

Jeux et activités didactiques

L'enseignant, ou le leader, peut former de petits groupes homogènes en classe (4/5 joueurs maximum) ou organiser des jeux individuels. Chaque joueur, ou équipe, reçoit un petit trésor initial formé de quelques jetons. L'enseignant, ou le leader, regroupe les cartes selon leur catégorie et forme donc les cinq jeux de cartes de couleur différente. Au début de la partie, chaque joueur pioche une carte dans chaque jeu et montre ses cinq cartes à ses adversaires. En fonction du temps établi, chacun doit formuler une phrase complète et sensée ou inventer une histoire. Celui qui pioche la carte « joker » peut piocher une autre carte dans la même catégorie. Les joueurs ont à chaque fois la possibilité de piocher une autre carte dans la même catégorie si celle qu'ils ont déjà piochée ne leur convient pas, cette dernière sera remise sous le jeu de cartes. Ce geste leur coûtera toutefois un jeton.

Le premier joueur (ou la première équipe), qui pense avoir formulé une phrase ou une histoire complète à raconter, dit : « J'ai/Nous avons une phrase/une histoire ! »

Si la phrase/l'histoire utilise tous les mots et obtient une bonne évaluation de la part des adversaires, le joueur/l'équipe gagne un jeton, puis c'est le tour des autres joueurs.

Pour évaluer, on peut tenir compte de différents facteurs : originalité et style du texte, maîtrise de la grammaire, difficulté des structures utilisées, organisation logique, utilisation de tous les mots.

Les joueurs utiliseront ce système d'évaluation : Excellent - Très bien - Bien - Discret - Suffisant - Passable - Pas mal ! - Retente ! - Peut faire mieux - Désolé - Ça ne va pas - Insuffisant. À la fin du jeu ou du temps établi, le joueur (ou l'équipe) qui a accumulé le trésor le plus riche gagne la partie.

6

Variantes de jeu

- Celui qui pioche la carte « joker » a la possibilité de l'échanger contre une carte de l'un de ses adversaires, à condition bien entendu qu'elle appartienne à la même catégorie. Cet adversaire prendra le joker qui pourra l'utiliser à son tour.
- Si le niveau de la classe (ou du groupe) le permet, on peut utiliser :

- le dé des temps verbaux pour formuler une phrase/raconter une histoire plus complexe en conjuguant les verbes au temps obtenu ;

- le dé indiquant le genre de la narration pour formuler une phrase/raconter une histoire en respectant le genre obtenu après l'avoir lancé (dramatique, romantique/comédie, action, mystère/peur, fantasy/science-fiction, comique).

- On peut doubler le nombre de cartes distribuées à chaque joueur ou, au cas où le niveau des joueurs serait élémentaire, on donner à tous la possibilité de piocher une autre carte pendant toute on peut donner la durée du jeu.
- On peut proposer à chaque joueur (ou équipe) d'écrire une phrase/histoire puis de la lire à haute voix.

*Bien entendu, il ne s'agit que de quelques suggestions d'activités à faire avec **La boîte à histoires**. 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.*

7

CECRL : Cadre européen commun de référence pour les langues

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

La boîte à histoires

de Chiara Colucci

© 2020 ELI s.r.l.

B.P. 6 - 62019 Recanati - Italie

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni

Rédaction : Gigliola Capodaglio

Illustrations : Matteo Gaggia

Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique et mise en page : Gianni Caputo

Imprimé en Italie par Tecnostampa Pigni Group

Printing Division - Loreto-Trevi

ISBN: 978-88-536-2998-2

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

8



Objectifs linguistiques

Le jeu de cartes **La boîte à histoires** s'adresse aux apprenants ayant atteint le niveau **A2/B1** du CECR et ayant donc déjà une bonne connaissance de base de la langue française. Ce jeu permet d'enrichir le bagage lexical (**personnes, animaux, lieux, objets**), d'approfondir la grammaire, d'utiliser correctement les **verbes** (conjugués à plusieurs temps) et enfin de maîtriser la syntaxe. Cet outil est parfait car il permet de formuler des phrases et stimule au mieux la création d'histoires : les personnages, les lieux, les objets et les actions ont été choisis pour offrir un grand éventail de possibilités.

En outre, ce jeu est une occasion unique pour apprendre à utiliser correctement les articles, les prépositions et les connecteurs qui permettent de bien articuler les phrases.

Ce jeu stimule également la capacité d'évaluation et permet d'approfondir le champ lexical relatif aux jugements par le biais d'une confrontation entre les adversaires :
Excellent - Très bien - Bien - Discret - Suffisant - Passable - Pas mal ! - Retente ! - Peut faire mieux - Désolé - Ça ne va pas - Insuffisant.

Matériel

Ce jeu comprend :

- **132 cartes** à savoir 5 jeux de cartes de couleur différente, un pour chaque catégorie de mots (personnes, animaux, lieux, objets, verbes). Chaque catégorie inclut aussi 2 jokers. Chaque carte présente une illustration et le mot correspondant.

Détail des cartes :

- 20 cartes reportant des noms communs de personnes (cartes violettes) + 2 jokers
- 20 cartes reportant des noms communs d'animaux (cartes vertes) + 2 jokers
- 20 cartes reportant des noms communs de lieux (cartes orange) + 2 jokers
- 20 cartes reportant des noms d'objets d'usage quotidien (cartes rouges) + 2 jokers
- 42 cartes reportant des verbes d'usage fréquent (cartes bleues) + 2 jokers

- **1 dé** pour indiquer le genre de la narration : dramatique, romantique/comédie, action, mystère/peur, fantasy/science-fiction, comique.
- **1 dé** pour indiquer le temps verbal :
 - 2 faces pour le présent
 - 2 faces pour le passé (passé composé/imparfait)
 - 2 faces pour le futur
- **60 jetons (système de récompense)**
- **1 livret explicatif avec des suggestions**

PERSONNES

l'actrice
l'avocat
la serveuse
la chanteuse
la cuisinière
la docteur
l'électricien
le livreur
le jardinier
le plombier
l'enseignante
le voleur
le garagiste
la vendeuse
la coiffeuse
le policier
l'élève
le chauffeur de taxi
la vétérinaire
le sapeur-pompier
2 jokers

ANIMAUX

le chien
le cheval
l'éléphant
le papillon
le chat
la girafe
le criquet
le hibou
le lion
la vache
l'ours
le perroquet
la chauve-souris
l'araignée
la grenouille
le singe
le scorpion
le serpent
la tortue
la souris
2 jokers

LIEUX

l'aéroport
la bibliothèque
la maison
le cinéma
le désert
la grotte
l'hôtel
l'île
la mer
la montagne
le magasin
l'hôpital
la salle de musculation
le parc
la piscine
le restaurant
l'école
la gare
la route
le théâtre
2 jokers

OBJETS

la voiture
le verre
le sac de voyage
le chapeau
la clé
le couteau
la corde
les ciseaux
la cage
les bijoux
le livre
les lunettes de soleil
la perruque
le stylo
la marmite
la chaussure
la boîte
l'argent
le miroir
le portable
2 jokers

VERBES

aimer
ouvrir
écouter
attendre
danser
boire
tomber
marcher
chanter
chercher
demander
fermer
frapper
acheter
courir
cuisiner
dessiner
dormir
crier
conduire
lire
manger
se cacher
payer
parler
perdre
pleurer
porter
faire du théâtre
rire
casser
voler
sauter
saluer
s'échapper
écrire
rêver
étudier
couper
téléphoner
s'habiller
voyager
2 jokers

