

# JEUX EN FLE

Les jeux proposés ci-dessous ont été collectés ici et là au fil de recherches et d'expériences.

Ils sont faciles à mettre en place en classe de FLE et ne requièrent souvent que de la bonne humeur.

Ces activités peuvent être employées avec des groupes d'âges et des niveaux divers en adaptant le niveau de complexité des règles et des objectifs.

Certains jeux vous permettent d'introduire de manière ludique **les nombres** (1, 2, 3, 4, et 1 – *Dans le bon ordre* – *La bataille navale* - *Le loto*).

D'autres vous serviront de **brise-glace** (*Mon étoile* – *Le jeu des chaises musicales*).

De façon générale, j'utilise presque quotidiennement la balle pour la correction des exercices. Un élève la lance à un autre après avoir donné sa réponse et ainsi de suite.

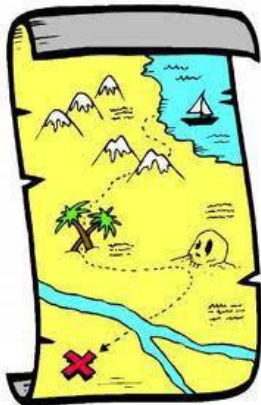
Cela a l'avantage de les impliquer davantage tout en ajoutant un peu de bonne humeur. 🎯 symbolise les activités où la balle vous sera utile.

**Je vous encourage à utiliser régulièrement ces activités afin de fixer ou contrôler le vocabulaire.**

**Celles portant le symbole ✓ sont idéales pour cela, en fin de cours par exemple ou en fin de séquence thématique.**

Attention toutefois, certains jeux peuvent être chronophages. La meilleure façon de vous faire une idée sur leur intérêt est encore de les tester.

## La chasse au trésor



Compréhension écrite

**Conditions de jeu** dans la classe / dans l'établissement / à l'extérieur

**Equipes** élèves seuls / petits groupes

**Préparation** faire la liste de 10 à 20 objets qui peuvent être trouvés dans la classe / dans l'établissement / à l'extérieur

**Objectifs** Ramener le plus vite possible les objets inscrits sur la liste ou en avoir le plus possible à la fin du temps imparti

### Déroulement du jeu

La liste est distribuée à chaque élève / groupe d'élèves. Une fois chaque objet défini, ils partent à la recherche des objets mentionnés sur le papier. Le groupe peut se disperser dans les limites imparties par le professeur au début du jeu (classe, établissement, environs de l'école...).

Le nom français des objets doit être connu des apprenants, cependant quelques mots plus difficiles peuvent aussi y figurer.

Dans le cas d'un contrôle, vous pouvez par exemple inscrire du vocabulaire appris plusieurs semaines auparavant. Si certains objets risquent de manquer, précisez que les choses manquantes peuvent être dessinées (les dessins rapportent moins de points).

## Les charades

Un exercice qui permet aux étudiants d'être créatifs et de jouer avec les sons en laissant de côté l'orthographe.



chapeau

boucher

## Les rébus

Dans le même registre, les rébus sont aussi très sympas.

Voici un site générateur de rébus très pratique : <http://rebus-o-matic.com/index.php>

# "Je pars en voyage..."

Oral

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Objectif individuel** Deviner le nom de l'objet mimé ou montré par le joueur précédent et se souvenir de la liste peu à peu constituée



**Objectif de la classe** Etablir la plus longue liste d'objets possible

## Déroulement du jeu

Le premier joueur dit "Je pars en voyage et j'emporte..." puis il mime ou montre l'objet qu'il emporte (brosse à dents, pantalon, etc.). Le second joueur annonce "Je pars en voyage et j'emporte..." puis il dit le nom de l'objet du premier joueur et mime ou montre l'objet qu'il emporte. Le troisième joueur annonce "Je pars en voyage et j'emporte..." puis il dit le nom des objets des deux joueurs précédents et mime ou montre le sien, et ainsi de suite.

Pour éviter que le jeu ralentisse, vous pouvez donner pour consigne de choisir des objets très courants dont la plupart des élèves connaissent le nom. Si un apprenant ne trouve pas le nom de l'objet, il reçoit un gage. Le cumul d'un certain nombre de gages entraîne l'élimination.

