

# FAÇON DE PARLER



## Objectifs linguistiques

**Façon de parler** s'adresse à des apprenants ayant déjà une connaissance de base de la langue française et un niveau A2-B1. Il s'agit d'un jeu très utile permettant de découvrir la signification des expressions idiomatiques les plus utilisées dans les différentes situations quotidiennes.

Grâce à ce jeu, les expressions idiomatiques ne seront plus un mystère et les apprenants apprendront non seulement à les connaître, mais aussi à les mémoriser et à les utiliser correctement.

Ces expressions permettent d'approfondir certains aspects culturels et sont fondamentales pour mieux comprendre et utiliser la langue française.

## Contenu

Le jeu comprend :

### ● 132 cartes

Dans le premier jeu de cartes, les expressions idiomatiques sont illustrées de façon très attrayante.

Dans le second jeu de cartes, trois options possibles (A, B, C) pour trouver le sens des expressions : deux réponses sont erronées et celle en caractères gras est correcte. Les deux jeux sont facilement reconnaissables étant de couleur différente et les cartes sont numérotées de 1 à 66 pour faciliter le travail du meneur de jeu.

- Le **livret explicatif** contient les règles du jeu et fournit des activités diversifiées pour jouer aussi bien en classe qu'à la maison, ou pendant les cours en ligne.

## Règles du jeu

Le meneur de jeu, après avoir décidé de jouer avec toutes les expressions (ou de n'en sélectionner que quelques-unes), distribue les cartes illustrées aux joueurs et retourne le jeu de cartes-QCM au centre.

Le plus jeune joueur commence la partie : il pioche une carte-QCM et lit l'expression idiomatique. Le joueur qui détient la carte illustrée correspondante lève le doigt, écoute les trois options proposées et tente de deviner la signification correcte. S'il devine, il gagne les deux cartes et le joueur qui se trouve à sa droite poursuit le jeu. Si en revanche la réponse est erronée, le joueur qui se trouve à sa droite a la possibilité de deviner en choisissant l'une des solutions restantes. Seul le joueur qui devine la bonne option gagne les deux cartes.

Le joueur, ou l'équipe, qui réussit à gagner le plus de cartes remporte la partie. Le jeu se poursuit jusqu'à l'utilisation de la dernière carte, ou dans un délai établi.

## Autres suggestions

### • DÉCOUVRE LA PAIRE !

Cette activité est surtout utile pour se familiariser avec les cartes et les expressions idiomatiques proposées. Le meneur de jeu doit avant tout décider entre former des petits groupes en classe (équilibrés et avec maximum 4/5 personnes) ou opter pour le jeu individuel ; puis décider si jouer avec toutes les cartes ou n'en sélectionner qu'une partie. Une fois le choix fait, les deux jeux sont mélangés et les cartes sont retournées et étalées sur la table, le joueur le plus jeune peut commencer la partie : il pioche une carte colorée puis l'autre. Il lit l'expression à voix haute et si les cartes coïncident il gagne la paire et c'est le tour d'un autre joueur/une autre équipe.

Si les cartes ne coïncident pas, le joueur remet les cartes à leur place et c'est le tour d'un autre joueur ou de l'équipe adverse. Le joueur, ou l'équipe, qui réussit à gagner le plus de cartes remporte la partie. Le jeu se poursuit jusqu'à l'utilisation de la dernière carte, ou dans un délai établi.

### • QUIZ QUIZ !

Pour jouer il ne faut utiliser que les cartes-QCM et le jeu est retourné au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence la partie : il pioche une carte, lit l'expression et les trois options au joueur qui se trouve à sa droite. Si ce dernier devine la bonne signification, il gagne la carte ; dans le cas contraire, la carte est placée en dessous du jeu de cartes. Qu'il devine ou pas, c'est à lui de piocher une nouvelle carte et de la lire au joueur qui se trouve à sa droite. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à l'utilisation de toutes les cartes ou dans un délai établi. Le vainqueur est celui qui réussit à gagner le plus grand nombre de cartes.

