



Jeu pour apprendre le français « *Quel est ton métier* »

REALISATEURS: Duc- Ha- Ly
(PROFESSEURS DE FRANÇAIS VIETNAMIENNES)

Objectifs pédagogiques :

- a-Apprendre le vocabulaire des métiers
- b-Savoir exprimer quelques activités de chaque métier au présent

Niveau : faux débutant CECR A1

Nombre de joueurs : de 3 à 6 joueurs (par groupe)

Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Lieu : en classe, autour de la table

Support pédagogique : 1 dé avec l'image de trois métiers et 12 cartes texte

Séquence pédagogique : au cours de la leçon des métiers

Avant le jeu : rappeler les mots de métiers connus (oralement)

Pré-Jeu : l'objectif de cette activité est d'apprendre quelques verbes qui indiquent les activités principales de 3 métiers que l'on retrouve sur le dé : Le professeur, Le musicien, L'ingénieur.

-Ecrire au tableau le titre du jeu, les trois métiers et poser les images correspondantes en trois colonnes et faire une démonstration aux élèves.

(image) Le professeur	(Image) Le musicien	(image) L'ingénieur
-----------------------	---------------------	---------------------

Exemple : -Quel est son métier ? > « Il est professeur »

-Qu'est-ce qu'il fait? > « Il fait le cours » «Il donne les devoirs aux élèves»

Jeu 1

Préparation :

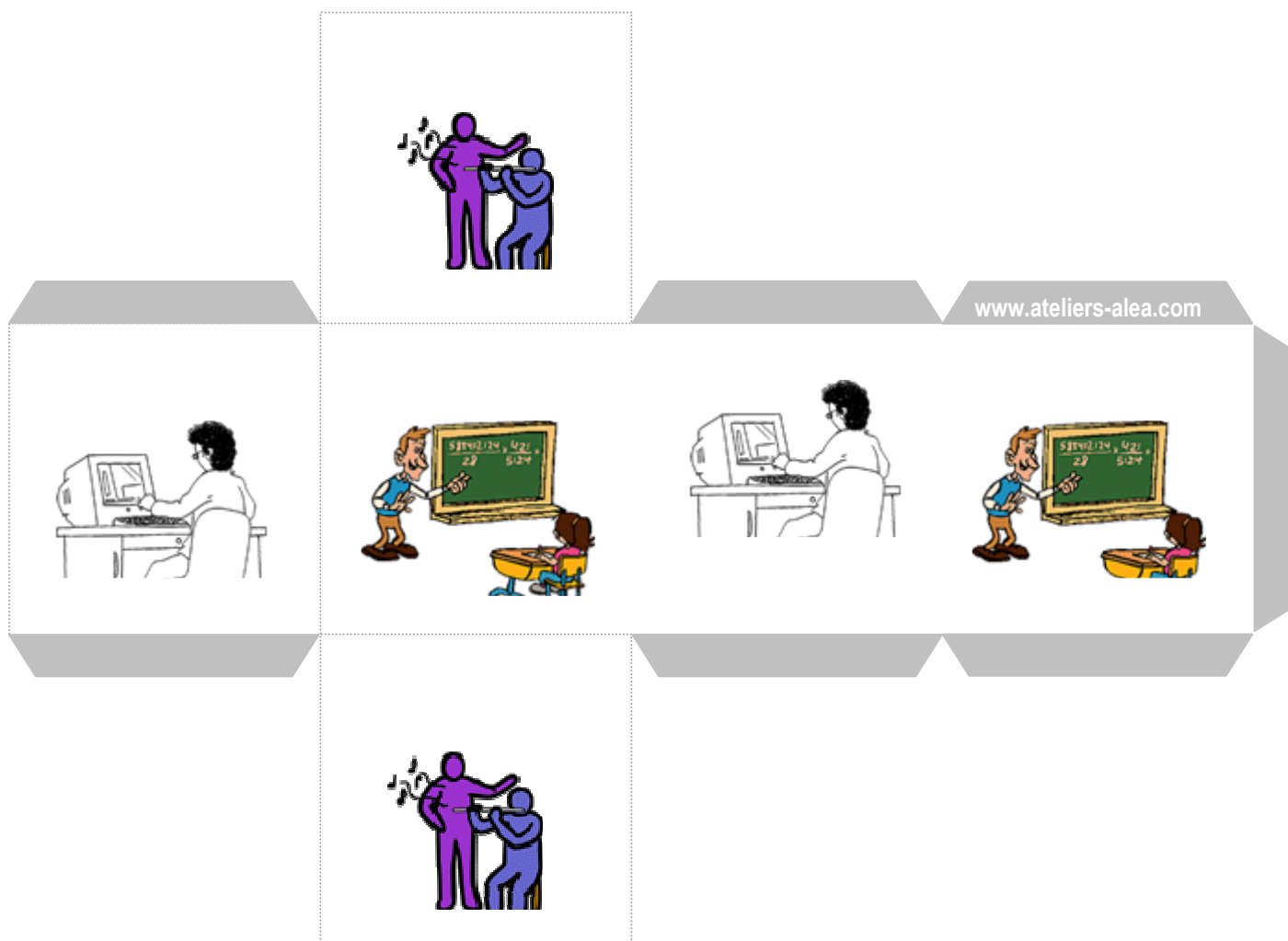
- Diviser la classe en groupes de 3 à 6. Les joueurs se mettent autour de la table.
- Donner à chaque groupe un dé (sur les 6 faces du dé, il y a les images de 3 métiers différents) et 12 cartes sur lesquelles apparaissent les expressions (verbe à l'infinitif). Pour chaque métier correspondent 4 cartes.
- Les joueurs se distribuent les cartes entre eux.