### Variantes thématiques

"Au marché j'ai acheté..."

"Au restaurant j'ai commandé..."

"En France j'ai visité..." (les termes sont annoncés par les joueurs)

## Air, terre, mer



Oral

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** grands groupes / petits groupes

**Matériel** une balle ou quelque chose d'autre faisant office de balle

**Objectif** Donner une réponse pertinente à chaque fois que le ballon est reçu, sans répéter un terme déjà dit. Si la réponse est inexistante, fausse ou déjà citée, l'apprenant reçoit un gage - le cumul de gages mène à

l'élimination.



### Déroulement du jeu

Les joueurs s'assoient en rond autour du meneur de jeu. Le meneur de jeu lance la balle à un des joueurs en disant "air", "terre" ou "mer". Le joueur qui reçoit le ballon doit le rattraper, donner un nom en rapport avec l'élément indiqué (animal, personne, métier, objet, minéral, végétal, action...) puis le relancer.

Le meneur de jeu peut être un élève. Il doit veiller à envoyer la balle à tous les participants. Le contrôle des réponses est fait par le meneur du jeu ou bien par le groupe tout entier.

### Exemples

pour "air" : oiseau, avion, pilote, parapente, nuage, voler, ange...

pour "terre" : maison, marcher, arbre, architecte, éléphant, sol...

pour "mer" : nager, bateau poisson, océan, capitaine, rivière, pirate...

### Variante pour des apprenants d'un bon niveau

La version décrite ci-dessus est particulièrement adaptée aux groupes de débutants car toutes sortes de réponses peuvent être données. Pour complexifier la tâche, vous pouvez donner pour consigne d'indiquer qu'une catégorie de mot (verbe ou nom par exemple), ou bien de changer de thème tous les deux, trois ou quatre tours, selon le nombre de joueurs (par exemple des actions, puis des animaux, suivis de métiers...).

Les catégories seront classées de la plus facile à la plus difficile afin que chacun ait sa chance au début et qu'à la fin les plus forts soient départagés.

Variante sans meneur de jeu

Le principe est le même, les joueurs s'envoient la balle entre eux et annoncent l'élément de leur choix.

# L'oreille fine

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Matériel** un écran (drap, papier, carton...), des objets résistants et variés, du papier et des stylos

**Objectif** Deviner le nom des objets cachés que le meneur de jeu laisse tomber sur la table



## Déroulement du jeu

Derrière l'écran, le meneur de jeu fait tomber les objets les uns après les autres. Les élèves, seuls ou en équipes, doivent deviner l'origine du bruit et inscrire le nom de l'objet en français. S'ils ne connaissent pas le nom de l'objet, ils peuvent noter le nom français de sa matière (cette information peut donner lieu à un demi-point).

### Exemples d'objets

Plat à gâteau, caillou, clous, gomme, crayon, règle en plastique, manteau, cahiers, CD, journal, fruit...

### Variante : le nez fin

A la place des bruits, les élèves doivent deviner des odeurs (vinaigre, vanille, cannelle, ail, savon... mis dans des gobelets). Jeu particulièrement adapté pour les cours de français destinés à des étudiants travaillant dans la restauration (école hôtelière, école de tourisme...).



**Le pendu**



**L'intrus**



**Les mots coupés, croisés, fléchés, mêlés**

# L'initiale



Expression écrite

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Matériel** du papier et des stylos

**Objectif** Trouver des mots qui commencent par une certaine lettre, dans le vocabulaire général ou bien dans des catégories établies au début du jeu

## Déroulement du jeu

Un laps de temps est déterminé et indiqué aux élèves.

De manière aléatoire, une lettre de l'alphabet est choisie et aussitôt les joueurs écrivent les mots de leur connaissance qui commencent par cette lettre.

A la fin du temps imparti, les apprenants lisent un mot de leur liste : si personne d'autre ne l'a, ils marquent un point. Le gagnant est celui qui remporte le plus de points.

