

# 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 NOM: Les aliments

### ❖ NOMS DES ETUDIANTS:

i. Manargia Mara

ii. Piska Esra

iii. Davranika Marina

iv. Baxevani Joanna

v. Gerovasili Efi

❖ Professeure de FLE/FOS: Catherine MAVROMARA

❖ Professeure de FLE/FOS assistante: Sofia TSCHARTISVILI

❖ Stagiaire FLE/FOS: Manon LE DERRIEN

Mai 2019



# PLAN DU DIAPORAMA

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





# Sensibilisation



PETIT-  
DÉJEUNER



T  
E



FRAISE



ON



EAU

22/5



DÉJEUNER



BANANE



CAROTTE



FRITES



LAIT



GOÛTER



ORANGE



POULET



JUS DE FRUITS



DÎNER



POMME



YAOURT



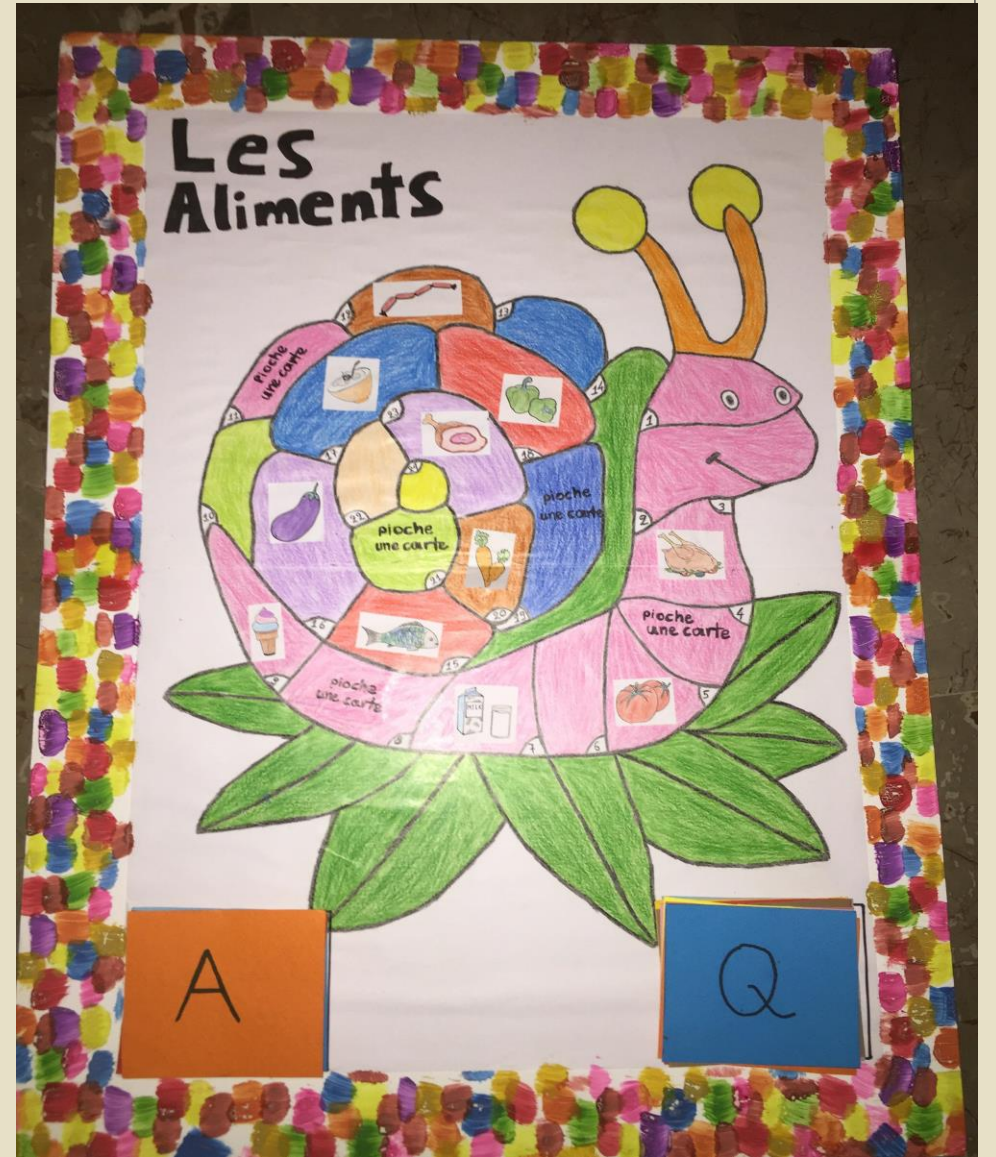
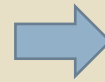
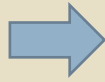
VIANDE

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96





# Fabrication du jeu et Matériel



## Il te faut:

- Des ciseaux
- Un tube de colle
- Une affiche A3
- Des feutres
- Un carton







# Règles du jeu de l'oie

1. Au début, les joueurs placent leur pion sur la case départ.
2. Le premier joueur jette le dé.
3. S'il tombe sur une case aliment il pioche une carte QUESTION, la lit à voix haute et répond à la question.
4. S'il répond correctement, il avance de deux cases.
5. S'il tombe sur une case « PIOCHE UNE CARTE » il pioche une carte ACTION il lit à voix haut et réalise l'action.
6. Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case arrivée.

Actions :

- ✓ Avance de 2 cases.
- ✓ Recule de 2 cases.
- ✓ Reste sur la même case.
- ✓ Recule de 3 cases.

Questions :

- ✓ Qu'est-ce que c'est?
- ✓ De quelle couleur est-ce ?
- ✓ Tu aimes ça?
- ✓ Ça se mange ou ça se boit?



