

Université Démocrite de Thrace

Département de Pédagogie



Cours : Français sur objectifs spécifiques II

Projet : Jeux de société en classe de langue

TYPE DE JEU : Jeu de l'oie

TITRE : Vêtements et saisons

**Etudiants : Μαρία Γούλα, Αντιγόνη Ιωαννίδου,
Σοφία Φουντή, Αθανάσιος Μητσόπουλος,
Μαριάννα Φωτικούδη.**

Professeure de FLE/FOS : Catherine MAVROMARA

Professeure de FLE/FOS assistante : Sofia TSCHARTISVILI

Stagiaire : Manon LE DERRIEN

Mai 2019

Table des matières



1. Sensibilisation
2. Fabrication du jeu
3. Jeu
4. Règles du jeu
5. Activités d'accompagnement
6. Photos de l' atelier
7. Bibliographie/sitographie

Sensibilisation



Fabrication du jeu







Handwritten text on a piece of paper at the top of the table, possibly instructions for the activity.

ACTION



QUESTION ?	Flowers	Flowers	Flowers	Flowers	QUESTION ?
Smiling Sun	ACTION !	Maple	Maple	Maple	Smiling Sun
Smiling Sun	Advice	Cartoon scene	Cartoon scene	Maple	Smiling Sun
Smiling Sun	ACTION !	Cartoon scene	Cartoon scene	QUESTION ?	Smiling Sun
Smiling Sun	Flowers	Flowers	Flowers	Flowers	Smiling Sun
QUESTION ?	Maple	Maple	Maple	Maple	ACTION !

QUESTION ?

Le plateau et les cartes



Les pions



Règles du jeu



Durée: 20 minutes

Joueurs: 4-5 personnes

Matériel: 1 plateau de jeu, 1 dé, des pions, 10 cartes-action
10 cartes-question et cartes-vêtement.

1. Pose les cartes-question et cartes-action sur la table, faces cachées. Dispose les cartes-vêtement sur la table face ouverte.
2. Prends un pion et place-le sur la case départ. Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui a le plus grand nombre commence.
3. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

4. Déplace-toi sur le plateau de jeu, en fonction du nombre obtenu avec le dé.
5. Si ton pion s'arrête sur **une** case « saison », prends une carte-vêtement liée à la saison et dis « Je porte..... » , si ta phrase est correcte, garde la carte-vêtement.
6. Si ton pion s'arrête sur une case « action », prends une carte-action et fais ce qui est indiqué sur la carte.
7. Si ton pion s'arrête sur une case « question », prends une carte-question et réponds à la question. Si la réponse est correcte, prends une carte-vêtement.
8. Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes-vêtement quand il arrive sur la case arrivée.

Activités d'accompagnement

Activité 1 : Association : Reliez les mots l'image à correspondante

Jupe ●

Gants ●

Pantalon ●

T-shirt ●

Bonnet ●

Chaussures ●

Chaussettes ●

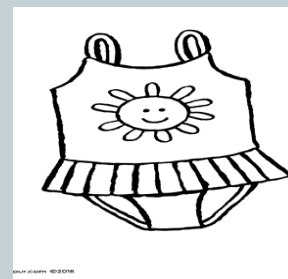


Activité 2 : Message codé : retrouve les phrases cachées grâce au code suivant



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26				

21 14 13 1 9 12 12 15 20 4 5 2 1 9 14



21 14 19 15 21 19 22 5 20 5 13 5 14 20



Photos de l'atelier





Bibliographie/sitographie



- Catherine Mavromara- Lazaridou, Gerald Schlemminger, Alors on joue !, 2018, Athènes, Gutenberg.
- <https://www.teteamodeler.com/jeux-de-societe-a-fabriquer>
- <http://lesjeuxdeugenie.free.fr>
- <http://www.lamaternelledesloupiots.fr/>
- <https://www.toolsforeducators.com/>

**Merci de votre
attention!**

