



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

Liberté
Égalité
Fraternité

DÉFI LANGUES

Espagnol

DÉFI 4 CYCLE 3 – 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. Il sera aussi l'occasion de travailler des compétences relevant de l'écrit. Par ailleurs, il sera l'occasion de transférer les apprentissages langagiers antérieurs.

Compétences travaillées

Ecouter et comprendre l'oral : comprendre des instructions données, des mots familiers et des expressions courantes. Comprendre et extraire l'information essentielle d'un message oral de courte durée.

S'exprimer oralement en continu : en s'appuyant sur un modèle, en récitant.

Se présenter et présenter les autres, décrire, faire une brève annonce.

Prendre part à une conversation : participer à des échanges oraux simples pour être entendu et compris.

Lire et comprendre : comprendre des textes courts et simples (consignes), accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

Écrire : copier des mots isolés et des textes courts, produire de manière autonome quelques phrases.

Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère : identifier quelques 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. Comprendre les règles du jeu.

Cet exercice a pour objectif d'entraîner les élèves à **extraire les informations essentielles** d'un message oral, en s'appuyant sur leurs connaissances et sur le contexte. L'écoute attentive de la vidéo les **familiarisera à certaines formulations** caractéristiques des jeux de plateaux, qui seront réinvesties dans la phase de jeu. (Flash-cards en **ANNEXE 2**)

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

Pour vous aider à faire **mémoriser les noms des cases spéciales** du jeu de l'oie, vous trouverez en **ANNEXE 3** des Flash-cards dédiées. Ce peut être également l'occasion de travailler sur les mots-nombres (voir **ANNEXE 4**) :

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 /
la calavera, casilla número cincuenta y ocho / los dados, casillas número veintiséis y treinta y cinco / los puentes, casillas número seis y doce / las ocas, casillas número

3. **De jolies phrases.**

Cet exercice écrit se base sur un travail d'écoute active important associé à une approche culturelle, puisque les 3 phrases à remettre dans l'ordre, qu'il s'agit d'abord de repérer dans la vidéo, relèvent de la formule idiomatique.

<i>"De oca a oca, tiro porque me toca."</i>	<i>"De puente en puente, tiro porque me lleva la corriente."</i>	<i>"De dado a dado tiro porque me ha tocado."</i>
---	--	---

Les étiquettes-mots pour travailler collectivement et individuellement cet exercice par manipulation vous sont proposées en **ANNEXE 5**.

Vous pouvez accompagner vos élèves pour les amener à repérer les structures répétitives (« *De ... a (en)... tiro porque me* ») ainsi que les rimes. Si vous souhaitez aller plus loin, vous pouvez faire produire (à l'oral dans un premier temps) des formulettes sur ce modèle.

4. **À vous de jouer !**

Cette étape est en deux temps :

- Tout d'abord, **une ou plusieurs parties collectives du jeu de l'oie traditionnel**, 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 ?

- Puis, **des jeux de l'oie didactisés**, 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 et 2	L'élève répond pour lui, ou peut interroger un camarade (épeler son prénom, animaux de compagnie, passe-temps favoris, d'où il vient...	Elles se réfèrent à l'album « <i>El Grúfalo</i> » (défi 3), la description d'un monstre et les parties du corps travaillées lors du défi 2	Elles renvoient à des apprentissages scolaires comme le chant, le nom des animaux...	Elles se réfèrent à l'œuvre de Frida Kahlo (défi 2). L'élève répond aux questions concernant l'artiste ou le tableau présenté

Le plateau de jeu 2 est plus complexe et conviendra davantage aux élèves les plus avancés. Les nombres sont écrits en lettres, les réponses attendues plus riches.

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.

