CHARRION CHARGAIS



Championnat de Français

Niveau

Le jeu **Championnat de Français** as été créé pour les apprenants ayant atteint le niveau linguistique A2-B1 du Cadre Commun Européen des Langues. Ce jeu peut être utilisé en classe par l'enseignant, mais aussi à la maison pour lancer des défis aux amis grâce à cet amusant test de culture générale : vous saurez lequel d'entre vous connaît le mieux la France, la Francophonie et la langue française à travers des questions d'histoire, de civilisation, de géographie mais aussi sur les traditions, les expressions idiomatiques, l'environnement et le temps libre.

Le jeu s'articule autour de deux niveaux différents qui correspondent aux deux jeux de cartes. Le dos des cartes présentant les questions les plus simples est encadré en rouge, les questions plus difficiles sont encadrées en bleu. On peut décider de jouer avec un seul jeu de cartes ou de mélanger les deux.

Objectifs linguistiques

- Faire en sorte que l'apprenant familiarise avec la culture francophone et la langue française
- Enrichir le langage lexical et les connaissances de l'apprenant grâce à des questions captivantes
- Faciliter l'apprentissage, le renforcement et l'usage correct du lexique et des structures linguistiques relatifs aux domaines spécifiques du type historique, géographique, social, culturel et linguistique.

Matériel

Le jeu comprend:

- une planche de jeu
- deux jeux de 66 cartes chacun
- 60 vignettes colorées
- un livret explicatif
- un dé

Les questions ont été formulées pour des joueurs à partir de 16 ans. Nous suggérons à l'enseignant de permettre l'utilisation du dictionnaire pour résoudre les éventuels problèmes lexicaux.

Les règles du jeu

Championnat de Français

La planche de jeu propose un parcours où s'alternent les cinq couleurs des cercles des Jeux Olympiques, et la compétition avance en lançant le dé. Le jeu fonctionne comme un jeu de l'oie. Le jeu peut être proposé aussi bien en classe (par l'enseignant) qu'à la maison (par un chef de groupe).

Si le joueur tombe dans une case rouge, le meneur de jeu extrait une carte du jeu et lit à voix haute la question correspondante, c'est-à-dire la question « rouge » et les trois réponses qui s'y réfèrent. Le meneur de jeu contrôle si la réponse est exacte ou pas (en caractère gras sur la carte).

Si le joueur donne la bonne réponse, le meneur de jeu lui remet une vignette de la même couleur que la case dans laquelle il est tombé, dans ce cas rouge. Si le joueur ne donne pas la bonne réponse, il ne reçoit aucune vignette. C'est alors le tour d'un autre joueur. Si le joueur tombe deux fois dans la case de la même couleur et dont il détient déjà la vignette, il peut continuer à lancer le dé jusqu'à ce qu'il tombe dans une case d'une autre couleur.

Le but du jeu est que chaque joueur doit répondre à des questions relatives aux cinq grands domaines proposés et donc conquérir les cinq vignettes de couleur différente.

Le gagnant est celui qui réussit en premier à conquérir les vignettes de toutes les couleurs.

Grands domaines

BLEU

Les grands domaines présentés sont les suivants :

ROUGE → Culture : art, musique, cinéma, littérature, bande-dessinée

VERT → Géographie, tourisme

JAUNE → Vie saine, temps libre, alimentation, sport

→ SVT (Sciences de la Vie et de la Terre), monde animal, technologie, astronomie



Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique: Alessia Zucchi

Imprimé en Italie par Tecnostampa - Recanati ISBN 978-88-536-1373-8

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