

QU'EST-CE QUE C'EST ?



Objectifs linguistiques

Le jeu de cartes **Qu'est-ce que c'est ?** s'adresse à des apprenants ayant une connaissance de base de la langue française et un niveau **A2-B1** du CECRL.

Ce jeu a plusieurs objectifs, tout dépend de la façon dont on l'utilise. Au début, il peut servir à enrichir le bagage lexical, puis il peut servir à décrire des objets et à connaître les matériaux. C'est un jeu très utile pour exercer les formes interrogative, affirmative et négative et pour s'exercer sur les réponses possibles.

Contenu

Le jeu comprend **132 cartes** :

- **55 cartes photographiques**
- **55 cartes présentant 5 indices** pour identifier l'objet, du plus difficile (5 points) au plus simple (1 point)
- **11 cartes-matériaux** avec la liste des objets correspondants
- **11 cartes-aide** : dix cartes avec les questions possibles et une présentant des suggestions pour y répondre.

Le **livret explicatif**, contient les règles du jeu ainsi que quelques conseils pour multiplier les activités aussi bien **en présentiel** en classe ou à la maison, ou **en distanciel** lors de cours en ligne.

Règles du jeu

Remarque générale : tous les jeux proposés peuvent être organisés en classe ou à la maison et individuellement, par deux ou en groupes, en utilisant toutes les cartes ou en n'en sélectionnant que quelques-unes.

Le jeu du « Qu'est-ce que c'est ? »

Le meneur de jeu sélectionne les cartes photographiques avec lesquelles il veut jouer et les cartes-indices correspondantes. Puis il étale sur la table les cartes photographiques afin que tous les joueurs puissent les voir et retourne le jeu des cartes-indices au centre. Le joueur le plus jeune commence la partie en retournant la première carte sans la montrer à ses adversaires et lit le premier indice. Si personne ne devine de quel objet il s'agit, il lit le deuxième indice et ainsi de suite jusqu'à ce que l'objet soit identifié. Le meneur de jeu attribue le nombre de points correspondant à l'indice qui a aidé le joueur à identifier l'objet. Le joueur ou le groupe (de deux personnes ou plus) gagnant est celui qui, dans un temps donné ou après l'utilisation de toutes les cartes, totalise le plus de points.

Idées et suggestions

• DEVINE L'OBJET

Le meneur de jeu sélectionne les cartes photographiques avec lesquelles il veut jouer et les cartes-indices correspondantes. Puis il étale sur la table les cartes photographiques afin que tous les joueurs puissent les voir et retourne le jeu des cartes-indices au centre. Le joueur le plus jeune commence la partie en retournant la première carte sans la montrer à ses adversaires. Cette fois, les indications ne dépendent pas des indices mais des caractéristiques de l'objet : *il commence par la lettre ... , il finit par la lettre ... , il contient la lettre ... , il a deux ... , il n'a pas de lettres doubles, ce mot contient ... syllabes, il contient ... voyelles, il contient ... consonnes, il ne contient pas la lettre ... , il est formé de ... lettres, il contient ... consonnes et ... voyelles, il rime avec ...*

Celui qui devine l'objet en premier gagne la carte. Le joueur ou le groupe (de deux personnes ou plus) gagnant est celui qui, dans un temps donné ou après l'utilisation de toutes les cartes, possède le plus de cartes.

• QUE SUIS-JE ?

Un joueur pioche une carte photographique dans le jeu et la montre aux autres joueurs sans la regarder, puis il la retourne sur la table. Il doit alors poser la question *Que suis-je ?* en posant des questions comme celles proposées sur les cartes-aide. Les joueurs ne peuvent répondre que par oui ou par non. Le vainqueur est celui qui devine de quoi il s'agit dans un temps donné, ou en posant un nombre de questions plus limité.

• LE JEU DES QUESTIONS

Le meneur de jeu, après avoir éventuellement sélectionné quelques cartes, dispose sur la table les cartes photographiques afin que tous les joueurs puissent les voir.

Il est important que les cartes-aide soient toujours à la disponibilité des joueurs pendant toute la durée du jeu.

Le jeu de cartes-indices est retourné au centre et le joueur le plus jeune pioche une carte. Les autres joueurs pourront chacun leur tour poser des questions librement ou en utilisant les cartes-aide. Le joueur ne peut répondre que par oui ou non, ou en utilisant la carte-aide des réponses.

Celui qui réussit à deviner l'objet en premier gagne les deux cartes (carte photographique et carte-indice). L'équipe gagnante (de deux à plusieurs joueurs) est celle qui à la fin de la partie réussit à gagner le plus de cartes associées dans un temps donné, ou quand toutes les cartes ont été utilisées.