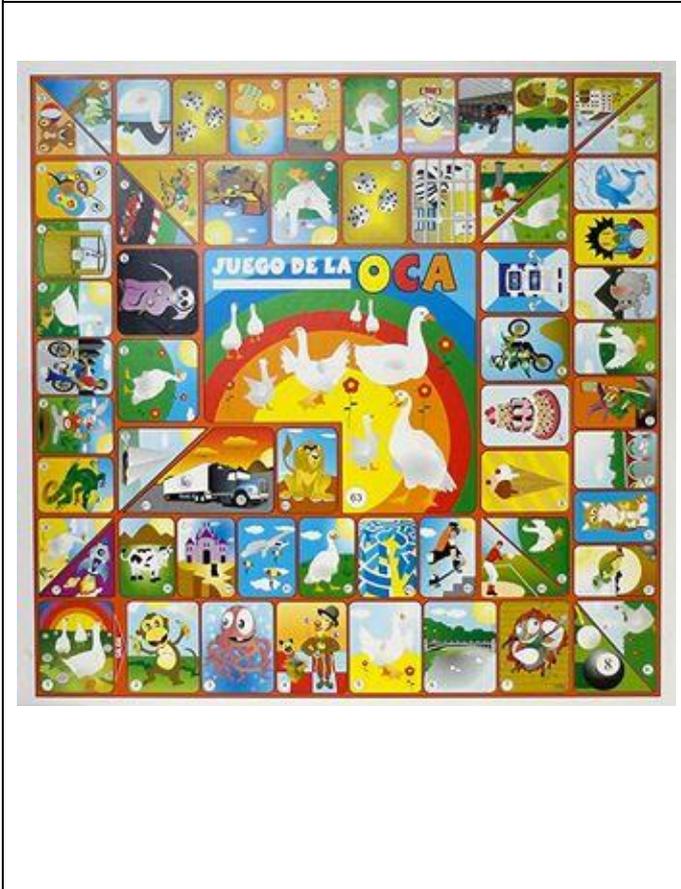
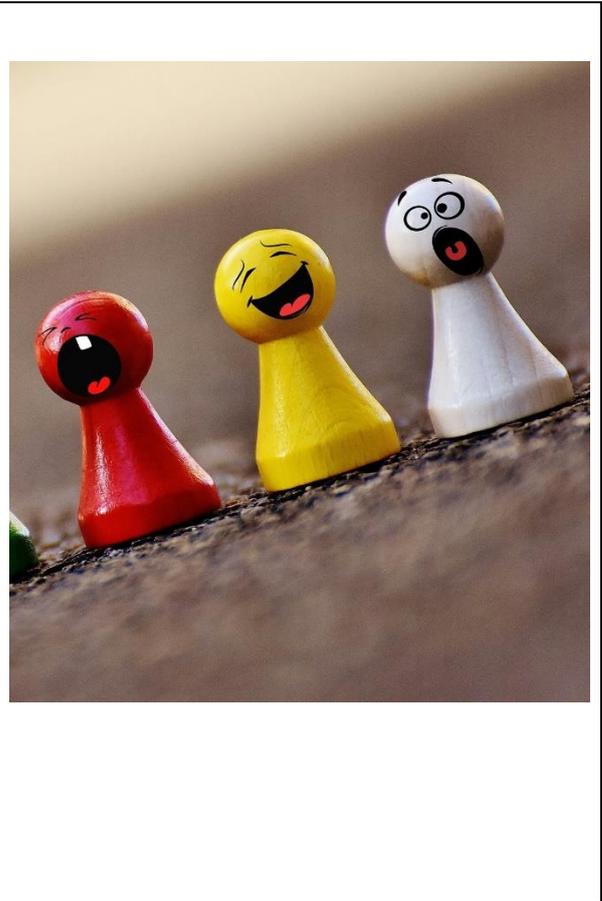
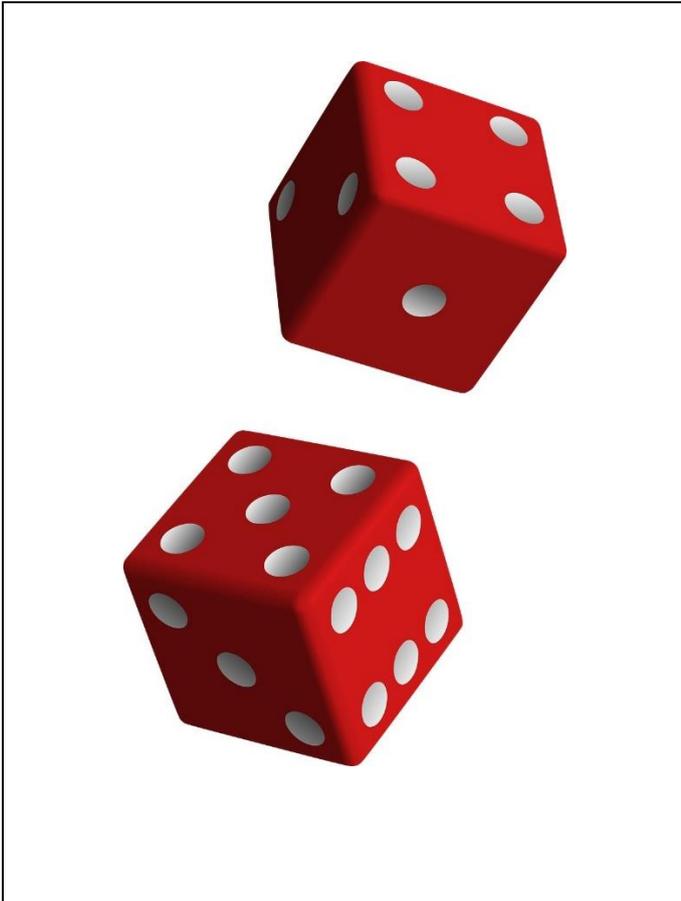
5. Fabriquer le(s) jeu(x) de la classe.

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 6](#).

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...

