



Université Démocrite de Thrace
Département de Pédagogie
Français sur objectifs spécifiques II

PROJET : Jeux de société en classe de langue

TYPE DE JEU : Jeu de cartes NOM: Habille ton nounours

PROFESSEURES

Professeure de FLE/FOS :
Catherine MAVROMARA
Professeure de FLE/FOS assistante :
Sofia TSCHARTISVILI
Stagiaire FLE/FOS:
Manon LE DERRIEN

ETUDIANTS:

Catherine Kostina
Vasiliki Spyridaki
Anna Papathanasiou
Despoina Doundoulaki
Marie Gaspari

Table des matières:

- Sensibilisation
- Jeu
- Fabrication du jeu
- Règles du jeu
- Activités d'accompagnement
- Photos de l'atelier
- Bibliographie / Sitographie



Sensibilisation



Jeu : Habille ton nounours

Fabrication du jeu

- Matériel utilisé : du papier, des crayons de couleur, des ciseaux, de la colle, du carton.
- Nous avons écrit les règles du jeu.



➤ Nous avons dessiné les nounours nus sur du papier et les avons découpés.



- Nous avons imprimé les cartes –image avec des vêtements et les avons découpées et coloriées.



- Nous avons réalisé les cartes-modèle de 6 nounours habillés d'une tenue différente.



Le Jeu

- 1 dé



But du jeu: Habiller ton nounours nu selon ton nounours-modèle habillé.

- Cartes- image (24)



6 nounours nus



6 nounours-modèle
habillés

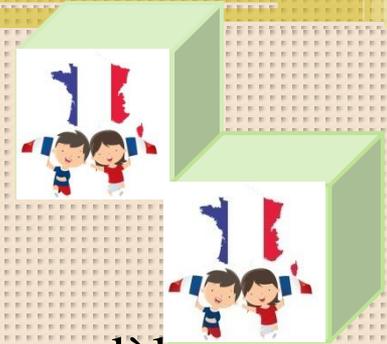
Règles du jeu

Habilles ton nounours!!!

Durée:20 minutes

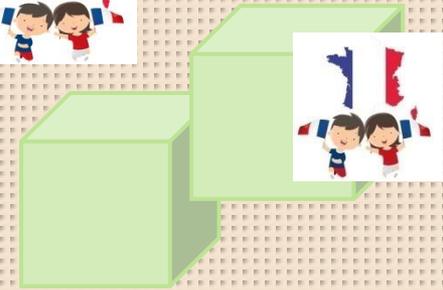
Joueurs: 4-6 personnes

Matériel: 6 nounours en papier, 24 cartes-image, 1 dé, 6 cartes-modèle



1. Distribue 1 nounours nu, 3 cartes-image et une carte- modèle nounours habillé à chaque enfant.
2. Le reste des cartes forment la pioche.
3. Chaque joueur regarde sa carte- modèle et la pose face cachée.
4. Le joueurs lancent le dé.
5. Le joueur qui fait le plus grand nombre commence.
6. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
7. Le joueur qui commence demande à un autre joueur la carte qu'il veut. Par exemple : Tu as une jupe rouge?

Règles du jeu



8. Si le joueur a la carte demandée, il la lui donne.
Puis, c'est au joueur suivant de jouer.
9. Si le joueur n'a pas la carte qu'on lui demande, le joueur qui a demandé la carte pioche.
10. Le gagnant est le premier qui habille le nounours.
Il dit: « J'habille mon nounours, je suis le gagnant ».

Activités d'accompagnement

Activité 1: Association: Relie les vêtements à l'image correspondante.

Jupe •

•



Pull •

•



Pantalons •

•



Maillot de bain •

•



Chaussures •

•



Bonnet •

•



Robe •

•



Costume •

•



Activités d'accompagnement

Activité 2 (bis): Message codé: retrouve la phrase cachée grâce au code suivant:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

— — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — —

5 14 8 9 22 5 18 20 21 16 15 18 20 5 19 4 5 19 7 1 14 20 19



Activités d'accompagnement

Activité 3: Mots cachés: fais correspondre les mots ci-dessous avec les images puis entoure les mots dans la grille:

P	A	N	T	A	L	O	N	S
U	N	I	J	U	P	E	E	R
L	B	P	A	I	N	R	J	O
L	M	S	H	O	R	T	N	B
H	K	M	A	I	E	T	G	E
O	A	B	O	N	N	E	T	S
C	H	A	U	S	S	U	R	E
G	C	O	S	T	U	M	E	L



PANTALON- JUPE- SHORT- BONNET-
CHAUSSURE- COSTUME- PULL- ROBE

Bibliographie/ Sitographie

1. <http://nounoudunord.centerblog.net/rub-coloriage-nounours-.html>, consulté le 23 avril 2019.
2. MAVROMARA-LAZARIDOU, CATHERINE., GÉRALD SCHLEMMINGER, ALORS ON JOUE! , 2018, ATHÈNES, GUTENBERG.



MERCI DE VOTRE ATTENTION !!!

