

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 l'oie TITRE:Ouvre ton armoire!

**Dimitra Deltsidou(6430), Jeanne Seitanidou(6401),
Anna Glynou(6372), Stavroula Kalafatzi(6422),
Antoinette Koulisoglou(6388)**

Professeure de FLE/FOS: Catherine MAVROMARA

Assistante: Sofia TSCHARTISVILLI

Stagiaire FLE/FOS: Manon LE DERRIEN / MAI 2019

Plan du diaporama

- ❑ Sensibilisation
- ❑ Fabrication du jeu
- ❑ Jeu «Ouvre ton armoire»
- ❑ Règles du jeu
- ❑ Activités d'accompagnement
- ❑ Photos de l'atelier
- ❑ Bibliographie/sitographie



Sensibilisation

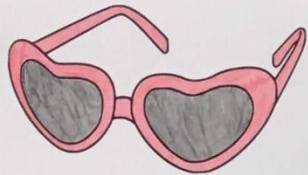
MAILLOT DE BAIN



CHAUSSURES



CHAPEAU



ROBE



LUNETTES DE SOLEIL



CHEMISE



SHORT



JUPE

PANTALON



T-SHIRT

Fabrication du jeu





- Ouvre ton ~~de~~moire
 - Qu'est-ce que tu portes? (Qu'est-ce que tu
 - 2. porte
 un pantalon ✓ (1) n(2)
 une robe ✓ (1) n(2)
 un chapeau ✓ (1) n(2)
 des chaussures ✓ (1) n(2)
 une jupe ✓ (1) n(2)
 un maillot ✓ (1) n(2)
 un sac ✓ (1) n(2)
 un T-shirt ✓ (1) n(2)
 une chemise ✓ (1) n(2)
 un short ✓ (1) n(2)
 des lunettes ✓ (1) n(2)

1) pantalon
 2) short
 3) chaussures
 4) lunettes

1) chapeau
 2) maillot de bain
 3) short
 4) sac

1) pantalon
 2) chemise
 3) chaussures
 4) lunettes
 5) chapeau

1) T-shirt
 2) jupe
 3) chaussures
 4) sac








Activité d'assimilation
 Activité 2 : Message codé : retrouve les phrases cachées
 grâce au code suivant :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24












- --- 9 12 16 15 18 20 5 21 14 3 15
- --- 5 12 12 5 16 15 18 20 5 21 14



Activité d'assimilation
 Activité 3 : Lettres effacées : complète les mots
 correspondant aux images.

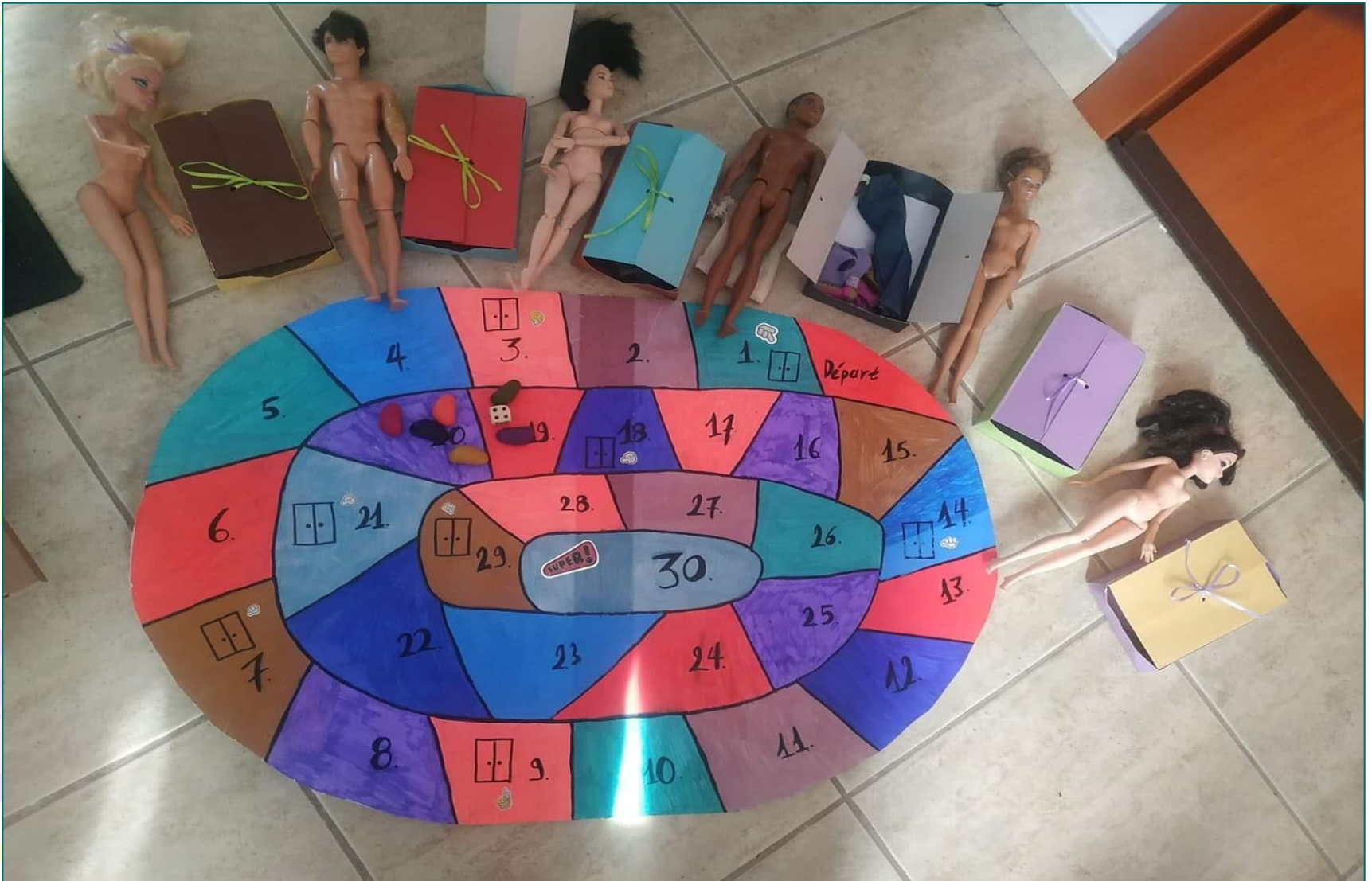
		la r
le p --- n	le c --- u	
		la j --- e
les c --- s		
		la c ---
le s ---		
		les l --- s