### Note

Restreindre les possibilités de réponses à certaines catégories grammaticales (adjectifs qualificatifs...) ou à des thèmes (monde du travail, voyage...).

**Variante orale**



**Choisir une lettre, lancer la balle...**

## Le mot-chenille



Un jeu à reprendre régulièrement, par exemple en début ou fin de séance.

Idéal pour des niveaux débutants. Cela leur permet de se rendre compte qu'ils savent plus de français qu'ils ne le pensent.

A chaque fois qu'il reçoit la balle l'étudiant doit donner un mot de vocabulaire qui commence par la lettre du dernier mot donné par le précédent camarade.

## Les contraires



A jouer dans les mêmes conditions. A chaque fois qu'il reçoit la balle, l'étudiant donne le contraire du mot précédent et relance la balle à un camarade.

# Le mot passe-partout

Compréhension orale, expression orale

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Préparation** les élèves préparent des phrases comportant un homonyme

**Objectif** Deviner des mots mystérieux employés dans des phrases grâce à leur homonymie



## Déroulement du jeu

Les apprenants ou les groupes lisent leur première phrase, en remplaçant l'homonyme par un claquement de main ou un autre bruit. Les autres joueurs proposent des solutions. Si personne ne trouve le bon mot, la seconde phrase est lue et ainsi de suite. Lorsque l'homonyme est connu, toutes les phrases sont lues et notées au tableau pour montrer les différences de graphie et de contexte. On passe ensuite à l'élève ou au groupe suivant. Les bonnes réponses peuvent être comptabilisées.

### Exemple avec [le] :

1re phrase : "Quasimodo est ----." > laid

2e phrase : "Le chat boit du ----. " / "On trait les vaches pour avoir du ----." etc. > lait

3e phrase : "---- enfants sont dans la classe." /

"Les baguettes, c'est le boulanger qui ----fabrique." > les

Les phrases sont adaptées au niveau des apprenants et sont classées de la plus difficile à la plus facile.

### Exemples d'homonymes :

Ver, verre, vert, vair, vers...

Tente, tante, tente (du verbe tenter)...

Sot, seau, saut...

Père, paire, pair, perd (du verbe perdre)...

Mer, mère, maire...

Cent, sang, sans ...

Conte, compte, comte...

Point, poing...

Cours, cour, court, cours et court (du verbe courir)...

Col, colle...

Vingt, vain, vin, vint (du verbe venir)...

Chaîne, chêne...

Chant, champs...

Etc.

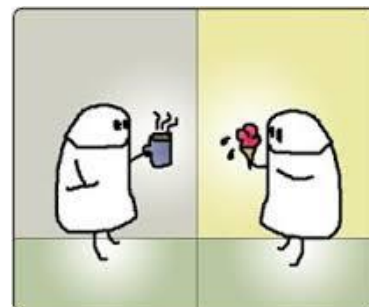
## Les extrêmes

Compréhension orale, expression orale

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Objectif** Trouver un objet caché grâce aux indications données par les autres élèves



### Déroulement du jeu

Un élève sort. Pendant ce temps, les autres cachent un petit objet dans la pièce. L'élève une fois revenu doit retrouver cet objet en s'aidant des indications données par les autres : brûlant s'il en est très près, glacial s'il en est très loin ainsi que les termes intermédiaires.

Selon le niveau des élèves, plus ou moins de termes sont employés dans le jeu :

glacial > gelé > très froid > froid > frais > tiède > chaud > très chaud > caniculaire > brûlant

#### Variante du menteur

Toutes les indications sont inversées ("brûlant" signifie loin, "glacial" est au niveau de la cachette).

#### Variante thématique

A la place des températures, vous pouvez employer d'autres gammes de termes :

de "minuscule" à "gigantesque"

de "nul" à "fantastique",

de "horrible" à "délicieux"

ou encore de "très mauvais" à "excellent"...



# Les devinettes

Génial pour travailler la polysémie.

