dernière carte posée et la toute première, car les 4 cartes sont à présent posées sur le trèfle. Cette manche permet également au joueur le plus rapide de gagner 1 point.

Celui qui a le plus de points à la fin des trois manches remporte la partie. Les joueurs changent de rôle (un joueur reste joueur, l'autre joueur devient arbitre et l'arbitre devient joueur).

Le cumul des points des 3 parties permet de connaître le vainqueur.

Variantes :

- Vous pouvez également y jouer à 2 équipes (de nombre égal), qui se font face. L'arbitre a la même fonction, mais utilise plus de cartes (comptez une vingtaine). Le joueur perdant est éliminé (et peut prendre le rôle de l'arbitre), tandis que le gagnant joue directement contre un joueur de l'équipe adverse. Le but est ici d'éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse. Les cartes sont superposées sur les cartes déjà jouées ou remplacées – selon vos envies.
- La 3^e manche peut rapporter 2 points plutôt qu'1 seul.

Compétences sollicitées :

Parler/Écouter : - Orienter son écoute en fonction de la situation de communication
- Élaborer des significations

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

La machine à histoires

3

Cette activité permettra à vos élèves d'aborder la production de textes avec contrainte(s).

Matériel :

- Le jeu *So Clover!*
- La fiche d'activité « La machine à histoires »

But : créer un texte de 10 lignes au maximum en y intégrant les 4 mots d'une carte du jeu *So Clover!*

Déroulement :

1° Jouez une partie de *So Clover!* avec vos élèves.

2° À la fin de la partie, chaque équipe ou joueur reprend son trèfle (plateau) en prenant soin de laisser les 4 cartes.

2° Demandez-leur de rédiger un texte de 10 lignes au maximum incluant les 4 indices du jeu.

Variantes :

- Utilisez les mêmes mots pour tous les élèves (une seule carte pour la classe).
- Limitez ou augmentez le nombre de mots (en fonction de l'âge).
- Vous pouvez leur donner d'autres contraintes (sur le genre ou le type de texte, etc.).
- Pour les plus grands, vous pouvez exiger plus de 10 lignes.
- Vous pouvez utiliser tous les mots qui se trouvent sur les cartes (16) et, peut-être, difficulté extrême, y intégrer les 4 indices qu'ils ont écrits sur le trèfle.

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

Écrire : - Élaborer des contenus

- Traiter les unités lexicales

- Utiliser les unités grammaticales et lexicales

- Assurer l'organisation et la cohérence du texte

- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication

- Assurer la présentation

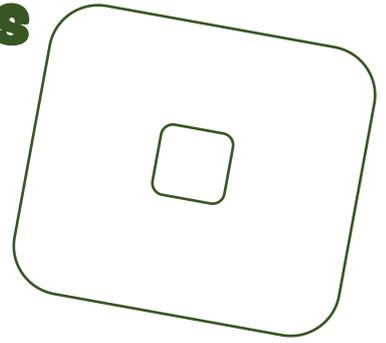
Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

La machine à histoires

Retranscris d'abord les 4 mots de ta carte sur celle qui se trouve à droite.

À l'aide des 4 mots de la carte, **crée un texte de 10 lignes**. Commence par un brouillon (1^{er} jet). Dès que tu as terminé, **fais corriger ton texte** par ton professeur. Ensuite, **recopie ton texte** en faisant bien attention à ne pas refaire les mêmes erreurs.

Souligne les 4 mots dans ton texte.



A large rounded rectangular area containing 10 horizontal dotted lines for writing.

Alphaspeed

4

Cette activité permettra à vos élèves d'améliorer leur rapidité de lecture, mais également de classer des mots dans l'ordre alphabétique.

Matériel :

- Les cartes du jeu *So Clover!* (5 cartes par binôme)

But : être l'élève le plus rapide pour replacer les cartes dans l'ordre alphabétique.

Vous répartissez votre groupe en binômes, qui sont soit joueurs, soit arbitres. Vous distribuez 5 cartes par groupe, que les élèves alignent devant eux :



Au signal de l'enseignant, les élèves « joueurs » doivent replacer les mots de la première ligne (de couleur jaune) dans l'ordre alphabétique. Dès qu'ils ont terminé, l'arbitre valide.



Si c'est correct, les joueurs tournent toutes leurs cartes d'un quart de tour vers la droite pour avoir 4 nouveaux mots et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils finissent de placer dans l'ordre les mots de la dernière ligne (de couleur jaune).



Si l'arbitre valide, il crie « ALPHASPEED ». Le premier joueur à terminer gagne la partie.

À la fin de la partie, les élèves échangent les rôles.

Compétences sollicitées :

- Lire :
- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication
 - Tenir compte des unités grammaticales
 - Traiter les unités lexicales

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊		

Reliez-les tous !

