

Les cartes de copains copines

On peut utiliser les cartes de *copains copines* au cours de nombreuses activités ludiques dans la classe. Selon les objectifs du cours ainsi que le style personnel d'enseignement et le niveau des élèves, les divers jeux/activités proposés ici portent sur la compréhension aussi bien que sur l'expression orale et écrite.

1. Dévoiler une carte par étapes

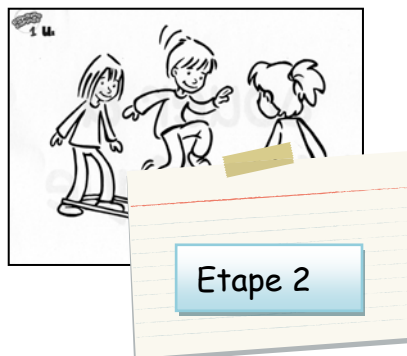
L'enseignant divise la classe en groupes. Puis il choisit une carte, qu'il cache avec une feuille. Il ne faut pas que les élèves voient cette carte. L'enseignant commence à dévoiler une partie de la carte tout en posant aux élèves des questions simples leur permettant de deviner son contenu. L'élève qui répond correctement le premier gagne la carte pour son équipe. Quand le jeu est fini, les équipes comptent leurs cartes. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de cartes.

Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou une combinaison des diverses unités pour réviser un vocabulaire déjà acquis.

Exemple: copains copines 1, unité 2

Professeur : À quoi tu joues à la récré ?

Élève : Je joue à l'élastique.



2. Pantomime

L'enseignant fait venir un élève à la chaire. Il lui montre alors en secret une ou deux cartes (dont le sens se complète). L'élève doit communiquer par des gestes et des signes à ses camarades le mot, l'expression ou le sens représentés sur la carte. L'élève qui devinera le premier la bonne réponse prend la place du joueur précédent.

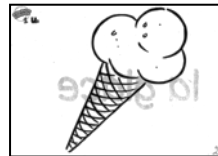
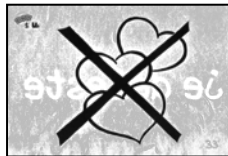
Cartes proposées: Les cartes exprimant un mouvement ou un sentiment :

copains copines 1 : Les jeux de la récré, j'aime-j'adore-je déteste (en combinaison avec les aliments et les jeux), les activités à la maison, j'ai gagné !, tu as perdu !

copains copines 2 : Les gestes quotidiens (en combinaison avec les aliments et les vêtements), les moyens de transport (en combinaison avec les lieux publics), les sports.

Exemples: a) copains copines 1, unité 3

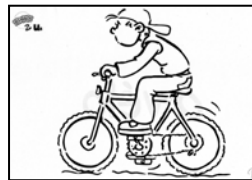
Cartes :



→ Je déteste la glace.

b) copains copines 2, unité 2

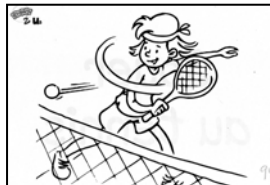
Cartes :



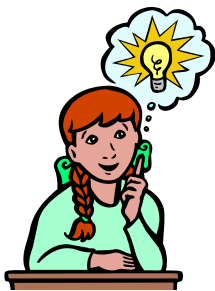
→ Je vais à l'église à vélo.

c) copains copines 2, unité 3

Carte :



→ Je joue au tennis.



