

Bis



Objectifs du jeu

Le jeu de cartes **Bis** s'adresse aux apprenants ayant un **niveau A1**. Il permet d'apprendre et de mémoriser le lexique de base de la langue française, en associant illustrations et mots relevant de la vie quotidienne. Ce jeu peut être utilisé en classe avec l'enseignant ou à la maison entre amis.

Contenu

Le jeu comprend 132 cartes, 66 illustrations (cartes rouges) et 66 mots (cartes bleues).

Cartes spéciales

La carte **Joker** : elle peut être mise à part sans association et elle aide le joueur à gagner.

La carte **Surprise** : elle ne peut être associée et fait perdre le joueur.



l'eau



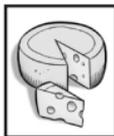
le lait



les frites



le thé



le fromage



les fruits



le café



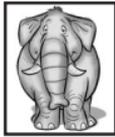
la viande



les légumes



le pain



l'éléphant



le chien



les œufs



le crocodile



le mouton



le poulet



la girafe



la vache



le poisson



le lion



la poule



le gâteau



le singe



le cheval



la glace



le serpent



l'oiseau



le kangourou



le chat



le papillon



la jupe



les chaussettes



le bateau



le pull



la casquette



le train



la chemise



le vélo



l'avion



le pantalon



la voiture



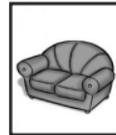
le frigo



le polo



le camion



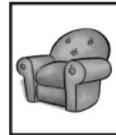
le canapé



la veste



l'autobus



le fauteuil



les chaussures



la moto



la chaise



la table



le lit



l'armoire



la porte



la fenêtre



écrire



parler



écouter



boire



manger



lire



dormir



marcher



courir



Règles du jeu

Jeu de mémoire

L'enseignant, ou le leader, forme deux équipes (A et B) et étale sur la table les cartes rouges (illustrations) et les cartes bleues correspondantes (mots). Il laisse au moins une minute aux joueurs pour observer et mémoriser les illustrations et les mots, puis il retourne les cartes.

Le joueur le plus jeune commence à jouer : il retourne d'abord une carte rouge, puis une carte bleue. Si l'illustration et le mot correspondent, il prélève et met de côté les deux cartes et il passe la main à un camarade de son équipe ; si par contre elles ne correspondent pas, il remet les cartes à leur place et c'est maintenant le tour de l'équipe adverse.

L'équipe gagnante est celle qui réussit à obtenir le plus grand nombre de cartes associées. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à l'association de toutes les cartes, ou se conclure en un temps donné.

Surprise !

L'enseignant, ou le leader, mélange et distribue toutes les cartes aux joueurs. Chaque joueur met de côté les cartes associées (illustrations et mots correspondants) et ne conserve que les cartes qu'il doit associer, sans les montrer aux autres joueurs.

La carte Joker est tout de suite mise de côté.

Le joueur le plus jeune commence à jouer : il prend une carte dans le jeu du joueur qui se trouve à sa gauche. Si cette carte peut être associée à l'une des siennes, il met de côté les deux cartes associées, dans le cas contraire il conserve la carte et le joueur qui se trouve à sa gauche poursuit le jeu.

Le gagnant est celui qui réussit à associer en premier toutes ses cartes. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à l'association de toutes les cartes ou se conclure en un temps donné. Le perdant est celui qui reste avec la carte Surprise dans les mains.

Qu'est-ce que c'est ?

L'enseignant, ou le leader, forme deux jeux de cartes : celui avec les illustrations, l'autre avec les mots. Il élimine du jeu le Joker et la carte Surprise. Il distribue les cartes avec les mots au joueur et retourne au milieu de la table le jeu avec les illustrations.

Le joueur le plus jeune découvre la première carte du jeu qui se trouve sur la table et montre l'illustration aux autres joueurs. Le joueur qui possède la carte avec le mot correspondant, lit le mot à voix haute et reçoit la carte illustrée. Il met alors de côté les deux cartes associées et le joueur qui se trouve à sa gauche poursuit le jeu.

Le gagnant est celui qui réussit à associer en premier toutes ses cartes. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à l'association de toutes les cartes ou se conclure en un temps donné.

Qui a cette carte ?

L'enseignant, ou le leader, mélange et distribue toutes les cartes aux joueurs en enlevant le Joker et la carte Surprise du jeu. Chaque joueur met de côté les cartes associées (illustrations et mots correspondants) et conserve les cartes à associer, sans les montrer aux autres joueurs.

Le joueur le plus jeune commence à jouer : il peut montrer une carte illustrée ou une carte avec un mot. Celui qui a le mot ou l'illustration lève le doigt, prononce le mot à voix haute et gagne les deux cartes qu'il met de côté. Le joueur qui se trouve à sa gauche poursuit le jeu.

Le gagnant est celui qui réussit à associer en premier toutes ses cartes. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à l'association de toutes les cartes ou se conclure en un temps donné.

*Bien entendu, il ne s'agit que de quelques suggestions d'activités à faire avec **Bis**. Les enseignants peuvent l'exploiter au mieux, selon le niveau linguistique de la classe et les objectifs à atteindre. En se basant sur leur expérience, ils pourront l'enrichir et le compléter avec d'autres activités, pour aider et stimuler les apprenants dans l'approche du français.*

CECR:
Cadre
Européen
Commun de
Référence

A1	Débutant
A2	Élémentaire
B1	Intermédiaire
B2	Intermédiaire supérieur
C1	Avancé
C2	Maîtrise

Bis

de Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.

B.P 6 – 62019 Recanati – Italie

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

www.elionline.com

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni

Rédaction : Gigliola Capodaglio

Illustrations : Alessio Coppola

Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique et mise en page : Studio Cornell

Imprimé en Italie par Tecnostampa Pigni Group Printing Division - Loreto-Trevi

ISBN 978-88-8148-072-2

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, est formellement interdite – même pour un usage didactique ou personnel – sans autorisation des auteurs et des éditeurs.