



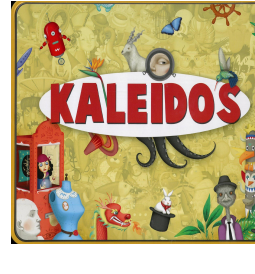








Titre	Image	Descriptif	Règle	Compétences
<p><b>TIME'S UP</b></p> <p>Version « Family »</p>		<p><b>220 cartes mots</b> Objets, lieux, métiers ...</p>	<p>Jeu d'équipes. Un joueur dispose du temps d'un sablier pour faire deviner le plus de cartes à son équipe :</p> <p>3 manches successives</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. décrire le mot</li> <li>2. trouver un mot clé</li> <li>3. mimer le mot</li> </ol>	<p><b>Expression et compréhension orale</b> <b>Vocabulaire</b></p>
<p><b>SPEECH</b></p>		<p><b>60 cartes images</b> représentant des objets, personnages, paysages, etc.</p>	<p>Le jeu consiste à raconter une histoire à partir des cartes, selon des modalités définies, que l'on est libre d'adapter ou de modifier.</p>	<p><b>Expression orale libre</b></p>
<p><b>TEXTO</b></p>		<p><b>60 cartes photos</b> <b>au recto 10 thèmes :</b> célébrités, animaux, nourriture, prénoms, objets, métiers, villes, pays, végétaux <b>au verso 3 lettres</b> de couleurs différentes</p>	<p>Le jeu est une variante du « petit bac ». Il consiste à rechercher, dans la catégorie donnée au recto, un mot qui correspond à l'une des lettres présente au verso.</p>	<p><b>Compétences lexicales</b> et mobilisation du vocabulaire</p> <p>acquisition</p>

<p><b>SIMILO</b></p> <p><b>ANIMAUX</b></p> <hr/> <p><b>SIMILO</b></p> <p><b>ANIMAUX SAUVAGES</b></p>		<p>Dans chaque jeu, <b>30 cartes</b> représentant des animaux</p> <p><i>Les 2 jeux peuvent être mélangés, ce qui permet, en compétence lexicale, d'ajouter une classification (familier/domestique/ d'élevage/sauvage)</i></p>	<p>Jeu de déduction en coopération. Il s'agit de trouver, par comparaison avec d'autres animaux, l'animal secret du meneur de jeu</p>	<p><b>Compétences lexicales</b> Noms d'animaux. Localisation géographique. Description physique (taille, couleur, apparence extérieure). Classification en fonction de l'apparence (poil, plume, écaille), du mode de déplacement (pattes, ailes, nageoires), de l'alimentation (herbivore, carnivore, omnivore), de la reproduction, etc. Opposition vocabulaire humain / animal (pieds / pattes ; enfant / petit ; etc.) <b>Compétences grammaticales</b> L'interrogation : poser une question pour deviner: <i>est-ce que, quel, comment, où, ...</i> La comparaison : <i>plus/moins/aussi ...que</i> <b>Expression orale</b> : symbolique des animaux, différente selon les cultures</p>
<p>SCRABBLE JUNIOR</p>		<p><b>1 plateau double face</b> <b>84 lettres</b></p>	<p>Deux niveaux de jeu : N1 : alpha. Former des mots en s'inspirant des dessins qui figurent sur le plateau. N2 : FLE. Jeu de scrabble.</p>	<p><b>Alpha</b> : écrire les mots , à partir des sons. <b>Compétences lexicales</b> : créer des mots à partir des lettres piochées</p>
<p><b>MOT POUR MOT</b></p>		<p><b>220 cartes proposant 440 catégories de mots</b></p>	<p>Chaque équipe doit s'entendre sur le choix d'un mot correspondant à la catégorie tirée</p>	<p><b>Compétences lexicales</b> : mobilisation du vocabulaire <b>Expression orale</b> : discussion autour du choix d'un mot</p>

<p><b>MILLE BORNES</b></p>		<p><b>110 cartes</b> représentant les étapes et les péripéties d'un voyage en voiture</p>	<p>Le jeu consiste à gagner une compétition de 1000km en semant des obstacles devant ses adversaires, tout en déjouant ceux qui nous sont envoyés.</p>	<p><b>Compétences lexicales:</b> vocabulaire de l'automobile, du voyage sur route <b>Expression orale</b></p>
<p><b>LE LYNX</b></p>		<p><b>401 cartes images</b> <b>Un plateau sur lequel sont représentées les images des cartes</b></p>	<p>Chaque joueur doit repérer sur le plateau les images qui correspondent aux cartes qu'il a en main.</p>	<p><b>Compétences lexicales :</b> mobilisation du vocabulaire; <b>recherche et classement de mots selon différents critères (sens, couleur, initiales, phonétique, etc.)</b></p>
<p><b>KALEIDOS</b></p>		<p><b>4 séries de 5 fiches illustrées recto-verso, numérotées de 1 à 10.</b></p>	<p>Le jeu consiste, sur la fiche illustrée, à trouver tous les objets dont le nom commence par la lettre de la carte tirée au sort</p>	<p><b>Compétences lexicales :</b> mobilisation du vocabulaire</p>
<p><b>IMAGIDÉS</b></p>		<p><b>12 dés</b>, chacun correspondant à un thème : <i>actions, animaux, ciel, corps humain, émotions, fantastique, histoire, lieux, loisirs, nourriture, quotidien, voyage</i></p>	<p>Jeu d'imagination et d'expression orale. Il est demandé, à partir des dés jetés, d'inventer une histoire .</p>	<p><b>Compétences lexicales :</b> acquisition : nommer les images qui apparaissent sur les dés jetés mobilisation : faire des associations, à partir de ces images <b>Expression orale :</b> inventer des histoires ou, plus simplement faire des phrases</p>

