

UN JEU DE PLATEAU TRADITIONNEL : SNAKES AND LADDERS

Nous vous proposons, avec ce dernier défi, de terminer l'année en jouant. Le jeu que nous avons choisi d'exploiter se pratique dans les pays anglophones. Ce défi vous permettra de travailler avec vos élèves la compréhension orale et l'expression orale en continu comme en interaction. Par ailleurs, il sera l'occasion de transférer les apprentissages antérieurs.

Compétences travaillées

Comprendre l'oral

Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples dits par le professeur ou un.e anglophone.

S'exprimer oralement en continu

En s'appuyant sur un modèle, en récitant.

Prendre part à une conversation

Participer à des échanges oraux simples pour être entendu et compris.

Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère

Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

Approches culturelles

L'univers enfantin : les jeux, les comptines.

Tâche finale

Fabriquer une autre version du jeu Snakes and ladders de la classe et y jouer.

Proposition de démarche

Premier temps en français avant le visionnage :

1. Prendre connaissance avec vos élèves de la page d'accueil du défi.
2. Faire expliciter la situation et ce qui est attendu. Il s'agit de découvrir un jeu de plateau traditionnel qui sera ensuite joué en classe. Certains élèves le connaissent peut-être déjà ...

Deuxième temps:

- 1 **Découvrir les pièces et le principe du jeu, en visionnant la vidéo** disponible sur la page d'accueil ou en cliquant sur ce lien : <https://youtu.be/F8v3vXQOpSs>

Plusieurs visionnages et écoutes sont INDISPENSABLES pour comprendre un document vidéo ou audio. Des allers-retours entre piste audio/vidéo associés à des temps de réflexion (en français) permettent la prise d'indices et l'émission d'hypothèses.

En faisant des essais, en tâtonnant, en confrontant leurs compréhensions, les élèves vont réaliser qu'il n'est nul besoin de connaître chaque mot pour comprendre le contenu du message.

Ces premières questions peuvent être traitées collectivement ou en groupe en fonction des conditions matérielles des écoles.

Vous trouverez en **ANNEXE 1** en fin de ce document des illustrations (flashcards) permettant de travailler le lexique des jeux de plateau : snakes and ladders board / a die* / playing tokens

Remarque : pour un dé, c'est bien « **a die** » au singulier et « **dice** » au pluriel. Mais dans la pratique, on entend « Roll the dice » même quand il n'y en a qu'un seul. Tous les natifs auxquels nous avons posé la question nous ont confirmé cet usage.

Au-delà du lexique, c'est l'occasion d'utiliser :

- la formulation « How many ? » et les nombres de 1 à 6 (ou de 1 à 12 selon qu'on utilise un ou deux dés) en comptant les cases pour avancer
- de repérer, voire de réutiliser certaines constructions syntaxiques comme par exemple:

“Who goes first/starts?” “The player with the highest score goes first/starts » « It's my turn » « Roll the dice » « Move your piece for 6 squares » « Climb up the ladder » « Slide down the snake »

- 2 **Découvrir les règles du jeu par la vidéo et la mise en pratique.**

Cet exercice a pour objectif de **familiariser les élèves à certaines formulations** caractéristiques des jeux de plateaux, et aussi de l'expression de sentiments, félicitations, encouragements.

Formulations qui pourront être réinvesties dans la phase de jeu. (Flashcards en **ANNEXE 2**)

Pick up a card.
If you get a six, you roll again.
You did it./ Right/Ok/..... Now you can roll the dice.
Wrong/ It's wrong/ You can't roll the dice. You have to wait.
Climb up the ladder/ Climb up at the top of the ladder.
Slide down the snake/ Slide down to the bottom of the snake
Well done! Great! Good job ! I am/You are the winner.
Too bad ! Try again.

A la suite de ce travail, vous pouvez proposer à vos élèves **une ou plusieurs parties collectives**, en vidéo-projetant le plateau qui vous est proposé en [PAGE D'ACCUEIL](#).

Démarche proposée :

A Appropriation des formules pour jouer à la version originale de Snakes and ladders

- Premier temps collectif : le plateau de jeu est vidéo-projeté ; les élèves sont répartis en équipes de 3 ou 4 (un maximum de 6 équipes pour garder une dynamique). Chaque équipe reçoit un pion de couleur (aimant, patafix...), et lancera le ou les dé(s) à son tour.
- Deuxième temps : chaque groupe reçoit un plateau de jeu, des pions, et deux dés (ou un seul, pour que la partie soit plus longue) et un jeu de cartes. On peut jouer seul mais c'est bien plus amusant à 2 ou plus.

