

## Le jeu de l'Oie

Thème : Les voyages

Brève présentation : Sur le principe du jeu de l'oie,(re)découvrir quelques pans de la civilisation, de la culture et de l'histoire du monde qui nous entoure.

Prérequis : Quelques connaissances géographiques et culturelles

| A2  |   |                                | CE, IO, PO   |
|---|---|--------------------------------|--|
| <i>Durée</i>  | 1 cours   | <i>Contenus linguistiques</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les déterminants et les propositions pour les noms de villes, de pays et de continents</li> <li>● Mode impératif</li> <li>● Les chiffres</li> </ul> |
| <i>Travail</i>  | En groupe   | <i>Contenus socioculturels</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'interculturel</li> <li>● Notions d'histoire et de géographie</li> </ul>   |
| <i>Matériel et documents</i>  | Un plateau de jeu, des dés, des pions, le feuillet « Aide et Réponses » | <i>Contenus pragmatiques</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Répondre à une question par une phrase</li> <li>● Communiquer uniquement en français</li> <li>● Réactivité</li> </ul>                               |
| <i>Déroulement</i>  |   |                                |  |
| <p><b>Travail préliminaire de l'enseignant :</b><br/>Assembler le plateau de jeu.</p> <p><b>En classe :</b><br/>Diviser la classe en groupes de 3 ou 4 apprenants. Distribuer, par groupe, un plateau de jeu, le feuillet « Aide et Réponses », deux à trois dés, et un pion par apprenant.</p> <p>Chaque joueur lance une fois les dés, celui qui a le plus grand nombre commence la partie. A chaque fois qu'ils lancent les dés, les apprenants lisent à haute-voix le nombre indiqués dessus.</p> <p>Une fois le premier joueur désigné, chacun leur tour, les joueurs vont avancer selon le nombre marqué sur le dé. Lorsqu' ils s'arrêtent sur une case, les apprenants lisent le contenu de la case aux autres joueurs, puis répondent ou réalisent l'action demandée. Si leur réponse/action est correcte, ils gagnent 1 point. Les apprenants peuvent vérifier leurs réponses grâce au livret. Puis c'est au joueur suivant de jouer.</p> <p>Lorsqu'un des apprenants arrive à la case « Destination », la partie s'arrête. Chaque joueur compte ses points. Celui qui a le plus de points remporte la partie. Si des joueurs sont à égalité, celui qui a le plus avancé sur le plateau gagne.</p> |   |                                |  |