

## Notice

1. **Titre:** Qui me suit?
2. **Conceptrices:** Tory, Brenda, Kitty
3. **Matrice de départ:** il n'y en a pas
4. **Matériel requis:**
  - Online-stopwatch.com, ou chronomètre
  - Liste de mots utilisés (vois plus bas).
  - Bâtonnets (un par élève) avec un mot en français sur un côté et un mot différent en anglais (ou bien une image) sur l'autre côté.
5. **Nombre de joueurs:** selon le nombre dans la classe, on joue soit en 2 équipes, soit la classe entière contre le chronomètre.
6. **Âge de joueurs:** tous les âges, tous les niveaux (voir variantes suggérées pour niveaux différents)
7. **Durée estimée:** 10 - 15 minutes.
8. **But du jeu:** avoir la meilleure durée contre le chronomètre après trois essais
9. **Déroulement** (par exemple, avec une classe entière):
  - Révision à l'oral du vocabulaire visé.
  - Distribution de bâtonnets, un par élève.
  - "L'arbitre" commence la partie en disant un mot du corpus en anglais ou en montrant une image.
  - Le joueur avec le mot correspondant en français sur son bâtonnet se lève en disant le mot à voix haute.
  - Toujours debout, il dit le mot anglais ou montre l'image qui se trouve sur l'autre côté du bâtonnet.
  - Il se rassied.
  - L'élève avec le prochain mot correspondant en français se lève et dit son mot et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient dit leurs mots.
  - La classe (ou une équipe) a 3 essais pour avoir la plus courte durée, avec deux "redémarrages" (par exemple, si un élève se trompe de mot ou fait la sieste...)
  - Si un élève dit son mot sans se lever, on rajoute 5 secondes au temps final
  - Si on joue avec la classe entière, on peut donner une durée que les élèves doivent essayer de battre, par exemple, une minute, si les élèves sont divisés en deux équipes, on peut dire que l'équipe avec la plus courte durée "gagne" ou avec la plus longue durée fait un gage...
  - Le jeu continue jusqu'à ce qu'on arrive au dernier mot, qui est le mot français du premier joueur.

## Fiche pédagogique

Qui me suit?

*Exercice de vocabulaire*

**Règle de base:** avoir la durée la plus courte contre le chronomètre en écoutant et en répétant les mots de vocabulaire afin de ne pas briser le "fil"

**Remarques:** *il est indispensable de réviser le vocabulaire visé avant de commencer le jeu.*

**But du jeu:** avoir la meilleure durée contre le chronomètre après trois essais.

**Durée moyenne estimée:** 10 - 15 minutes.

**Matériel requis:**

- Online-stopwatch.com, ou chronomètre
- Liste de mots utilisés (vois plus bas).
- Bâtonnets (un par élève) avec un mot en français sur un côté et un mot différent en anglais (ou bien une image) sur l'autre côté.

**Nombre de joueurs:** soit la classe entière, soit des équipes au minimum de 4 personnes

**Niveau de langue:** le jeu s'adapte à tous les niveaux

**Activités langagières visées:**

Activités de production orale, d'écoute, de lecture, d'interaction orale

**Objectif spécifique:**

l'élève se rappellera des mots de vocabulaire autour d'un thème particulier

l'élève reproduira à l'oral les mots en se focalisant sur la prononciation

**Compétences linguistiques:** lexicale, phonologique, orthoépique

**Étape de la séquence pédagogique conseillée:** systématisation, évaluation

**Modalités de travail:** travail collectif, toute une classe jusqu'à deux équipes.

**Préparation à prévoir:** création de la liste de vocabulaire autour d'un thème et des bâtonnets



**Remarques:**

- Le prof, en tant qu'arbitre, décide si la prononciation est compréhensible. Sinon, les élèves doivent recommencer. Par exemple, on dit "désert" au lieu de "dessert".
- On peut demander aux joueurs de changer de bâtonnet lors de chaque nouvelle ronde pour qu'ils n'apprennent pas par cœur qui a le bâtonnet précédent. (il faut éviter qu'ils se focalisent sur les autres élèves au lieu du vocabulaire)
- Si on a plus de bâtonnets qu'élèves (par exemple, si quelqu'un est absent), on peut demander aux élèves qui acceptera le "défi" de prendre deux ou trois bâtonnets à la fois

**Variantes suggérées:**

- Au lieu d'anglais - français, on pourrait faire français - image ou français - définition, pour les niveaux avancés
- Antonyme - synonyme
- Verbe - participe passé
- Un verbe qui correspond à un objet (jouer au tennis - une raquette)
- Version masculine / féminine des adjectifs, des professions, des membres de la famille, etc.
- Pour révision de dates, avec évènement au recto et date d'un évènement différent au verso
- Avec les lignes d'un poème
- Si on a plusieurs classes du même niveau, on peut faire une "compétition" entre les classes
- Pour aller plus loin - demander aux élèves de créer des phrases avec les mots, ou à chaque tour ils utilisent un article/verbe différent: 1. J'aime le chocolat 2. je veux du chocolat 3. je n'ai pas de chocolat
- Au lieu de bâtonnets, on peut utiliser des pailles avec petites cartes, étiquettes, ou autocollants, des cuillères en plastique, etc.

Corpus pour le jeu « Qui me suit » sur les aliments (français-anglais)

<i>la cantine</i>	restaurant
<i>la glace</i>	sausage
<i>la soupe</i>	egg
<i>la tarte</i>	french fries
<i>la viande</i>	veal
<i>le beurre</i>	soup
<i>le déjeuner</i>	dinner
<i>le dessert</i>	cheese
<i>le dîner</i>	school cafeteria
<i>le fromage</i>	rice
<i>le gâteau</i>	tuna
<i>le jambon</i>	fish
<i>le marché</i>	dish
<i>le petit déjeuner</i>	lunch
<i>le poisson</i>	chicken
<i>le poulet</i>	meat
<i>le riz</i>	cake
<i>le saucisson</i>	butter
<i>le thon</i>	ham
<i>le veau</i>	pie
<i>les frites</i>	ice cream
<i>un hors d'œuvre</i>	breakfast
<i>un œuf</i>	appetizer
<i>un plat</i>	dessert
<i>un restaurant</i>	market

Liste de mots pour Discovering French Blanc