

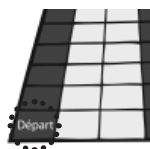
Quelques composantes d'un jeu de société

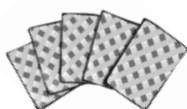
Partie A

Directives : Regarde les illustrations. La liste de mots-ressources contient les noms des composantes ou du contenu d'un jeu de société. Utilise les mots-ressources pour écrire le numéro qui correspond à l'illustration. Le numéro 1 est fait comme exemple.

Mots-ressources

1. des cartes	4. la destination	7. le plateau de jeu
2. les cases	5. un jeton	8. un pion
3. un dé	6. les directives	9. le point de départ

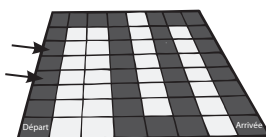


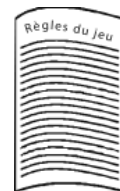


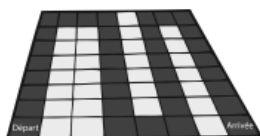
1



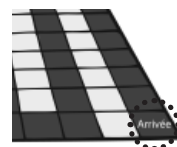












Partie B

Directives : Penses-tu que tu as bien deviné les composantes d'un jeu de société? Utilise les trois phrases pour indiquer ta compréhension des mots.

Je suis 100 % certain/certaine du sens des mots suivants :

Je suis assez certain/certaine du sens des mots suivants :

Je ne suis pas certain/certaine du sens des mots suivants :

Créer un jeu de société

Directives : Lisez toutes les directives. Ensuite, suivez les directives pour fabriquer le plateau de jeu. Une fois que la fabrication du jeu sera terminée, essayez de le jouer.

Le contenu du jeu

- trois sortes de cartes
- un plateau de jeu
- quatre pions de quatre couleurs différentes
- un dé

Fabrication du plateau de jeu

Sur une feuille de papier, dessinez un carré de 15 cm par 15 cm. Dans chaque coin du carré, dessinez une case. Chaque case est le point de départ pour un des pions. Déterminez quelle case correspond à quelle couleur de pion. Coloriez la case de départ selon la couleur du pion.

Dessinez cinq cases à l'horizontale ou à la verticale entre chacun de ces quatre points de départ. De cette façon, vous avez un parcours de 20 cases. Voici ce que vous allez faire pour ces cases :

- dans une case de chaque côté du plateau, dessinez une cloche qui sonne
- dans cinq cases, dessinez un garçon représentant un élève
- dans cinq autres cases, dessinez une fille représentant une élève
- dans les deux cases qui restent, dessinez une cloche. Ajoutez un grand X sur les deux cloches.

Dans l'espace au centre du plateau de jeu, dessinez trois cloches ainsi qu'un grand rectangle. Le rectangle représente une salle de classe et les autres dessins représentent une cloche qui sonne trois fois.

Les cartes de jeu

Découpez treize cartes d'environ 5 à 8 cm. Sur cinq de ces cartes, dessinez un garçon, sur cinq autres cartes, une fille et sur les trois cartes qui restent, une cloche. Gardez les cartes de la même catégorie ensemble. Placez les trois piles de cartes à côté du plateau de jeu.

Le but du jeu

Le but est de placer toutes les cartes avec le dessin d'un garçon et d'une fille sur le rectangle qui représente l'école, avant que la cloche sonne trois fois.

Règles du jeu

Chaque joueur roule le dé et fait avancer son pion du nombre de cases indiqué sur le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'on arrive au point de départ d'un autre pion, on ne fait rien. Si la case contient l'image d'un garçon ou d'une fille, on met la carte du genre correspondant sur le rectangle au centre du plateau. Si la case contient une cloche, on met une carte correspondante sur une des cloches au centre du plateau. Si la case contient une cloche avec un X, on enlève une carte du centre du plateau et on la remet sur la pile des cartes qui ont une cloche. Une fois que les trois cartes de cloches sont placées sur le plateau de jeu, la partie prend fin. Ou si tous les élèves réussissent à arriver à l'école avant que la cloche sonne, le groupe a réussi.