### • LA VIGNETTE MYSTÉRIEUSE

On n'utilise que les cartes illustrées et le jeu est retourné au centre de la table. Le plus jeune joueur commence la partie : il pioche une carte, lit l'expression à voix haute et en explique la signification. Si l'enseignant confirme que c'est juste, le joueur gagne la carte, sinon la carte est placée en-dessous du jeu. Que la réponse soit juste ou pas, c'est à présent le tour du joueur qui se trouve à sa droite. Le jeu se poursuit jusqu'à la dernière carte, ou dans un délai établi. Le vainqueur est celui qui réussit à gagner le plus grand nombre de cartes.

### • UTILISE L'EXPRESSION !

Dans ce cas, l'enseignant n'utilise que les cartes illustrées. Il attribue une carte à un joueur, ou ce dernier la pioche lui-même dans le jeu. Chaque joueur, en un temps donné, doit écrire une phrase, ou un court récit, en utilisant l'expression idiomatique illustrée sur sa carte.

Une fois le temps écoulé, les productions écrites sont lues à voix haute et les joueurs qui auront réussi à utiliser l'expression correctement gagneront leur carte. Celui qui aura gagné le plus de cartes remportera la partie.

### Variante 1

Pour ce jeu, on n'utilise que les cartes-QCM. Avec cette variante, les joueurs connaissent la signification de l'expression idiomatique et doivent réussir à l'insérer dans une phrase ou un court récit. Pour compliquer les choses, il est possible d'attribuer deux cartes au même joueur qui devra donc insérer deux expressions dans sa phrase, ou dans son récit.

L'enseignant désignera le vainqueur après avoir évalué la maîtrise de la grammaire mais il tiendra aussi compte de l'humour.

### Variante 2

Ce jeu est structuré de la même façon mais au lieu d'utiliser les expressions il faut essayer d'utiliser le même concept en l'excitant d'une autre façon.



## • LE JEU DU MIME

Chaque joueur pioche une carte illustrée et mime l'expression idiomatique aux autres joueurs, ou à l'équipe adverse. Le joueur, ou l'équipe, qui réussit à deviner le plus grand nombre d'expressions gagne la partie.

## • DÉCOUVRE LES ORIGINES

Le meneur de jeu attribue une carte illustrée à chaque joueur et chacun devra chercher des informations sur l'expression idiomatique : son origine, l'équivalent dans d'autres langues, et découvrir si elle a évolué dans le temps ou pas.



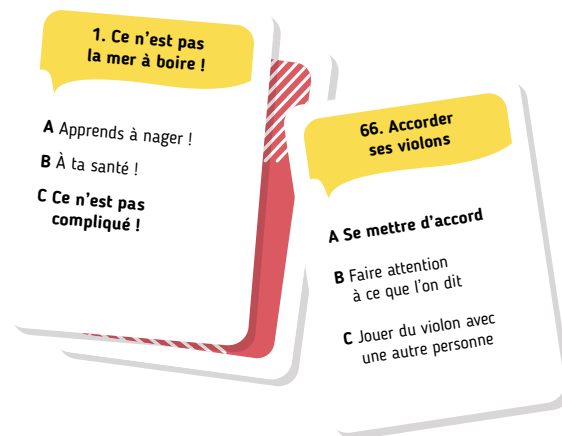
## Cours en ligne

### • QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE ?

Le meneur de jeu pourra utiliser les cartes illustrées et les encadrer avec la webcam et demander la signification de l'expression représentée.

### • LAQUELLE DES TROIS ?

Voilà une activité intéressante qui consiste pour le meneur de jeu à utiliser les cartes-QCM pour organiser une espèce de quiz télévisé.



Bien entendu il ne s'agit que de quelques suggestions pour jouer avec **Façon de parler**. 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](http://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

### Qu'est-ce que c'est ?

Un jeu de cartes photographiques permettant d'enrichir le lexique et de développer les capacités descriptives des apprenants.



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

### 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

### 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

### 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

Façon de parler - 80725 - V67408

## Façon de parler

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](http://www.elionline.com)

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni

Illustrations : Silvia De Ventura

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: 978-88-536-3852-6

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.