










## Règle du jeu « AROUND THE WORLD » pour les enseignants.



Ce jeu a été conçu pour vous permettre de travailler l'ensemble des compétences du CECRL pour valider le niveau A1 et tendre vers le niveau A2.

Les cartes utilisées dans ce jeu ont été créées pour couvrir 4 domaines et 5 activités langagières.

	 Canada Culture	 USA Action	 Australie Vocabulaire	 Royaume Uni Phonologie
 écouter et comprendre		Ces cartes permettent d'écouter une consigne et de la mimer.	Ces cartes permettent de répondre à des questions ou de retrouver la question posée.	Une première série de cartes permet d'écouter et de trouver la bonne accentuation d'un mot. Une seconde série de cartes permet d'identifier après écoute la bonne paire de mots.
 écrire	Ces cartes permettent d'écrire une formule ou un souhait.	Ces cartes permettent d'écrire un verbe d'action représenté par un dessin.	Ces cartes permettent d'écrire le nom d'un aliment, d'un animal ou le temps qu'il fait.	
 lire et comprendre	Ces cartes permettent de choisir le nom d'un monument célèbre d'un pays anglophone.		Ces cartes permettent de lire des extraits d'albums ou de contes.	
 parler en continu		Ces cartes permettent de chanter une chanson ou de réciter un poème.		Une première série de cartes permet de compléter une liste de mots contenant le même phonème.  Une seconde série de cartes permet de trouver l'intrus dans une série d'images.
 Réagir et dialoguer	Ces cartes permettent d'exprimer un vœu, un souhait, une salutation, le cri d'un animal ou encore de reconnaître la monnaie d'un pays anglophone.	Ces cartes permettent de se présenter en utilisant 2 éléments au choix.		Ces cartes permettent d'épeler des mots.

## Matériel nécessaire

- Le plateau de jeu (imprimable et plastifiable)
- Les 4 séries de cartes et leur correction (à imprimer en recto-verso et à plastifier)
- Un dé
- Un sablier (facultatif)
- Des pions de couleurs différentes (un pion par joueur ou équipe de joueurs)
- Autant de planches des 4 drapeaux qu'il y a de joueurs ou d'équipes.
- les 4 drapeaux coupés chacun en 4 morceaux et rangés dans une enveloppe. (matériel à imprimer, plastifier et découper avant de jouer)
- Le fichier audio téléchargeable.



## But du jeu

**Partie longue :** Etre le premier à avoir reconstitué les 4 drapeaux. (Cette partie peut être jouée en plusieurs séances.)

### **Partie courte :**

**Option 1 :** être le premier à avoir gagné un morceau de chaque drapeau.

**Option 2 :** avoir gagné le plus grand nombre de morceaux de drapeaux.

## Déroulement

### Mise en place du jeu :

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Les cartes sont disposées en 4 paquets face « question » visible. (Attention : la réponse se trouve au dos de la carte!)

Chaque paquet correspond à un drapeau.

Chaque joueur (ou équipe) prend une planche « drapeaux » ainsi qu'une enveloppe contenant les 4 drapeaux découpés.

### Début du jeu :

Un joueur lance le dé et avance son pion sur le plateau de jeu. Il arrive sur un drapeau.

Le joueur suivant lui pose la question correspondante.

Si la réponse est correcte, le joueur gagne un morceau du drapeau.

S'il se trompe, il reste sur la case mais ne gagne rien.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Si un pion arrive sur la case centrale, le joueur ou l'équipe peut choisir une question dans le paquet de son choix.

L'enseignant mène le jeu, valide les réponses, explique les consignes si besoin et corrige la prononciation si nécessaire.

Un élève pourra aussi tenir ce rôle lorsque l'utilisation du jeu sera suffisamment maîtrisée.

### Fin du jeu :

Un joueur est parvenu à reconstituer l'ensemble des 4 drapeaux

**ou** a obtenu un morceau de chaque drapeau **ou** a obtenu le plus grand nombre de morceaux de drapeaux.