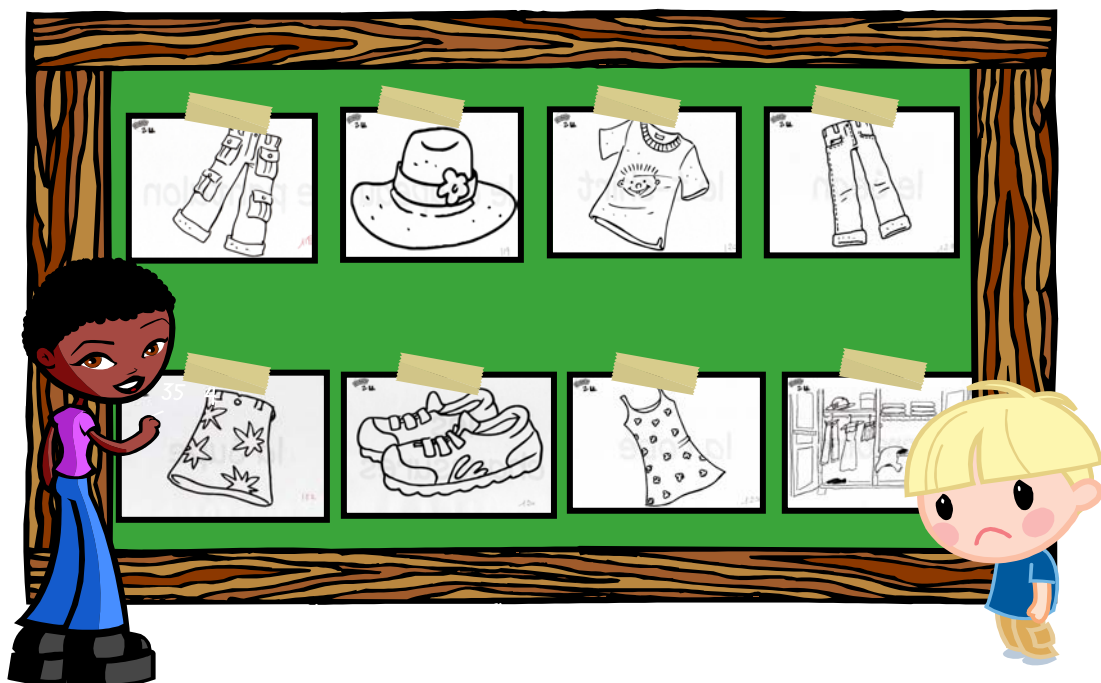
3. Jeu de vitesse

L'enseignant divise la classe en groupes. Puis il met certaines cartes au tableau de façon qu'elles ne montrent que l'image, et **non** le mot/l'expression. Il fait venir deux élèves (un de chaque groupe) et leur demande de regarder les illustrations des cartes pendant quelques secondes. L'enseignant dit un mot/une expression (représenté sur une des cartes). L'élève le plus rapide gagne un point pour son équipe. Quand le jeu est fini, les équipes comptent leurs points. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou une combinaison des diverses unités pour réviser un vocabulaire déjà acquis.

Exemple: copains copines 2, unité 6

Professeur : La jupe...



