

JEU DE FABLES



Double Arch
music and media



Objectifs du jeu

Jeu de fables s'adresse aux apprenants ayant un niveau linguistique A1-A2 (CECRL) et favorise :

- la compréhension et la mémorisation des éléments proposés ;
- l'apprentissage du lexique et des structures grammaticales de base.

Contenu

Jeu de fables comprend :

- 132 cartes
 - 125 cartes avec des questions à choix multiples
 - 7 cartes spéciales
- pions
- pièces de monnaie
- plateau de jeu
- dé numéroté
- livret explicatif

Nous avons deux typologies **de cartes** :

- **cartes à jouer** (125)

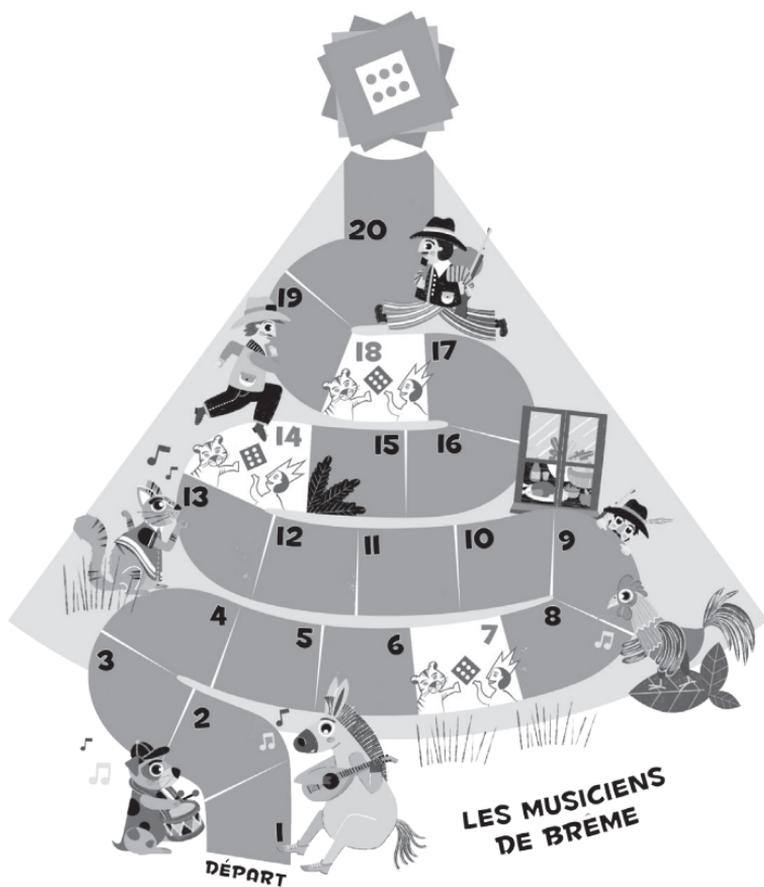
Il y a 25 cartes pour chaque fable où figurent une question et trois réponses possibles et la solution est signalée.



- **cartes spéciales** (7)

Les cartes spéciales facilitent ou pénalisent le joueur pendant la partie.

Le plateau de jeu présente cinq parcours (un pour chaque fable) formés de vingt cases qui débouchent au centre. À la fin de chaque parcours, le joueur peut passer à une autre fable.



Règles du jeu

Le jeu prévoit un maximum de 5 joueurs (ou équipes) et un meneur de jeu. Chaque joueur/équipe choisit un pion coloré et peut choisir par quelle fable commencer.

Chacun pose son pion sur la « case départ » et lance le dé. Celui qui obtient le nombre plus élevé commence la partie.

Le joueur lance le dé, et en même temps le meneur de jeu pioche une carte dans le jeu correspondant à la fable choisie, la lit, et vérifie si la réponse du joueur est correcte. Si la réponse est correcte, le joueur peut avancer son pion sur le plateau de jeu en fonction du nombre obtenu en lançant le dé. Si la réponse est erronée, le joueur doit laisser le pion à sa place.

Si le joueur/l'équipe tombe dans une case spéciale, il/elle doit pêcher une carte spéciale et faire ce qui lui est demandé.

Chaque fois qu'une fable est complétée, le joueur/l'équipe reçoit la pièce de monnaie correspondante et passe à une autre fable.

Pour gagner la partie, il faut obtenir les pièces des 5 fables ou le plus grand nombre de pièces dans un temps donné.