Le jeu n'est alors pas individuel, il peut se faire en classe entière avec l'enseignant, ou par équipes. Profitez de cette phase du jeu pour travailler les interactions, en questionnant la classe :

Whose turn is it? -> It's my turn.

Where is your token ? -> My token is on the square number 7.

You are on the bottom of the ladder/ on the head of the snake. What happens ? What do you do?

3 Jouer sur la variante didactisée de Snakes and ladders.

Nous vous proposons maintenant une variante de Snakes and ladders avec les cartes que vous trouverez en **ANNEXE 4**.

En plus du plateau, des jetons et du dé, les joueurs disposeront d'un jeu de cartes. Sur chaque carte se trouve une illustration ou une question. Le but est ici de faire parler les élèves soit en production en continu soit en interaction.

Pour pouvoir lancer le dé et se déplacer sur le plateau, le joueur doit d'abord tirer une carte qu'il montre à ses camarades. Il doit soit la décrire, soit répondre à la question posée par les autres joueurs. S'il répond à la question, il peut alors lancer le dé et déplacer son jeton.

Attention : la règle du jeu de Snakes and ladders s'applique toujours s'il arrive sur la tête du serpent ou sur le bas de l'échelle !

Cette situation langagière en appui sur le jeu poursuit un double objectif :

- Contribuer à l'apprentissage de formulations autour du jeu (instructions simples, formulations idiomatiques), en réception et en production.
- Rebrasser les thèmes et les formulations vus dans l'année : c'est pourquoi nous avons choisi de reprendre les supports des différents défis de cette année : les présentations (défi 1), l'œuvre d'Edward Hopper (défi 2), et l'album « *The Gruffalo* » (défi 3)

Présentation des cartes.

Catégorie Présentations (Faire connaissance)	Catégorie Album	Catégorie Art	Catégorie Divers
L'élève répond pour lui, ou peut interroger un camarade (état, animaux de compagnie, préférences alimentaires, endroit où il vit.	Elles se réfèrent à l'album « <i>The Gruffalo</i> » (défi 3).	Elles se réfèrent à l'œuvre d'Edward Hopper (défi 2). L'élève parle du tableau, peut être le décrit ou répond aux questions concernant l'artiste ou le tableau présenté.	Elles renvoient à des apprentissages scolaires de la classe. Par exemple : des verbes d'actions, des

Démarche proposée :

A Introduction des cartes pour appropriation de la variante du jeu

- Premier temps collectif : présentation de la nouvelle règle. Le plateau de jeu est vidéo-projeté ; l'enseignant(e) explique que cette fois, avant de lancer le dé, il faut d'abord répondre à une question. Les élèves sont répartis en équipes de 3 ou 4 (un maximum de 6 équipes pour garder une dynamique). Chaque équipe reçoit un pion de couleur (aimant, patafix...), et lancera le ou les dé(s) quand il aura répondu à la question posée par l'enseignant(e). Cette phase ne doit pas être trop longue car elle sert juste à comprendre le principe. On fait passer chaque groupe soit 5 à 6 questions maximum.

Les autres cartes peuvent être découvertes collectivement mais c'est beaucoup plus intéressant en petits groupes afin de mettre les élèves en recherche et de permettre une mise en commun. La classe se met d'accord sur la signification des cartes présentées collectivement en étant soit projetées soit affichées au tableau.

B Mise en pratique de la variante du jeu

Chaque groupe reçoit un plateau, des pions, un jeu de cartes et deux dés (ou un seul, pour que la partie soit plus longue). Le jeu peut commencer.

4 **Fabriquer le(s) jeu(x) de la classe.**

Les élèves vont maintenant fabriquer collectivement d'autres versions de Snakes and ladders.

Il y aura bien sûr le plateau avec les échelles et les serpents, mais surtout, de nouvelles cartes illustrées à commenter, pour poser des questions, dire des devinettes, exécuter des instructions, chanter une chanson etc ...

Vous pouvez choisir de faire réaliser un jeu de carte thématique comme par exemple : des cartes sur des animaux, des aliments traditionnels ou pas, des verbes d'actions à mimer, des albums en anglais, des chansons, des cartes culturelles sur des personnages ou un pays anglophone...

Tout est possible, même de fabriquer un (des) jeu(x) géants d'intérieur ou d'extérieur, à plat ou en volume (des boîtes à chaussures peuvent contenir des questions). Chaque groupe peut fabriquer un jeu, ou chaque binôme peut proposer une ou plusieurs cartes-actions.

