

Défis ANGLAIS



Retrouve la règle sur notre chaîne:
Jeux Azouz



PHASE 1 : ACQUÉRIR DU VOCABULAIRE

JEU N°1 : LE LOTO DES MOTS

Associer des mots de vocabulaire avec des images. Associer le mot oral et le mot écrit. Faire travailler la mémoire visuelle et auditive.

BUT DU JEU :

Être le premier à avoir complété sa ou ses listes de mots avec les images correspondantes.

MATÉRIEL :

Pour ce jeu, tu peux choisir de jouer soit avec un seul paquet de cartes (bleu, vert ou orange), soit avec deux paquets de cartes. Joue avec les cartes-listes « mots » correspondantes.

- Les cartes-listes « mots »
- Les cartes « mot/image »

PRÉPARATION :

Avant de jouer, écoute bien les pistes sonores pour apprendre la prononciation de chaque mot.

- Mélange les cartes « mot/image » et forme un tas au centre de la table, face « illustration » visible.
- Distribue une ou plusieurs cartes-listes « mots » à chaque joueur.
- Chacun pose sa ou ses cartes-listes devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur le plus âgé commence : il pioche une carte au hasard sans la montrer aux autres et lit tout haut le mot inscrit au dos.
- Tous les joueurs regardent leur(s) carte(s)-liste(s) « mots » pour voir si ce mot y figure. Si un joueur a ce mot sur sa carte ou une de ses cartes, il doit le montrer et le prononcer à son tour. Puis il prend l'image et la pose à côté de sa ou ses cartes-listes.
- C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte et d'énoncer à voix haute le mot qui y figure.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un des joueurs a remporté toutes les images correspondant à sa carte-liste. Il gagne alors la partie !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... personne n'a le mot pioché ?

On met la carte de côté et c'est au joueur suivant de piocher une carte.

PHASE 2 : APPROFONDIR LA PRONONCIATION

JEU N° 2 : ÇA RIME !

Travailler les sons finals des mots. Travailler la prononciation.

BUT DU JEU :

Être celui qui a constitué le plus de paires de rimes.

MATÉRIEL :

Les cartes « mot/image » orange

PRÉPARATION :

Avant de jouer, écoute bien les pistes sonores pour apprendre la prononciation de chaque mot.

• Étale toutes les cartes sur la table, face « illustration » visible. Tu peux les disposer de manière régulière (par exemple, 6 x 5 cartes), ou aléatoirement.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Le joueur le plus jeune commence : il regarde les images disposées sur la table et en choisit deux dont les mots représentés riment ensemble. Il prononce alors les deux mots.

Par exemple, il choisit l'image du chat (« cat ») et du chapeau (« hat »).

• En cas de doute, on peut consulter les mots au verso des cartes et vérifier que cette paire constitue bien une rime à l'aide des pistes sonores ou de la liste de rimes du livret.

• Si les deux mots riment, le joueur remporte ces deux cartes.

• C'est ensuite au joueur suivant d'essayer de trouver deux mots qui riment ensemble.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été remportées. On compte alors le nombre de cartes de chacun. Celui qui en a le plus gagne la partie !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... les deux cartes choisies ne sont pas deux mots qui riment ensemble ?

Le joueur repose les deux cartes. C'est ensuite au joueur suivant de choisir deux cartes.

JEU N° 3 : LE LOTO DES SONS

Associer un mot à une image. Mémoriser les sons et la prononciation.

BUT DU JEU :

Être le premier à avoir complété sa liste de sons avec les images correspondantes.

MATÉRIEL :

• Les cartes-listes « sons »

• Les cartes « mot/image » vertes

• Une carte « mot/image » bleue ou orange, qui servira de cache-pioche

PRÉPARATION :

Avant de jouer, écoute bien les pistes sonores pour apprendre la prononciation de chaque mot.

- Mélange les cartes et forme un tas au centre de la table, face « illustration » visible.
- Place une carte « mot/image » bleue ou orange sur la pioche. Elle servira à cacher le haut du tas. À chaque tour, on soulèvera légèrement le cache-pioche et l'on piochera la carte au-dessous.
- Distribue une carte-liste « sons » à chaque joueur.
- Chacun pose sa carte-liste devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Le joueur le plus jeune commence : il pioche une carte et la pose sur la table, face « illustration » visible, pour que tout le monde en prenne connaissance.

