

Faites vos jeux !

Parcours enseignants



Matériel :

- Différents jeux de société. Les élèves peuvent en apporter.
- Parcours élève
- Cahier outil
- Exercices dans la mallette

TÂCHE

Les élèves réalisent un recueil de jeux.

Durée du projet : environ 6 semaines

Niveau : 3^e/4^e (5 / 6 Harmos)

	Déroulement	Matériel	im Regelunterricht
Mise en projet	<p>Présenter la feuille de route : ce que nous allons faire et présenter la tâche du parcours.</p> <p>Dans ce parcours les élèves vont jouer à différents jeux. Puis ils créent un recueil de jeux avec des jeux qui leur plaisent particulièrement.</p> <p>Il faut demander aux élèves d'apporter différents jeux.</p>	Le parcours imprimé pour chaque élève	
Fiche 1	<p>Tu joues à différents jeux et tu donnes un feedback.</p> <p>L'objectif de cette fiche est de commencer à familiariser les élèves aux composantes d'une règle de jeu : le titre du jeu, le but du jeu, le matériel, le déroulement.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves apportent différents jeux. Par groupes ils choisissent un jeu. Un joueur lit et explique la règle du jeu puis renseignent leur fiche. 2. Mise en commun : Lire les fiches feedback <p>Quel jeu a été le plus apprécié ?</p>	<p>Différents jeux que les élèves apportent.</p> <p>Fiche feedbacks: 1 par groupe et par jeu à photocopier en A3</p>	
Fiche 2	<p>Tu expliques ton jeu à tes camarades.</p> <p>L'objectif de cette séance est de comprendre le genre textuel de la règle du jeu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Retour sur la séance précédente : les caractéristiques du genre textuel <p>Rappel de la règle de jeu : quel est son but ? quels sont les éléments importants qui doivent figurer dans une règle de jeu ? quel est son but ?</p> <p>Les lister avec les élèves.</p> <p>Structuration : lire la page 2 du cahier outil.</p>	Cahier outil p.2	Cette fiche peut être rédigée en classe.

	<p>Insister sur les connecteurs temporels.</p> <p>2. Mise en situation : Chaque élève rédige de manière individuelle la règle du jeu qui lui a le plus plu. Correction individuelle. Présentation de sa règle.</p>		Exercice de consolidation : mettre en ordre des règles de jeu
Fiche 3	<p>Tu fais une réserve de vocabulaire pour les jeux.</p> <p>Souvent, les élèves connaissent le vocabulaire des structures du jeu dans une langue puis ils transfèrent dans l'autre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phase individuelle : chaque élève renseigne sa fiche • Mise en commun. • Vérification dans le cahier-outil. 	Cahier outil : p.3	<p>Cette activité peut être faite en classe</p> <p>Exercices complémentaires.</p>
Fiche 4	<p>Tu observes le pluriel des noms et des adjectifs.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observer : Lire la phrase au singulier, puis au pluriel. Rappeler ce qu'est un adjectif et un nom. Les élèves notent leurs hypothèses. 2. Mise en commun : comparer avec l'allemand 3. Structuration : lire la règle dans le cahier outil 4. Entraînement et consolidation : le jeu des échelles. 	<p>Cahier outil p.4</p> <p>Pions et dés</p>	Exercices complémentaires sur le pluriel.
Fiche 5	<p>Tu enrichis ton vocabulaire : les expressions imagées.</p> <p>Objectif : comparer les langues à travers les expressions imagées.</p>	Cahier outil	

Tâche	<p>Tu écris une règle de jeu et vous réalisez un recueil de jeux.</p> <p>Mettre en projet : on va réaliser un recueil de jeux !</p> <p>Rappeler les éléments essentiels dans une règle de jeu.</p> <p>Lire la grille de relecture.</p> <p>Chaque élève rédige une règle de jeu.</p> <p>Correction et feedback individuels.</p> <p>Réaliser un recueil avec les jeux... et jouer !</p>	<p>Cahier outil.</p> <p>Des dictionnaires pour vérifier l'orthographe des mots.</p>	<p>La réécriture du texte peut se faire en classe.</p>
--------------	--	---	--

Juillet 2020

Exercice de consolidation : mettre en ordre la règle du jeu

Découpe et colle les extraits de règles de jeu dans le bon ordre.
Tu peux choisir les extraits en allemands ou en français.

Le matériel:

Le but du jeu:

Le déroulement :

Le gagnant est le premier joueur à faire chuter tous ses pions dans l'ordre croissant (de 1 à 5).

Lorsqu'un joueur a dans son jeu une des cartes marquées sur le plateau, il doit faire son possible pour s'en débarrasser.

Il faut se défaire de ses plus hautes cartes.

Les joueurs doivent être assis face à face.

Le cochon pendu

19 cartes de couleur rouge, numérotées de 0 à 9.

Ensuite, chaque joueur pioche une carte jaune au hasard qui correspond au personnage que son adversaire doit deviner.

Il faut 3 sortes de jetons de différentes formes et couleurs.

Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.

La marelle

Il y a 4 cartes « Joker ».

Si un joueur joue cette carte, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passe son tour et cela même si c'est la première carte retournée en début de partie.

Le premier qui a marqué 500 points a gagné.