

Notice

Nom du jeu : Vite !

Nombre de joueurs : 3-5

Durée du jeu : 20-30 minutes

But du jeu : Avoir le plus grand nombre de cartes

Déroulement : Mettre sur la table la pioche cartes-consignes et la pioche cartes illustrées. Le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte de chaque pioche et doit créer un lien en formulant une question à son voisin de gauche qui doit lui répondre correctement. Exemple : carte-image représentant l'action de courir + carte-consigne ayant d'inscrit « à la campagne » = « Quand vas-tu courir à la campagne ? ». S'il réussit, il ramasse les cartes sur la table, sinon il les laisse. Si le voisin qui a répondu donne une réponse incohérente, il passe son tour. Le joueur qui a la main n'a pas le droit d'utiliser la même forme interrogative que son prédécesseur. Le jeu se termine quand les deux pioches sont épuisées.

Fiche Pédagogique

Nom du jeu : Vite !

Matériel requis : 1 jeu de 15 cartes illustrant des actions

1 jeu de 15 cartes sur lesquelles il est inscrit un mot ou un syntagme (demain ; cette voiture....)

Nombre de joueurs : 3-5

Âge des joueurs : à partir de 12 ans

Durée du jeu : 20-30 minutes

But du jeu : avoir le plus grand nombre de cartes

Déroulement : Mettre sur la table la pioche cartes-consignes et la pioche cartes illustrées. Le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte de chaque pioche et doit créer un lien en formulant une question à son voisin de gauche qui doit lui répondre correctement. Exemple : carte-image représentant l'action de courir + carte-consigne ayant d'inscrit « à la campagne » = « Quand vas-tu courir à la campagne ? ». S'il réussit, il ramasse les cartes sur la table, sinon il les laisse. Si le voisin qui a répondu donne une réponse incohérente, il passe son tour. Le joueur qui a la main n'a pas le droit d'utiliser la même forme interrogative que son prédécesseur. Le jeu se termine quand les deux pioches sont épuisées.

Type de jeu : jeu d'expression orale

Aptitudes exploitées : créativité

Types d'objectifs pédagogiques : l'expression orale sous forme de mini-dialogues

Objectifs spécifiques : utilisation de la forme interrogative ; révision des verbes de mouvement

Niveau de FLE souhaité : 30 à 40 heures

Niveau de difficulté du jeu : difficulté moyenne

Préparation requise : aucune

Points faibles :

Points forts : amène le joueur à utiliser toutes les formes interrogatives qu'il connaît dans la mesure où il a comme contrainte de ne pas reprendre celle utilisée par son prédécesseur.

Suggestion de variantes et prolongements : on peut envisager un jeu de quatre joueurs où on compte cependant deux équipes (le facteur *ne pas faire perdre de points à sa propre équipe* peut être stimulant). On introduit un dé à 6 faces comportant 2 faces de 1 point, 2 de deux points et 2 de trois points. Le joueur qui a la main devra formuler autant de questions que de points sortis.

À LA CAMPAGNE	AVEC SON CHIEN	SI DIFFICILE
SANS MOI	DEMAIN	TOUJOURS
EN VILLE	CHEZ TOI	DANGER
VOITURE	APRÈS-DEMAIN	SANS LUI
RETARD	BEAU	ATTENTION