



ACADÉMIE  
DE TOULOUSE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

# DÉFI LANGUES

Espagnol

## DÉFI 4 CYCLE 2 – DOCUMENT ENSEIGNANT

### UN JEU DE PLATEAU TRADITIONNEL : EL JUEGO DE LA OCA

Nous vous proposons, avec ce dernier défi, de terminer l'année en jouant. Le jeu que nous avons choisi d'exploiter se pratique en France et dans les pays hispanophones. 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 lus par le professeur ou un.e hispanophone.

##### *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 le jeu de l'oie 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 par un clic dans la case d'arrivée.

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.

Vous trouverez en **ANNEXE 1** en fin de ce document des illustrations (flash cards) permettant de travailler le lexique des jeux de plateau : un dado (dos dados) / una ficha / una casilla / un tablero

Au-delà du lexique, certaines constructions syntaxiques peuvent être repérées :

*A mí me toca (A tí te toca). / Ponemos las fichas en la casilla de salida / Tira los dados / Me ha salido el uno (el dos...)* /

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

2. Découvrir les règles du jeu, par l'écoute des pistes audio associées aux cases spéciales.

Cet exercice a pour objectif de **familiariser les élèves à certaines formulations** caractéristiques des jeux de plateaux, qui seront réinvesties dans la phase de jeu. (Flashcards en **ANNEXE 2**)

	<i>... se pierde un turno / ... se salta un turno</i>
<i>Si se cae en la casilla número () ...</i>	<i>... retrocede a la casilla número ()</i>
<i>Si se cae en esta casilla ...</i>	<i>... avanza (otra vez) hasta ...</i>
	<i>... espera otro jugador</i>

Pour vous aider à faire **mémoriser les noms des cases spéciales** du jeu de l'oie, vous trouverez en **ANNEXE 3** des Flashcards dédiées. Ce peut être l'occasion de travailler sur les mots-nombres :

la posada, casilla número diecinueve / el pozo, casilla número treinta y uno /  
 el laberinto, casilla número cuarenta y dos / la cárcel, casilla número cincuenta y dos / ...

Eléments culturels: 3 expressions liées à ce jeu :  
 “De oca a oca, tiro porque me toca.”  
 “De puente en puente, tiro porque me lleva la corriente.”  
 “De dado a dado tiro porque me ha tocado.”

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 **ANNEXE JOINTE**.

Le jeu n’est alors pas individuel, mais par équipes.

Profitez du jeu pour travailler les interactions, par un questionnement :

¿ A quién le toca ? -> A mí (/el /ella) me (/le) toca.

¿ Qué te ha salido ? -> Me ha salido el ... y el ...

Has caído en la casilla del (/de la) .... , ¿qué pasa ?

### 3. Jouer à des jeux de l’oie didactisés.

Nous vous proposons maintenant de faire jouer à vos élèves des parties de jeux de l’oie sur les plateaux que vous trouverez en **ANNEXES jointes**.

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 de Fridha Khalo (défi 2), l’album « *El Grúfalo* » (défi 3)

Présentation des plateaux : les cases blanches reprennent les cases spéciales du jeu de l’oie.

	Cases jaunes	Cases orange	Cases bleues	Cases vertes
Plateau 1	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 « El Grúfalo » (défi 3)	Elles renvoient à des apprentissages scolaires	Elles se réfèrent à l’œuvre de Frida Kahlo (défi 2). L’élève répond aux questions concernant l’artiste ou le tableau présenté
Plateau 2	¿ ? L’élève propose un titre. (peut-être très simple : « una mujer », par exemple)	L’élève dit quelle est la couleur obtenue par mélange des deux proposées.	L’élève parle des animaux sur le tableau (nombre, nom, position...)	L’élève dit ce qu’il voit (décrire).
Plateau 3	Il s’agit d’une proposition très épurée, pour être accessible à tous. L’expression sur le visuel peut être libre, ou vous pouvez proposer un questionnement			
	Thème du « Grúfalo »	Thème des présentations (parler de soi/ questionner un camarade...)	Thème des (auto)portraits 4: Maria Blanchard, <i>La convaleciente</i> 9 : Juan Miro, <i>Auto-portrait</i> 14 : Frida Kahlo, <i>Auto-portrait avec singe et perroquet</i> 20 : Pablo Picasso, <i>Le marin</i>	Thème des monstres.

Démarche possible :

- 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 les dés 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). On peut jouer seul mais c'est bien plus amusant à 2 ou plus.
- Les cases des plateaux peuvent aussi être découpées pour former un jeu de cartes. Ces cartes organisées en spirale peuvent reconstituer un grand jeu de l'oie, ou, regroupées par thèmes, elles peuvent servir à un jeu type « trivial pursuit). Elles peuvent aussi servir de support à des activités ritualisées d'expression orale.

