

Jeu réalisé par les professeurs de français vietnamiens  
**LE CHI HIEU - PHAM THI BAO THUY**

sous la direction de Bruno Jactat, responsable du développement pédagogique du CIEL

### **Objectifs pédagogiques :**

- retrouver les mots contenant les sons [ i ], [o], [u], [y], [e] et [ɛ]

**Niveau :** Débutants – 3<sup>ème</sup> année, école primaire du Vietnam

**Nombre de joueurs :** par groupe de 5 à 6 élèves

**Durée :** 5 à 7 mn

**Lieu :** en classe sur la table

**Support pédagogique :** 1 dé et 32 cartes d'images.

### **Séquence du jeu :**

Avant le jeu : Révision des sons [ i ], [o], [u], [y], [e] et [ɛ]

- l'enseignant demande aux élèves de donner des mots ayant les sons [ i ], [o], [u], [y], [e] et [ɛ] et écrit tous les mots donnés au tableau :

Par exemple : [ i ] : souris, stylo, Nicolas.....

[o] : crocodile, couteau, .....

[y] : plume, lune, tu .....

[u] : sous, loup, nous.....

[e] : téléphone, dé, créer.....

[ɛ] : mère, maison, lait.....

- le professeur fait lire à haute voix tous les mots sur le tableau.

- Après le jeu : le professeur affiche toutes les cartes au tableau et les fait nommer collectivement et individuellement.

### **Règles du jeu :**

#### **a. Préparation :**

- Le professeur divise la classe en groupes de 5 ou 6 élèves. Chaque groupe choisit 1 arbitre.
- Chaque groupe reçoit 1 dé avec 6 sons sur 6 faces et 30 cartes d'images.
- L'arbitre de chaque groupe distribue à tous les joueurs un même nombre de cartes. Ensuite, il les laisse 30 secondes pour nommer silencieusement leurs cartes et ainsi se préparer au jeu.

#### **b. Déroulement :**

- le but du jeu est de se débarrasser de toute ses cartes.
- l'arbitre de chaque groupe lance le dé et lit le son à voix haute. Chaque joueur doit poser une seule carte ayant ce son en 10 secondes maximum. Quand tous les joueurs ont posé chacun une carte, chacun doit nommer sa carte. L'arbitre contrôle quelles cartes sont correctes et quelles cartes ne le sont pas. Il contrôle aussi qui nomme correctement ou non. Celui a posé une carte incorrecte ou

nomme incorrectement la carte doit reprendre cette carte pour la prochaine fois où il y a ce son.

- L'arbitre continue ensuite à lancer le dé pour trouver un autre son et les joueurs continuent de la même façon. Celui qui finit de poser le premier toutes ses cartes gagne.

(On peut jouer plusieurs fois et changer d'arbitre)

- dans le cas où les joueurs ne trouvent plus de cartes pour le son, l'arbitre continue à lancer jusqu'à ce qu'il y ait un autre son.

### **c. Le gagnant :**

- Celui qui finit de poser le premier toutes ses cartes gagne.

- dans le cas où il y a plusieurs gagnants en même temps, faire une pioche des cartes : chacun tire une autre carte et ceux qui tirent une carte de son identique au dernier son apparaissant sur le dé restent en liste. Ils continuent à jouer de la même façon jusqu'à ce qu'il y ait un seul gagnant.

Le gagnant peut recevoir un petit cadeau (bonbons)

**Options :** Pour le augmenter la difficulté du jeu.

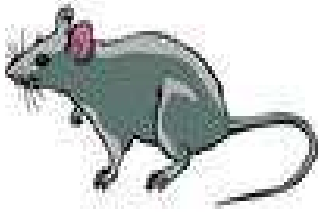
Pour gagner, le joueur doit **faire des phrases correctes** avec le nom de ses cartes.

### **Source des images :**

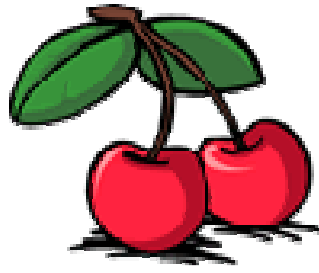
<http://www.freeschoolclipart.com/index.php>

<http://recitpresco.qc.ca/ressources/banque/gmp/clipart/index.html>

1



2



3



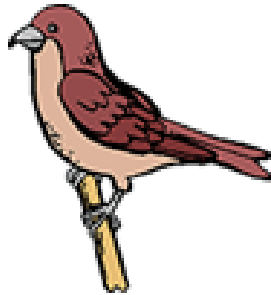
4



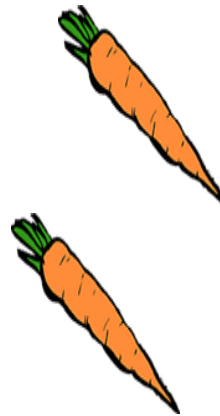
5



6



7



8



9



10



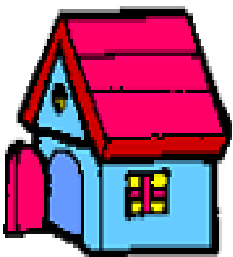
11



12



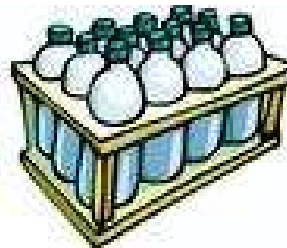
13



14



15



16



4 	3 	2 	1 
8 	7 	6 	5 
12 	11 	10 	9 
16 	15 	14 	13 