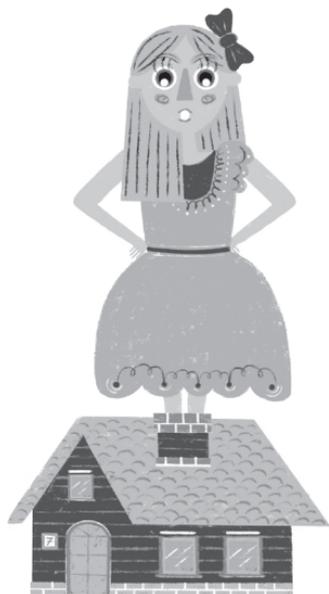
- Nous vous conseillons de lire les fables à voix haute avant de jouer.

- L'enseignant utilisera toutes les cartes ou ne sélectionnera que celles correspondant au niveau linguistique de la classe.

- Les questions sont étroitement liées à chaque fable et concernent la compréhension, le lexique et la grammaire.

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

Alice est avec sa sœur aînée dans le jardin et elle lit un livre sans images et sans comptines. Tout à coup, un Lapin blanc apparaît et court à toute vitesse. Il regarde sa montre d'un air inquiet : « Il est tard ! Il est tard ! ». Alice le suit dans son terrier et se retrouve dans une pièce pleine de portes grandes et petites, toutes fermées. Sur une table, elle trouve une clé qui ouvre une toute petite porte, mais Alice est trop grande et n'arrive pas à entrer !



À côté de la clé, il y a une bouteille sur laquelle il est écrit « Buvez-moi ». Alice boit à même la bouteille et devient toute petite, mais la clé est restée sur la table ! Alice trouve un biscuit où il est écrit « Mangez-moi ». Alice mange le biscuit et devient très très grande ! Et elle n'arrive plus à passer par la petite porte. Alice est triste et pleure. Ses larmes forment un lac. Alice devient petite, nage dans le lac et entre dans le Pays des Merveilles ! Elle rencontre une souris et d'autres animaux et elle court avec eux pour se sécher. Puis elle voit de nouveau le Lapin blanc et le suit jusque chez lui. Le Lapin blanc prend Alice pour sa bonne Marianne et lui demande de prendre ses

gants et un éventail chez lui. Mais quand Alice entre chez le Lapin blanc, elle voit une bouteille et boit. Alice devient très grande et détruit le toit de la maison du Lapin blanc ! Alice a très peur, elle mange un gâteau, devient petite et s'enfuit en courant. Sur son chemin, elle rencontre des animaux étranges. La Chenille fume assise sur un champignon puis se transforme en papillon. Le Chat apparaît et disparaît. Alice demande au Chat quel chemin elle doit prendre. Le Chat lui donne des indications pour aller chez le Lièvre et chez le Chapelier. Les deux personnages prennent le thé avec un Loir qui dort, ils racontent des histoires, se posent des devinettes et n'arrêtent pas de changer de place car au Pays des Merveilles, c'est toujours l'heure du thé. Alice poursuit son chemin et rencontre une Fausse-Tortue qui lui enseigne à danser la quadrille des homards. Enfin, elle rencontre la Reine de cœur et ses soldats qui sont des cartes à jouer. Elle joue au croquet avec elle, c'est le sport préféré de la Reine qui utilise des flamants roses à la place des maillets et des hérissons à la place des balles ! La Reine de cœur est en colère parce que l'un de ses soldats lui a volé ses gâteaux. Alice défend le soldat devant la Reine de cœur et devant tous les personnages du Pays des Merveilles. Tout le monde parle et dit des choses qui n'ont pas de sens et Alice est en colère. Alice se réveille et se retrouve dans le jardin, avec sa sœur.



HANSEL ET GRETTEL



Un bûcheron vit dans un bois avec ses deux enfants : l'aîné s'appelle Hansel et la cadette Gretel. Un jour, Hansel et Gretel décident d'aller seuls dans le bois.

Ils emmènent des cailloux blancs et ils les jettent par terre pour retrouver leur chemin et rentrer chez eux. Quelques jours plus tard, Hansel jette par terre des miettes de pain, mais les deux enfants ne peuvent pas retrouver le chemin pour rentrer chez eux parce que les oiseaux mangent