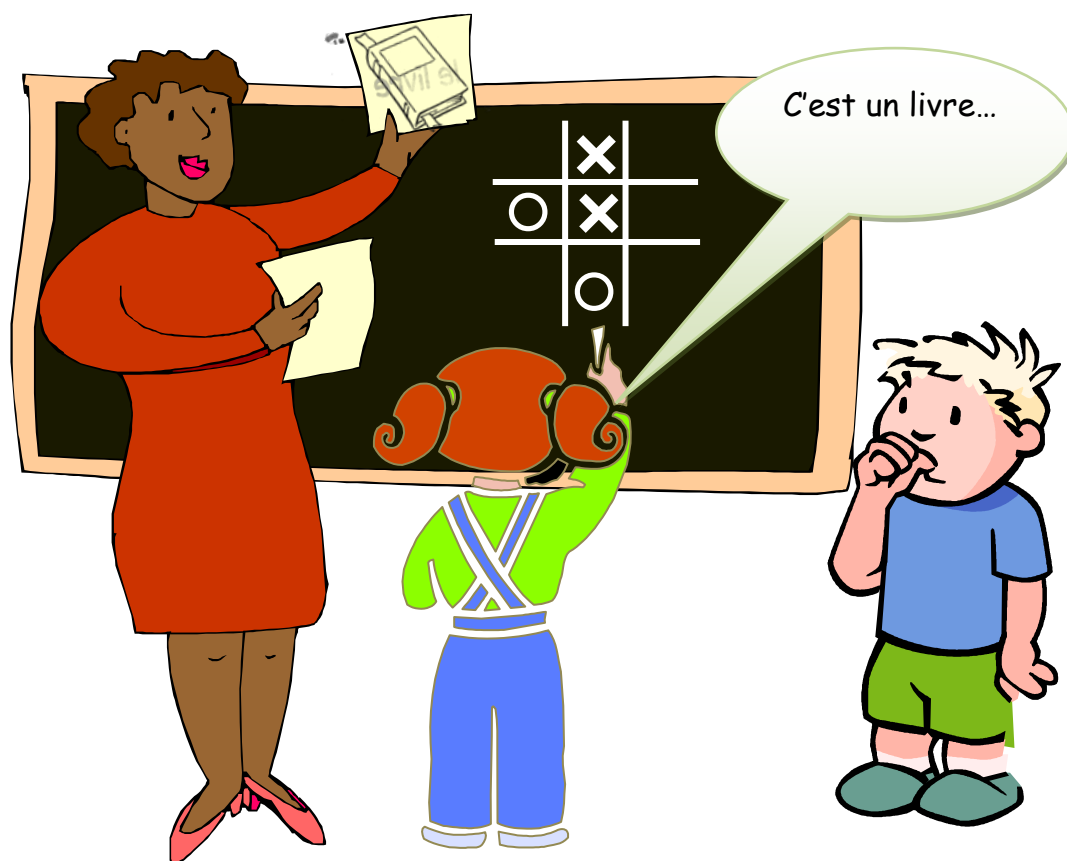
4. Morpion

L'enseignant divise la classe en groupes. Puis il dessine la grille du jeu au tableau. Il fait venir deux élèves (un de chaque groupe) et leur montre une carte. L'élève qui trouve le plus vite le bon mot/expression correspondant à la carte commence le premier en choisissant **X** ou **O**. L'enseignant montre à tour de rôle une carte à chacun des élèves. Quand un élève donne la bonne réponse, il trace un **X** ou un **O** sur la grille du morpion. S'il répond mal ou ne connaît pas la réponse, il passe son tour. Le gagnant au morpion obtient 1 point pour son équipe et peut choisir le joueur suivant.

Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou une combinaison des diverses unités pour réviser un vocabulaire déjà acquis.

Exemple: copains copines 1, unité 1

Professeur : Qu'est-ce que c'est ?



5. Jeu de mémoire (1)

L'enseignant dispose quelques cartes au tableau de façon qu'elles ne montrent que l'image, et **non** le mot/l'expression. Les élèves regardent les illustrations des cartes pendant quelques secondes. Puis l'enseignant demande aux de fermer les yeux et il enlève une carte. L'enseignant dit alors aux élèves d'ouvrir les yeux. Celui qui devine le premier quelle est la carte qui manque gagne cette carte. Le gagnant du jeu est celui qui a réuni le plus de cartes.

