

Une activité pour la rencontre école / collège

Le "Trivial Pursuit" Langues. (durée 1h environ)

Principe du jeu :

Deux classes (CM 2 – 6^{ème}) qui pratiquent des langues identiques ou différentes se réunissent pour constituer 3 équipes mixtes par plateau.

Chaque équipe est constituée de 6 élèves. (on peut aller jusqu'à 8)
Effectif maximum par plateau 24 élèves.

Le but du jeu est sensiblement le même que celui du « Trivial Pursuit » classique. Il s'agit de répondre à des questions de trois types :

- Géographie
- Sports, Loisirs, Culture
- Langue

afin d'obtenir les trois « camemberts » de ces catégories .

La première équipe qui y arrive a gagné.

Déroulement :

Trois équipes s'affrontent par plateau.

Les élèves sont assis en demi-cercle de part et d'autre du plateau de jeu. Chaque joueur se voit attribué un numéro. Les pions des équipes respectives sont placés sur les cases "camembert" situées sur le milieu des côtés du triangle.

Le sens de déplacement est choisi arbitrairement par le premier joueur. Mais on a le droit de reculer si la stratégie le justifie.

Le joueur n°1 de l'équipe A lance le dé et déplace son pion sur le plateau.

Si le pion tombe sur une question "Géographie", ou "Sports Loisirs Culture", le meneur de jeu (en général un adulte) lit la question en français. L'équipe concernée dispose de 45 secondes environ pour débattre de la réponse. Cette réponse sera annoncée par le joueur n° 1.

Si la réponse est bonne, le joueur peut rejouer. Dans le cas où la deuxième réponse est fausse, il replace le pion à la case qu'il occupait avant.

Le joueur 1 de l'équipe B fera de même et ainsi de suite.

Si le pion tombe sur une case "Langue", le meneur de jeu fait écouter deux fois la piste n° 1 du CD. Les élèves ont 45 secondes pour débattre de leur réponse. Cette réponse sera donnée par le joueur qui est tombé sur la case.

Les questions "Langues" peuvent être soit uniquement en anglais, ou en anglais et allemand ou anglais et italien, en fonction de la participation des élèves d'une classe bi-langue.

Validation des réponses :

Elle se fait d'abord par les autres équipes, puis en dernier recours par le meneur de jeu. (adulte présent)

Les réponses des questions non linguistiques sont écrites au dos de la carte.

Matériel :

Plateau de jeu : réalisé par les élèves de CM2 sur du carton ou sur une toile de type bâche. (triangle de plus d'un mètre de côté), il comprend **30 cases rouges pour la langue**, **10 cases bleues pour la géographie** et **10 cases noires** pour le culturel, réparties de façon homogène y compris dans les passerelles centrales. Les cases situées dans les angles peuvent être plus grosses et constitueront les cases « camembert » (une rouge une bleue et une noire). Les autres cases peuvent mesurer environ 10 cm de côté).

On peut prévoir une case « camembert » supplémentaire au milieu de chaque côté du triangle.

Cette case permet d'augmenter sensiblement la possibilité de gagner un camembert.

-Cartes "Géographie" / "Sports - Loisirs" avec question au recto et réponse au verso.

-Un dé par plateau.

-Un support pour recevoir le dé. (afin d'éviter les chutes au sol !)

-Un pion pour chaque équipe (intérieur d'une grosse boîte d'allumettes qui peut être décoré)

-Des "camemberts" de trois couleurs, bleu, rouge, noir (petites boîtes d'allumettes recouvertes de papier)

-Un lecteur CD.

-Un jeu de deux CD audio pour les questions en langue.

Bien entendu, il faudra préparer la rencontre en amont tout au long de l'année. Ce jeu suppose un travail de recherche au niveau des élèves.

*Exemple pour la case « **GEOGRAPHIE** » :*

On pourra travailler en classe durant l'année et demander aux élèves de faire des recherches par groupes et des exposés présentés à leurs camarades sur les points suivants :

Situation géographique, capitales, fleuves, relief, population, etc.

*Dans la case « **SPORTS, CULTURE, LOISIRS..** » on fera de même à partir des domaines suivants : sportifs, musique, fêtes & traditions, littérature, personnages célèbres, cinéma..*

*La case « **LANGUE** » est différente.*

On y trouve des questions ou des réponses enregistrées sur un CD.

