

C'est mon métier !



Salut,
je suis Henri !
Sais-tu que je suis
le personnage des sympathiques
Lectures progressives ELI ?
Viens découvrir mes fantastiques
aventures sur le site
www.eligradedreaders.com !



Objectifs du jeu

Le jeu **C'est mon métier !** s'adresse aux apprenants ayant un **niveau A2**. Il permet de mémoriser et de faciliter l'usage du lexique et des structures linguistiques de la langue française concernant le champ lexical des métiers et des professions, cela grâce à l'association d'illustrations, de mots et de phrases.

Contenu

Le jeu comprend :

- deux jeux de 60 cartes chacun déclinées en 6 couleurs différentes
- un jeu de 12 cartes reportant les solutions
- une planche de jeu
- un dé
- un livret explicatif

Caractéristiques didactiques :

- Les illustrations sont colorées et amusantes. Leur compréhension est immédiate et ne nécessite pas de traduction.
- Les noms des métiers stimulent les apprenants à se concentrer, à mémoriser et à associer les noms aux images correspondantes.
- Les phrases insérées sur la planche de jeu permettent d'approfondir le lexique et les structures linguistiques et de communiquer les compétences propres à chacun de ces métiers de façon simple et complète.



Règles du jeu

L'enseignant, ou un leader, place la planche de jeu sur la table, construit le dé et dispose les six jeux de cartes selon leur couleur. Les cartes-solutions restent à la disposition des joueurs pour la validation des réponses.

Le joueur le plus jeune commence la partie : il lance le dé, avance sur la planche de jeu en fonction du chiffre obtenu, lit la phrase et essaie de deviner de quel métier ou de quelle profession il s'agit.

Si l'association est correcte, le joueur prélève dans le jeu correspondant à la couleur de la case dans laquelle il est tombé, la carte du métier qu'il a deviné et passe le dé au joueur se trouvant à sa gauche.

Le gagnant est celui qui gagne le plus de cartes à la fin du jeu ou lorsque le temps prévu pour l'activité s'est écoulé.

Jeux et activités didactiques

Voilà quelques suggestions pour organiser d'autres activités didactiques amusantes, utiles pour vérifier l'apprentissage des apprenants.

Memory

L'enseignant, ou le leader, choisit quelques cartes en piochant dans les différents jeux (la quantité varie selon le niveau linguistique du groupe). Il retourne et éparpille ces cartes sur la table : le jeu avec les images à gauche et celui avec les noms des métiers à droite.

Chacun leur tour, les joueurs doivent découvrir une carte dans chaque jeu. Si ces deux cartes ne peuvent être associées, ils doivent les remettre à leur place. Si par contre l'association est correcte, les joueurs les gardent et les mettent de côté.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de cartes associées à la fin du jeu ou lorsque le temps prévu pour l'activité s'est écoulé.

Une minute !

L'enseignant, ou le leader, forme deux équipes et place sur la table un certain nombre de cartes avec les noms des métiers. Il laisse une minute aux joueurs pour les observer et les mémoriser avant de les couvrir. L'équipe gagnante est celle qui se souvient du plus grand nombre de noms et réussit à les écrire.

Dans un second moment, les joueurs doivent observer et mémoriser les illustrations. Dans ce cas, ils doivent associer mentalement l'image au mot correspondant puis écrire correctement les noms des métiers.

Apportez-moi...

L'enseignant, ou le leader, met un certain nombre de cartes sur la table et demande aux joueurs de se placer au fond de la classe. Puis il dit : « Apportez-moi ... l'agent de police. » Les joueurs doivent se précipiter vers la table, identifier la carte concernant ce métier le plus rapidement possible, la prendre et la remettre à l'enseignant, ou au leader.

Ce dernier attribuera un point au joueur qui aura identifié correctement la carte. Le gagnant est celui qui accumule le plus de points. Il est possible de former des équipes.

Vrai ou faux ?

L'enseignant, ou le leader, forme deux équipes ayant le même nombre de joueurs.

Les deux équipes doivent former deux files indiennes, l'une à côté de l'autre. Au fond de la classe sont placées deux chaises : l'une avec une pancarte « Vrai », l'autre avec une pancarte « Faux ».

L'enseignant, ou le leader, choisit une carte dans le jeu avec les solutions, lit la carte à voix haute et la complète de façon à ce qu'elle soit vraie ou fausse : par exemple

La vendeuse travaille dans un magasin. / Le facteur travaille dans un magasin. Les deux joueurs qui se trouvent en tête doivent courir s'asseoir sur la chaise « Vrai » ou « Faux », selon le contenu de la phrase énoncée. Le premier qui réussit à s'asseoir gagne un point.

