



www.ciel.fr

Jeu pour l'oral

« Les vies antérieures »

Devinez les vies antérieures de vos amis !



www.ateliers-alea.com

*Jeu réalisé par Maïwenn Morvan
avec le soutien de Bruno Jactat*

Objectif pédagogique : Utilisation des temps du passé à l'oral. Travail d'imagination.

Niveau : A2+

Nombre de joueurs : pour des groupes de 3 ou 4 joueurs.

Durée du jeu : environ 15 minutes

Lieu : Salle de classe, chaque groupe joue autour d'une table

Support pédagogique : cartes questions, cartes époques et cartes points

Séquence pédagogique : après avoir vu et compris l'utilisation de l'imparfait.

Règles du jeu :

1- préparation :

- Disposer les cartes questions en une pioche face cachée
- Disposer les cartes points de vie en une pioche face cachée
- Disposer la planche époque au milieu de la table face visible
- Distribuer une carte époque à chaque joueur (les cartes époques fournies sont adaptées à un public européen. Vous pouvez en créer d'autres en fonction des connaissances historiques des joueurs). Chaque joueur conserve sa carte époque et ne la montre pas.

2- déroulement :

- Chaque joueur doit poser des questions au joueur situé à sa gauche.
- A tour de rôle, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur tire une carte et pose la question à son voisin de gauche.
- Celui-ci doit répondre à la question en veillant à ce qu'elle soit logique avec la période mentionnée. Par exemple, si un joueur a vécu au XVII^{ème} siècle, il ne peut pas être mort dans un accident d'avion !
- Tout le monde note (mentalement ou par écrit) les réponses données et essaye de deviner l'époque à laquelle vivait le personnage.
- une fois la question répondue, cette question est remise dans la pioche.
- A chaque fois que c'est le tour à un joueur de piocher une carte question, celui-ci peut décider de ne pas tirer une carte et dire « Vie antérieure ! ». Alors il précise la période à laquelle vivait telle personne qu'il désigne du doigt.
- S'il répond juste il gagne une carte point (de 1 à 3 points au hasard), et le joueur désigné tire une nouvelle carte époque. La carte époque devinée est mise de côté.
- Le jeu continue.
- Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes époque ou quand le temps imparti est terminé.

3- gagnants :

- La personne ayant gagné le plus de points de vie (il additionne les points sur ses cartes points)

Options :

- Pour faciliter le jeu : pour des niveaux plus faibles vous pouvez utiliser le présent historique au lieu de l'imparfait.

Quand vivait-il/elle ?	Dans quel pays vivait-il/elle ?	Quel était son prénom ?	Quel était son nom de famille ?
Quelles étaient ses qualités ?	Quels étaient ses défauts ?	Quelle était sa profession ?	Quelle était sa couleur préférée ?
Avait-il/elle des enfants ? Si oui, précisez.	Etait-il/elle marié(e) ? Si oui, précisez.	A quel âge est-il/elle mort(e) ?	Comment est-il/elle mort(e) ?
Avait-il/elle des animaux ? Si oui, précisez.	Quelle était la couleur de ses cheveux ?	Quelles étaient ses caractéristiques physiques ?	Quelle sorte de vêtements portait-il/elle ?
Quel objet ne le/la quittait jamais ?	Comment se déplaçait-il/elle ?	Qui était son/sa meilleur(e) ami(e) ?	Quelle(s) langue(s) parlait-il/elle ?
Quelle était sa religion ?	Que faisait-il/elle pendant son temps libre ?	Combien de frères et de sœurs avait-il/elle ? et que faisaient-ils/elles ?	De quoi avait-il/elle peur dans la vie ?

1

1

2

3

1

1

2

3

1

1

2

3

1

1

2

3

1

1

2






3

1

1

2

3

<p>A l'époque romaine</p> 	<p>Au XIXème siècle</p> 	<p>Au Moyen-Age</p> 	<p>Au début du XXème siècle</p> 
<p>Pendant la révolution française</p> 	<p>Pendant la renaissance</p> 	<p>A l'époque des pyramides d'Egypte</p> 	<p>A l'époque des Grecs</p> 
<p>Sous le règne de Louis XIV</p> 	<p>A l'époque de Jesus-Christ</p> 	<p>Pendant la 2ème guerre mondiale</p> 	<p>Pendant la préhistoire</p> 

Crédits images : <http://classroomclipart.com/>

Option d'impression 1 :

Si vous le souhaitez, vous pouvez imprimer au dos des cartes « questions » la page suivante avant de découper les cartes.

Option d'impression 2 :

Si vous le souhaitez, vous pouvez imprimer au dos des cartes avec des points (1,2 ou 3 points) la page « points de vie » avant de découper les cartes.

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Question

Points de vie *Points de vie* *Points de vie* *Points de vie*

Points de vie *Points de vie* *Points de vie* *Points de vie*

Points de vie *Points de vie* *Points de vie* *Points de vie*

Points de vie *Points de vie* *Points de vie* *Points de vie*






Points de vie *Points de vie* *Points de vie* *Points de vie*

Points de vie *Points de vie* *Points de vie* *Points de vie*

Option d'impression 3 :

Imprimer cette planche à placer au milieu de la table afin que les élèves puissent s'y référer pour annoncer l'époque qu'ils pensent reconnaître.

Par exemple un élève peut dire : « Je pense que tu vivais au Moyen-âge »

<p>A l'époque romaine</p> 	<p>Au XIXème siècle</p> 	<p>Au Moyen-Age</p> 	<p>Au début du XXème siècle</p> 
<p>Pendant la révolution française</p> 	<p>Pendant la renaissance</p> 	<p>A l'époque des pyramides d'Egypte</p> 	<p>A l'époque des Grecs</p> 
<p>Sous le règne de Louis XIV</p> 	<p>A l'époque de Jesus-Christ</p> 	<p>Pendant la 2ème guerre mondiale</p> 	<p>Pendant la préhistoire</p> 