toutes les miettes. Les deux enfants marchent dans le bois et arrivent devant une maison faite de gâteaux, de chocolat et de biscuits. Ils ont très faim et commencent à manger la maison, mais une vieille et gentille dame sort et les invite à entrer et à dormir chez elle. Les enfants sont très heureux mais le lendemain matin, ils comprennent que cette vieille dame est une méchante sorcière qui mange les enfants : elle enferme Hansel dans une cage pour le manger et demande à Gretel de faire le ménage et de cuisiner. « Gretel, allume le feu et apporte du poulet avec des pommes de terre à Hansel, comme cela il va grossir et je vais pouvoir le manger ! » dit la sorcière. Chaque matin, la sorcière touche un doigt d'Hansel pour voir s'il grossit. Mais la sorcière n'a pas une bonne vue, Hansel prend un os de poulet qu'il fait toucher à la sorcière. Quelques semaines plus tard, la sorcière veut manger Hansel et dit à Gretel d'allumer le four. Gretel allume le four et demande à la sorcière



de l'aider à prendre l'assiette qui contient le repas. Quand la sorcière approche pour le contrôler, Gretel la pousse et l'enferme dans le four. Gretel libère Hansel et ensemble ils trouvent un coffre avec le trésor de la sorcière. Les deux enfants marchent dans le bois pour retrouver leur maison. Ils arrivent au bord d'un fleuve mais il n'y a pas de pont. Une grande oie blanche arrive et les aide à traverser le fleuve. Hansel et Gretel retrouvent leur maison, remettent le trésor de la sorcière à leur papa et ensemble ils vivent heureux.



LE LIVRE DE LA JUNGLE

En Inde, dans la jungle, beaucoup d'animaux vivent en paix. Un jour, des loups sous les ordres d'Akeela trouvent un bébé, un « petit d'homme ». Ils se réunissent et décident d'adopter cet enfant. Ils l'appellent MOWGLI, qui dans la langue de la jungle signifie « grenouille », et ils l'accueillent dans leur meute, la famille des loups.

La panthère noire Bagheera et l'ours brun Baloo, des amis des loups, assistent à cette rencontre et décident de l'élever, de l'aider à grandir et de lui enseigner les lois de la jungle. Mowgli grandit heureux. Baloo lui enseigne à chercher du miel et des fruits, et des endroits où



se reposer. Bagheera le protège des dangers, lui enseigne les secrets de la jungle et à parler avec les animaux. Il y a beaucoup d'histoires sur les animaux de la jungle. La mangouste Rikki-Tikki-Tavi est un animal très courageux qui bat le cobra royal et sauve la vie à un enfant. Par contre, Toomai est un garçon qui veut apprendre à apprivoiser les éléphants et à travailler avec eux. Il rencontre l'éléphant Kala Nag qui lui enseigne comment faire. Mowgli rencontre aussi les animaux qui habitent dans la jungle.

Il rencontre les singes bruyants qui l'enlèvent parce qu'ils veulent apprendre à faire du feu, qu'ils appellent la « Fleur Rouge ». Baloo, Bagheera et le python Kaa sauvent Mowgli. Ils lui racontent l'histoire de Kotick, le phoque blanc, qui part à la recherche d'un lieu sûr et qui sauve sa famille des chasseurs. Mais Mowgli a un terrible ennemi, le tigre Shere Kan qui mange les hommes. Mowgli lutte contre Shere Kan et gagne grâce à l'aide de ses amis Baloo et Bagheera. Mowgli est grand maintenant, et il comprend que sa place est parmi les humains. À côté de la jungle, il y a un village et Mowgli décide de quitter la jungle. Mowgli salue Baloo, Bagheera, les loups et tous ses amis les animaux et il part vivre avec les habitants du village.



LES MUSICIENS DE BRÊME



Un âne travaille au moulin et porte tous les jours des sacs de farine sur son dos.

Il est de plus en plus faible et fatigué, il décide de s'enfuir et d'aller à Brême pour devenir musicien et jouer dans la fanfare de la ville. Le long de la route pour Brême, l'âne rencontre un chien de chasse, vieux et fatigué.

Son maître ne veut plus de lui et il ne sait plus où aller. L'âne l'invite à voyager avec lui vers Brême pour devenir musicien. L'âne joue du luth, le chien joue du tambour. Le chien part avec l'âne pour Brême. Ils rencontrent un chat. Il est assis au bord de la route et se repose. Sa maîtresse ne veut plus de lui parce qu'il n'est plus capable de chasser les souris, mais il reste devant la cheminée et ronronne. L'âne et le chien invitent leur ami le chat, un expert en sérénades, à aller avec eux à Brême.

Peu après ils entendent un long cocorico ! Ils arrivent devant une basse-cour et trouvent un coq triste qui chante. Ils le saluent, le coq leur raconte que sa maîtresse veut le cuisiner pour faire du bouillon. L'âne, le chien et le chat lui demandent de partir pour Brême avec eux. Le coq accepte et ils partent tous les quatre pour la ville.