Ensuite, les groupes vont pouvoir jouer puis échanger leurs cartes avec d'autres. L'objectif est de s'amuser tout en rebrassant les apprentissages langagiers de l'année.

Prolongements :

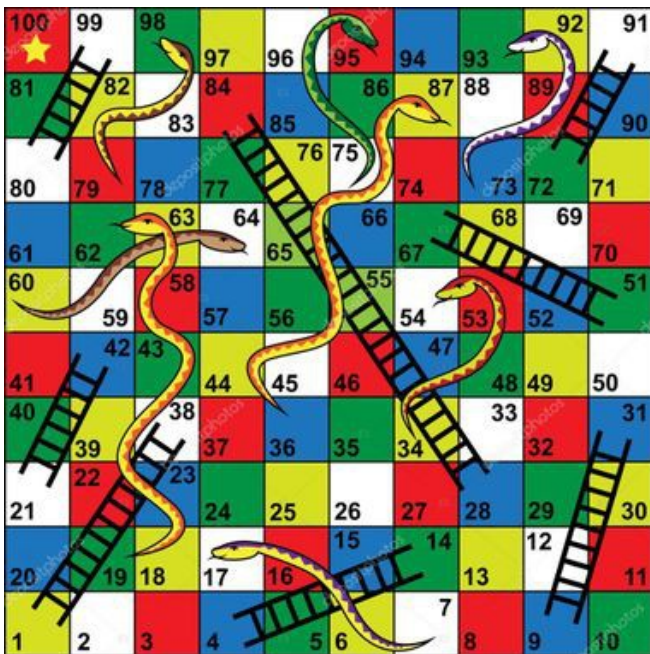
Les cartes peuvent être utilisées comme supports à des activités ritualisées de production orale ou bien regroupées par thèmes, pour un jeu type « Trivial Pursuit » évolutif dans l'année.

Les élèves peuvent découvrir cette partie de Snakes and ladders qui est une variante un peu plus « sophistiquée » et intéressante pour comparer les mots utilisés :

<https://www.youtube.com/watch?v=a-kTZF2EEKc>

Et enfin ce jeu en ligne : <http://rv.humbert.chez-alice.fr/java/snakesandladders/cm2/cm2.htm>

ANNEXE 1 – FLASH CARDS – Snakes and ladders : dice / playing tokens/pieces/ counters/board



ANNEXE 2 – FLASH CARDS – Snakes and ladders – Actions: Climb up the ladder / Slide down the snake / Roll the dice / Wait



ANNEXE 3 – Script de la vidéo - Elsa and Andrew playing Snakes and ladders

Would you like to play snakes and ladders ?

Yes, please !

Ok, I ask you the first question : What is one add seven ?

Eight !

That's correct. You can roll the dice.

Six, 1,2,3,4,5,6.

If you get a six, you roll again.

Four, 1,2,3,4 .

Now, it's my turn. Can you ask me a question ?

Where do you live ?

I live in Scotland.

You can roll the dice.

Two, 1,2.

Now it's my turn to ask you a question : what is she wearing ?

She is wearing a dress.

It's correct, you can roll the dice.

Two, 1,2.

What is this dog doing ?

It's making music.

Correct.

Six, 1,2,3,4,5,6. I roll again.

1 ... Oh ! I slide down the snake.

How many legs does this animal have ?

1 6

Well done !

One ... Yes ! I climb up the ladder. Can you touch your feet ?

Yes, I can.

Six, 1,2,3,4,5,6.

You throw again, you've got a six.

One. I slide down the snake. What is two plus four ?

Six.

That is correct.

Four, 1,2,3,4. Do you have any animals ?

Yes, I have chickens and rabbits.

Correct !

Five, 1,2,3,4,5. I hiss, what am I ?


I'm a snake.

That's correct.

Five, 1,2,3,4,5. Yes !! I've won !

CARTES ET PLATEAU DE JEU A TÉLÉCHARGER SUR LA PAGE D'ACCUEIL DU DÉFI

QUESTION CARDS (1)

<p>Can you spell my name ?</p> 	<p>What is the painter's name ?</p> 	<p>When is your birthday ?</p> 
<p>What animal is it ?</p> 	<p>What can you see ?</p> 	<p>Where do you live ?</p> 
<p>Can you spell my name ?</p> 	<p>What is she wearing ?</p> 	<p>Do you have any pet ?</p> 

not be saved with your file

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10