Puis les deux joueurs vont se placer à la queue de leur file indienne. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points. Ensuite, les joueurs peuvent remplacer l'enseignant ou le leader, s'alterner et former eux-mêmes des phrases vraies ou fausses.

Qui suis-je ?

L'enseignant, ou le leader, invite un joueur à sortir du groupe. Il choisit une carte dans le jeu avec les noms des métiers et, la cachant au joueur, il la montre au reste du groupe. Ne sachant pas quel métier il doit représenter, le joueur doit le découvrir en posant des questions précises à ses camarades qui ne peuvent répondre que par Oui ou par Non. Il doit essayer de deviner son lieu de travail, les instruments qu'il utilise et l'activité qu'il exerce.

Voilà quelques questions possibles :

*Je travaille dans un bureau ? En plein air ? Dans un magasin ?
Je me sers d'un ordinateur ? D'un appareil photo ? J'utilise du papier ou des crayons de couleur ?*

*Je vends quelque chose ? Je répare des objets ? Je dessine ?
Je soigne les gens ?*

Le joueur peut consulter le jeu avec les illustrations pour se faire une idée et poser les bonnes questions. Quand il est sûr d'avoir deviné le métier qu'il exerce, il l'annonce à voix haute ou l'écrit sur un papier qu'il montre aux autres. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à la découverte du métier ou se conclure en un temps donné.



Je vois...

L'enseignant, ou le leader, étale les cartes illustrées sur la table. Chacun leur tour les joueurs doivent prononcer des phrases comme : *Je vois un métier qui commence par un V !* ou bien *Je vois un métier que l'on exerce sur une scène*, et les autres joueurs doivent trouver et prendre la ou les cartes ayant les caractéristiques énoncées.

Les joueurs gagnent un point pour chaque métier deviné. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Les couples

L'enseignant, ou le leader, choisit des cartes en piochant dans les deux jeux. Il distribue les cartes d'un jeu aux joueurs et place l'autre jeu au milieu de la table.

Le joueur le plus jeune retourne la première carte du jeu, s'il n'arrive pas à l'associer à l'une des siennes, il la laisse là où elle est. Seul le joueur qui possède la carte correspondante peut la prendre, assembler ces deux cartes et les mettre de côté. Puis il peut prendre une autre carte dans le jeu.

Le gagnant est celui qui réussit à associer toutes ses cartes. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que le dernier joueur se retrouve avec une seule carte.

Pioche dans mon jeu !

L'enseignant, ou le leader, mélange les cartes avec les illustrations et celles avec les noms des métiers avant de les distribuer aux joueurs.

Les cartes associées sont tout de suite lues à voix haute et mises de côté.

Le joueur le plus jeune commence à jouer : il pioche une carte dans le jeu du joueur qui se trouve à sa droite, et chacun leur tour les autres joueurs font de même.

À chaque fois, les cartes associées sont tout de suite lues à voix haute et mises de côté.

Le gagnant est celui qui réussit à associer toutes ses cartes en premier, mais le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que le dernier joueur se retrouve avec une seule carte.

Jeu du mime

Le joueur le plus jeune commence à jouer : il choisit une carte illustrée et mime le métier qui y est représenté.

Les autres doivent deviner de quel métier il s'agit en observant les mouvements du joueur et en posant des questions auxquelles le mime ne pourra répondre que par Oui ou par Non seulement en faisant des gestes.

Par exemple : *Tu travailles dans un magasin ? Tu vends quelque chose ? L'instrument que tu utilises est une calculatrice ?*

Celui qui devine gagne un point. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Quel boulot !

L'enseignant, ou le leader, montre une carte illustrée aux joueurs.

Par exemple : *la serveuse*, avec des questions du genre :

Quelles sont les activités de la serveuse ?

(Réponses possibles : *Faire asseoir les clients ... prendre la commande... servir les clients ... dresser la table ... débarrasser la table... apporter l'addition...*)

Qu'est-ce qu'elle utilise pour bien faire son travail ?

(Réponses possibles : *la nappe, les serviettes de table, les assiettes, les verres, les couverts...*)

Chaque joueur écrit une réponse sur sa feuille. Le gagnant est celui qui réussit à écrire le plus grand nombre d'activités ou d'instruments pour chaque métier représenté.

*Bien entendu, il ne s'agit que de quelques suggestions d'activités à faire avec le jeu **C'est mon métier** !*

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

C'est mon métier !

de Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.

B.P. 6 – 62019 Reclanati – 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 : Gustavo Mazali

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 978-88-536-2595-3

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.