

Université Démocrite de Thrace

Département de Pédagogie



Français sur objectifs spécifiques II

Project: Jeu de société en classe de langue

Jeu de sept (7) familles : Les vêtements et les couleurs

Professeure de FLE/FOS: Cathrine MAVROMARA

Professeure de FLE/FOS assistante: Sofia TSCHARTISVILI

Stagiaire: Manon LE DERRIEN

MAI 2019

Groupe 7:

- ALI SOULE (6574)
- GELASTOPOULOU PARASKEUI (6393)
- MALLI ELEUTHERIA (6322)
- MITTA MARIA (6433)
- BISIOTIS IOANNIS (6494)
- TERZIS XRISTOS (6492)

Table des matières (Πίνακας περιεχομένων)

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

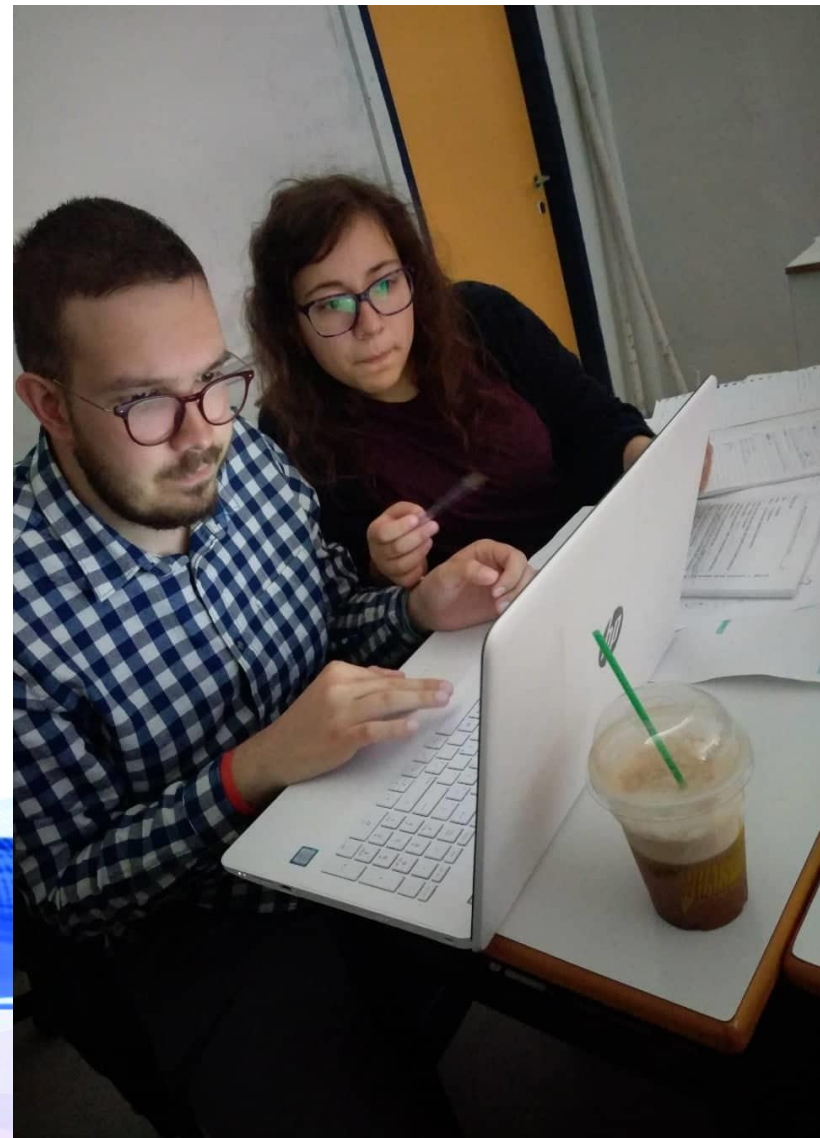
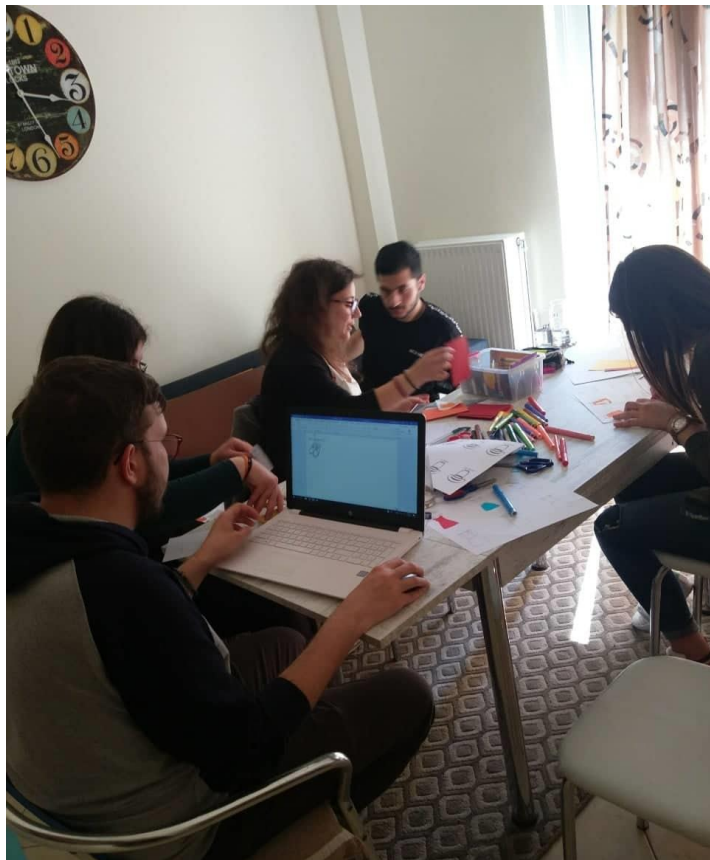
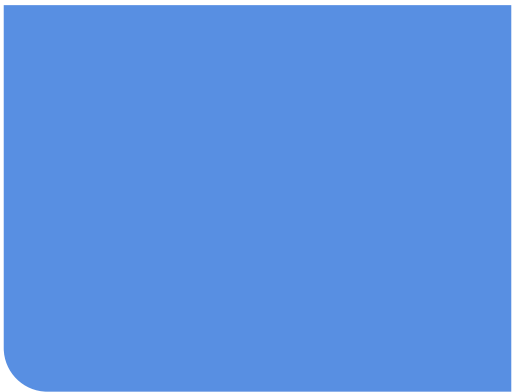
Sensibilisation (ευαισθητοποίηση)