• AUTRES IDÉES

Les cartes-aide ne peuvent être consultées qu'au début de la partie, elles seront ensuite retirées et chaque joueur devra poser des questions en essayant de se souvenir des cartes-aide ou en inventant d'autres questions.

• LE JEU DES FAMILLES

Le meneur de jeu attribue une carte-matériau à chaque joueur, ou groupe (de 2 ou plusieurs joueurs). Puis il mélange les cartes photographiques et en distribue 5 à chacun. L'objectif de chaque groupe est de récupérer les 5 cartes de la liste qui lui a été attribuée. Pour ce faire, le plus jeune doit demander une carte au joueur qui se trouve à sa droite en lui demandant par exemple : « *Est-ce que tu as un verre ?* » Si ce joueur ne possède pas l'objet demandé, il répond : « *Non, je suis désolé, je ne l'ai pas* » et le joueur interpellé s'adresse à son tour à celui qui se trouve à sa droite. S'il possède la carte, il doit la lui remettre et pour le remercier le joueur lui donne en échange l'une de ses cartes dont il n'a pas besoin pour compléter sa famille. Le jeu se poursuit de la même façon. Le joueur ou le groupe (de deux personnes ou plus) gagnant est celui qui, dans un temps donné ou après l'utilisation de toutes les cartes, recompose sa « famille » en premier ; celle-ci doit être formée de 5 cartes relatives au même matériau.

• LA FAMILLE NOMBREUSE

Le meneur de jeu forme de petits groupes et attribue à chacun une carte-matériau. Chaque groupe doit écrire une liste d'objets faits avec ce matériau, outre à celui représenté sur la carte. Le groupe qui réussit à écrire sans faire de fautes la liste la plus longue, dans un temps imparti, gagne la partie. Les mots contenant une faute d'orthographe ne seront pas comptés.

LE PLASTIQUE

LA PELLE
LE PEIGNE
L'ARROSOIR
LA RÈGLE
LE SEAU

• OBSERVE ET MÉMORISE

Le meneur de jeu sélectionne et pose sur la table les cartes photographiques et laisse quelques minutes aux joueurs pour les mémoriser. Puis il les retourne en les laissant là où elles sont. Le joueur le plus jeune commence la partie : avant de choisir et retourner une carte il doit dire de quel objet il s'agit. Si le mot correspond à l'image, il gagne la carte et c'est le tour d'un autre joueur ; dans le cas contraire il remet la carte à sa place et c'est le tour d'un autre joueur. Le gagnant est celui qui, dans un temps donné, gagne le plus grand nombre de cartes.

• ON PEUT...

Le meneur de jeu attribue à chaque joueur une carte photographique. Chaque joueur doit lister toutes les choses que l'on peut faire avec cet objet. Un point est attribué pour chaque idée. À la fin du temps imparti chaque joueur lit sa liste à tour de rôle et les autres participants peuvent s'opposer aux propositions qui ne les convainquent pas. Dans ce cas, le joueur doit justifier son choix pour convaincre ses adversaires et ne pas perdre de points.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

• ON NE PEUT PAS...

Le meneur de jeu choisit une carte photographique et après l'avoir montrée, les joueurs doivent dresser une liste de toutes les choses qu'on ne peut pas faire avec cet objet. Le gagnant est celui qui réussit, le plus vite possible, à trouver le plus grand nombre de réponses et à convaincre ses adversaires de l'exactitude de ses choix.

• LE COUPLE CACHÉ

Le meneur de jeu forme deux équipes, mélange et étale sur la table toutes les cartes photographiques (ou une sélection) et les cartes-indices correspondantes. Il laisse le temps aux joueurs de les mémoriser puis les retourne.

Le joueur le plus jeune commence la partie : il retourne une carte photographique et la carte-indice qu'il pense être correspondante. Si son association est correcte, il gagne les deux cartes et c'est le tour d'un autre joueur de son équipe ; si l'association est erronée, les cartes sont remises à leur place et c'est le tour de l'équipe adverse.

L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus grand nombre d'associations. Le jeu peut se poursuivre jusqu'à l'association de toutes les cartes, ou dans un temps donné.

Cours en distanciel

• DRÔLE DE COUPLE

Le meneur de jeu choisit deux cartes représentant des objets très différents entre eux et après les avoir montrées aux joueurs, ces derniers doivent, dans un temps donné, trouver des points en commun entre ces objets. Par exemple :

THÉIÈRE – T-SHIRT

On peut les laver

Ils existent en plusieurs tailles

Ils peuvent être teinte unie ou de plusieurs couleurs...