1 Qu'est-ce qui reste dans un coin mais fait le tour du monde ?

Un timbre

2 Qu'est-ce qui est plein de trous mais retient l'eau ?

Une éponge

3 Qu'est-ce qui peut remplir une pièce mais ne prend pas de place ?

La lumière

4 Qu'est-ce qui augmente et ne diminue jamais ?

L'âge

5 Qu'est-ce qui commence par P, finit par E et a des millions de lettres ?

La poste

6 Qu'est-ce qui est plus gros quand il est à l'envers ?

Le 6

7 Qu'est-ce qu'on peut attraper mais pas lancer ?

Un rhume

8 Qu'est-ce qui monte et descend mais ne bouge pas ?

La fièvre

9 Qu'a dit le chiffre zéro au chiffre huit ?

Jolie ceinture

10 Pourquoi le livre de maths est-il malheureux ?

Il est plein de problèmes

11 Pourquoi les cuisiniers sont-ils si cruels ?

Ils fouettent les œufs et battent la crème

12 Qu'est-ce qui a des dents mais qui ne mord pas ?

Le peigne

13 Pourquoi les oiseaux s'envolent-ils vers le sud en hiver ?

Parce que c'est trop long d'y aller à pieds

14 Qu'est-ce qui est très léger, mais ne peut être retenu très longtemps ?

La respiration

15 Qu'est-ce qui a quatre pieds mais ne peut pas bouger ?

Une table

16 Qu'est-ce qu'on peut tuer en prononçant son nom ?

Le silence

17 Quand l'ordinateur a-t-il froid ?

Quand on laisse les fenêtres ouvertes

18 Pourquoi maman kangourou déteste quand il pleut ?

Parce que les enfants jouent à l'intérieur

19 Qu'est-ce qu'une limace ?

Un escargot avec un problème de logement



## Le mime mystère



Expression orale, compréhension orale

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Objectif** Deviner le mot mimé

### Déroulement du jeu

Deux équipes sont formées.

L'une choisit le thème du mime (objet, action, personnage, personnalité...).

L'autre désigne un joueur de son équipe. Il sera chargé de réaliser le mime choisi par l'autre équipe.

Les coéquipiers du mime doivent deviner le thème. Ils ont le droit de poser des questions au joueur et à l'équipe adverse qui ne peuvent répondre que par oui ou non. Une fois le thème trouvé, les équipes inversent les rôles.

#### Note

Pour que chaque joueur puisse exécuter plusieurs mimes (c'est le sel du jeu !), il est préférable de composer de petites équipes.

Pour accélérer et corser le jeu, un laps de temps peut être introduit (le joueur qui mime dispose par exemple de 45 secondes ou une minute). On peut alors introduire des points, attribués à chaque mime mystère résolu, ou bien faire avancer des pions le long d'un parcours qui débouche sur une case "Gagné !" (1 thème deviné = 1 case en avant).

## Mime-toi



### Déroulement du jeu

Autre manière de se présenter lors d'un deuxième cours par exemple.

Par deux, chaque apprenant mime et singe ce qu'il aime / qui il est. (goûts, loisirs...)

On intervertit les rôles au bout de 5-10 minutes.

Puis on procède à l'oral, à la présentation de chaque étudiant par son binôme. L'étudiant concerné est invité à corriger, préciser la description qui est faite de lui.

# Le dessin mystère

Expression orale

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Matériel** petits papiers comportant les éléments à dessiner, classés par difficultés (2 ou 3 catégories) / tableau / craie ou feutre

**Objectif** Faire deviner un mot à son équipe en le dessinant



## Déroulement du jeu

Deux ou trois équipes sont formées. A tour de rôle, elle désigne un dessinateur qui prend un petit papier (les papiers sont retournés) où est indiqué le nom d'un objet, d'une action, d'un pays, d'un personnage... Les paroles, les lettres et les chiffres sont interdits. Le dessinateur dispose d'un certain laps de temps (1 minute par exemple) : s'il parvient à faire deviner le premier mot, il peut en tirer aussitôt un second, puis éventuellement un troisième voire un quatrième si l'équipe a tout deviné.

Chaque joueur dispose de quelques jokers, qui lui permettent de changer de papier s'il se sent incapable de le dessiner ou s'il ignore ce que ça signifie.