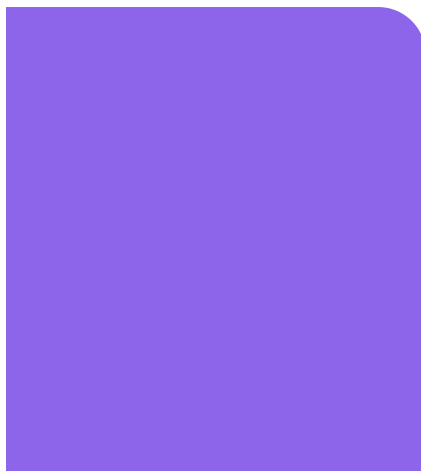
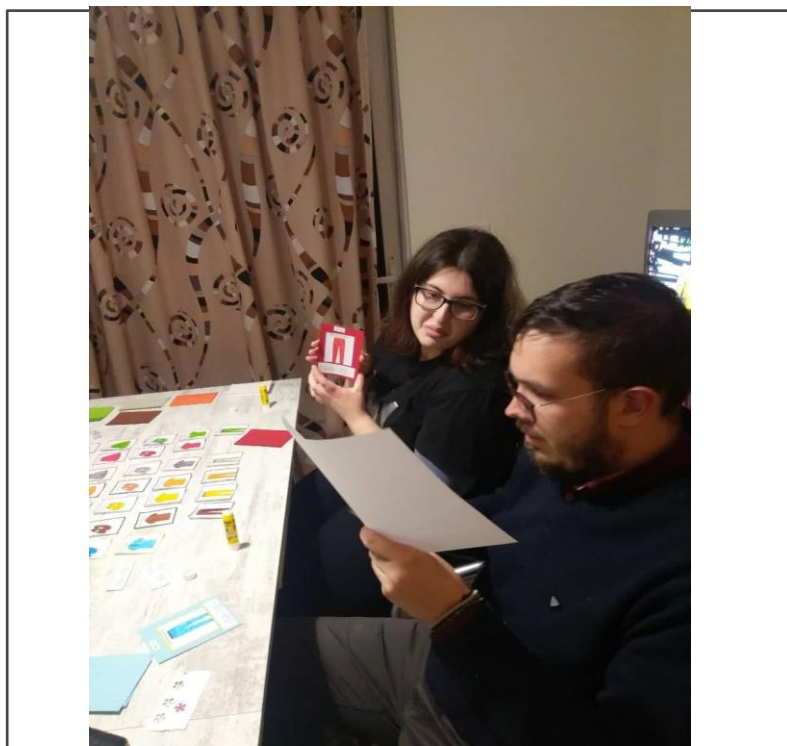