Présenter les résultats

Instructions: Once you have assembled and played your game, as a group prepare to comment on your results. Together, compose a rough draft of what you plan to say regarding the process (*le processus*) and your preference for a game (*les préférences*); e.g., *Nous avons trouvé les directives simples à suivre. Nous avons suivi les directives à la lettre. Nous avons assez aimé le jeu.* The following sentences may help you in preparing your report.

Pour parler du processus

Nous avons trouvé la fabrication du plateau de jeu facile/difficile.

Nous avons trouvé les directives faciles/difficiles à suivre.

C'était facile/difficile de...

Nous avons/n'avons pas compris les directives.

Nous avons/n'avons pas suivi les directives à la lettre.

Nous avons/n'avons pas dessiné...

Nous avons/n'avons pas créé...

Nous avons/n'avons pas commencé à/par...

Nous avons/n'avons pas essayé de...

Nous avons/n'avons pas oublié de...

Nous avons/n'avons pas fini de créer/jouer...

Nous avons/n'avons pas réussi à...

Pour indiquer des préférences

Nous avons beaucoup aimé le jeu.

Nous avons beaucoup aimé fabriquer le jeu.

Nous avons assez aimé le jeu.

Nous avons assez aimé fabriquer le jeu.

Nous n'avons pas aimé le jeu.

Nous n'avons pas aimé fabriquer le jeu.

Reflections on the Task

Nom : _____ Date : _____

At the beginning of the task	What questions do I have about the task and its instructions?
	Two important points from the pre-task activities that I am sure I will use as I go through the task cycle ...
In the middle of the task	What do I want to know more about?
	How is this like something else I already know?
	Is this easy or difficult for me? Why?
After the language focus activities	Something new I learned that I did not know before ...
	How can I use this new knowledge in the future?

Genres de jeux de société

Jeux classiques

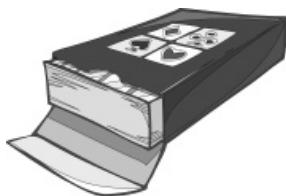
- jeux de cartes
- dames
- échecs
- dominos

Jeux de plateau : comprennent plusieurs composantes et ont des règles complexes

- **Jeux de gestion–construction** : jeu qui demande la gestion de ressources et d'argent et des tactiques pour se placer judicieusement
- **Jeux de réflexion–tactique** : jeu qui a un thème et qui emploie des mécanismes variés pour ceux qui adorent les jeux cérébraux et calculables
- **Jeux de course–parcours** : jeu qui comprend des manœuvres audacieuses et où la partie se décide au hasard des dés
- **Jeux de stratégies–conquête** : jeu pour les personnes qui aiment planifier tout et rêvent de conquérir le monde à l'aide des pions
- **Jeux-questionnaires** : jeu où les joueurs posent des questions et donnent des réponses

Jeux simples : comprennent d'habitude des cartes et ont des règles faciles à suivre

- **Jeux d'expressions–échanges** : jeu qui utilise des gestes, des lettres, des mots ou des phrases pour communiquer un message, deviner ou résoudre un problème
- **Jeux d'adresse** : jeu qui fait appel aux mouvements rapides, soit des mains, des jambes et/ou des yeux, ou à des mouvements précis



La création d'un jeu de société

La tâche

Vous avez deux cours pour créer un jeu de société qui a comme thème l'école. Voici quelques idées : les activités ou évènements qui ont lieu à l'école; les interactions que les élèves ont avec le personnel de l'école; les responsabilités des élèves à l'école.

