



# **UNIVERSITÉ DÉMOCRITE DE THRACE DÉPARTEMENT DE PÉDAGOGIE**

## **Français sur objectifs spécifiques**

Projet: Jeu de société en classe de langue

**JEU DE SERPENT: Bonne bouffe – Malbouffe**

Professeure de FLE/FOS : **Catherine MAVROMARA**

Professeure de FLE/FOS assistante : **Sofia TSCHARTISVILI**

Stagiaire : **Manon LE DERRIEN**

**Groupe 1 (ΠΤΔΕ):  
KATOGIANNI KLEONIKI 6409  
KARAMANLI GEORGIA 6343  
SAVVIDOU FOTINI 6411  
SOPIADOU POLIXENI 6382**

(MAI 2019)

# Table des matières

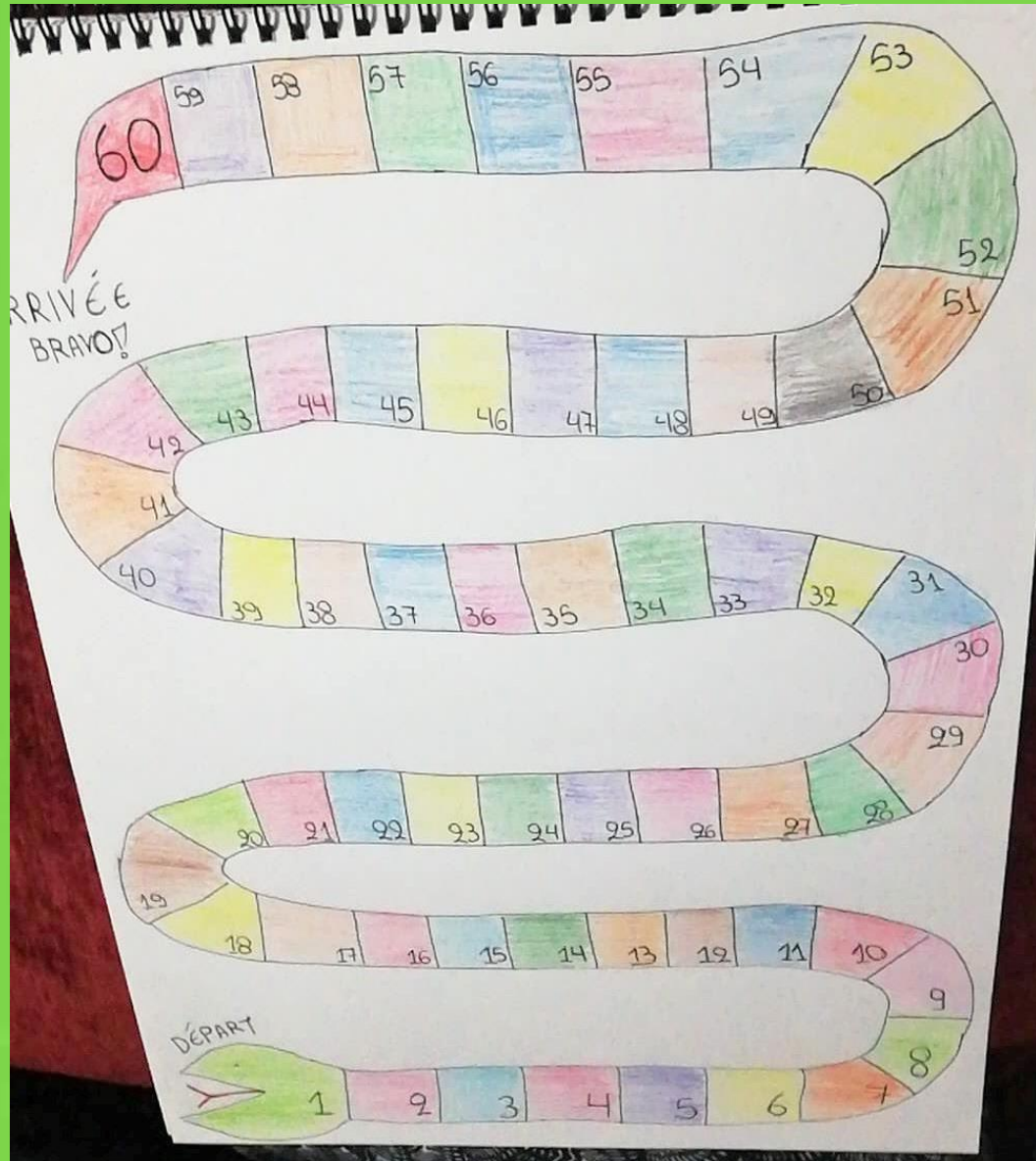
1. Sensibilisation
2. Fabrication du jeu
3. Jeu
4. Règles du Jeu
5. Activités d'accompagnement
6. Photos de l'atelier
7. Bibliographie - Sitographie