5

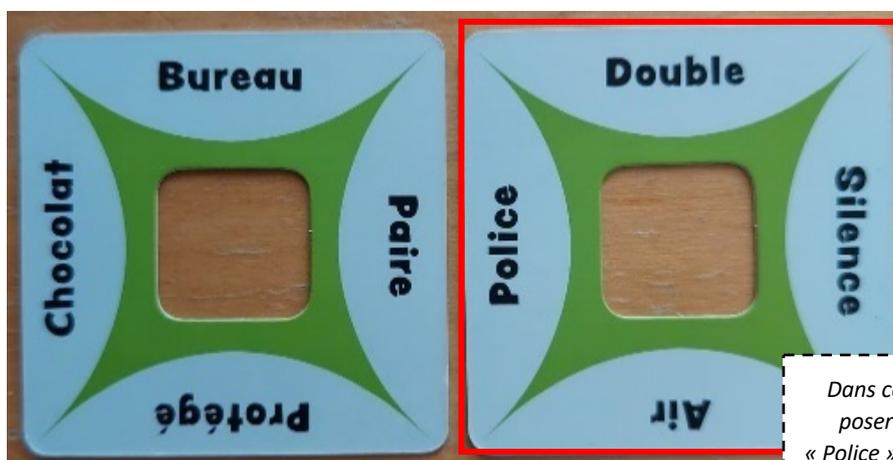
Cette activité permettra à vos élèves de créer des histoires avec contrainte.

Matériel :

- Les cartes du jeu *So Clover!* (5 cartes par élève)
- La fiche photocopiable « Conte-moi »

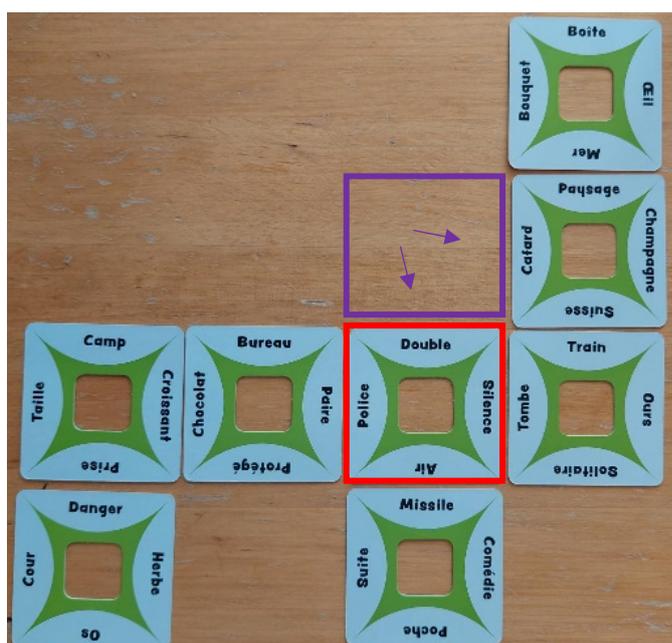
But : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Chaque élève reçoit 5 cartes du jeu et les pose devant lui, face cachée. Vous placez une carte face visible au centre. Tous les joueurs retournent leur première carte. Celui qui est assis à votre gauche commence. Pour déposer une de ses cartes, l'élève doit trouver un lien entre deux mots (un de sa carte et un de la carte centrale, ici en rouge).



Dans cet exemple, j'ai décidé de poser ma carte devant le mot « Police ». Si j'associe ce mot au mot « paire », j'obtiens le mot menottes. Je peux poser ma carte. Au joueur situé à ma gauche de continuer.

Après plusieurs tours, voici ce que cela peut donner :



Si vous décidez de placer votre carte à l'endroit du carré mauve, assurez-vous que tous les mots conviennent. Vous devez alors associer votre mot avec les mots « double » et « cafard » (flèches mauves). Si ce n'est pas possible, vous devez trouver un autre endroit pour placer votre carte.

Les joueurs peuvent passer leur tour.

Lorsqu'un joueur dépose sa dernière carte, les joueurs effectuent encore un tour complet. Tous ceux qui ont déposé toutes leurs cartes gagnent la partie.

Compétences sollicitées :

- Lire/Parler :
- Élaborer des significations des contenus
 - Traiter les unités lexicales
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales
 - Assurer l'organisation et la cohérence du message
 - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

Rencontre avec l'auteur

6

Cette activité permettra à vos élèves de découvrir l'auteur du jeu par le biais d'une capsule vidéo.

Matériel :

- La fiche « Rencontre avec l'auteur »
- [https://fb.watch/cHMXFOqNxCl/](https://fb.watch/cHMXFOqNxCl)



But : répondre le plus justement possible aux questions.

Déroulement :

Intéressons-nous à l'auteur du jeu : François Romain.

Dans cette vidéo, celui-ci explique le processus de création du jeu, et vous parle également de sa vie.

1° Visionnez avec vos élèves la vidéo une première fois, sans support autre qu'une feuille et de quoi écrire. Les élèves peuvent inscrire les renseignements qu'ils souhaitent.

2° Distribuez l'activité « Rencontre avec l'auteur ». Laissez-leur un temps pour s'imprégner des questions, sans y répondre.