Fabrication du jeu (1)

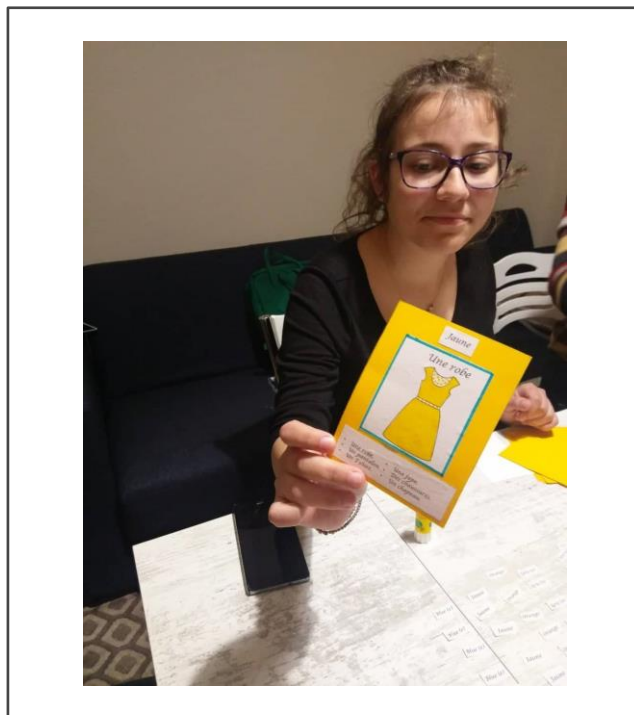
(κάνοντας το παιχνίδι)





Fabrication du jeu (2)

(Κάνοντας το παιχνίδι)



Jeu (1)

(παιχνίδι)



Jeu (2) (παιχνίδι)



Règles du jeu

(Κανόνες παιχνιδιού)

Règle du jeu :

Durée: 20 minutes

Joueurs: 4 – 6 personnes

Matériel: 42 cartes vêtements.

1. Mélange les cartes.
2. Le joueur le plus jeune distribue 6 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.
3. Commence si tu es à gauche du donneur des cartes.

Règles du jeu (Κανόνες παιχνιδιού)

4. Demande à un joueur de ton choix une carte d'une famille que tu souhaites compléter. Dis la phrase qui correspond à la carte-famille que tu souhaites obtenir : **Exemple** : « je voudrais le pantalon de la famille verte ».
5. Si tu obtiens la carte demandée, tu donnes au demandeur une de tes cartes dont tu n'as pas besoin. Rejoue!
6. Si tu n'obtiens pas la carte demandée, prends une carte dans la pioche.
7. Si tu tires la carte demandée, dis à voix haute : « Bonne pioche! » et Rejoue.