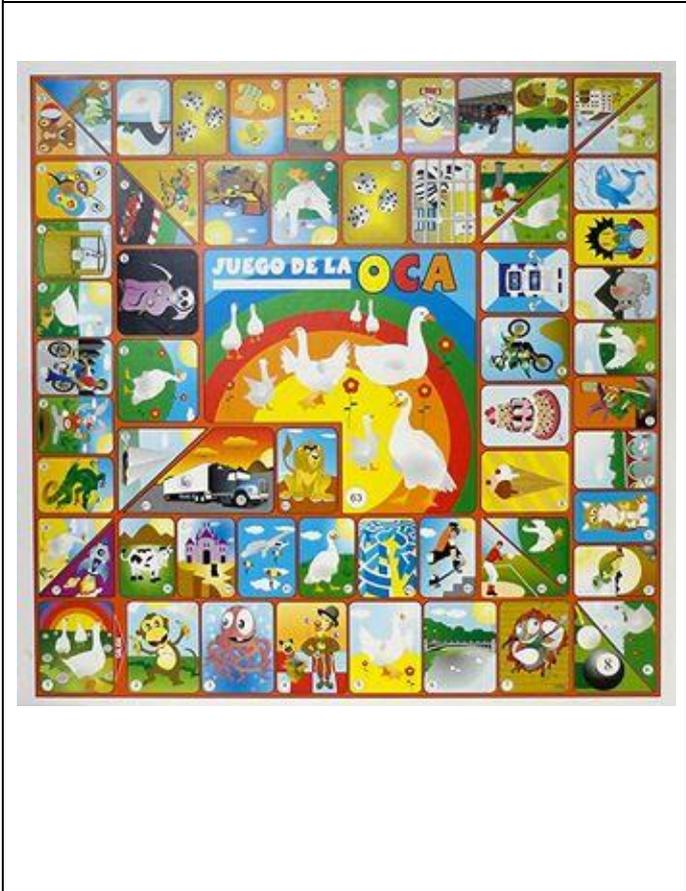
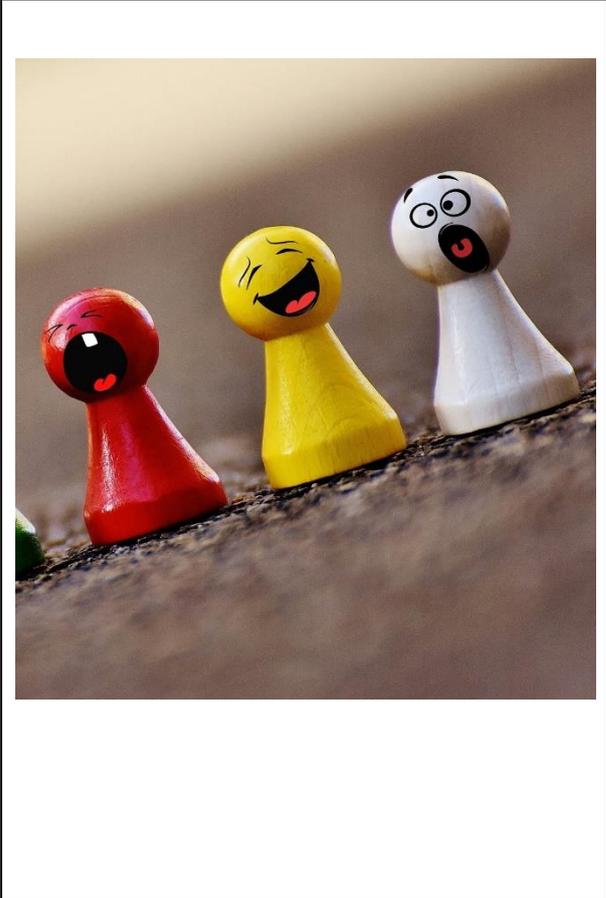
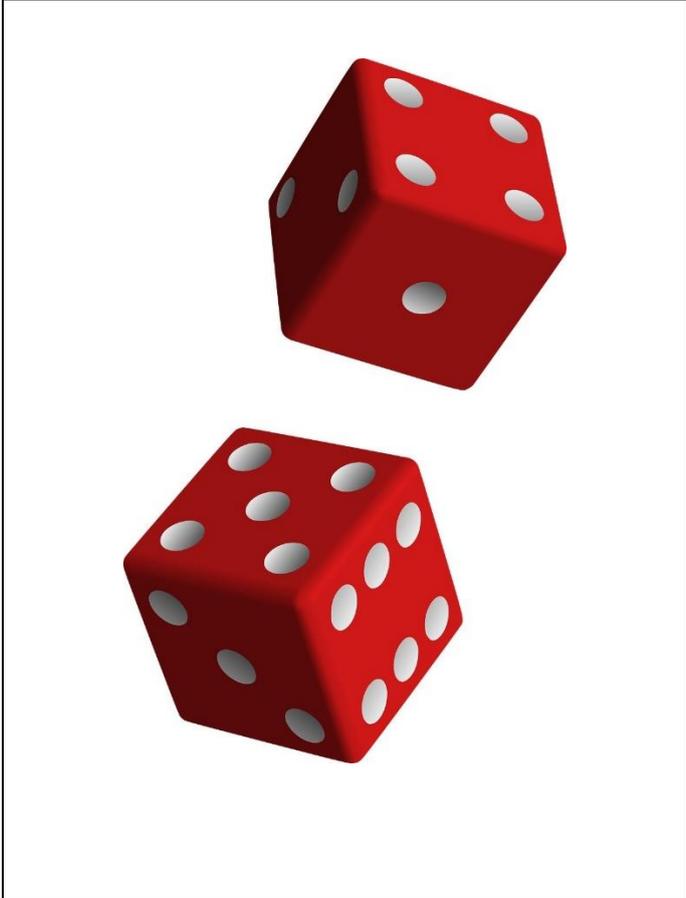
#### 4. **Fabriquer le(s) jeu(x) de la classe.**

