

- ◆ *vocabulaire* : on peut ajouter du vocabulaire vu en classe
- ◆ *compréhension à la lecture* : les équipes reçoivent un texte accompagné de consignes de lecture (chercher des informations, répondre à une question...)
- ◆ *compréhension à l'audition* : l'animateur pose une question par rapport à un document audio
- ◆ *des exercices grammaticaux* peuvent être intégrés à la partie
- ◆ *traduction* : les équipes traduisent des mots ou des expressions de leur langue maternelle dans la langue cible.

# LINGUISSIMO

*Linguissimo a pour objectif d'apprendre et d'utiliser la langue cible de façon ludique. L'intérêt pour la langue sera renforcé, le vocabulaire sera élargi et les connaissances passives seront activées et fixées.*

6 à 24 joueurs (groupes de 3 à 6 joueurs), à partir de 12 ans, un meneur de jeu  
 Niveaux : faux débutants (cartes bleues)  
 avancés (cartes rouges)

Durée : 60 - 90 minutes

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 1 dé
- cartes bleues et rouges : *expliquer (50), répondre à des questions (50), dessiner (50), énumérer (20), mimer (40)*
- 1 exemplaire de la *chasse aux mots* (à faire copier)
- 1 règle du jeu

## Préparation

Placez sur une table le plateau de jeu et les cartes bleues (faux débutants) **ou** rouges (avancés) face cachée.

Répartissez les joueurs en équipes et distribuez, à chaque équipe, un crayon, une copie de la *chasse aux mots*, une feuille vierge et un pion. Placez les pions sur la case départ jaune du plateau de jeu.

Autre matériel nécessaire : 1 chronomètre ou sablier, tableau et craie.

Concept et réalisation : Dominique Chavet



Sprach- und KulturLernZentrum G.o.E.  
 Centre de Formation Linguistique et Culturelle a.s.b.l.

Aachener Straße 31 - B-4700 Eupen - [info@sklz.be](mailto:info@sklz.be) - [www.sklz.be](http://www.sklz.be)

## Déroulement

Un membre de chaque équipe lance le dé. L'équipe qui obtient le score le plus élevé commence à jouer. Après avoir lancé le dé, la première équipe avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Dans chaque case se trouve un idéogramme qui représente la catégorie des tâches à réaliser (expliquer, mimer...). Le meneur de jeu invite la première équipe à réaliser sa tâche (cartes de jeux).

- Si le mot ou la réponse n'ont pas été trouvés durant le temps imparti, la tâche passe à la deuxième équipe qui doit donner la réponse immédiatement. Si la deuxième équipe ne sait pas répondre, la tâche passe à la troisième équipe et ainsi de suite.
- Le groupe qui donne la réponse correcte, avance d'une case.
- Si la bonne réponse n'est trouvée par aucune des équipes, la deuxième équipe lance le dé et continue la partie.

A tour de rôle, chaque équipe joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Une case occupée est sautée.

La première équipe qui atteint la case d'arrivée remporte le jeu.

## Tâches



**Expliquer :** Le joueur fait deviner un mot à son équipe en l'expliquant. Le temps est limité à une minute.



**Mime :** Le joueur mime un mot. Son équipe dispose de 30 secondes pour le deviner.



**Dessiner :** Le joueur dessine un mot. Son équipe dispose de 30 secondes pour le deviner.



**Énumérer :** L'équipe dispose d'une minute pour énumérer par écrit un nombre de mots (déterminé par le meneur de jeu) correspondant à la catégorie. Après, l'équipe lit les mots à haute voix.



**Questions :** Le meneur de jeu pose une question sur la civilisation francophone.



**Cases de groupe :** Toutes les équipes jouent en même temps. La première équipe avance d'une case.

Le meneur de jeu choisit une des tâches suivantes :

**Chasse aux mots :** Le meneur de jeu donne une lettre au hasard et les équipes essaient de trouver un mot qui commence avec cette lettre pour chaque catégorie. Dès qu'une équipe a rempli toutes les colonnes, la *chasse aux mots* est terminée. Les résultats sont comparés, les points comptabilisés. L'équipe avec le score le plus élevé avance d'une case.

1 point : Une ou plusieurs équipes ont un mot en commun.

2 points : Aucune autre équipe n'a trouvé le même mot.

4 points : Aucune autre équipe n'a trouvé un mot qui corresponde à la catégorie.

**Chaîne de mots :** Le meneur de jeu donne un mot. La première équipe cherche un mot dont l'initiale est la dernière lettre de ce mot (max. 10 secondes). Puis, l'équipe suivante cherche un nouveau mot qui commence avec la dernière lettre du mot précédent et ainsi de suite.  
(ex. : orchidée – espérer – réel...)

L'équipe qui ne trouve pas de mot durant le temps imparti ou qui répète un mot, est éliminée. L'équipe gagnante avance d'une case.

*Les tâches expliquer, répondre à des questions, dessiner, énumérer, mimer* conviennent aussi comme tâches de groupe.



L'équipe qui tombe sur cette case peut choisir une tâche.

## Suggestions

- Le meneur de jeu peut faire varier le temps imparti; plus le temps est court, plus le jeu est palpitant.
- Pour les débutants, le jeu peut être joué avec dictionnaires.
- Les tâches à réaliser ainsi que leur nombre peuvent être adaptés aux besoins du groupe. Voici quelques idées :

