



Un jeu de "memory du CDI"

publié le 21/05/2026 - mis à jour le 22/05/2026

Descriptif :

Un jeu rapide à mettre en place pour découvrir le CDI et l'univers du livre à l'entrée au collège.

Sommaire :

- Contexte et objectifs de la séance
- Plus-value du numérique pour cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de l'activité

En arrivant dans ce nouvel établissement, le principal et son adjointe m'ont demandé si je souhaitais participer à la semaine d'intégration des élèves de 6ème. J'ai bien évidemment profité de cette occasion de mieux connaître les élèves et je leur ai proposé une activité de "memory du CDI" ainsi que l'utilisation du jeu "[Rester net sur le Net !](#)" de la CNIL.

● Contexte et objectifs de la séance

○ Contexte de l'activité

Cette activité a été proposée aux élèves de sixième lors de leur séjour d'intégration au collège, 2 semaines après la rentrée des classes. Les élèves partent 3 jours au camping municipal de la commune voisine et participent à de nombreuses activités, encadrées par les enseignants d'EPS, de français, de mathématiques, de SVT, d'arts-plastiques, d'histoire-géographie et d'EMI.

Les élèves sont répartis dans des groupes mélangeant 2 classes afin de faire connaissance. Ils sont 12 maximum, cela facilite la mise en binôme pour la coopération.

○ Objectifs de l'activité

Les objectifs de cette séance sont les suivants :

- participer à une activité en binôme pour mieux se connaître,
- découvrir ou enrichir le vocabulaire des élèves autour du livre.

● Plus-value du numérique pour cette séance

- Pour l'enseignant :
 - Utilisation d'un outil d'infographie pour faciliter la génération du logo du CDI.
 - Utilisation d'un outil d'infographie pour faciliter la génération des cartes de jeu.
 - Utilisation de l'IAg [Le Chat](#) de Mistral pour générer plus facilement les associations par paire.

● Modalités de mise en œuvre

- Le niveau visé : cette séance a été conçue pour des élèves de 6ème mais peut intéresser tous les niveaux.
- La durée de l'activité : 30/45 minutes.
- Applications numériques utilisées :
 - outil d'infographie
 - outil d'IAG
- Les pré-requis à cette séance : aucun

● Déroulement de la séance

Chaque activité de groupe dure 1h30. Les enseignants participants sont libres de choisir comment occuper ce temps.

La première activité de 45 minutes faite avec les élèves est celle avec le jeu "Rester net sur le Net !" de la CNIL. J'ai imprimé et plastifié les cartes afin de pouvoir me resservir du jeu dans l'année. Les élèves se mettent en binômes. Un groupe lit la question piochée et les autres doivent répondre en plaçant la carte réponse devant eux sur la table. Les élèves qui répondent doivent discuter entre eux de la bonne réponse et argumenter lorsqu'ils ne sont pas d'accord. Si toutes les réponses sont bonnes, j'apporte quelques informations complémentaires à la réponse lue et on passe à la question suivante. S'il y a des erreurs, le binôme qui a lu la question annonce un gage aux perdants. Étant en extérieur, les gages étaient : 3 fois le tour des tentes à cloche-pied, 10 squats, 5 pompes, 15 jumping-jack... Les élèves ont beaucoup apprécié cette activité, surtout lorsqu'il fallait donner des gages !

Pour la deuxième activité de 45 minutes, j'ai décidé de créer mon propre jeu afin de pouvoir parler du CDI, des livres et de la lecture avec les élèves. Sans autre matériel disponible qu'une table et 2 bancs, j'ai voulu concevoir un jeu de memory, assez facile à expliquer et à mettre en place. Pour cela, j'ai réfléchi à ce que je voulais aborder avec les élèves et j'ai créé des catégories :

- genres et types de livres,
- vocabulaire du livre,
- éléments de l'histoire,
- métiers du livre.

J'ai commencé à créer mes paires mais je n'en n'avais pas assez pour que le jeu soit intéressant à plusieurs. Aussi, j'ai utilisé l'IAG Le Chat de Mistral pour qu'il m'aide à trouver d'autres paires. Je lui ai fourni celles que j'avais déjà et je lui ai demandé de compléter ma liste. Il a bien réalisé la tâche et m'a même proposé une nouvelle catégorie : jeux de mots.