L'équipe devra écouter la piste audio proposée dans une langue.

Dans le cas d'une question, les élèves devront trouver la réponse.

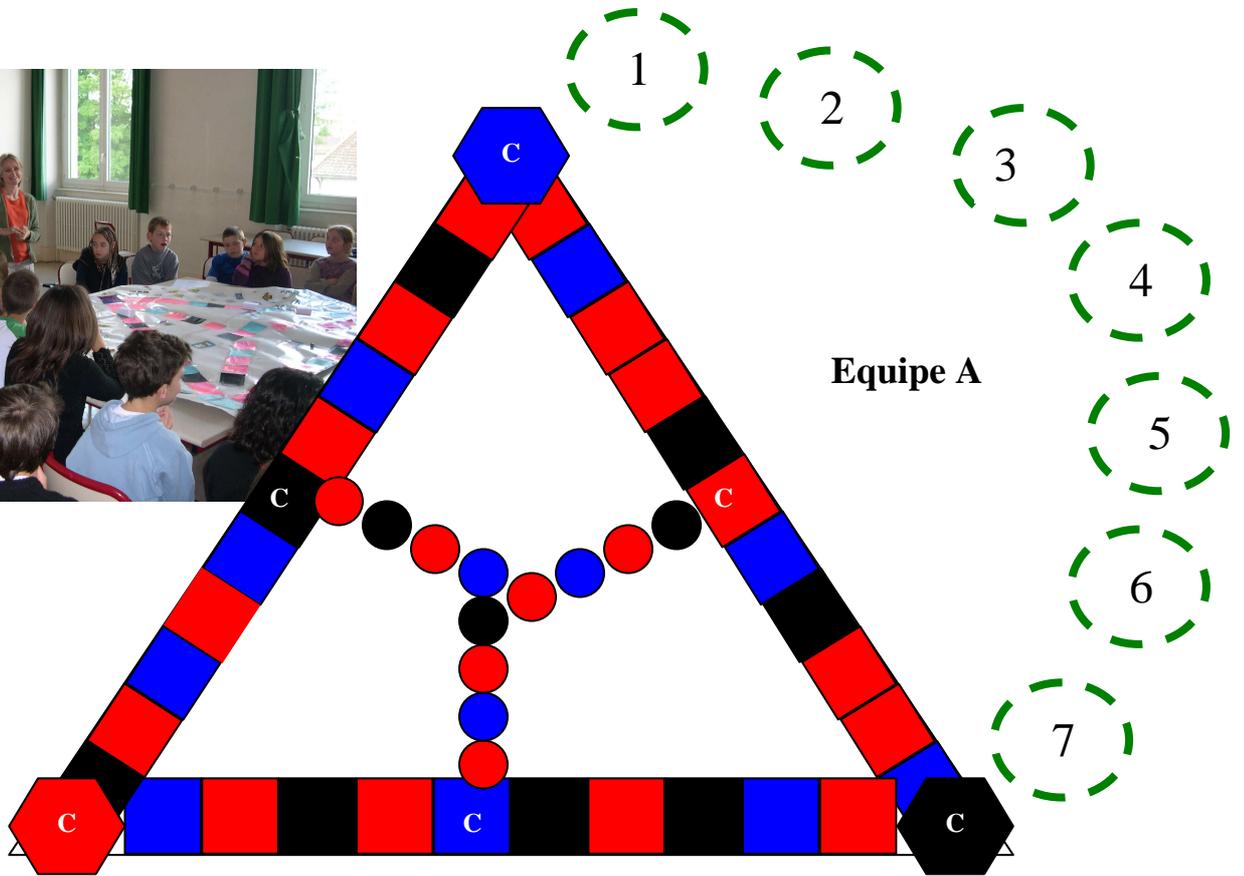
Dans le cas d'une réponse, il faudra trouver la question.

Les réponses aux questions peuvent être de plusieurs types :

- Soit oui ou non (en LE)

- Soit une réponse classique dans la langue demandée (lexique ou structure)

- Soit une action physique à réaliser. (compréhension, ordre donné,..)



Plateau de jeu "type"