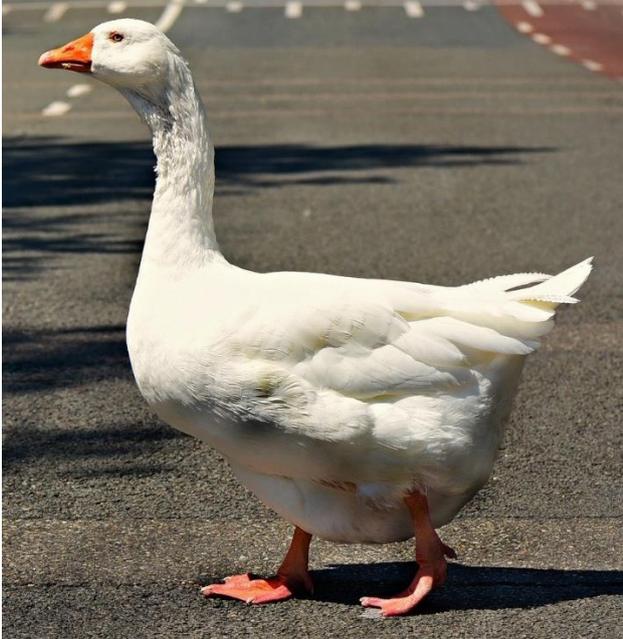
ANNEXE 1 – FLASH CARDS - JUEGOS DE MESA – dados – fichas – tablero - casilla

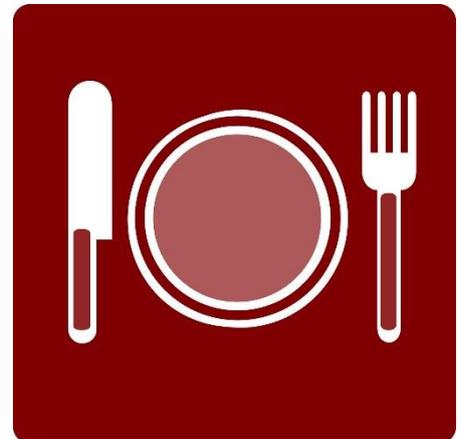
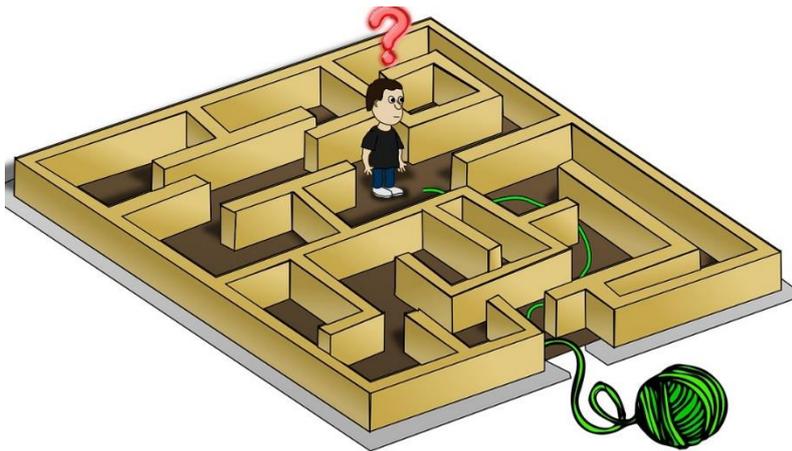


ANNEXE 2 – FLASH CARDS - JUEGOS DE MESA – ACCIONES – avanzar (hasta) – retroceder (a) – tirar los dados – perder turno –



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





ANNEXE 4 – LES NOMBRES

cero	diez	veinte	
uno	once	veintiuno	
dos	doce	veintidós	
tres	trece	veintitrés	
cuatro	catorce	veinticuatro	
cinco	quince	veinticinco	
seis	dieciséis	veintiséis	
siete	diecisiete	veintisiete	
ocho	dieciocho	veintiocho	
nueve	diecinueve	veintinueve	
treinta	cincuenta	y	
cuarenta	sesenta		

ANNEXE 5 – ETIQUETTES – MOTS POUR LES FORMULETTES

oca	a
toca .	De
tiro	me
porque	oca

la	corriente.
punte	De
tiro	me
en	porque
lleva	punte

dado	tiro
dado	De
a	me
ha tocado.	
	porque

Retrouve l'ordre des phrases

oca	a
toca .	De
tiro	me
porque	oca

dado	tiro
dado	De
a	me
ha tocado .	porque

la	corriente.
punte	De
tiro	me
en	porque
lleva	punte

Retrouve l'ordre des phrases

oca	a
toca .	De
tiro	me
porque	oca

dado	tiro
dado	De
a	me
ha tocado .	porque

la	corriente.
punte	De
tiro	me
en	porque
lleva	punte

ANNEXE 6 – DES EXEMPLES DE RÉALISATION DE JEUX



Source : Site momes.net



Source : pinterest



Source : pinterest