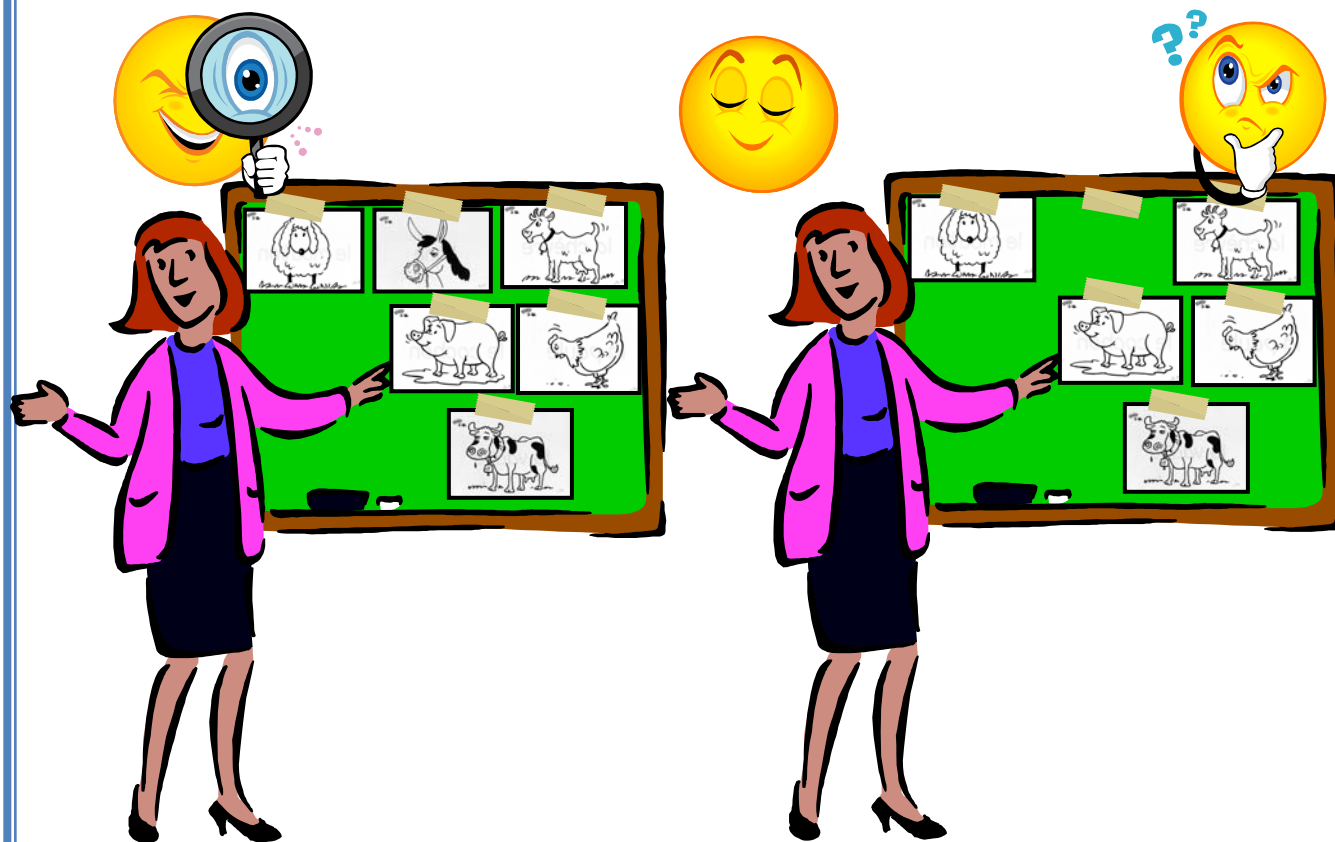
Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou une combinaison des diverses unités pour réviser un vocabulaire déjà acquis.

Exemple: copains copines 2, unité 5

Professeur : Regardez les images... Maintenant, fermez les yeux !

[...] Ouvrez les yeux ! Qu'est-ce qui manque ?

Élève : Le cheval...



6. Jeu de mémoire (2)

L'enseignant dispose quelques cartes au tableau de façon qu'elles ne montrent que l'image, et **non** le mot/l'expression. Puis il prononce le mot/l'expression illustré(e) par chaque carte en en omettant une. L'élève qui dit le premier correctement le mot ou l'expression de la carte omise gagne cette carte. Le gagnant du jeu est celui qui a réuni le plus de cartes.

Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou une combinaison des diverses unités pour réviser un vocabulaire déjà acquis.

Exemple: copains copines 1, unité 5

Professeur : La biscotte, les céréales, le verre de lait, la banane, le jus de fruits, le croissant, le bol de chocolat.

Élève : ... et la tartine.