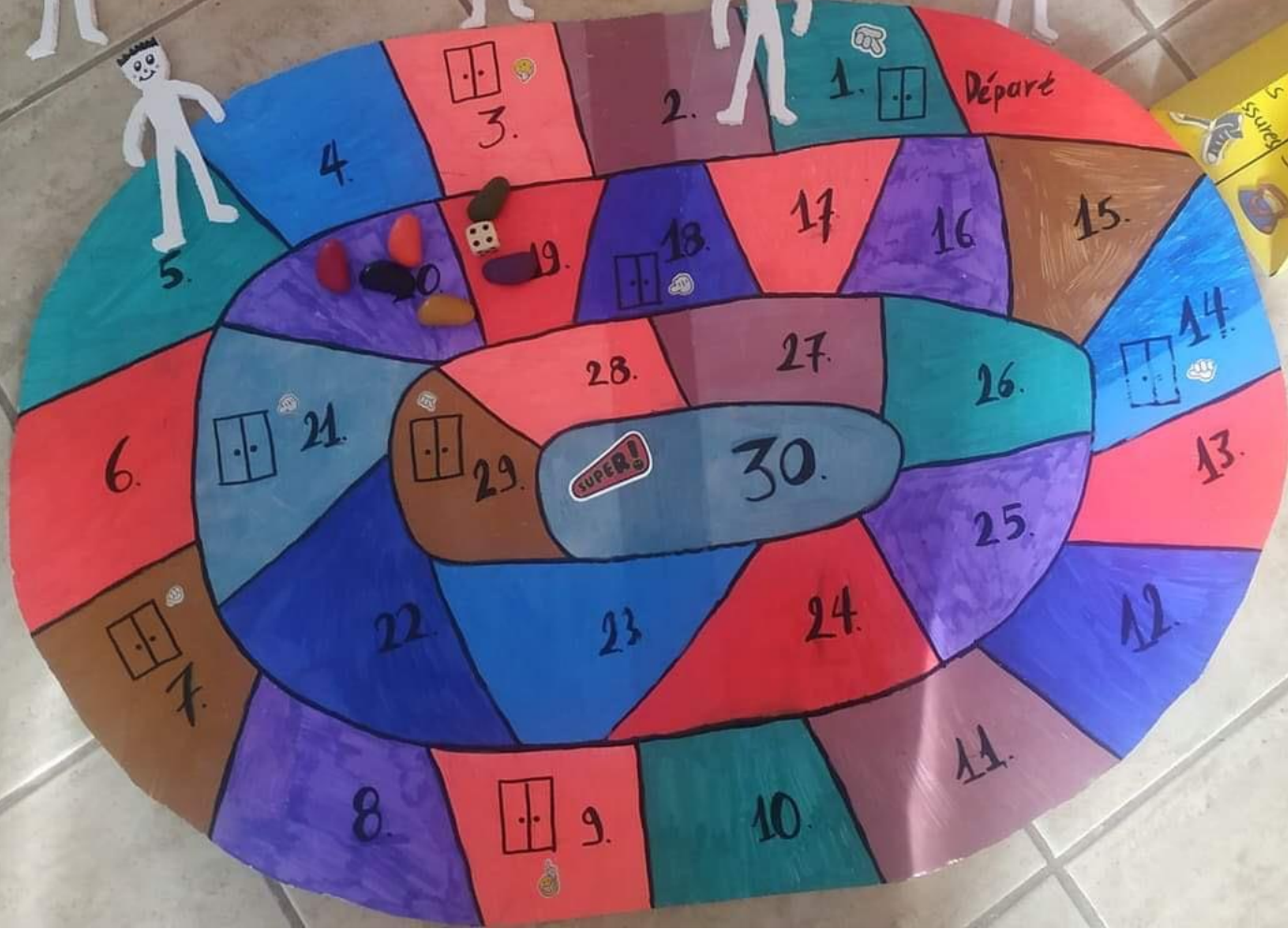
Activité d'assimilation
 Activité 1 : Association - Relie le nom à l'image auquel il correspond.