Directives

1. Chaque membre du groupe doit choisir un genre de jeux qu'il/elle aimerait proposer à créer.
2. Chaque membre doit expliquer aux autres pourquoi il/elle a fait ce choix; ex., *C'est facile à créer. Les règles sont simples. C'est un jeu amusant.*
3. Vous allez écouter tous les choix et les raisons données sans faire de commentaires.
4. Vous allez choisir un genre de jeux parmi les quatre suggestions données et un thème pour le jeu. Écrivez vos décisions sur la *Feuille d'activités n° 7*.
5. Vous allez maintenant choisir le vocabulaire à employer dans votre jeu selon le choix de thème.
6. Maintenant, prenez des décisions au sujet des composantes du jeu et des règles. Écrivez ces décisions sur la *Feuille d'activités n° 7*.
7. Trouvez un nom pour votre jeu et écrivez-le sur la *Feuille d'activités n° 7*.
8. Décidez qui va faire quoi : collecte du matériel; fabrication/confection du jeu; rédaction des règles; révision du français, etc.
9. Développez une ébauche de votre jeu.
10. Une fois votre jeu préparé, essayez-le. Faites des changements si nécessaire.
11. Maintenant, demandez à un autre groupe d'essayer votre jeu.
12. Utilisez la rétroaction de ce groupe pour faire des changements, si nécessaire.
13. Planifiez comment vous allez partager les résultats du processus de la fabrication de votre jeu avec la classe. Décidez comment vous allez diviser la présentation entre les quatre.
14. Chaque personne doit présenter une partie. Voici les parties de votre présentation :
 - a) les étapes suivies pour fabriquer votre jeu;
 - b) les résultats obtenus lors du premier essai de votre jeu;
 - c) la rétroaction donnée par un autre groupe;
 - d) vos impressions générales.

Feuille de planification pour la création de notre jeu

Membres de notre groupe : _____

Nos décisions :

Genre de jeu : _____

Thème de notre jeu : _____

Nom du jeu : _____

Vocabulaire choisi : _____

Composantes du jeu : _____

Règles du jeu : _____

Autres décisions : _____

Les présentations de la classe

Nom : _____ Date : _____

Groupe	Critères Un des membres du groupe...	OUI	NON	Ma compréhension de la présentation	Épreuve de ma compréhension/Quelque chose que j'ai remarqué
	a expliqué les étapes suivies pour la fabrication de leur jeu.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	
	a expliqué les résultats obtenus lors du premier essai de leur jeu.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	
	a présenté la rétroaction d'un autre groupe.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	
	a présenté les impressions générales du groupe.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	
	a expliqué les étapes suivies pour la fabrication de leur jeu.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	
	a expliqué les résultats obtenus lors du premier essai de leur jeu.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	
	a présenté la rétroaction d'un autre groupe.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	
	a présenté les impressions générales du groupe.			<input type="checkbox"/> Je n'ai pas eu de difficulté à comprendre l'explication. <input type="checkbox"/> J'ai eu de la difficulté à comprendre l'explication.	

Jouons au mikado – un jeu d'adresse par excellence

Nom : _____ Date : _____

Directives : Le texte est en désordre. C'est à toi de remettre les directives dans un ordre logique. Pour ce faire, écris à côté de la phrase le numéro indiquant où cette règle se situe dans le texte. Le numéro 1 est fait pour t'aider. Commence par le numéro 2.

Règles de jeu :

_____ Le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui a accumulé le plus de points.

_____ Seule la baguette que le joueur veut retirer peut être touchée ou bougée.

_____ En appuyant sur la pointe de la baguette, le joueur l'enlève de la pile et la prend avec l'autre main.

_____ Ou, il peut doucement la faire rouler de la pile en utilisant le bout de son doigt.

_____ Si la baguette touche ou déplace une autre baguette, le joueur est obligé d'arrêter immédiatement et cède son tour au joueur suivant.

_____ Le joueur peut utiliser son doigt pour enlever une baguette.

_____ Le joueur a le droit de se lever, mais pas il ne peut pas changer de place.

1 À tour de rôle, chaque joueur doit essayer délicatement de retirer une baguette à la fois, sans déplacer les autres dans la pile.

_____ Si le joueur réussit à enlever une baguette de la pile, il continuera jusqu'à ce que sa baguette en déplace ou en touche une autre.

_____ Les baguettes enlevées avec succès sont placées devant le joueur pour ne pas les mélanger avec celles qui sont en jeu.

_____ Un joueur peut aussi faire sauter une baguette, mais seulement à l'aide du mikado (la baguette noire) ou d'un mandarin (une baguette jaune).

_____ Pour savoir qui a gagné la partie, chaque joueur compte le nombre de points qu'il ou elle a, selon la valeur accordée aux baguettes enlevées.

