

Cartes violettes - Solutions



C'est un camion.



C'est un vélo.



C'est un autobus.



C'est un scooter.



C'est une voiture.



C'est un tramway.



C'est un taxi.



C'est une rame de métro.



C'est une moto.



C'est un train.



C'est un avion.



C'est un fourgon.



C'est un camping-car.



C'est un poids lourd.



C'est un bateau.



C'est un camion-citerne.



C'est une voiture de police.



C'est une ambulance.



C'est un camion de pompier.



C'est un hélicoptère.

CECR :
Cadre
Européen
Commun
de Référence

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

Un petit tour en ville

de Joy Olivier et Dominique Guillemant

© 2018 ELI s.r.l.

B.P 6 – 62019 Recanati - Italie

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

www.elionline.com

Direction artistique : Letizia Pignini

Rédaction : Gigliola Capodaglio

Illustrations : Luca Poli

Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique et mise en page : Studio Cornell

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

ISBN 978-88-536-2602-8

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.



Objectifs linguistiques

Un petit tour en ville s'adresse aux apprenants ayant un niveau **A2-B1**. Il permet de vérifier les compétences linguistiques générales, d'introduire ou de réviser le lexique de la langue française concernant la ville, les magasins, les moyens de transport, la sécurité routière. Le jeu peut être utilisé en classe ou entre amis.

Contenus

- Un petit tour en ville** est composé de :
- six jeux de 20 cartes chacun
 - un jeu de 12 cartes grises avec des pénalités
 - une planche de jeu
 - un dé
 - un livret explicatif

Les sujets abordés et comment totaliser des points :



violet
moyens de transport
1 point



rouge
lieux et services
4 points



orange
éléments de la ville
2 points



bleu
magasins
5 points



jaune
panneaux routiers
3 points



vert
sécurité routière
6 points



gris
pénalité

Règles du jeu

L'enseignant, ou le leader, forme deux équipes : A et B. Il pose la planche de jeu sur la table, construit le dé, divise les 132 cartes de la façon suivante : 6 jeux de cartes de couleurs différentes et un jeu de cartes grises. Puis il retourne les jeux de cartes à côté de la planche de jeu.

Le joueur le plus jeune de l'équipe A commence à jouer en lançant le dé et avance sur la planche de jeu en fonction du chiffre obtenu. Une fois le pion posé sur la case correcte, un joueur de l'équipe B pioche une carte dans le jeu de la couleur correspondante et lit à haute voix la question écrite sur la carte.

En cas de réponse exacte, l'équipe A gagne le nombre de points indiqué sur la carte et c'est maintenant à l'équipe B de jouer.

Si la réponse est erronée, c'est le tour de l'équipe B et l'équipe A ne gagne aucun point.

L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points à la fin du jeu ou lorsque le temps prévu pour l'activité s'est écoulé.

Pour procéder sur la planche de jeu, en guise de pions, les joueurs peuvent utiliser des bouchons en plastique sur lesquels ils dessineront un symbole ou feront une tache de couleur.

Consignes et pénalités

Case / Carte violette (1 point)

Qu'est-ce que c'est ?

Le joueur doit dire le nom du moyen de transport illustré sur la carte. (solutions aux pages 6 et 7 de ce livret)

Case / Carte orange (2 points)

Regarde et dessine.

Le joueur doit dessiner l'élément illustré sur la carte et son équipe doit deviner ce que c'est.

Case / Carte jaune (3 points)

Que signifie ce panneau routier ?

Le joueur doit répondre à une question à choix multiple. (solution sur la carte)

Case / Carte rouge (4 points)

Où vas-tu ?

Le joueur doit répondre à une question sur les lieux et les services. (solution sur la carte)

Case / Carte bleue (5 points)

Où as-tu acheté... ?

Le joueur doit dire où il a acheté les éléments indiqués sur la carte.

(solution sur la carte)

Case / Carte verte (6 points)

Vrai ou faux ?

Le joueur doit répondre à une question sur la sécurité routière. (solution sur la carte)

Case - Carte grise

Le joueur doit subir la pénalité indiquée sur la carte.

Halte ! Contrôle de papiers. Passe un tour.
Passage à niveau. Passe un tour.
Tu as crevé un pneu. Passe un tour.
Panne d'essence. Passe un tour.
Travaux en cours. Passe un tour.
Jour de marché. Passe un tour.
Feu rouge. Passe un tour.
Halte ! Course à pied. Passe un tour.
Halte ! Course cycliste. Passe un tour.
Amende : interdiction de stationner. Tu perds 1 point.
Amende : zone piétonne. Tu perds 2 points.
Amende pour excès de vitesse. Tu perds 3 points