Règles du jeu (Κανόνες παιχνιδιού)

8. Si tu ne pioches pas la carte demandée, passe ton tour. Ensuite, le joueur doit dire : «Dommage» Le joueur suivant peut jouer . C'est au joueur situé à ta gauche de continuer.
9. Quand un joueur réunit une famille entière de la même couleur (6 cartes), il la pose devant lui et il dit : « Famille! J'ai complété la famille verte ».
10. Si un joueur n'a plus de cartes, il pioche.
11. Le jeu s'arrête quand la pioche est vide. Le gagnant est le joueur qui a le plus de familles entières.

Variante :

Donne – moi s'il te plait, le pantalon de la famille verte.

Règles du jeu

(Κανόνες παιχνιδιού)

Διάρκεια: 20 λεπτά

Παίκτες: 4-6 άτομα

Υλικά: παιχνίδι 7 οικογένειες 42 κάρτες με ρούχα

1. Ανακατεύω τις κάρτες.

2. Ο νεαρότερος παίκτης, μοιράζει 6 κάρτες σε κάθε παίκτη. Οι υπόλοιπες κάρτες μπαίνουν στη στοίβα.

3. Ξεκινάει αυτός που βρίσκεται αριστερά από αυτόν που μοίρασε τις κάρτες.

4. Ρωτήστε έναν παίκτη της επιλογής σας, για μια κάρτα από μια οικογένεια που θέλετε να συμπληρώσετε. Πείτε την φράση που ανήκει στην οικογενειακή κάρτα που θέλετε να πάρετε.

Παράδειγμα: « Θέλω το παντελόني από τη πράσινη οικογένεια».

5. Αν λάβετε την απαιτούμενη κάρτα δίνεται στον ρωτούντα μια από τις κάρτες που δεν σας χρειάζεται.

Règles du jeu

(Κανόνες παιχνιδιού)

6. Αν δεν λάβετε την κάρτα που ζητήσατε, πάρτε μια κάρτα από την στοίβα.
7. Αν από την στοίβα πάρετε την κάρτα που ζητήσατε πείτε το με υψηλή φωνή: « Καλή επιλογή! Ξαναπαιίζω».
8. Αν δεν πάρεις από την στοίβα την κάρτα που ζήτησες τότε χάνεις τη σειρά σου. Συνεχίζει ο παίχτης που βρίσκεται δεξιά από τον παίκτη που χάνει τη σειρά του.
9. Όταν ένας παίχτης δεν έχει πλέον κάρτες, τραβάει μια από τη στοίβα.
10. Το παιχνίδι σταματάει όταν η στοίβα είναι κενή. Νικητής είναι ο παίχτης με τις περισσότερες ολοκληρωμένες οικογένειες.

Παραλλαγή:

Για να ζητήσει μια οικογενειακή κάρτα ο παίκτης λέει:

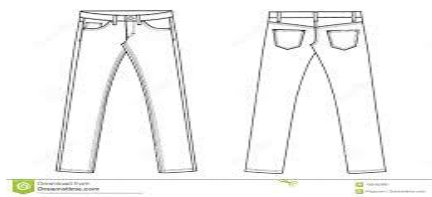
« Δώσε μου, σε παρακαλώ το παντελόνι της πράσινης οικογένειας».

Activités d'accompagnement

(συνοδευτικές δραστηριότητες)



C _ _ _ _ u



P _ _ _ _ n



C _ _ _ _ _ s



T- _ _ _ _ t



R _ _ e



J _ _ e

in T-shirt

ine robe

in pantalon

ine jupe

les chaussures

in chapeau



Activités d'accompagnement

(συνοδευτικές δραστηριότητες)

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

— — — — — — — — — —
 21 14 3 8 1 16 5 1 21

— — — — —
 13 1 18 18 15 14

— — — — — — — — — —
 10 5 22 15 21 4 18 1 9 19

Photos de l'atelier (1)

(εικόνες εργαστηρίου)



Photos de l'atelier (2)

(εικόνες εργαστηρίου)



Photos de l'atelier (3)

(εικόνες εργαστηρίου)



Bibliographie / sitographie

(βιβλιογραφία / σιτογραφία)

- Catherine Mavromara- Lazaridou, Gérald Schlemminger, ALORS ON JOUE !, 2018, Athènes, éd. Gutenberg.
- ❑ <https://gr.dreamstime.com> (consulté le 5/5/2019)