7. Regroupement de cartes par ensembles

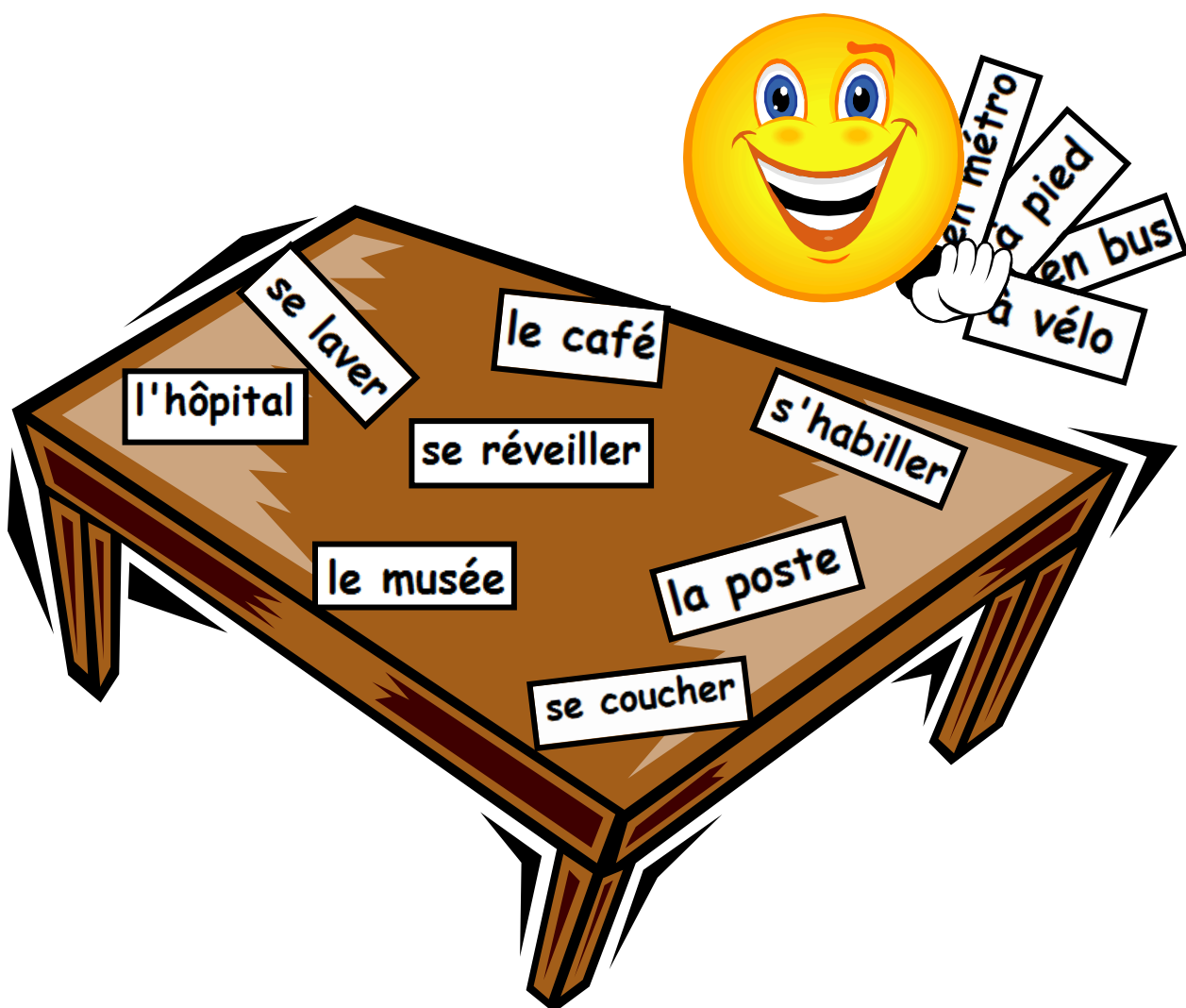
L'enseignant divise la classe en deux groupes. Puis, sur la première table ou sur une table du milieu de la classe, il dépose dans le désordre des cartes relevant de divers ensemble de mots, d'expressions ou de notions. Les cartes sont placées de façon à **ne pas** montrer l'image, mais seulement le mot/expression qui lui correspond. L'enseignant invite un élève de chaque groupe à prendre, sans voir leurs illustrations, toutes les cartes dont il pense qu'elles appartiennent à un groupe de mots, d'expressions ou de notions. L'élève qui aura réuni toutes les bonnes cartes gagne un point pour son équipe.

Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou une combinaison des diverses unités pour réviser un vocabulaire déjà acquis.

Exemple: copains copines 2, unités 1 et 2

Professeur : Les moyens de transport...

Élève : (en ramassant les cartes)... en métro, à pied, en bus et à vélo.



8. Correspondance entre illustrations et mots/expressions

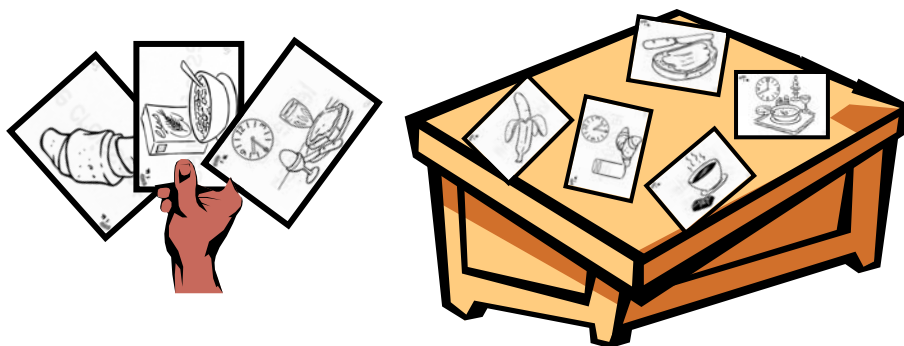
Sur la première table ou sur une table du milieu de la classe, l'enseignant dépose dans le désordre des cartes relevant de divers ensemble de mots, d'expressions ou de notions. Les cartes sont placées de façon à **ne pas** montrer le mot/expression, mais seulement l'image qui lui correspond. L'enseignant écrit une phrase au tableau et la lit à haute voix. Puis il fait venir un élève et lui demande de prendre sur la table toutes les cartes dont il pense qu'elles correspondent au sens de la phrase.

Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou en combinaison avec des cartes exprimant un mouvement ou un sentiment.

Exemples: a) copains copines 1, unité 5

Professeur : Au petit déjeuner, je mange des céréales et des croissants.

Élève :



b) copains copines 1, unité 4 et 6

Professeur : Après l'école, je joue avec mon chien dans le jardin et je regarde la télé avec mon grand frère.

Élève :



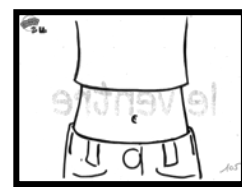
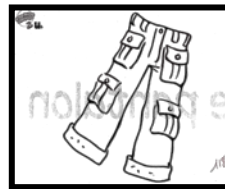
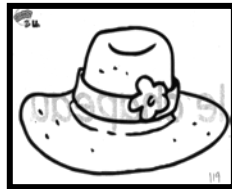
9. Rédaction d'un dialogue / d'un paragraphe

L'enseignant divise les classes en quatre équipes Puis il distribue à chaque équipe une série de cartes (4 ou plus) de façon qu'elles ne montrent que l'image, et **non** le mot/l'expression. Il demande alors aux élèves de chaque équipe d'écrire un court dialogue ou un paragraphe en utilisant toutes les cartes reçues. Quand ils ont fini, le délégué de chaque équipe se lève pour lire aux autres ce que son équipe a rédigé. Le dialogue/paragraphe le plus correct, mais aussi le plus amusant donne un point à l'équipe.

Cartes proposées: Combinaison de cartes d'unités différentes

Exemple: copains copines 2, unité 3, 5 et 6

Cartes:



Paragraphe:



Équipe A.

Mon **cheval** s'appelle Amazon.
Il est drôle. Il se déguise en
sorcier ! Il met un **pantalon** noir
et un **chapeau** noir. Aujourd'hui,
Amazon a mal au **ventre**. Hier
soir, il a mangé cinq **tartes** aux
pommes.

10. Jeu des questions - réponses

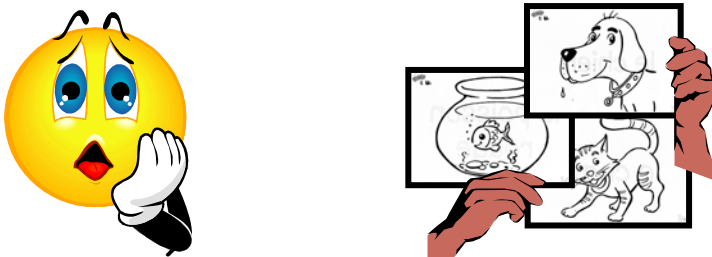
Sur la première table ou sur une table du milieu de la classe, l'enseignant dépose dans le désordre des cartes relevant de divers ensemble de mots, d'expressions ou de notions. Les cartes sont placées de façon à **ne pas** montrer le mot/expression, mais seulement l'image qui lui correspond. Puis il fait venir un élève de chaque groupe et leur pose une question. Les élèves répondent en prenant les cartes correspondantes. L'élève ayant le plus de cartes est le gagnant et peut choisir le joueur suivant.

Cartes proposées: Toutes les cartes de chaque unité séparément, ou une combinaison des diverses unités pour réviser un vocabulaire déjà acquis.

Exemple: copains copines 1, unité

Professeur : Tu as un animal ?

Élève 1 : Oui, j'ai deux chats, un chien et un poisson rouge.



Élève 2 : Oui, j'ai un chat, un chien, un poisson rouge, un canari, deux hamsters et une tortue.

