J'adopte un jeu **d'évasion pédagogique**

La maison de papier

Fais réviser les temps du passé en menant l'enquête : un jeu d'évasion FLE prêt à imprimer.

TYPE	MODALITÉ	DURÉE	EFFECTIF	NIVEAU
Jeu sérieux	Présentiel / Distanciel	30 à 60 min	Petit à moyen groupe	Intermédiaire

LE PRINCIPE

Le scénario policier invite les apprenants de FLE ou français (niveau A2/B1) à retrouver une personne enlevée en résolvant des énigmes. Elles mobilisent la révision des temps du passé, le vocabulaire de la recherche policière et la discrimination des nombres.

ALEGRIAGOGIA

L'ATELIER EN 4 TEMPS

1. Découvrir le scénario de l'enquête
2. Résoudre les énigmes en équipe
3. Mobiliser temps du passé, vocabulaire et nombres
4. Retrouver la personne enlevée

SES ATOUTS

- Révise grammaire, lexique et nombres d'un coup
- Favorise la coopération
- Documents PDF téléchargeables gratuitement
- Préparation faible
- Jouable en présentiel comme à distance

Résolution de problèmes · Coopération

VARIANTE / ADAPTATION

Pour un niveau B2, la même source propose Mission Alpha, une mission spatiale.

Scanne pour accéder à la ressource

Fiche complète chez **Les codes secrets du FLE** · https://lescodessecretsdufle.com/la-maison-de-papier/

Cette activité a plein de cousines dans LudiBox Pro

43 activités et jeux de langue · filtre par durée, effectif, modalité et objectif · alegriagogia.fr