

Fiche p dagogique


13 MOTS
A1-B2

Date	Printemps des francophonies
Public	Adolescents/Adultes A1-B2
Th�me	<ul style="list-style-type: none"> • Ecologie • Ecof�minisme • francophonie
Dur�e	20 � 30 minutes
Objectif communicatif	Argumenter ses choix
Objectif linguistique	<ul style="list-style-type: none"> • Lexique de l'�cologie • Lexique de l'�co-f�minisme • Lexique de la francophonie
Objectif interculturel	Utiliser les r�f�rences culturelles

D roul  de la s ance

Activit  : 1 partie

 20   30 minutes

Activité	13 MOTS	Production orale
Durée	20 à 30 minutes	
Modalité	De 3 à 8 joueurs	
Matériel	Plateau et roulettes jeu "13 mots" Cartes mots (A1/A2 vertes et B1/B2 bleues)	
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenter ses choix • Lexique écologie, ecoféminisme, francophonies • Utiliser les références 	
Pré-requis	Aucun obligatoire, les apprenants apprennent en jouant.	
Consigne	Le Capitaine fait le lien entre le treizième mot et un des mots autour du plateau. Les autres joueurs essaient de trouver le même mot de façon secrète.	
Déroulement	<p>Une partie se déroule en 3 phases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phase A - L'Annonce : Le Capitaine lit le mot au centre du plateau. • Phase B - Choix : Tous les joueurs choisissent secrètement le mot qui correspond le plus au mot du centre du plateau. Les joueurs place face cachée leur roue. • Phase C - Résolution : Chaque joueur annonce son choix en commençant par le Capitaine en argumentant son choix. <p>Pour le tour suivant, retirer la carte choisie par le Capitaine. Le Capitaine place une nouvelle carte au centre.</p> <p>La partie est finie quand il reste 1 carte autour du plateau.</p>	
Posture enseignant	Posture d'accompagnement : L'enseignant est là pour répondre aux besoins des apprenants. L'enseignant peut apporter cette aide en jouant avec les apprenants ou en les observant.	

Fiche enseignante

Arbre

fôret

Plante

Mer

Soleil

Rivière

Océan

Terre

Lune

étoiles

Eau

Air

Vent

Chaleur

Pluie

froid

Désert

Montagne

Pollution

Neige

Déchet

Poubelle

Plastique

Verre

Papier

Métal

Sale

Propre

Recycler

Trier

Réutiliser

Réparer

Arroser

Gaspiller

économiser

Planter

Protéger

éteindre la lumière

ramasser les déchets

Langue

Pays

Culture

Monde

Partager

Communiquer

Ensemble

Respect

Nature

Voyager

Solidarité

Biodiversité

écosystème

Déforestation

Réchauffement
climatique

Ressources
naturelles

Renouvelable

Agriculture

Espèce menacée

Empreinte
écologique

économie d'énergie

Pollution

Compostage

Responsabilité

Consommation

Langue minoritaire

Diversité

Cultures

Transmission

Multilinguisme

Partage

Identité

Conscience

Sororité

féminisme

Interculturel

Droits

éthique

Résilience

Luttes

éco-anxiété

Activisme

futur

Sensibilisation

Alternatives

Inégalités

Traditions

Militer

Protection

Changement

Langage

Communiquer

égalité

Sécurité

Pouvoir

Manifestation

Développement

Précarité

Transition

Solution

Agir

REGLES DU JEU : 13 MOTS



8 JOUEURS

But du jeu :

- Les joueurs essaient de trouver le mot choisit par le Capitaine

AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE :

- Mettre le **plateau** au milieu des joueurs
- Placer **12 cartes** autour du plateau!!
- Désigner un **CAPITAINE**
- Chaque joueur prend une roue et place l'étoile sur 0

DEROULEMENT D'UN TOUR : 3 PHASES

★ Phase A : Annonce

- Le CAPITAINE lit le mot au centre du plateau

★ Phase B : Choix

- Tous les joueurs choisissent **SECRETEMENT** le mot qui correspond le plus au mot du centre du plateau
- Placer la roue face cachée

★ Phase C : Résolution

- Chaque joueur annonce son choix en commençant par le Capitaine
- Chaque joueur argumente son choix

★ Tour suivant :

- Retirer la carte choisie par le Capitaine
- Le Capitaine place une nouvelle carte au centre

FIN DE LA PARTIE :

- La partie est finie quand il reste 1 carte autour du plateau

Points :

- Le joueur qui trouve le même mot que le Capitaine gagne 1 point
- Le Capitaine gagne 1 point si au moins 1 joueur choisit le même mot

Cartes vertes

A1/A2

Cartes bleues

B1/B2