



Jeux de dés pour le FLE

Vous pouvez avec les matrices de dés gratuits à télécharger créer vos propres dés soit, avec des images (banque d'images ou importez les images du web) soit avec des textes (verbes, substantifs, questions, etc.).

Vous avez une matrice de dés sans numéros et une autre avec les faces du dé numérotées (voir les matrices téléchargeables sur le site).

Voici quelques règles de jeux avec des dés à utiliser selon les objectifs pédagogiques fixés pour votre leçon.

Le Compose phrase

Matériel : pour chaque groupe 1 dé verbes + 1 dé substantifs et 1 feuille pour noter les points, pour chaque joueur 1 crayon et papier. Option : un sablier de 3 minutes.

Nombre de joueurs : 3 à 6

Préparation : ajouter un numéro de 1 à 6 sur chaque dé (ou bien utiliser aussi un dé normal à 6 faces)

- Chaque joueur sera le meneur à son tour.
- Le meneur jette les deux dés. Chacun écrit une phrase sur son papier utilisant le verbe et le substantif. Si le temps est limité, utilisez un sablier de 3 minutes. Sinon c'est quand le meneur a fini d'écrire sa phrase qu'il crie "fini" et tous les joueurs doivent lâcher leur crayon, sinon ils ne gagneront pas de points ce tour-là.
- Lorsque le temps est écoulé (sablier ou meneur qui finit) chacun dit sa phrase (ou montre sa phrase si vous insistez sur l'écrit). Les autres joueurs vont voter combien de points ils donnent pour sa phrase, le maximum de points étant l'addition des points sur les deux dés (donc de 2 à 12 points). On peut donner 0 points si ce joueur a triché ou pas utilisé les mots sur les dés.
- Chaque joueur présente sa phrase à son tour et on comptabilise sur une même feuille les points de chacun.
- Un autre joueur devient le meneur et ainsi de suite.
- On peut fixer au début le nombre de points à atteindre, par exemple 30 ou 50 points.

Le Phrazkourse

Matériel : pour chaque groupe 3 à 4 dés substantifs et 1 feuille pour noter les points, pour chaque joueur 1 crayon et papier. Un sablier de 3 minutes ou un chrono.

Nombre de joueurs : 3 à 6

- Un joueur jette tous les dés
- Chacun doit écrire autant de phrases qu'il peut en utilisant dans chaque phrase au moins deux mots figurant sur les dés.
- Une fois les 3 minutes écoulées chacun lâche son crayon.
- Chacun va lire ses phrases à son tour et les autres joueurs doivent validé (+ 1 point) ou invalider chaque phrase (0 point). Le joueur marque autant de points qu'il a de phrases validées. Une phrase c'est au moins un sujet + 1 verbe + 1 complément. Pour corser vous pouvez demander d'ajouter aussi 1 information complémentaire.
- On peut fixer au début le nombre de points à atteindre, par exemple 20 ou 30 points.

Dé-ssine-moi-un-mouton

Matériel : pour chaque groupe 1 dé, pour chaque joueur 1 crayon et papier.

Nombre de joueurs : 3 à 6

Préparation : ajouter un numéro de 1 à 6 sur chaque dé (ou bien utiliser aussi un dé normal à 6 faces)

- Chaque joueur jette le dé à son tour et doit réussir un acte de communication prédéterminé par l'enseignant (par exemple si le dé représente des magasins, poser une question au vendeur)
Note : on ne peut pas demander la même question qu'un autre joueur, il faut varier!

- Si le joueur a réussi il peut commencer à dessiner son mouton en ajoutant les éléments selon le numéro figurant sur le dé :

1. nuage pour le corps 2. tête 3. un œil 4. un museau 5. une jambe 6 une jambe.

Attention le mouton a besoin d'1 corps, d'1 tête, de 2 yeux, d'1 museau et de 4 jambes.

- Le premier joueur qui a fini son mouton a gagné.

OPTION : vous pouvez changer le dessin en demandant de dessiner

- une araignée (1. corps 2. tête 3. œil 4. crocs 5. jambe 6 jambe)
- une maison (1. carré 2. toit 3. porte 4. fenêtre 5. cheminée 6 fumée)
- etc.