



**Jeu pour apprendre le français**  
**« Commencez une bonne journée »**  
**REALISATEURS: Ha-Hai-Thuy**  
**(PROFESSEURS DE FRANÇAIS VIETNAMIENS)**

**Objectif pédagogique :** Consolider à raconter une journée

**Nombre de joueurs :** 4 joueurs par groupe – le nombre de groupes dépend de la classe

**Durée :** 15 mn environ

**Niveau :** débutant CECR A1

**Matériel :** pour chaque groupe, il faut une liste d'activités, 2 dés avec les heures et 32 cartes

**Lieu :** dans la salle de la classe, chaque groupe autour d'une table

**Séquence pédagogique :**

Après avoir enseigné à dire l'heure et les activités de la journée

Avant de faire raconter une journée

**Règles du jeu**

**Préparation :**

Chaque groupe de 4 joueurs se place autour d'une table.

Les groupes jouent séparément.

La liste d'activités et les 2 dés sont mis au milieu de la table.

Chaque joueur dispose de 8 cartes en main

**Déroulement**

On tire au sort pour choisir la personne qui a le droit de lancer en premier les dés. Celui-ci va lancer les 2 dés à la fois, décide la couleur du dé sur lequel il va lire l'heure et pose une question aux autres, par exemple : « Le dé rouge, qu'est-ce que vous faites à 7 heures du matin ? ». Le joueur qui donne la bonne réponse le plus vite a le droit de lancer les dés et reçoit la carte sur laquelle est écrite l'activité.

**Attention :**

On peut accepter plusieurs activités mais la réponse acceptée doit être une phrase complète et adaptée à la question posée.

Si la personne qui a bien répondu possède la carte sur laquelle est écrite l'activité, elle la garde pour elle.

Si la personne qui possède la carte sur laquelle est écrite l'activité, n'arrive pas à répondre à la question, elle doit donner la carte à celui qui a trouvé la bonne réponse.

Si quelqu'un donne une bonne réponse en dehors des cartes, il ne reçoit pas de carte mais il a le droit de lancer les dés.

**Objectif :** Au bout de 15 minutes, celui qui dispose du plus de cartes gagne.



www.ateliers-alea.com



www.ateliers-alea.com

2

3

4

5



6



Aller à l'école	Se réveiller	Faire la toilette	Prendre une douche
Faire de la gymnastique	Prendre le petit déjeuner	Dîner	Aller au cinéma
Déjeuner	Sortir	Faire des exercices	Regarder la télé
Ecouter de la musique	Lire un journal	Jouer au tennis	Faire des courses
Rentrer	Dormir	Surfer sur l'Internet	Téléphoner à des amis
Aller à la discothèque	Apprendre le français	Faire la cuisine	Aller à la gare
Jouer au foot	Faire le linge	Aller au théâtre	Prendre le train
Prendre le bus	Se coucher	Se lever	Faire le lit