



Jeu pour apprendre le français « être ou avoir »

REALISATEURS: *Nguyen Thi Huong, Huynh Thi Kieu Nga,
Karadag Canan, Alparslan Fadime*

(PROFESSEURS DE FRANÇAIS VIETNAMIENNES et TURQUES)

Objectifs pédagogiques : l'utilisation des verbes 'être' et 'avoir'

Niveau : Débutant CECR A2

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs par groupe

Durée du jeu : environ 10 minutes

Lieu : Salle de classe, chaque groupe joue autour d'une table

Support pédagogique : Deux dés pour la première étape, un dé et 16 cartes pour la deuxième étape.

Sur un dé figurent les pronoms personnels sujet, sur l'autre les verbes 'être' suivi d'un adjectif et le verbe 'avoir' suivi d'un complément d'objet. Sur les cartes, figure le nom d'un pays ou un substantif ;

Séquence pédagogique : employer ce jeu après avoir appris les verbes 'être' et 'avoir', le nom des pays, les adjectifs de nationalités de couleurs et des chiffres, et utiliser avant la séquence de description d'une personne.

Règles du jeu :

Première étape : Jeu 1

1- préparation : Le professeur donne deux dés à chaque groupe,

2- déroulement : un joueur lance les deux dés et fait une phrase avec le pronom et le verbe qu'il a (ex : 'je' et 'avoir 18 ans' : **J'ai 18 ans**). S'il arrive à faire une phrase correcte, il gagne un point. Ce sont les autres joueurs qui vérifient si la phrase est correcte ou non. Chaque groupe fait deux tours de rôle. Et on écrit sur une feuille chaque point gagné.

3- gagnant : celui qui a le plus de points gagne le jeu.

Deuxième étape : Jeu 2

1- préparation : Le professeur donne le dé avec les verbes 'être' et 'avoir' et les cartes à chaque groupe. Il fait une pioche avec les cartes sur la table.

2- déroulement : Chaque joueur tire une carte et fait une phrase avec l'information sur la carte, s'il s'agit du nom d'un pays, il faut utiliser les adjectifs de nationalité (ex : Avec 'le Vietnam' : *je suis vietnamien(ne)*), si sa phrase est correcte, il gagne un point. Chaque groupe fait deux tours de rôle. Et on écrit sur une feuille chaque point gagné.

3- gagnant : A la fin, on calcule les points et celui qui a le plus de points gagne le jeu et à droit aux applaudissements ou à une friandise

NOTE : imprimer deux dés et cartes pour chaque groupe dans votre classe. Vous pouvez demander aux élèves découper le jeu comme devoir la première fois que vous imprimez ce jeu.

LE VIETNAM	LA TURQUIE	LA FRANCE	2 LIVRES
5 AMIES VIETNAMI EENNES	LE BRESIL	DES CHEVEUX BLONDS	DES YEUX BLEUS
UNE VOITURE BLANCHE	ELEVE(S)	2 KILOS DE POMMES	18 ANS
20 LIVRES	EN RETARD	DES ENFANTS	CELIBATAI RE(S)

je

www.ateliers-alea.com

tu

Il / elle

vous

Ils / elles

1

**Avoir
16 ans**

www.ateliers-alea.com

2

**Etre
grand**

3

**Etre
vietnamien**

4

**Etre
turc**

5

**Avoir
18 ans**

6

**Avoir
4 stylos**