

Questions et Réponses



Matériel

1 poster

1 dé. Sur chaque face, un mot interrogatif : *qui/que, combien, quel(le)(s), comment, où, quand.*

66 cartes illustrées qui présentent 66 objets du poster.

Questions et Réponses est créé pour stimuler la conversation en français en favorisant l'apprentissage et l'usage du lexique et des structures linguistiques de base. Il est idéal aussi bien comme jeu à faire à la maison entre amis, que comme instrument didactique à utiliser en classe pour l'apprentissage, la révision et le renforcement linguistiques.

En classe

Avant de commencer les activités, l'enseignant peut évaluer le niveau linguistique de la classe en éparpillant les cartes sur la table. Il demande ensuite aux élèves de trouver des ensembles, de les nommer et de créer des sous-ensembles. Par exemple, si on a créé l'ensemble des animaux, ce dernier pourra être divisé sur la base du nombre de pattes, de leur nourriture, de leur milieu, de leur espèce... L'enseignant demandera ensuite :

Quel est l'ensemble le plus/le moins nombreux ?

Quels sont les insectes/les mammifères/combien y en a-t-il ?

Combien d'animaux font-ils partie de ta vie quotidienne ?

De quelle couleur est-il... ?

Connais-tu d'autres objets illustrés sur le poster, en dehors de ceux qui sont sur les cartes ? Connais-tu leur nom ?

Méthode de jeu

1 L'enseignant pêche une carte. Les joueurs essaient chacun leur tour de deviner la carte en formulant des questions. Le gagnant est celui qui à la fin a plus de cartes.

2 L'enseignant pêche une carte. Les joueurs essaient chacun leur tour de deviner l'objet ou l'animal de la carte en lançant

le dé et en formulant les questions en fonction du mot interrogatif indiqué. Le gagnant est celui qui à la fin a plus de cartes.

Variante :

On distribue une carte à chaque joueur. Le plus jeune lance le dé et, en fonction du mot interrogatif indiqué, il formule une question au joueur placé à sa gauche pour tenter de deviner de quelle carte il s'agit. Le camarade, après avoir répondu, lance à son tour le dé et pose une question au joueur suivant. Le joueur qui a recueilli les indices nécessaires peut essayer de deviner de quelle carte il s'agit. S'il devine, il gagne la carte et il acquiert le droit de poser tout de suite une autre question au joueur suivant. Le gagnant est celui qui à la fin a plus de cartes.

Les questions peuvent être des plus diverses et varient en fonction du niveau linguistique et de l'imagination des joueurs.

De **quelle** couleur est-il ?

Où se trouve-t-il ? (à la maison, à l'école, au zoo...)

Quand l'utilise-t-on ?

S'il s'agit d'un animal :

Combien de pattes a-t-il ?

Où vit-il ?

Que mange-t-il ?...

S'il s'agit d'un moyen de transport :

Combien de roues a-t-il ?

Qui l'utilise ?

En **quelle** matière est-il fabriqué ?...

S'il s'agit d'un aliment :

Quand mange-t-on cet aliment ?

Où l'achète-t-on ?

De **quelle** couleur est-il ?

S'il s'agit d'un instrument de musique :

Combien de cordes a-t-il ?

Comment en joue-t-on ?

En **quelle** matière est-il fabriqué ?

S'il s'agit de fournitures scolaires ou d'objets d'usage quotidien :

Qui l'utilise ? (l'élève, le cuisinier...)

Comment l'utilise-t-on ? (on enlève le bouchon et on écrit, on l'ouvre et on entre à l'intérieur...)

Où l'utilise-t-on/se trouve-t-il habituellement ? (dans la cuisine, à la maison, en plein air, seulement à l'école, au bureau...)

Quelle est sa forme ? (carrée, ronde, triangulaire...)

En **quelle** matière est-il fabriqué ? (plastique, verre, cuir, céramique, bois, tissu, cuivre, papier...)

Quel usage en fait-on ? (pour couper, écrire, essuyer, lire, manger...)

Quand l'utilise-t-on ? (souvent, quelquefois, rarement, le matin...)

D'autres jeux...

Le jeu des ensembles

L'enseignant demande d'observer attentivement le poster et pose des questions.

Ex : *Combien d'objets carrés/ronds/triangulaires vois-tu ?*

Combien d'objets de la même couleur vois-tu ?