*Bien entendu il ne s'agit que de quelques suggestions pour jouer avec **Qu'est-ce que c'est ?**. Le meneur de jeu pourra utiliser ce support au mieux en fonction du niveau linguistique des joueurs et des objectifs à atteindre. En effet, sur la base de son expérience et de sa créativité, il pourra l'enrichir et proposer de nouvelles activités pour les aider dans l'apprentissage de la langue française.*



Découvre tous
les jeux linguistiques ELI
sur le site
www.elilanguagegames.com



NIVEAU A2-B1

La planète en jeu

Un jeu de table qui permet de parler de la protection de la planète, du recyclage, des énergies renouvelables, de l'agriculture durable et de l'alimentation bio pour avoir une meilleure hygiène de vie.



NIVEAU A2-B1

Comment ça va ?

Un jeu sympathique avec un parcours illustré et les joueurs doivent atteindre la ligne d'arrivée après avoir surmonté une série d'épreuves qui nécessitent la connaissance du vocabulaire lié au corps, à la santé et à un mode de vie sain.



NIVEAU A2-B1

Francophones célèbres

Un jeu parfait pour s'amuser en compagnie des principaux personnages de l'histoire et de la culture francophones.



NIVEAU A2-B1

Le jeu des émotions

Un jeu de cartes attrayant qui aide à distinguer les différentes émotions, à exprimer ses propres émotions et à reconnaître celles des autres, à enrichir le vocabulaire et à apprendre la grammaire et la syntaxe.



NIVEAU A2-B1

Façon de parler

Un jeu de cartes très utile qui aide à découvrir le sens des expressions idiomatiques les plus courantes de la langue française et à améliorer la compréhension orale et écrite.



NIVEAU A2-B1

Les dominos de la journée

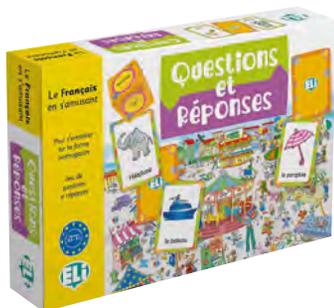
Cet amusant jeu de domino permet d'enchaîner logiquement les actions quotidiennes et de conjuguer les verbes au présent, au passé et au futur.



NIVEAU A2-B1

Questions à la chaîne

Les cartes, à travers les différents personnages représentés, deviennent un outil ludique pour stimuler le raisonnement, exercer la forme interrogative et enrichir la propriété du langage.



NIVEAU A2-B1

Questions et réponses

Un magnifique plateau de jeu, représentant un parc d'attractions extrêmement détaillé et très riche en éléments, stimule l'observation et aide à deviner la carte de l'adversaire en posant les questions proposées sur les faces du dé : qui/que, quel (le) (s), comment, où, quand et combien.



NIVEAU A2-B1

La boîte à histoires

Voilà un formidable jeu de cartes, idéal pour pratiquer la construction de phrases et pour stimuler la créativité et l'utilisation des différents genres littéraires.



NIVEAU A2-B1

Inventons des phrases !

Les verbes sont les acteurs principaux de ce jeu de table. Grâce à l'utilisation des cartes et des 3 dés, la construction des phrases deviendra une activité ludique.



NIVEAU A2-B1

Championnat de français

Un jeu amusant pour lancer des défis aux camarades de classe et aux amis. Il s'agit d'un véritable test de culture générale avec des questions d'histoire, de civilisation, sur les traditions, de géographie et de sport.



NIVEAU A2-B1

Triboo

Triboo est un jeu de table extraordinaire pour deviner la carte de l'adversaire. 132 cartes, 6 catégories : Science, Histoire, Géographie, Sport, Spectacle, Art et Littérature.



NIVEAU A2-B1

Un petit tour en ville

Un jeu de société pour mieux connaître la ville et ses lieux, les magasins, les moyens de transport, la signalisation et les règles de sécurité routière.



NIVEAU A2-B1

Voyage en France

Un beau plateau de jeu représentant la carte de la France, avec un itinéraire par étapes pour connaître les villes, les monuments, les festivals et les traditions culturelles.



NIVEAU A1-B2

Le damier des verbes

Le jeu de dames traditionnel se transforme en un outil très utile pour faciliter aux élèves la conjugaison des verbes.

CECR : Cadre Européen Commun de Référence

A1 Débutant

A2 Élémentaire

B1 Intermédiaire

B2 Intermédiaire supérieur

C1 Avancé

C2 Maîtrise

Qu'est-ce que c'est ?

de Chiara Colucci

© 2023 ELI s.r.l.

B.P 6 – 62019 Recanati – Italie

Tél. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni

Photographies : Shutterstock, Archives ELI

Rédaction : Gigliola Capodaglio

Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique et mise en page : Gianni Caputo

Imprimé en Italie par Tecnostampa

Pigni Group Printing Division - Loreto -Trevi

ISBN: 978-88-536-3847-2

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photographie ou autre, est formellement interdite – même pour un usage didactique ou personnel – sans autorisation des auteurs et des éditeurs.