### Variante à catégories

Les papiers peuvent être classés en deux ou trois catégories en fonction de leur difficulté : par exemple "chapeau" et "banane" figureront dans la première (1 point) tandis que "oncle" et "courir" seront dans la seconde (2 points) ou la troisième (3 points).

### Variantes à handicap

Si le jeu paraît facile, vous pouvez introduire des handicaps, qui donnent aussi des points supplémentaires : dessiner de sa mauvaise main (droite pour les gauchers, gauche pour les droitiers), dessiner les yeux bandés, dessiner le bras complètement tendu...

# Le petit bac

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Matériel** papier et stylos

**Objectif** Trouver des termes commençant par une lettre donnée et correspondant aux catégories déterminées avant le jeu

## Déroulement du jeu

Chaque étudiant dispose d'un stylo et d'une feuille où il dessine un tableau. Il y a autant de colonnes que de catégories, plus deux autres pour inscrire la lettre sélectionnée (première colonne) et le nombre de points remportés (dernière colonne).

Les catégories peuvent être choisies par vous-même ou bien en concertation avec la classe.

Une lettre est tirée au sort : dès lors, chaque joueur doit remplir les cases du tableau avec des mots commençant par la lettre sélectionnée et appartenant aux catégories inscrites. Un temps limite est fixé, mais le joueur qui finit de remplir sa grille avant peut arrêter le compte. A la fin du temps imparti, les joueurs donnent leur mot à tour de rôle pour chaque catégorie. Ils remportent 2 points si le mot est cité une seule fois, 1 point si le mot est cité plusieurs fois et 0 s'ils n'ont rien à proposer ou si le mot ne convient pas.

### Exemples de catégories

Personnage célèbre, ville, pays, végétal, animal, titre de film, sigle, aliment / boisson, objet de la vie quotidienne...

# Le quart de singe

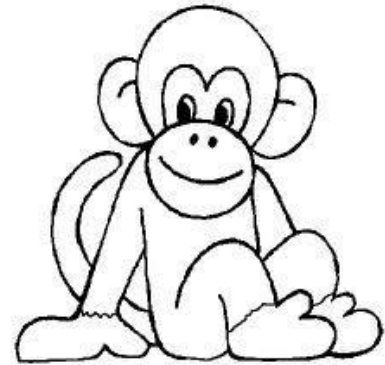


Orthographe

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Objectif** Former des mots collectivement



## Déroulement du jeu

Un joueur annonce une lettre, le suivant ajoute une seconde lettre et ainsi de suite jusqu'à la formation d'un mot.

Si un joueur ne trouve pas de lettre adéquate, il reçoit un quart de singe.

Si un joueur annonce une lettre qui ne correspond à aucun mot ou aucun début de mot existant, il reçoit aussi un quart de singe.

Enfin, une fois le mot prolongé jusqu'à son terme, le joueur d'après reçoit lui aussi un quart de singe. C'est lui qui relance le jeu et indique la première lettre du mot suivant. Au bout de quatre quarts de singe, le joueur devient un singe complet.

Il ne donne plus de lettre mais il peut participer à la conversation autour du jeu : si un participant non singe lui répond, ce dernier est puni d'un quart de singe.

Les lettres ne peuvent pas être répétées, il faut donc bien écouter !

### Exemple avec 5 joueurs

Joueur 1 : "A"

Le joueur 2 a le choix, il pense par exemple à AMI, ATTENTION, ARBRE ... il dit "R"

Pour le joueur 3, le choix se restreint un peu : ARRETER, ARTISTE, ARME... il dit "B"

Joueur 4 : "R"

Joueur 5 : "E"

Le joueur 1 est malin, il dit "S" : cela lui évite de recevoir un quart de singe (c'est le joueur 2 qui l'a).

Ce procédé peut être appliqué à plusieurs catégories de mots : "fille" est augmenté par un "S" (filles) ou bien "TTE" (fillette) voire "TTES" (fillettes) ! De même, "mange" devient "mangent" (d'où l'intérêt de bien connaître les pluriels et les conjugaisons !).