Déroulement :

- Le 1^{er} joueur lance le dé, le dé tombe sur l'image d'un métier et celui qui possède une carte correspondant à ce métier va dire rapidement une phrase complète, correcte en posant la carte sur la table.
- Ex : Pour l'image du musicien sur le dé un joueur peut dire : « Il joue de la guitare ».
- Celui qui pose la carte continue à lancer le dé. Les autres joueurs doivent faire attention pour pouvoir faire la phrase le plus vite possible. L'activité s'arrête quand toutes les cartes sont posées sur la table.
- Le gagnant est le 1^{er} qui a posé toutes ses cartes sur la table.

L'après-jeu : Le professeur écrit au tableau les 3 métiers que les élèves ont découvert eux-mêmes par les cartes et les élèves y notent les phrases qui décrivent le travail de ces métiers-là et toute la classe note dans son cahier.(Utiliser le tableau au début)

Jouer de la guitare	Donner des devoirs à ses élèves	Construire des ponts	Chercher à faire comprendre une leçon de la biologie
Faire un concert	Travailler avec des machines	Composer des pièces musicales	Avoir beaucoup de connaissances en science et en technique
Travailler dans des écoles	Corriger des exercices	Etre habile à la main	Apprécier la musique



Option du jeu

Support pédagogique : 16 cartes d'images avec le nom de métier au-dessous, le tableau

Séquence pédagogique : après la leçon des métiers

Règles

a- Préparation :

-Diviser la classe en 4 ou 6 groupes.

Le professeur a sur son bureau 16 cartes d'image. Sur le tableau, il fait 4 ou 6 colonnes (le nombre des groupes) et il note le nom de chaque groupe.

b-Déroulement :

Un joueur du groupe 1 va au tableau et tire au sort une carte, il doit expliquer l'image par la parole ou par les gestes tout en cachant l'image. Toute la classe regarde, écoute et le groupe qui trouve le mot l'annonce à toute la classe. Si c'est correct, un joueur du groupe note le mot au tableau, dans la colonne de son groupe. Un joueur de ce groupe-là continue en tirant une autre carte.

(Un élève peut montrer un exemple si nécessaire)

c- Le gagnant : Le groupe qui trouve le plus de métier gagne. Toute la classe compte au tableau



Un cuisinier



Un clown



**Une femme
docteur**



Un pompier



Un dentiste



Un facteur



Un astronaute



Un soldat



Un magicien



**Un conducteur/
un chauffeur**



Un serveur



Un coureur



Une nageuse



**Un homme
politique**



Un footballeur



**Un
photographe**