A partir de là, j'ai utilisé Canva Edu pour la conception graphique des cartes. N'ayant pas trouvé de modèle de cartes vierges, j'ai créé mes propres zones de texte. J'ai mis en couleurs les thématiques pour aider les élèves à associer les paires.

Pour le premier groupe d'élèves, j'ai déposé sur la table l'ensemble des cartes, logo du CDI visible. Il leur a été difficile de trouver des paires car il y avait trop de cartes. Ils se sont vite lassés du jeu.

Pour les groupes suivants, je n'ai utilisé que les catégories "vocabulaire du livre" et "éléments de l'histoire".

Cependant, même avec moins de cartes, les élèves ont eu beaucoup de difficultés à trouver les paires. J'ai pu constater que les élèves ne maîtrisaient pas le vocabulaire utilisé.

Canva est désormais une ressource numérique disponible dans le GAR (Gestionnaire d'Accès aux Ressources) de l'Education Nationale. Une utilisation de Canva via l'interface du Médiacentre permet la conformité au RGPD et la protection des données des élèves et des enseignants. Elle est gratuite selon le modèle "Freemium"¹

► [Canva dans le GAR : un accès gratuit et sécurisé](#) ↗

Une vigilance cependant : Canva intègre un outil d'intelligence artificielle générative, ce qui nécessite d'en

prendre compte dans l'énoncé des consignes de travail à destination des élèves et d'exercer une vigilance pour rester conforme au [cadre d'usage de l'IA en éducation](#).

Une alternative conforme au RGPD et sans IA pour la création de visuels :

▶ [Digidesign by La Digitale](#)

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Domaine 1 "Les langages pour penser et communiquer" : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral.
- Domaine 3 "La formation de la personne et du citoyen" : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement pour développer une conscience civique.

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#)

- Communication et collaboration
 - Interagir
 - Collaborer
- Protection et sécurité
 - Protéger les données personnelles et la vie privée

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#)

- Environnement professionnel
 - Se former, développer une veille
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
 - Gérer des ressources

● Bilan critique de l'activité

Pour avoir testé ce jeu avec les élèves de sixième, je me suis rendue compte que beaucoup d'entre-eux ne connaissaient pas le vocabulaire du livre, de l'édition, de l'intrigue...

Pour que les élèves puissent utiliser ce jeu et se sentir en confiance, je pense qu'il faut commencer par les catégories les plus simples "genres et types de livres" et "les métiers du livre".

On peut aussi penser utiliser ce jeu en français avec les autres niveaux en activité de fin d'année ou en introduction à une séance préparant au dispositif "**Jeunes en Librairie**".

J'utilise l'intelligence artificielle générative (IAG) Le Chat de Mistral sans compte connecté, me permettant ainsi de ne pas avoir de "biais" d'information liés à notre métier et nos missions.

Canva Edu est particulièrement pratique pour la conception graphique du jeu de cartes. Attention cependant à l'impression puisque l'imprimante possède ses propres paramètres et l'impression recto/verso n'a pas pu être possible dans mon projet. J'ai imprimé chaque page séparément pour associer chaque recto/verso que j'ai ensuite plastifié pour une meilleure durabilité.

Par rapport au format des cartes de jeu, elles sont un peu petites pour faciliter la lecture et la manipulation. Si je dois réimprimer ce jeu, il faudra agrandir la taille des cartes et du texte.

(1) Freemium : modèle économique dans lequel la gratuité est offerte sous certaines conditions et dans certaines limites, pouvant évoluer dans le temps selon la stratégie de l'entreprise. Dans ce contexte les enseignants se voient parfois offrir une version dite "éducation", offrant les fonctionnalités

"Premium" qui sont payantes pour d'autres clients.

Document joint



EMI - memory du CDI (PDF de 411.2 ko)

Découverte ou enrichissement du vocabulaire du livre par le jeu.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.