L'infinitif ou l'impératif?

Nom : _____ Date : _____

Partie A

Directives : Encercle la forme appropriée du verbe. Ensuite, souligne le mot qui t'a aidé ou les mots qui t'ont aidé à identifier la bonne forme. Le numéro 1 est fait comme exemple.

1. **Choisis** / Choisissez votre couleur préférée de pion.
2. Pour commencer, il faut **placez** / **placer** le jeton au point de départ.
3. La carte dit : « **Arrêtez!** / **Arrêter!** Vous allez manquer votre tour ».
4. Ne pas **avancez** / **avancer** le jeton avant de rouler le dé.
5. **Lisez** / **Lire** bien les directives avant de commencer votre partie.
6. Vous devez **avoir** / **a** cinq cartes dans les mains au début de la partie.
7. C'est à ton tour. **Lance** / **Lancez** les dés.
8. Il faut **essayer** / **essayez** de contrôler la partie en gardant le joker pour un moment opportun.
9. Ne **comparez** / **comparer** pas vos cartes avec celles des autres joueurs.
10. Il faut **émettez** / **émettre** son hypothèse avant de bouger le pion.
11. **Utilisez** / **Utiliser** la grille pour indiquer votre choix de suspects.
12. **Portez** / **Porter** attention à ce que disent vos camarades de classe.
13. **Surligne** / **Surlignez** les mots qui sont difficiles pour toi.
14. Quand vous avez la bonne réponse, **lève** / **levez** la main.
15. **Termine** / **Terminez** ton exercice.

Partie B

Directives : Pour chaque phrase dans la Partie A, indique si la forme du verbe est à *l'impératif* ou à *l'infinitif* en cochant la case appropriée.

- | | | |
|--|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 6. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 11. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif |
| 2. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 7. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 12. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif |
| 3. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 8. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 13. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif |
| 4. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 9. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 14. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif |
| 5. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 10. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif | 15. <input type="checkbox"/> l'impératif <input type="checkbox"/> l'infinitif |

C'est à toi de donner des directives

Nom : _____ Date : _____

Partie A

Directives : Choisis si tu vas donner des directives, soit à un/une élève soit à toute la classe.
Maintenant, change le verbe de l'infinitif à l'impératif selon la situation choisie.

Mon choix : J'ai choisi de donner des directives à : un/une élève (la forme du singulier de l'impératif)
 toute la classe (la forme du pluriel de l'impératif)

1. Compléter la grille. _____
2. Souligner le mot. _____
3. Lire le texte. _____
4. Écouter l'enregistrement. _____
5. Remplir les blancs. _____
6. Préparer un message écrit. _____
7. Épeler le mot. _____
8. Trouver un/une partenaire. _____
9. Remettre les idées en ordre. _____
10. Saisir le sens général du message. _____
11. Cocher la bonne réponse. _____
12. Répondre à la question. _____
13. Repérer l'idée principale. _____
14. Répéter la phrase. _____

Partie B

Directives : C'est toi l'enseignant aujourd'hui. Écris cinq directives pour tes camarades de classe.
Ensuite, partage-les avec un ou une camarade de classe.

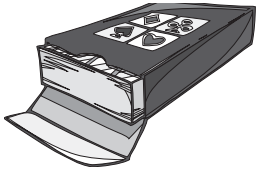
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

L'impératif au singulier ou au pluriel, c'est ton choix

Nom : _____ Date : _____

Directives : Utilise les illustrations pour donner des directives. Choisis soit la forme « tu » du verbe ou la forme « vous ».

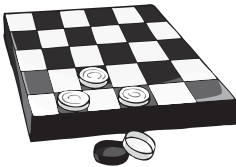
1.



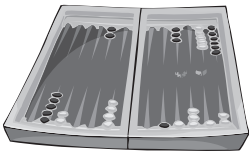
2.



3.



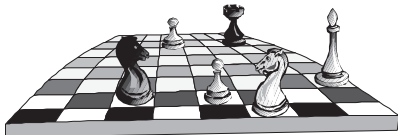
4.