3° Visionnez à nouveau la capsule vidéo, sans avoir le questionnaire sous les yeux.

4° À la fin de celle-ci, proposez-leur un temps pour répondre aux questions.

5° Visionnez une dernière fois la capsule et, pour finir, laissez-leur un temps pour compléter ou même corriger leurs réponses.

À la fin de l'activité, ramassez tous les questionnaires, puis, si vous le souhaitez, corrigez oralement avec tous les élèves.

Attention : la vidéo se trouve sur Facebook.

Compétences sollicitées :

Écouter : - Orienter son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Écrire : - Élaborer des contenus

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊		

Rencontre avec l'auteur



Réponds aux différentes questions qui te sont posées à propos de l'auteur.

1) Quels sont le prénom et le nom de l'auteur ?

.....

2) Combien de temps lui a-t-il fallu pour éditer son jeu de société ?

.....

3) Que veut dire l'expression « à brûle-pourpoint » utilisée par l'auteur ?

être heureux

en étant sûr de soi

sans que l'on s'y attende

4) Combien de jeux a-t-il possédés au maximum dans sa ludothèque ?

.....

5) Comment le jeu s'appelait-il avant « *So Clover!* » ?

.....

6) Pourquoi avoir choisi ce nom ?

.....

7) Cite deux métiers que l'auteur a déjà exercés ?

.....

8) Cite les trois éléments du logo de Repos Production. Redessine-le.

.....

.....

.....

Si tu devais retenir une chose de cette entrevue, que dirais-tu ?

.....

.....

L'âme d'un poète

7

Cette activité permettra à vos élèves de s'exercer à la poésie en partant de l'outil jeu.

Matériel :

- Un dé
- Les cartes du jeu *So Clover!* (1 carte par élève)
- Une feuille et de quoi écrire
- Un dictionnaire éventuellement

But : produire une poésie à partir d'une contrainte donnée.

Déroulement :

Distribuez à chaque élève une carte du jeu. À partir de celle-ci, chacun doit créer une poésie avec contrainte. Pour ce faire, lancez le dé (ou demandez à l'un d'entre eux de le faire). La face du dé détermine la forme de la poésie :

1° Prose : le poème ne nécessite pas de vers.

2° Calligramme : le texte est disposé pour former un dessin avec les mots. Celui-ci représente en général une silhouette en rapport avec la thématique en question.

3° Sonnet : un poème de 14 vers répartis en 4 strophes, 2 quatrains (strophes de 4 vers) suivis de 2 tercets (strophes de 3 vers).

4° Rondeau : un poème à forme fixe comptant au total 13 vers.

5° Haïku : le haïku se compose de 3 vers (le premier et le dernier vers comptent 5 syllabes et celui du milieu en compte 7).

6° Acrostiche : texte poétique dont les premières lettres de chaque vers forment un mot lorsqu'on les lit à la verticale.

Variantes :

- Produire en groupe une poésie.
- Vous pouvez réduire les mots à insérer ou en ajouter.

Compétences sollicitées :

- Écrire
- Élaborer des contenus
 - Traiter les unités lexicales
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales
 - Assurer l'organisation et la cohérence du texte
 - Orienter son écrit en fonction de la situation de communication
 - Assurer la présentation

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

Vidéorègles

8

Cette activité permettra à vos élèves de manipuler leur Smartphone tout en développant leur esprit de synthèse ainsi que leur technique quant à la réalisation d'une vidéorègle.

Matériel :

- Un Smartphone
- La boîte du jeu *So Clover!*

But : réaliser la vidéorègle du jeu.

Déroulement :

Une vidéorègle est une capsule vidéo des règles du jeu.

Énoncez les règles du jeu *So Clover!* à vos élèves. Laissez-les jouer quelques parties. Ensuite, demandez-leur d'expliquer les règles du jeu, en se filmant ou en filmant le jeu à l'aide de leur Smartphone ou de tout autre appareil permettant de créer des vidéos.

Pour cela, ils pourront s'inspirer d'autres exemples. En voici 3 (pour le jeu *Just One*) :

[exemple 1](#) [exemple 2](#) [exemple 3](#)

À l'aide de leur Smartphone (ou d'une tablette, etc.), les élèves doivent, par groupe de 3 :

1° Créer un script pour la vidéorègle

2° Filmer l'explication des règles à l'aide d'une boîte de jeu

3° Vous envoyer la vidéo produite.

Attention :

La vidéorègle doit obligatoirement se faire en un seul plan (pas de montage donc).

Variantes :

- Cette activité convient pour les autres jeux de société Repos Production.
- Si vous ne disposez pas du matériel nécessaire, vous pouvez demander aux élèves de créer un document avec les règles du jeu expliquées et illustrées par leurs soins.

Compétences sollicitées :

Toutes les compétences en français sont travaillées.

+ Compétences transversales :

- Utiliser des outils de travail audiovisuels (Smartphone ou tablette)
- Gérer le temps de réalisation d'une activité
- Travailler en équipe

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

A large rectangular area containing 25 horizontal dotted lines, intended for writing or drawing.