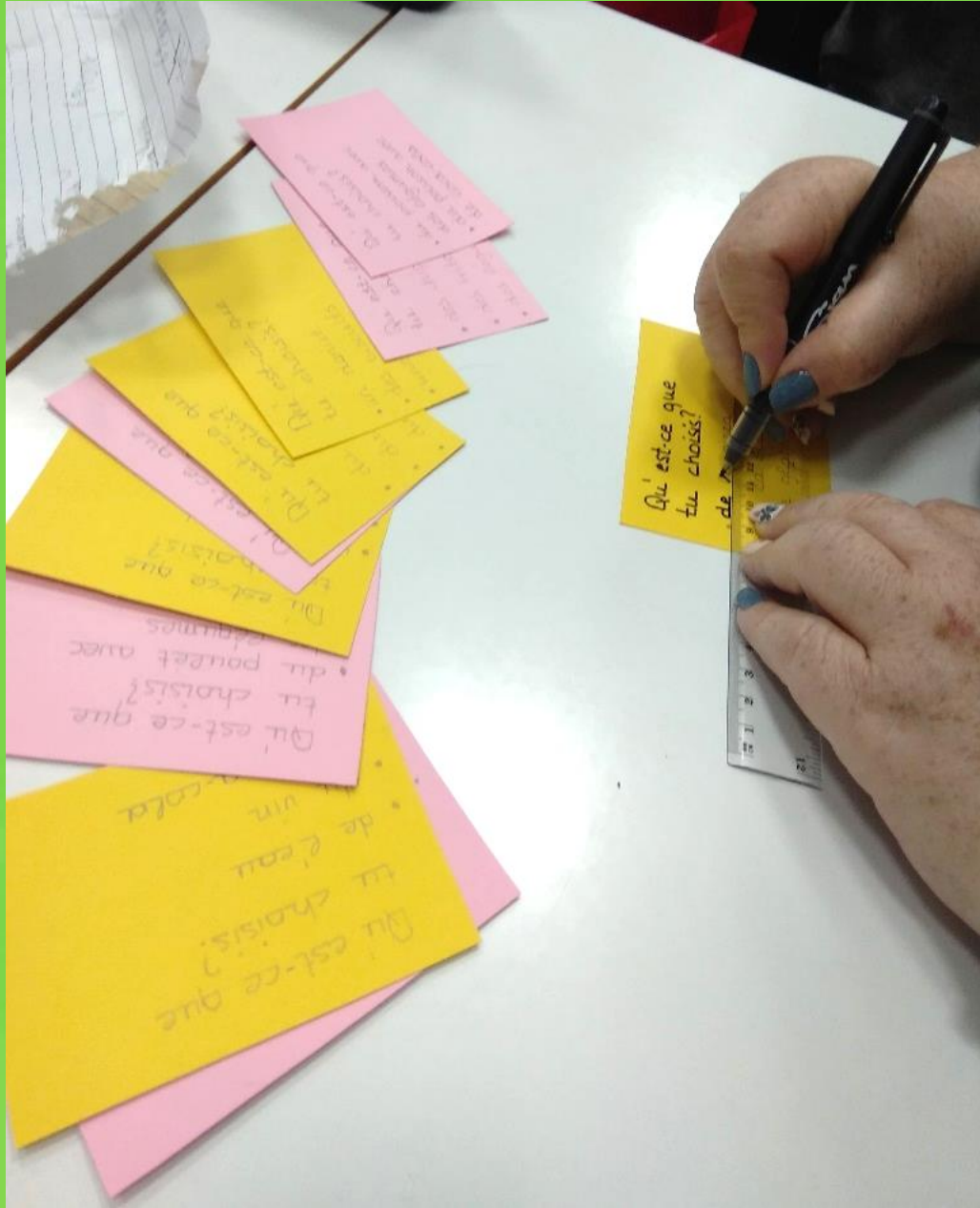


# Sensibilisation



# Fabrication du jeu







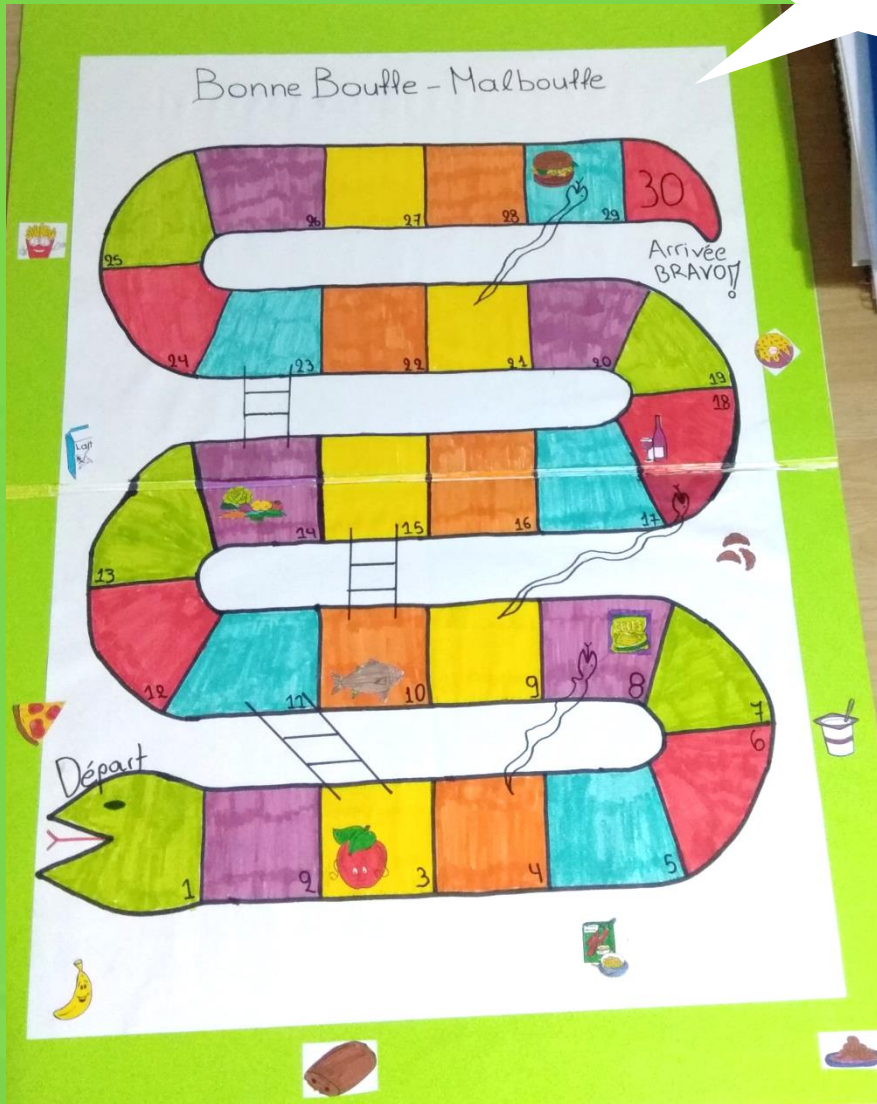
# Règles du Jeu

JEU DE SERPENT: Bonne Bouffe – Mal Bouffe



# Matériel:

1 plateau  
de jeu



fiche bonne  
bouffe/  
malbouffe



des  
pions

1 dé

10 cartes-  
question



Durée: 20 minutes

Joueurs: 2 – 6 personnes

1. Les joueurs étalent une fiche bonne bouffe/malbouffe sur la table, face ouverte. Il y a une pioche de cartes-question.
2. Prends un pion, lance le dé.
3. Le joueur qui a le plus grand nombre commence.
4. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Déplace-toi sur le plateau de jeu, en fonction du nombre obtenu avec le dé.

