

## Fiche pédagogique - Jeu de Glic des animaux

Jeu adapté par Solène, Antalle, Tory, Betsy  
Atelier « Enrichir son sac à malices » animé par Haydée Silva  
Oxford, MS, 1<sup>er</sup> juillet 2015

**Règle de base :** Étaler à tour de rôle ses cartes après avoir fait un pari. Le joueur dont la carte sort en premier remporte le point. Le premier joueur à accumuler un nombre de points donné a gagné.

**Durée de l'activité :** 15 minutes

**Matériel requis :** Pour chaque équipe de deux joueurs, imprimer une planche illustrée et une planche de cartes (les cartes seront découpées) ; prévoir 12 pions de deux couleurs différentes (6 pions de chaque couleur).

**Nombre de joueurs :** 2 (éventuellement par groupe de 4 avec 2 joueurs et 2 correcteurs). En classe, constituer autant d'équipes que nécessaire.

**Niveau de langue :** débutants

**Activité langagière visée :** production orale

**Compétence langagière sollicitée :** lexicale (vocabulaire des animaux)

**Étape de la séquence conseillée :** systématisation

**Âge des joueurs :** 8 ans et plus

### Démarche :

Les apprenants sont placés par groupe de 2. Distribuez une planche pour chaque groupe, un paquet de cartes et 12 pions de 2 couleurs (6 pions pour chaque élève).

### Consignes :

"Distribuez les cartes de manière égale et conservez-les face cachée. Prenez six pions d'une même couleur. Choisissez individuellement une image sur la planche. Mettez un de vos pions sur l'image choisie. À tour de rôle, prenez la première carte de votre paquet et lisez le nom de l'animal. Montrez à quel animal il est associé sur la planche. Lorsque la carte tirée correspond à l'un des deux animaux choisis pour le pari, le joueur ayant fait le bon pari remporte le point et prend les deux pions. La partie recommence six fois. Le gagnant est celui qui remporte le plus de points."

### Variantes suggérées:

- travailler sur la couleur des animaux – faire colorier la planche /faire fabriquer les planches.
- travailler sur les cris des animaux (onomatopées : carte "le canard"> coin-coin ; verbes : carte "le cheval" > le cheval hennit)
- faire dire l'endroit où on trouve les animaux
- dire si on a / aime / déteste cet animal