## 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 : 3e** /4e (5 / 6 Harmos)

projet parcours.  Dans ce pieux avec ll faut der  Fiche 1 Tu joues  L'objectif d'une règ  1. Les e Un jouent le l'objectif le l'une rège  Quel jeu l'objectif le l'objecti		Le parcours	
jeux aved Il faut der  Fiche 1  Tu joues L'objectif d'une règ  1. Les e Un jo 2. Mise  Quel jeu  Fiche 2  Tu explic	NATOCITO LOS ALAVAS VANTIALIAS A DISTASANTO IALIV. DILIS IIS ASAAST LIS SAALIAII DA	imprimé pour chaque élève	
Fiche 1  Tu joues L'objectif d'une règ  1. Les e Un jo 2. Mise  Quel jeu  Fiche 2  Tu explic L'objectif	e parcours les élèves vont jouer à différents jeux. Puis ils créent un recueil de ec des jeux qui leur plaisent particulièrement.		
L'objectif d'une règ  1. Les e Un jo 2. Mise  Quel jeu  Fiche 2 Tu explic L'objectif	emander aux élèves d'apporter différents jeux.		
d'une règ  1. Les e Un jo 2. Mise  Quel jeu  Fiche 2 Tu explic L'objectif	es à différents jeux et tu donnes un feedback.		
Quel jeu  Fiche 2 Tu explication  L'objectif	if de cette fiche est de commencer à familiariser les élèves aux composantes egle de jeu : le titre du jeu, le but du jeu, le matériel, le déroulement.	Différents jeux que les élèves apportent.	
Fiche 2 Tu explicit	s élèves apportent différents jeux. Par groupes ils choisissent un jeu. joueur lit et explique la règle du jeu puis renseignent leur fiche. se en commun : Lire les fiches feedback	Fiche feedbacks: 1 par groupe et par jeu à photocopier en	
L'objectif	u a été le plus apprécié ?	A3	
	liques ton jeu à tes camarades.	Cahier outil p.2	
1. Reto	if de cette séance est de comprendre le genre textuel de la règle du jeu.		Cette fiche peut être
	tour sur la séance précédente : les caractéristiques du genre textuel		rédigée en classe.
	ppel de la règle de jeu : quel est son but ? quels sont les éléments importants doivent figurer dans une règle de jeu ? quel est son but ?		
Les I	s lister avec les élèves.		
Struc	ucturation : lire la page 2 du cahier outil.		

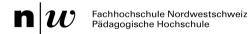
	Insister sur les connecteurs temporels.  2. Mise en situation : Chaque élève rédige de manière individuelle la règle du jeu qui lui a le plus plu. Correction individuelle. Présentation de sa règle.		Exercice de consolidation : mettre en ordre des règles de jeu
Fiche 3	Tu fais une réserve de vocabulaire pour les jeux.  Souvent, les élèves connaissent le vocabulaire des structures du jeu dans une langue puis ils transfèrent dans l'autre.	Cahier outil : p.3	Cette activité peut être faite en classe
	<ul> <li>Phase individuelle : chaque élève renseigne sa fiche</li> <li>Mise en commun.</li> <li>Vérification dans le cahier-outil.</li> </ul>		Exercices complémentaires.
Fiche 4	Tu observes le pluriel des noms et des adjectifs.	Cahier outil p.4	Exercices complémentaires sur le pluriel.
	<ol> <li>Observer : Lire la phrase au singulier, puis au pluriel. Rappeler ce qu'est un adjectif et un nom. Les élèves notent leurs hypothèses.</li> <li>Mise en commun : comparer avec l'allemand</li> <li>Structuration : lire la règle dans le cahier outil</li> <li>Entrainement et consolidation : le jeu des échelles.</li> </ol>	Pions et dés	
Fiche 5	Tu enrichis ton vocabulaire : les expressions imagées.  Objectif : comparer les langues à travers les expressions imagées.	Cahier outil	

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

Juillet 2020



Erziehungsdepartement | Volksschulen Erziehungsdepartement | Hochschulen | Pädagogisches Zentrum PZ.BS





Eidgenössisches Departement des Innern EDI Bundesamt für Kultur BAK

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.