6. Si ton pion s'arrête sur une case "échelle", monte ton pion jusqu'à l'autre bout de l'échelle. Prends une carte-question de la pioche, lis la question et regarde ta fiche bonne bouffe/ mal bouffe qui va t'aider à répondre correctement à ta question.
7. Si ta phrase n'est pas correcte recule d'une case.
8. Si ton pion s'arrête sur une case "serpent", descends ton pion jusqu'au bout de sa queue. Prends une carte-question de la pioche, lis la question et regarde ta fiche bonne bouffe/ malbouffe qui va t'aider à répondre correctement à ta question.
9. Si ta phrase est correcte, avance de deux cases. Si ta phrase n'est pas correcte, reste sur la case.
10. Le gagnant du jeu est le joueur qui arrive le premier a la case numéro 30.

# Activités d'accompagnement

Bonne Bouffe – Mal Bouffe





du p \_ \_ \_ t



un c \_ \_ \_ \_ \_ t



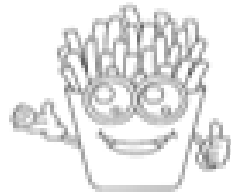
des l \_ \_ \_ \_ s



un p \_ \_ n au c \_ \_ \_ \_ t



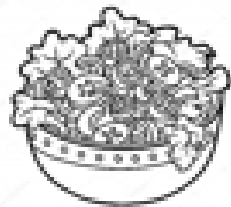
du j \_ \_ de f \_ \_ \_ \_ s



des f \_ \_ \_ \_ s



une b \_ \_ \_ \_ e



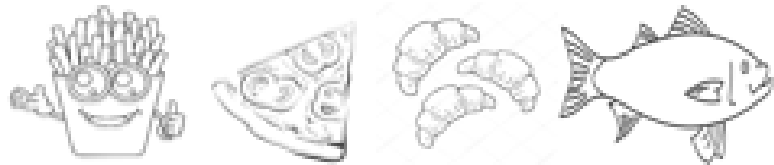
une s \_ \_ \_ \_ e

## Activité 1:

**Lettres effacées:**  
Complète les mots  
correspondant aux  
images.

C	E	B	F	R	I	T	E	S	E	G	P
R	T	O	B	Y	T	S	W	H	Z	O	L
O	G	M	P	E	P	I	Z	Z	A	R	A
I	H	J	O	T	C	V	H	N	M	E	I
S	N	O	I	G	N	P	L	E	O	A	T
S	E	N	S	H	D	O	M	I	E	R	F
A	A	P	S	V	N	M	H	A	P	O	E
N	R	L	O	A	D	M	I	C	B	J	I
T	X	G	N	R	Y	E	G	C	E	R	H
S	O	I	X	A	Z	I	N	V	I	N	M
P	H	I	V	P	O	T	U	H	B	K	E
S	U	Y	A	O	U	R	T	Y	P	H	R




VIN – CROISSANTS – LAIT – POMME – YAOURT –  
FRITES – PIZZA – POISSON



## Activité 2:

### Mots cachés:

Fais correspondre les mots ci-dessous avec les images puis entoure les mots dans la grille:

1.  du lait
2.  des frites
3.  des légumes
4.  du poisson
5.  du vin
6.  un hamburger
7.  des chips
8.  des céréales

A. bonne bouffe

B. malbouffe

## Activité 3:

### Association:

Choisis si l'aliment dans  
l'image est BONNE  
BOUFFE ou MALBOUFFE.  
Relie avec une flèche  
l'image avec A ou B.

# Photos de l'atelier











# Bibliographie

- Mavromara – Lazaridou C., Schlemminger G., 2018, Alors on joue!, Athènes, éd. Gutenberg

# Sitographie

- <https://effiekyr.wordpress.com/2010/11/21/games/>  
(consulté le 9/4/2019)



**Merci pour  
votre attention!**