<p><b>DOBBLE</b></p>		<p><b>54 cartes</b>, plus de 50 symboles, 8 symboles par carte et un seul symbole identique entre 2 cartes</p>	<p>Les joueurs doivent identifier et nommer le plus rapidement possible le symbole commun à 2 cartes</p>	<p><b>Compétences lexicales :</b>  acquisition : nommer les symboles  mobilisation : associations, synonymes, contraires, définitions</p>
<p><b>DIXIT</b></p>		<p><b>84 cartes images</b></p>	<p>Un joueur énonce une phrase inspirée par une de ses cartes. Les autres joueurs sélectionnent, dans leurs cartes, celle qui semble illustrer le mieux la phrase entendue.</p>	<p><b>Expression orale :</b> Faire une phrase. Justifier un choix.  Association d'idées.</p>
<p><b>COMPATIBILITY</b></p>		<p><b>40 cartes images + 25 cartes thèmes</b></p>	<p>Dans chaque équipe, les partenaires doivent s'efforcer de sélectionner les mêmes cartes, n réponse au thème pioché</p>	<p><b>Expression orale :</b> justifier ses choix.  <b>Compétences lexicales :</b> description des cartes, association d'idées.</p>
<p><b>AU CREUX DE TA MAIN</b></p>		<p><b>100 cartes images</b></p>	<p>Le joueur doit faire deviner aux membres e son équipe, en mimant et en s'aidant d'accessoires, le souvenir qui est représenté sur la carte</p>	<p><b>Expression orale :</b> deviner le souvenir qui a été mimé.  Décrire les cartes, etc.</p>

<p><b>TROUV'TOUT</b></p>		<p>60 cartes avec, au recto, une illustration et, au verso, un élément de couleur ou de forme.</p>	<p>Les joueurs doivent associer, le plus rapidement possible, l'élément qui apparaît au verso avec un détail de l'illustration présent au recto de la carte voisine.</p>	<p><b>Compétences lexicales</b> : nommer le détail qui a été découvert.  <b>Expression orale</b> : Décrire les cartes.</p>
<p><b>TAM TAM CHRONO</b></p>		<p>31 cartes mots et 31 cartes illustrations.</p>	<p>Les joueurs doivent découvrir le plus rapidement possible les paires communes mot/mot, image/image, mot/image</p>	<p><b>Compétences lexicales</b> :  acquisition : nommer les symboles  mobilisation : associations, synonymes, contraires, définitions</p>
<p><b>BINGO des nombres de 10 à 99</b></p>		<p>14 cartes</p>	<p><b>Distribuer une grille à chaque apprenant ou à chaque binôme d'apprenants. Le formateur pioche ensuite une étiquette nombre et l'énonce à voix haute. L'apprenant qui trouve le nombre sur sa grille doit dire « BINGO ». (Il faut vérifier à chaque fois qu'il ne s'est pas trompé). Le premier à avoir rempli sa planche a gagné et doit crier 5 fois « BINGO ».</b></p>	<p><b>Compétences lexicales</b> : comprendre un nombre énoncé et l'associer à une donnée chiffrée.  Compréhension du système de numération en français. Jusqu'à 999.</p>
<p><b>... et Bingo des nombres : Centaines jusqu'à 999</b></p>		<p>24 planches contenant chacune 12 nombres</p>	<p><b>Pour que ce soit plus facile, on peut jouer plusieurs parties avec la même planche.</b></p> <p><a href="https://flippizz.com/bingo-jeu-pour-apprendre-les-nombres-en-fle/">https://flippizz.com/bingo-jeu-pour-apprendre-les-nombres-en-fle/</a></p>	

<p><b>QUI EST-CE ?</b></p>		<p>2 plateaux de jeu</p> <p>1 paquet de cartes « personnage »</p>	<p>Le but est de deviner le personnage choisi par l'équipe adverse, à l'aide de questions simples liées aux nez, chapeaux et lunettes, cheveux, barbes et moustaches, couleurs des yeux, des chapeaux ...</p> <p>Chaque réponse permet d'éliminer une partie des personnages ne correspondant pas au critère visé, jusqu'à l'identification finale du personnage de l'adversaire, qui lui seul correspond à tous les critères .</p>	<p><b>Expression et compréhension orales.</b></p> <p><b>Vocabulaire</b> de la description physique d'une personne (au niveau de la tête uniquement).</p> <p>Permet de travailler l'expression de la <b>question</b>, sous la forme privilégiée : « <b>Est-ce que</b> ton personnage a ....?» (des lunettes, des cheveux, les yeux bleus, des boucles d'oreilles ...)</p>