

Personnalisez ce tableau à votre goût (voir un exemple de réalisation page suivante)...

ARRIVÉE	49	48 Quelles sont les couleurs de l'arc-en-ciel ?	47	46 Donne la recette de ton plat préféré.
41 Raconte ce que tu as fait hier.	42	43 Décris ta salle de classe.	44 Cite cinq pays francophones.	45
40	39 Décris les vêtements que tu portes aujourd'hui	38	37	36 Fais faire un peu de gymnastique au groupe.
31 Qu'est-ce que tu aimes faire pendant ton temps libre ?	32	33 J'apprends le français parce que...	34	35
30	29	28 Dicte un numéro de téléphone à tes camarades.	27 Pour maigrir, il faut... et il faut pas...	26
21 Ton frère regarde la télé jusqu'à minuit. Tu lui dis...	22 Qu'est-ce que tu aimes dans ta ville, et pourquoi ?	23	24	25 Présente brièvement un membre de ta famille.
20	19 Si je porte un manteau, quel temps fait-il ?	18	17 Chante « Alouette » avec tout le groupe.	16
11 Cite trois monuments français ou francophones.	12	13 Récite à rebours les jours de la semaine (en commençant par le dernier).	14	15 Qu'est-ce que tu as fait le week-end dernier ?
10 Tu gagnes au loto. Que fais-tu ?	9	8 Qu'est-ce que tu aimes manger au petit déjeuner ?	7	6 Tu trouves une grenouille dans ton sac. Que fais-tu ?
DÉPART	2	3	4 Quelle heure est-il ?	5

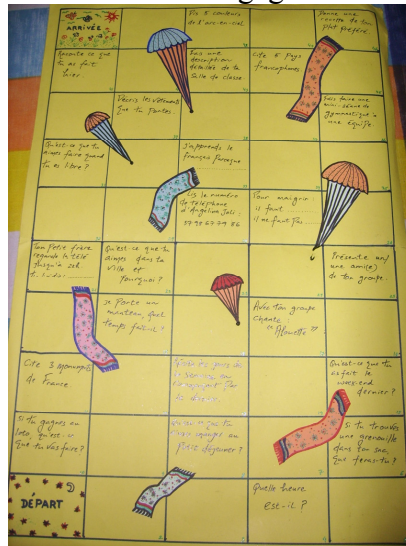
Jeu réalisé lors du module « Jouer en classe » animé par Haydée Silva (stage BELC d'été 2007)

Par GUEUARA Van Thum, KAILAS Suma et KHETERPAL Nidhi

TAPIS MAGIQUE

RÈGLES DU JEU

- ❖ À tour de rôle, lancez le dé. Celui qui a plus de points commence.
- ❖ Lancez le dé et avancez selon les points indiqués par le dé.
- ❖ Si vous tombez sur une case « tapis » vous montez à l'autre bout du tapis et vous devez suivre la consigne indiquée.
- ❖ Vous disposez de 30 secondes pour effectuer les tâches prévues par le jeu. Si vous dépassez ce délai ou vous n'effectuez pas correctement la tâche, vous retournez à la case que vous occupiez au début du tour.
- ❖ Si vous tombez sur une case « parachute » vous devez reculer à l'autre bout du parachute.
- ❖ Si vous tombez sur une case « consigne », il faut effectuer la tâche indiquée.
- ❖ L'équipe qui arrive en premier à la case « Arrivée » gagne !



FICHE PÉDAGOGIQUE

TAPIS MAGIQUE

Nom du jeu : Tapis magique

Règle de base : Lancer le dé pour avancer, en réalisant les tâches proposées. Monter ou descendre en fonction des cases spéciales (les flèches montantes sont remplacés par des tapis volants et les flèches descendantes par des parachutes).

But du jeu : Atteindre en premier la case « arrivée »

Durée moyenne d'une partie : 30 minutes.

Matériel requis : Un plateau, un dé, six jetons et un chronomètre.

Nombre de joueurs : 4 à 12 (4 groupes de trois personnes).

Public visé : Adolescents.

Niveau de langue : A1

Activités langagières visées : Production orale

Compétences langagières sollicitées : Compétences pragmatiques, linguistiques et socio-linguistiques.

Etape de la séquence pédagogique conseillée : Systématisation.

Modalités de travail : Travail collectif.