# Le garage



**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** binômes

**Matériel** des feuilles de journal ou des cerceaux

**Préparation** poser les feuilles de journal ou les cerceaux à terre pour marquer l'emplacement du garage

**Objectif** Se rendre les yeux fermés dans un lieu en suivant les indications données par son coéquipier

## Déroulement du jeu

Des équipes de deux joueurs sont formées.

Chaque équipe compte une voiture et un conducteur.

Le conducteur doit guider sa voiture jusqu'au garage en utilisant seulement sa voix.

Les "voitures" sont placées le plus loin possible de leur garage.

On leur bande les yeux, on les fait tourner pour les perdre et on les remet sur la ligne de départ.

Lorsque la course commence, les "conducteurs" donnent des indications telles que "en avant", "en arrière", "à droite", "à gauche" (et d'autres éventuellement) pour être le plus rapide à garer sa voiture.

Au lieu de constituer des équipes de deux joueurs, vous pouvez former deux équipes de plusieurs joueurs qui seront la "voiture" à tour de rôle et donneront des conseils chacun leur tour ou bien tous ensemble.

### Variante

Pour rendre le jeu plus drôle et plus difficile, on peut mettre des obstacles sur la route ou bien ne laisser qu'une place de parking.

## 1, 2, 3, 4, 1

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Objectif** Compter le plus vite possible sans se tromper



### Déroulement du jeu

Les joueurs sont en cercle et comptent à tour de rôle. S'ils sont sept, ils comptent jusqu'à 8, de sorte que celui qui a dit 1 dira 8, celui qui a dit 2 dira 1 et ainsi de suite.

S'ils sont dix, ils comptent jusqu'à 11, etc.

Le plus drôle et le plus formateur est d'aller de plus en plus vite : le premier qui rate ou qui tarde à répondre est alors éliminé.

## Dans le bon ordre

**Conditions de jeu** dans la classe / en extérieur

**Equipes** équipes de 10

**Matériel** cartons ou papiers / feutre

**Préparation** inscrire les chiffres de 0 à 9 sur des cartons ou des papiers

**Objectif** Comprendre un nombre et le reproduire au moyen des cartons numérotés

### Déroulement du jeu

Chaque joueur reçoit un carton. Lorsque les deux équipes (ou plus) sont prêtes, le meneur de jeu dit un grand chiffre, par exemple 24 958.

Les joueurs porteurs de ces numéros dans chaque équipe doivent alors venir se ranger dans le bon ordre face aux autres joueurs. La première équipe à avoir reconstitué le bon nombre dans l'ordre marque un point.

#### Variante alphabétique

Une variante peut être imaginée avec des lettres, mais pour éviter d'avoir 26 joueurs d'une même équipe, les listes de mots et de lettres seront soigneusement préparées avec les lettres les plus couramment utilisées en français et les mots les plus usités.

## Cache-cache



### Déroulement du jeu

Faire un remue-méninge des différents bâtiments publics qu'on trouve dans une ville française. (gare, cinéma, opéra, la poste, musée, université)

Distribuer deux grilles par élève ou leur demander d'en dessiner deux.

Les étudiants placent les bâtiments dans leur grille.

En binôme, ils doivent trouver où se trouvent les bâtiments.

Le premier étudiant demande par exemple « est-ce que la piscine est en A4 ? »

Si c'est correct, il continue. Sinon c'est au tour de l'autre.

Le premier qui a terminé a gagné.

Variante

Vous pouvez varier les thèmes. (Vêtements, matériel de classe...)

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					



# Le loto

**GAGNEZ 6 NUMÉROS PAR GRILLE**

# LOTO

**JOUÉZ 2, 4, 6, 8 OU 10 GRILLES**

**SIMPLE**

1

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

2

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

3

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

4

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

5

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

6

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

7

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

8

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

9

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

10

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

**Jouer 1 ou 2 numéros et gagnez jusqu'à 500.000€!**

**1er numéro**

1€ 2€ NON

**2e numéro**

1€ 2€ NON

**Gagnez dans les 2 sens!**

**MERCREDI OU SAMEDI**

**MERCREDI ET SAMEDI**

**TIRAGES**

**ABONNEZ-VOUS POUR**

2 3 4 5 **SEMAINES**

**Joker**

## A tout problème sa solution

Expression orale

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière / grands groupes / petits groupes

**Matériel** petits papiers comportant les problèmes / tableau / craie ou feutre

**Objectif** Donner des conseils en révisant le subjonctif / Impératif



### Déroulement du jeu

Demander aux étudiants d'écrire un problème sur un morceau de papier  
Les récolter, en faire piocher un par un étudiant qui le lit et l'inscrit au tableau.  
A partir de là tout le monde doit donner des conseils pour remédier au problème.

