



**ACADÉMIE
DE NANTES**

Liberté
Égalité
Fraternité

Directions des services départementaux
de l'éducation nationale
Vie pédagogique premier degré



Comment sont conçues les fiches pédagogiques "jeux" en Langues Vivantes

Publié le 27/09/2017 – Mis à jour le 02/10/2017

Les différentes rubriques des fiches de jeux en Langues Vivantes.

Un en-tête qui récapitule les éléments-clé du jeu :

Cet en-tête comprend une grande quantité d'éléments descriptifs sur le jeu :

- un Code (T pour Traditionnel, C pour Classique, M pour Moderne)
- le titre du jeu
- son origine géographique, son auteur et sa période
- l'âge, le nombre de joueurs requis, la durée d'une partie
- des notes sur 5 qui indiquent
 - l'intérêt culturel du jeu (est-il vraiment représentatif d'aspects culturels d'un pays donné)
 - sa valeur ludique : la subtilité du jeu, le plaisir qu'on peut avoir à y jouer
 - la richesse et variété des formulations nécessaires pour jouer
 - l'adaptabilité lexicale : la possibilité de modifier les corpus lexicaux du jeu original pour les remplacer par d'autres mots adaptés aux apprentissages d'une séquence donnée.

Un triangle qui récapitule l'équilibre global du jeu en question : chaque pôle fonctionne comme un aimant. Un point situé au centre du triangle indiquera un jeu équilibré entre les valeurs ludiques, pédagogiques et culturelles.

Un point plus proche d'un ou deux sommets du triangle indiquera une prédominance d'un ou plusieurs de ces pôles.

T01	<i>Happy Families</i>			Age :	7+
				Cycle :	2-3
<i>John Jaques of London, 1851</i>	Intérêt culturel	4/5		Nombre de joueurs :	3-5
	Valeur ludique	4/5		Durée :	5-10 min.
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	3/5			
Mots-clés : cartes - familles - métiers - couleurs – interactions					

Une partie descriptive du jeu qui explique les règles du jeu, le matériel nécessaire dans la version originale du jeu

Description :

Happy families est un jeu de cartes traditionnel joué en Grande-Bretagne, avec des paquets de 44 cartes, présentant 11 familles de 4.

Les cartes représentent des images de membres d'une famille, de métiers ou d'animaux.

L'objectif est de réunir des familles entières.

Les cartes sont toutes distribuées aussi équitablement que possible. Il n'y a pas de pioche.

Le jeu commence par le joueur qui se trouve à la gauche du distributeur. Il demande une carte en particulier (il doit avoir au moins une carte de la famille concernée). Il ne peut demander qu'à un seul joueur.

Si le joueur en question n'a pas la carte, c'est à lui de demander.

S'il a la carte demandée, il doit la donner à celui qui l'a demandée. Ce dernier peut à nouveau demander une carte au joueur de son choix.

Lorsqu'un joueur réunit une famille de 4, il la dispose devant lui. Le vainqueur est celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes, et non celui qui a réuni le plus grand nombre de familles.



illustrations de J. Tenniel, cartes d'une édition de 1880 publiée par John Jaques & Son.

Une partie dédiée aux variantes et adaptations pédagogiques

Cette partie vise à expliquer comment modifier, adapter le jeu afin de mobiliser au mieux les capacités langagières des jeunes élèves, dans le cadre d'une exploitation en classe de langues.

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

- Dans la règle traditionnelle, lorsqu'un joueur réunit une famille, il la pose face cachée devant lui. Quand toutes les familles ont été réunies, une seconde phase débute qui consiste à demander les familles complètes. Le gagnant est alors celui qui a rassemblé toutes les familles.
- Il est possible d'utiliser les formulations traditionnelles, ou, plus simplement d'utiliser la formulation « *Have you got...?* » ou « *Do you have the...?* ». Les formules de politesse peuvent également être requises (*Here you are...*, *thank you.*). Pour simplifier le jeu, les couleurs peuvent faire office de nom de famille : *red family*, *orange family*, etc..

Projet actionnel : créer un jeu de happy families avec les métiers des parents d'une classe.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	- Poser des questions et y répondre	- Suivre des instructions courtes et simples	- Reproduire un modèle oral		

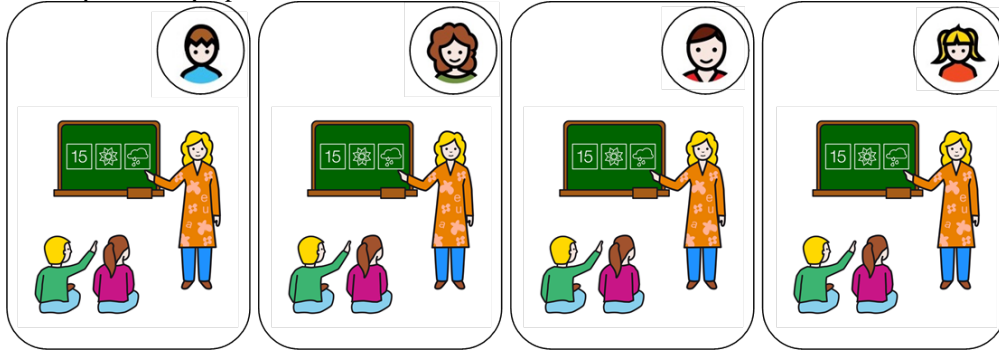
Une partie lexicale et formulations

Nous avons répertorié et enregistré les formulations nécessaires aux interactions des élèves entre eux, ainsi que les consignes qui devront être prononcées par l'enseignant. Ces enregistrements sont avant tout conçus pour l'enseignant plus que pour un usage en classe.

Lexique et formulations pour l'interaction :	Consignes pour l'enseignant :
<p>Version traditionnelle :</p> <p><i>Is Mister Strong the butcher at home?</i> <i>« Is Mrs Strong the butcher's wife at home? »</i> <i>« Is Master Strong the butcher's son at home? »</i> <i>« Is Miss Strong the butcher's daughter at home? »</i> <i>« Yes he/she is. No, he/she's not. »</i></p> <p>Variantes : <i>Have you got the red father? Yes, I have./No I haven't.</i> Ou : <i>In the plumber's family, do you have the...?Yes I do./No, I don't.</i> <i>I've got a family.</i></p>	<p><i>Shuffle the cards</i> - mélanger les cartes <i>Deal the cards</i> - distribuer les cartes <i>Ask a player for a card.</i> <i>If he has it, you can play again. If he doesn't have it, it's his turn to play.</i> <i>If you have a family, put it on the table face up.</i> <i>The first player to get rid of all his cards wins the game.</i> Or : <i>The player with the most complete families wins the game.</i></p>

Enfin, des jeux libres de droit en téléchargement

Parfois, lorsque cela était possible, nous avons proposé des jeux adaptés de contes, histoires ou chansons traditionnelles à titre d'exemple de ce qui peut être fait. Tous ces documents sont libres de droits.



Thématique :

Interlangues

Date :

27/09/2017

M.A.J. le 02/10/2017

Dans cette rubrique

- [Jeux traditionnels](#)
- [Jeux classiques](#)
- [Jeux modernes](#)
- [Jeux d'extérieur](#)

À voir aussi

• [Répertoire de jeux en Langues Vivantes](#)