





Des cartes et des hommes

JEU : Hearthstone

NIVEAU: B1

DUREE APPROXIMATIVE: 1h30 / 1h45

COMPETENCES:

Expression orale	
Expression écrite	
Compréhension écrite	
Compréhension orale	

OUTILS D'APPRENTISSAGE: Internet, logiciel d'édition d'images.

OBJECTIFS DE LA SEQUENCE:

- Pratiquer le vocabulaire relatif aux préférences
- Travailler la transformation de l'écrit vers l'oral (en présentation)
- Découvrir et travailler le vocabulaire spécifique de Hearthstone

ACTIVITES

1. Activité 1 - Présenter son deck

Les apprenants choisissent leur deck préféré (de préférence qu'ils ont construit eux-mêmes, et pas trouvé sur internet), et vont préparer une courte présentation du deck, d'abord à l'écrit, puis à l'oral. Cette activité est prévue pour du travail individuel, mais peut être faite en groupe. Elle est assez souple pour être adaptée et modifiée en fonction du contexte, et des contraintes d'enseignement.

Ils présentent les aspects essentiels du deck et répondent aux questions choisies par l'enseignant. En voici quelques exemples :

- quelle classe
- quel archétype (midrange, aggro, control... + donnent la définition de cet archétype)
- les cartes les plus intéressantes du deck (selon l'apprenant)
- les conditions de victoires du deck
- les synergies intéressantes entre deux ou plusieurs cartes
- leurs résultats en jeu s'ils ont joué ce deck en Compétitif
- les divers avantages/inconvénients du deck (le cout en dust, par ex.)
- les cartes qu'ils préfèrent dans le deck (ou qu'ils n'aiment pas)
- d'où vient le deck (s'ils l'ont inventé, ou trouvé sur internet)
- si le deck n'est pas d'eux, expliquer l'origine du deck (qui l'a crafté, quand, l'origine du deck (souvent les decks de HS proviennent d'idées de Magic : The Gathering)

L'enseignant choisit un certain nombre de questions auxquelles répondre, d'abord à l'écrit, puis qui seront lues/expliquées à l'oral, en fonction du niveau des apprenants.

ACTIVITES

2. Activité 2 - Les bons et les mauvais côtés

La deuxième partie de la présentation consiste à parler du jeu en lui-même, des aspects qu'ils aiment, et des aspects qu'ils aiment moins ou qu'ils voudraient changer.

Les apprenants choisissent trois aspects qu'ils aiment du jeu, qui peuvent être de n'importe quel ordre (pratique de jouer sur une tablette, facile à prendre en main etc...), et trois aspects qu'ils aiment moins.

Pour chaque aspect qu'ils aiment moins, si l'imparfait et le conditionnel ont été traités, c'est l'occasion de leur demander d'expliquer ce qu'ils feraient s'ils pouvaient changer ces aspects. (« Si je pouvais choisir, etc... »). Les apprenants peuvent aussi se contenter de le faire à l'écrit uniquement, cela permettra de mieux développer ces questions, et de travailler l'écrit. Pour un travail à l'écrit, choisir cinq aspects qu'ils aiment (et qu'ils pourraient améliorer), et cinq aspects qu'ils n'aiment pas (et qu'ils pourraient changer).

Cette activité peut être incluse dans la présentation orale, pour une présentation plus conséquente.

PROLONGATIONS POSSIBLES

1. Activité 1

Il est possible de mettre les apprenants en groupe, suite aux présentations, et de les faire tester les decks d'un autre apprenant. On peut ensuite reproduire les deux premières activités et/ou remplacer le deck des apprenants qu'ils présentent par ceux qu'ils ont pu tester. Cela implique qu'ils devront faire un peu de recherche pour comprendre les origines, ou obtenir les réponses à certaines questions.