# ACTIVITÉS D'ACCOMPAGNEMENT



# Activité 1 : Relie les mots à l'image correspondante.

Le poisson	●	●	
La viande	●	●	
Une carotte	●	●	
Le lait	●	●	
Une glace	●	●	
La tomate	●	●	
Un yaourt	●	●	

## Activité 2 : Complète les mots correspondant aux images.



Le t \_\_\_\_\_ e



Un y \_\_\_\_\_ t



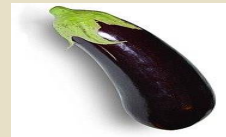
Une g \_\_\_\_\_ e



Une c \_\_\_\_\_ e



Le p \_\_\_\_\_ n



Une a \_\_\_\_\_ e



Les s \_\_\_\_\_ s



Le v \_\_\_\_\_ e

### Activité 3 : Retrouve les phrases cachées grâce au code suivant.

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

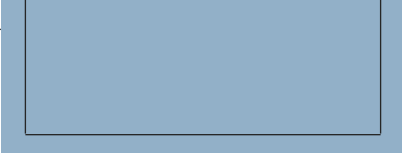
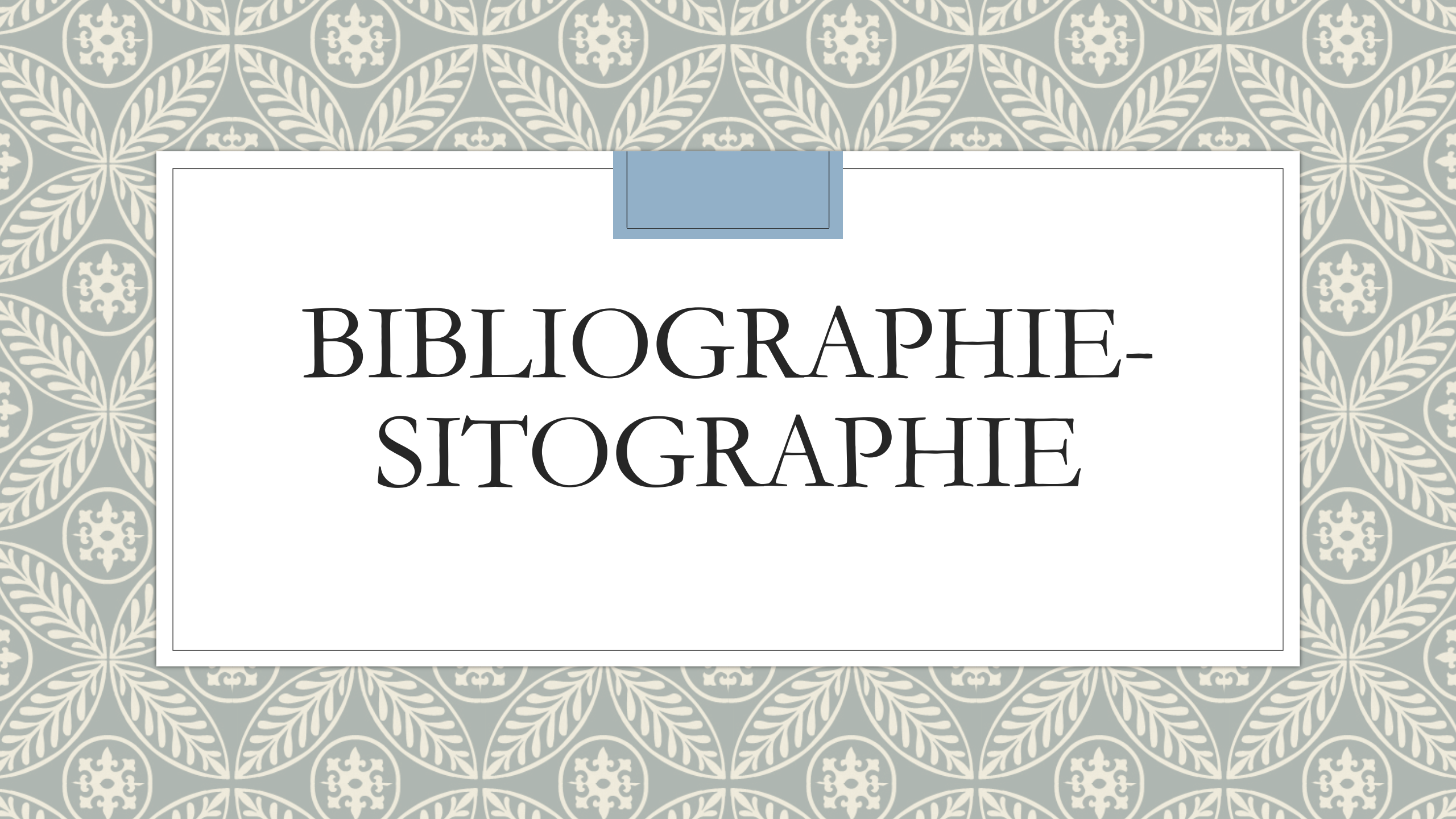
-----  
21 14 5      19 1 12 1 4 5      9 20 1 12 9 5 14 14 5

-----  
9 12 25 1 21 14 3 1 18 15 20 20 5

# Photos de l'atelier







# BIBLIOGRAPHIE- SITOGRAFIE

- DICTIONNAIRE grec-français/français-grec , le dictionnaire de référence revu et augmenté – Dimitris Pandélodimos
- Catherine Mavromara- Lazaridou, Gérald Schlemminger, ALORS ON JOUE !, 2018, Athènes, éd. Gutenberg.

MERCI DE VOTRE ATTENTION !