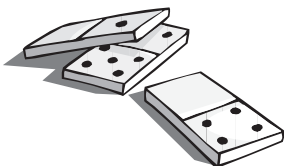
5.



6.



7.



C'est plus rapide avec les pronoms compléments directs

Nom : _____ Date : _____

Partie A

Directives : Remplis le tiret avec le pronom complément direct approprié selon les mots en gras.
Les choix possibles sont : *le, la, l' ou les*.

1. Qu'est-ce que tu fais avec **le joker**? Je _____ garde pour l'instant.
2. Qu'est-ce que tu fais avec **les autres cartes**? Je _____ place sur le plateau de jeu.
3. Où est-ce que tu places **le pion**? Je _____ place au point de départ.
4. Où est-ce que tu mets **le plateau de jeu**? Je _____ mets sur la table.
5. Qu'est-ce que tu fais avec **le dé**? Je _____ roule dans la main.
6. Est-ce que tu lis **les directives**? Oui, je _____ lis attentivement.
7. Qu'est-ce que tu fais avec **les règles du jeu**? Je _____ mets dans la boîte.
8. Est-ce que tu connais **la règle**? Oui, je _____ connais bien.
9. Est-ce que tu bouges **la pièce**? Oui, je _____ bouge maintenant.
10. Qui compte **les points** de chaque joueur? C'est moi qui _____ compte.

Partie B

Directives : C'est à toi maintenant de trouver le bon pronom complément direct. Pour chaque phrase, souligne les mots que tu vas remplacer. Ensuite, écris la phrase en plaçant le pronom complément direct à l'endroit approprié. Le numéro 1 est fait comme exemple.

1. Je complète la grille. Je la complète. _____
2. Je souligne les mots clés. _____
3. J'écoute la camarade de classe. _____
4. Je lis le texte. _____
5. Je prends la clé de correction. _____
6. Je fais les études ce soir. _____
7. Je mets les idées en ordre. _____
8. Je mémorise la règle. _____
9. J'épelle le mot pour toi. _____
10. Je prépare le texte pour notre groupe. _____

C'est plus rapide avec les pronoms compléments directs

Nom : _____ Date : _____

Partie A

Directives : Remplis le blanc avec le pronom complément direct approprié selon les mots en gras.
Les choix possibles sont : *le, la, l' ou les.*

1. Qu'est-ce que tu vas faire avec **le joker**? Je vais _____ garder pour l'instant.
2. Qu'est-ce que tu vas faire avec **les autres cartes**? Je vais _____ placer sur le plateau de jeu.
3. Où est-ce que tu vas placer **le pion**? Je vais _____ placer au point de départ.
4. Où est-ce que tu vas mettre **le plateau de jeu**? Je vais _____ mettre sur la table.
5. Qu'est-ce que tu vas faire avec **le dé**? Je vais _____ rouler dans la main.
6. Est-ce que tu vas lire **les directives**? Oui, je vais _____ lire attentivement.
7. Qu'est-ce que tu vas faire avec **les règles du jeu**? Je vais _____ mettre dans la boîte.
8. Est-ce que tu vas étudier **la règle**? Oui, je vais _____ étudier.
9. Est-ce que tu vas bouger **la pièce**? Oui, je vais _____ bouger maintenant.
10. Qui va compter **les points** de chaque joueur? C'est moi qui vais _____ compter.

Partie B

Directives : C'est à toi maintenant de trouver le bon pronom complément direct. Pour chaque phrase, souligne les mots que tu vas remplacer. Ensuite, écris la phrase en plaçant le pronom complément direct à l'endroit approprié. Le numéro 1 est fait comme exemple.

1. Je vais compléter la grille. Je vais la compléter. _____
2. Je vais souligner les mots clés. _____
3. Je vais écouter la camarade de classe. _____
4. Je vais lire le texte. _____
5. Je vais prendre la clé de correction. _____
6. Je vais faire les études ce soir. _____
7. Je vais mettre les idées en ordre. _____
8. Je vais mémoriser la règle. _____
9. Je vais épeler le mot pour toi. _____
10. Je vais préparer le texte pour notre groupe. _____