Tout est possible .... Mais il est intéressant 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 cases-actions. Des exemples vous sont proposés en [ANNEXE 4](#).

L'objectif est de s'amuser tout en rebrassant les apprentissages langagiers de l'année.

Nous attendons les photos de vos réalisations et/ou les vidéos de vos parties endiablées...

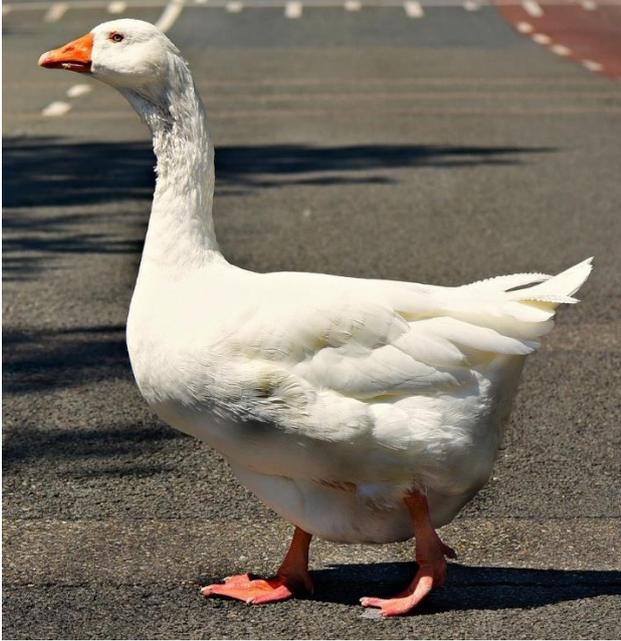
ANNEXE 1 – FLASH CARDS - JUEGOS DE MESA – dados – fichas – tablero - casilla

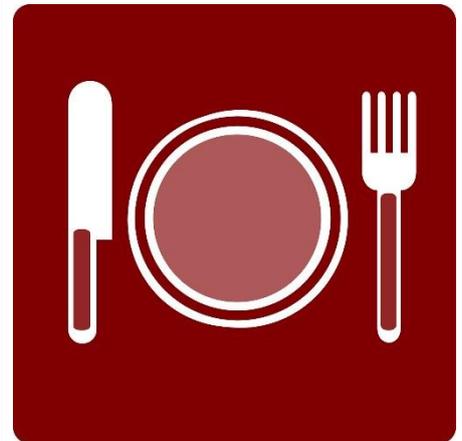
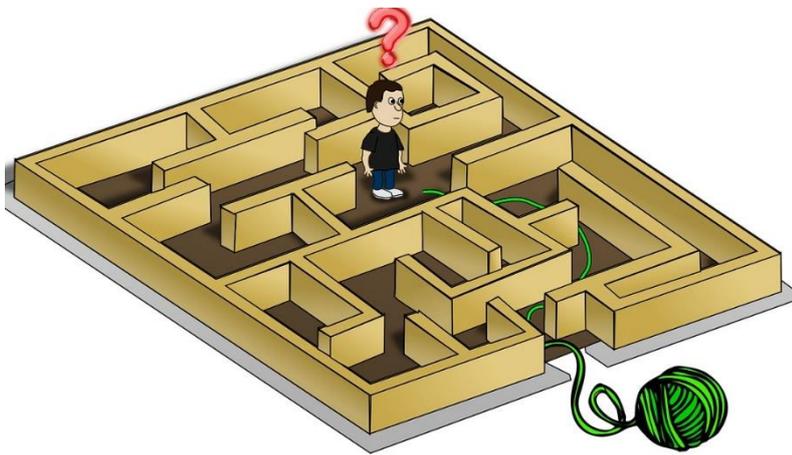


ANNEXE 2 – FLASH CARDS - JUEGOS DE MESA – ACCIONES – avanzar (hasta) – retroceder (a) – tirar los dados – perder turno –



ANNEXE 3 – FLASH CARDS – JUEGO DE LA OCA – oca – pozo – calavera – puente  
cárcel – laberinto - posada





ANNEXE 4 – DES EXEMPLES DE RÉALISATION DE JEUX



Source : Site momes.net



Source : pinterest



Source : pinterest