- | | | |
|-----------------|---|---|
| Pantalon | • |  |
| Robe | • |  |
| Chapeau | • |  |
| Chaussures | • |  |
| Jupe | • |  |
| Maillot de bain | • |  |
| Sac | • |  |
| T-shirt | • |  |
| Chemise | • |  |
| Short | • |  |
| Lunettes | • |  |



Jeu «Ouvre ton armoire»





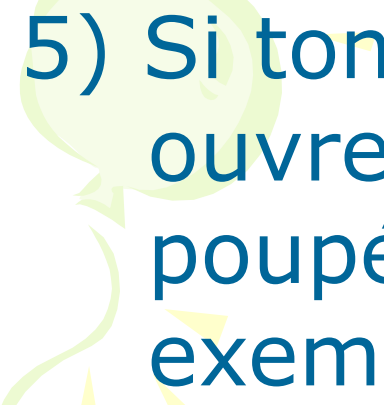
Règles du jeu

- Joueurs: 2-5 personnes
- Matériel: 1 plateau de jeu, 5 armoires, 5 poupées, 20 vêtements, 1 dé, 5 pions.

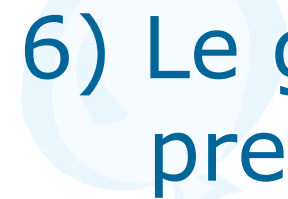


- 1) Prends une armoire comprenant 4 vêtements.
- 2) Prends un pion et place-le sur la case départ.
- 3) Lancez le dé, le joueur qui fait le plus grand nombre commence.
- 4) Déplace-toi sur le plateau de jeu en fonction du nombre obtenu avec le dé.






5) Si ton pion s'arrête sur une armoire, ouvre-la, choisis un vêtement, habille ta poupée et dis comment tu l'habilles (par exemple je porte une jupe).



6) Le gagnant du jeu est celui qui habille le premier sa poupée.



7) Si tu arrives sur la case 30, sans avoir habillé ta poupée, refais un tour en repassant par la case départ.

Activités d'accompagnement

Activité 1 : **Association** : Relie le nom à l'image auquel il correspond.

Pantalon

Robe

Chapeau

Chaussures

Jupe

Maillot de bain

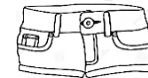
Sac

T-shirt

Chemise

Short

Lunettes



Activité 2 : **Message codé**: retrouve

les phrases cachées grâce au code suivant :









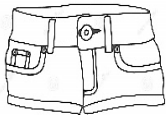


A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

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

— — — — — — — — — — — — — — — —
9 12 16 15 18 20 5 21 14 3 15 19 20 21 13 5

— — — — — — — — — — — — — — — —
5 12 12 5 16 15 18 20 5 21 14 5 18 15 2 5

Activité 3 : **Lettres effacées**: complète les mots correspondant aux images.

le p _ _ _ _ n 	le c _ _ _ _ u 	la r _ _ e 
les c _ _ _ _ s 	la j _ _ e 	le m _ _ _ _ t de b _ _ n 
le s _ _ 	la c _ _ _ _ e 	le s _ _ _ t 
les l _ _ _ _ s 	le t _ _ _ _ t 	

Photos de l'atelier





Bibliographie/Sitographie

- [Mavromara-Lazaridou, C., & Schlemminger, G. \(2018\), Alors on Joue, Athènes: Gutenberg](#)
- <https://www.ζωγραφιζω.com> (consulté le 11/4/19)
- <https://gr.dreamstime.com> (consulté le 11/4/19)
- <http://desenhos-para-colorir.info/> (consulté le 11/4/19)
- <https://www.colorearjunior.com/> (consulté le 11/4/19)
- <https://picswe.net/> (consulte le 11/4/19)
- <https://www.colorirgratis.com/> (consulte le 11/4/19)
- <http://www.fredrotgans.nl>(consulte le 11/4/19)
- <https://www.kidopo.com/> (consulte le 11/4/19)



MERCI DE VOTRE
ATTENTION !!!