Ou : *Trouve et nomme tous les objets de la même couleur.*

Compte, compte !

Pour stimuler l'esprit d'observation des élèves et les entraîner à compter en français.

Combien de lapins/de ballons/de glaces/de chats/de chiens/de cygnes/d'étoiles/de fleurs/de sucettes... vois-tu dans le dessin ?

Compte !

Cherchez et vous trouverez...

Pour stimuler l'esprit d'observation des élèves et les encourager à l'usage des prépositions de lieu : sur, sous, à côté de, devant, derrière, en face de, à gauche, à droite ...

Est-ce qu'il y a un objet/un personnage qui se trouve à

gauche, à côté de... As-tu compris ce que c'est/qui est-ce ?

Celui qui devine, doit donner la bonne réponse et répéter les indications : *C'est... Il/Elle se trouve à gauche, à côté de ...*

Il doit ensuite ajouter une autre indication de lieu pertinente.

Variantes : *Quel chemin un personnage/un animal doit-il parcourir pour arriver à ... ?*

Où se trouve la girafe/la coccinelle/le taille-crayon... ?

Le jeu du mime

Un joueur à la fois choisit un personnage/animal ou aussi un objet (c'est dans ce cas bien plus amusant !) parmi ceux qui sont illustrés sur les cartes et les mime aux autres qui doivent à leur tour deviner qui est-ce ou ce que c'est en lançant le dé à chaque fois et en posant des questions. Quand un joueur ou une équipe devine, il/elle gagne la carte et doit mimer au

prochain tour. Pour gagner, il faut acquérir plus de cartes possible.

Qui est-ce ?

Un joueur choisit un personnage ou un animal sans en révéler le nom. Les autres posent des questions pour deviner de qui ou de quoi il s'agit. On ne peut poser que les questions suggérées par le dé.

Le jeu des métiers

Pour l'apprentissage du lexique lié aux métiers.

Quel est le métier de... ?

L'enseignant ou l'élève, à tour de rôle, décrit un personnage choisi : ce qu'il porte habituellement, ses actions, les objets qu'il utilise...

Celui qui devine gagne un point. Le gagnant est celui qui, en moins de temps possible, totalise plus de points.

Liste des métiers :

le marchand de glaces, le clown, l'équilibriste, la magicienne, l'artiste peintre, le marionnettiste, le gymnaste, l'élève, le voyageur, le patineur, la commerçante, le vendeur de ballons...

La chasse à l'objet

L'enseignant, en fonction du niveau linguistique de la classe, demande :

Nommez au moins deux objets de l'illustration qui :

- sont rouges
- sont dans la cuisine
- sont bons à manger
- sont en bois
- peuvent contenir d'autres objets (sac à main, cartable...)

On peut utiliser le même procédé pour les animaux et les personnes :

Nommez au moins deux animaux/personnages qui...

Liste des cartes

Les moyens de transport

l'ambulance

l'autobus

l'avion

la barque

le bateau

le camion

l'hélicoptère

la moto

le vélo

la voiture

Les animaux

le chat

le cheval

le chien

la coccinelle

le crocodile

le cygne

le dragon

l'éléphant

la girafe

la grenouille

le lapin

l'oiseau

le papillon

le poisson

la poule

le serpent

la souris

Les aliments

l'ananas

le bonbon

les cerises

la fraise

le gâteau

l'orange

la poire

la pomme

le poulet

le raisin

la sucette

Les instruments de musique

la guitare

le tambour

la trompette

le violon

Les fournitures scolaires

le crayon
le livre
le pinceau
le stylo
le taille-crayon
la trousse

Les objets d'usage quotidien

l'appareil photo
le balai
la brosse à dents
la chaise

les ciseaux
la clé
la fourchette
les lunettes
la machine à laver
le parapluie
la poubelle
le réveil
le sac à main
le sac à dos
le sèche-cheveux
le téléphone
la théière
la valise

Questions et Réponses

© 2007 - ELI S.r.l.
PB 6 - 62019 Recanati (MC) - Italie
Tel. +39 071 75 07 01 - Fax + 39 071 97 78 51
info@elionline.com
www.elionline.com

Rédaction ELI : Letizia Pigini, Giorgia D'Angelo
Conception graphique : Studio Oplà
Illustrations : Argentina Giorgetti
Imprimé en Italie - Tecnostampa Recanati - 07.83.035.0

ISBN 978-88-536-1166-6