• Tous les joueurs regardent leur carte-liste « sons » pour voir si le mot correspondant à l'image commence par un des sons qui y figurent. Si un joueur a le premier son du mot sur sa carte-liste, il doit préciser aux autres le son correspondant sur sa carte et prononce le mot correspondant à l'image. Si c'est bon, il remporte la carte et la pose à côté de lui.

Par exemple, l'illustration « fish » (poisson) est piochée. Si un joueur a le son « f » sur sa carte, il indique aux autres qu'il a le son « f », puis il prononce le mot « fish ».

Attention, plusieurs joueurs peuvent avoir le son correspondant sur leur carte.

Le plus rapide remporte la carte.

• En cas de doute, on peut consulter le mot au verso de la carte et vérifier sa prononciation à l'aide du livret ou des pistes sonores.

• C'est ensuite au joueur suivant de piocher une illustration et de la montrer à tous les joueurs.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... l'image piochée correspond à un son pour lequel on a déjà remporté une image ?

On ne peut pas tenter de gagner cette carte. On ne peut avoir qu'une image par son.

... on donne le mot de la carte sans avoir le son sur sa carte-liste ?

On doit rendre une carte que l'on a déjà gagnée et la remettre au hasard dans la pioche (sauf si le joueur fautif n'a pas encore remporté de cartes).

... personne n'a le son correspondant au début du mot sur sa carte ?

On met la carte de côté et c'est au joueur suivant de piocher une carte.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un des joueurs a remporté une illustration correspondant à chacun des sons de sa carte. Il gagne alors la partie !

PHASE 3 : SE TESTER

JEU N° 4 : RAPIDATOR

Associer un mot à une image et tester ses acquis.

BUT DU JEU :

Être celui qui a remporté le plus de cartes.

MATÉRIEL :

Toutes les cartes « mot/image »

PRÉPARATION :

Mélange les cartes et forme un tas au centre de la table, face « illustration » visible. On ne jouera pas avec la première carte, qui sert de cache-pioche en début de partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

- Le joueur le plus jeune commence : il dévoile la deuxième illustration de la pioche en enlevant la première image.
- Tous les joueurs en prennent connaissance et le plus rapide à prononcer le correspondant à l'image remporte la carte.

Attention, le gagnant attend le tour suivant pour récupérer sa carte, pour ne pas dévoiler tout de suite l'image suivante.

- En cas de doute, on peut consulter le mot au verso de la carte et vérifier la prononciation à l'aide des pistes sonores.
- Le joueur qui a remporté le tour dévoile la carte suivante. Il récupère son gain à ce moment-là.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand toute la pioche a été jouée. On compte alors le nombre de cartes de chacun. Celui qui en a le plus gagne la partie !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

... le joueur qui a donné une réponse n'a pas donné le bon mot ?

Il ne gagne pas la carte et laisse la possibilité aux autres de tenter leur chance. Si personne ne trouve la réponse, on met la carte de côté et on passe au tour suivant.

JEU N° 5 : ACTION !

Utiliser la communication non verbale et tester ses acquis.

BUT DU JEU :

Être le premier à remporter 10 cartes.

MATÉRIEL :

Toutes les cartes « mot/image »

PRÉPARATION :

- Mélange les cartes et forme un tas au centre de la table, face « illustration » visible.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur le plus âgé commence : il pioche une carte au hasard dans la pioche et prend connaissance du mot, sans le montrer aux autres joueurs.
- Il doit ensuite mimer ce mot pour le faire deviner aux autres.
- Le premier joueur à prononcer en anglais le mot correspondant au mime remporte la carte.
- C'est ensuite au joueur suivant de piocher une carte et de la faire deviner aux autres en mimant.

Variante : tu peux aussi faire deviner le mot en dessinant !

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un joueur a remporté 10 cartes.

Illustré par *Peskima*

Enseignante : Maud Letellier

Mise en pages : Fanny Bouchet

Correction : Véronique Dupas

© 2020, éditions Auzou. Fabriqué par les éditions Auzou
24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris - France.
Imprimé en Chine. Printed in China.

**Produit conçu et fabriqué sous système de
management de la qualité certifié AFAQ ISO 9001.**

Tous droits réservés pour tous pays. Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011. Dépôt légal : avril 2020.

auzou.fr