On utilisera :

Il faut que tu + subjonctif

Tu devrais / tu dois + infinitif

Il vaudrait mieux que tu + subjonctif

Si j'étais à ta place + conditionnel présent

Pourquoi ne pas + infinitif

Phrase à l'impératif

## Les chaises musicales

**Conditions de jeu** dans la classe / en extérieur

**Matériel** chaise / musique entraînante

**Objectif** Détendre / Briser la glace



### Déroulement du jeu

Installer les chaises en rond. 1 chaise de moins que le nombre d'élèves.

Mettre de la musique entraînante. Les étudiants tournent dans un sens autour des chaises.

Lorsque vous arrêtez la musique, les étudiants doivent trouver une chaise pour s'asseoir.

Celui qui n'y parvient pas doit par exemple, présenter son voisin.

**Variante**

Frappez une fois dans vos mains pour changer de sens, deux fois pour faire du cloche-pied.

## Qui suis-je ?



Oral

**Conditions de jeu** dans la classe / en extérieur

**Equipes** classe entière

**Matériel** papiers / feutre / scotch

**Objectif** Poser des questions / Découvrir des personnalités

### Déroulement du jeu

Chaque étudiant écrit le nom d'une personne célèbre sur un papier  
On ramasse puis on redistribue aléatoirement à chaque étudiant en le collant sur son front.

L'élève pose des questions fermées pour retrouver le personnage.

## Mon étoile

Oral

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière

**Matériel** tableau / feutre

**Préparation** inscrire les chiffres de 0 à 9 sur des cartons  
ou des papiers

**Objectif** Poser des questions / Découvrir ses camarades



### Déroulement du jeu

Chaque étudiant dessine une étoile et écrit à chaque extrémité, un mot ou un chiffre le concernant.  
Chaque étudiant passe ensuite devant la classe, dessine son étoile au tableau et les autres font des suppositions sur les informations écrites en posant des questions fermées.  
Idéal pour une première séance.

## La vente aux enchères

**Conditions de jeu** dans la classe

**Equipes** classe entière ou en groupes de 2 ou 3

**Matériel** objets apportés par les étudiants

**Préparation** apporter un petit marteau en bois et des billets de type Monopoly

**Objectif** Décrire un objet / Enchérir



### Déroulement du jeu

Prévenir en avance les étudiants que tel jour ils doivent apporter un objet de leur choix. Le jour J, les collecter et effectuer la redistribution des objets.

Laisser un temps de préparation pour effectuer la description de l'objet. Pendant ce temps leur distribuer des billets

Les étudiants passent un à un devant les autres pour vendre leur objet.

### Variante gourmande

Demander aux étudiants de ramener des petites choses à manger, si possible cuisinées par eux-mêmes, pour effectuer une vente aux enchères gourmandes et élire la meilleure gourmandise.

## Le portrait chinois

# PORTRAIT CHINOIS

- Si j'étais un animal, je serais .....*
- Si j'étais une plante ou une fleur, je serais .....*
- Si j'étais un plat cuisiné, je serais .....*
- Si j'étais une couleur, je serais .....*
- Si j'étais une chanson, je serais .....*
- Si j'étais un acteur ou une actrice, je serais .....*
- Si j'étais un métier, je serais .....*
- Si j'étais un objet, je serais .....*
- Si j'étais un vêtement, je serais .....*
- Si j'étais un film, je serais .....*
- Si j'étais un fruit, je serais .....*
- Si j'étais un sport, je serais .....*

www.cenicienta.fr



### Note

Un jeu sympa pour manipuler le conditionnel présent du verbe être et fixer la conjugaison avant d'enchaîner avec d'autres verbes.