La nuit tombe et ils arrivent au bord d'une forêt. Ils s'arrêtent pour se reposer. L'âne et le chien se mettent sous un arbre, le chat et le coq se posent sur

une branche pour dormir. Le coq voit de la lumière à l'intérieur d'une maison. Les animaux se dirigent vers la maison : ils cherchent un endroit confortable pour la nuit et de la nourriture. Ils regardent par la fenêtre et voient des brigands assis autour d'une table pleine de nourriture et ils décident d'entrer. Mais ils doivent chasser les brigands ! Le chien monte sur le dos de l'âne, le chat sur le dos du chien et le coq sur la tête du chat. Et tous en chœur ils se mettent à chanter ! L'âne raille, le chien aboie, le chat miaule et le coq fait cocorico ! L'âne donne des coups de pied pour casser la fenêtre et tous entrent dans la maison. Les brigands ont peur et s'enfuient. Les quatre amis restent dans la maison, mangent toute la nourriture et vont dormir : l'âne dans l'étable, le chien derrière la porte, le chat à côté de la cheminée et le coq sous une poutre. Ils sont très fatigués à cause du voyage et s'endorment tout de suite. Dans la nuit, un brigand essaie d'entrer. Il allume une allumette et va vers la cheminée.

Le chat se réveille et griffe le brigand qui s'enfuit. Le bruit réveille le chien qui mord le brigand, puis l'âne dans l'étable lui donne des coups de pied et enfin le coq se met à chanter ! Le brigand court très vite. Il a peur ! Quand il retrouve ses compagnons, il leur raconte que dans la maison il y a une sorcière qui griffe, qui mord, qui donne des coups de pied et qui hurle tout le temps ! Les brigands décident de quitter la maison et la forêt. Les quatre animaux restent dans la maison pour toujours, et vivent très heureux.



PETER PAN

Wendy vit à Londres avec sa famille et ses deux frères cadets, Jean et Michel. Tous les soirs, Wendy raconte des fables à ses frères pour les aider à s'endormir et Jean et Michel l'écoutent très contents. Mais les deux enfants ne sont pas les seuls à écouter ces histoires.

Chaque soir, un enfant vole jusque dans la chambre des deux petits garçons, se cache et écoute les histoires. Cet enfant, qui est capable de voler, s'appelle Peter Pan et vient d'une île du Pays Imaginaire. Sur cette île vivent des enfants qui ne grandissent jamais.

Un soir, à la fin de l'histoire de Wendy, Peter Pan perd son ombre et Wendy l'aide à la récupérer. Peter et Wendy deviennent bons amis. Peter demande à Wendy de l'accompagner au Pays Imaginaire pour raconter des histoires aux Enfants Perdus, c'est-à-dire à tous les enfants qui vivent sur l'île. Wendy et ses frères partent avec Peter vers l'île du Pays Imaginaire et volent grâce à l'aide de la poussière magique de



la fée Clochette, la meilleure amie de Peter Pan. Quand ils arrivent sur l'île, ils rencontrent les Enfants Perdus et Wendy leur raconte tout de suite des fables. Ils vivent beaucoup d'aventures avec Peter Pan : ils sauvent la princesse Lili la Tigresse, la fille du Chef indien, ils rencontrent les Sirènes de la lagune, ils luttent contre le Capitaine Crochet, le chef des pirates, et contre son assistant Monsieur Mouche. Le Capitaine Crochet est l'ennemi de Peter Pan. Il a très peur des réveils : le crocodile qui a mangé sa main a un réveil dans le ventre. Un soir, il enlève Wendy, Jean et Michel mais Peter les sauve : il monte sur le galion des Pirates avec Clochette et les Enfants Perdus, il libère Wendy et ses frères et anéantit le Capitaine Crochet. Il imite le tic-tac d'une horloge et le Capitaine Crochet crie : « Au secours ! Le crocodile ! » et il s'enfuit. Wendy, Jean et Michel sont finalement libres et décident de retourner à Londres, chez leur papa et leur maman. Peter Pan reste sur l'île, mais les Enfants Perdus partent avec Wendy et ses frères, pour écouter des histoires avant de s'endormir et devenir grands.



CECRL :

Cadre
européen
commun
de référence
pour les langues

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

JEU DE FABLES

de Riccardo Poto et Francesca Mazzi

©2020 ELI srl

Boîte Postale 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

Responsable de production : Francesco Capitano

Illustrations et conception graphique : Sonia Poto - Double Arch

Coordination : Federica de Rosa - Double Arch

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

ISBN 978-88-536-3013-1

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.