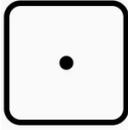
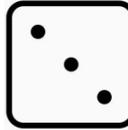
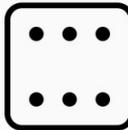
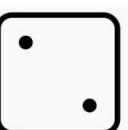
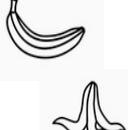
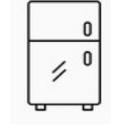
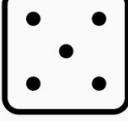
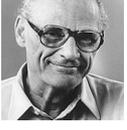


VOCADICE

Death Of A Salesman, Arthurs Miller, 1949

Die #1 ►						
Die #2 ▼						
						
						
						
						
						
						

VOCADICE

Death Of A Salesman, Arthur Miller, 1949

MASTER OF THE GAME or TEACHER'S KEY

- 1,1 : car / the “old chevvy”/ “the studebaker”
- 1,2 : stockings
- 1,3 : house / mortgage
- 1,4 : sportscup
- 1,5 : suitcase
- 1,6 : dollar / dollar / bill / salary / to sell / to buy...
- 2,1 : family / the Loman family
- 2,2 : exam / graduation / university
- 2,3 : maths
- 2,4 : hotel room (in Boston)
- 2,5 : the USA
- 2,6 : Alaska
- 3,1 : Africa
- 3,2 : diamond
- 3,3 : fruit / peel
- 3,4 : rubber-pipe
- 3,5 : road
- 3,6 : elm trees
- 4,1 : well-liked / popular / famous / popularity / fame
- 4,2 : apartment buildings
- 4,3 : seeds / to plant / to grow carrots , peas, ...
- 4,4 : fridge / appliances
- 4,5 : wire-recorder
- 4,6 : flute
- 5,1 : to cry
- 5,2 : death / grave
- 5,3 : memory / reminiscence / past / flashback / to remember / to recall
- 5,4 : flowers / the garden / to plant
- 5,5 : office / Howard's office / Charley's office
- 5,6 : Brooklyn / bridge
- 6,1 : love / love affair
- 6,2 : theater / stage
- 6,3 : New-York
- 6,4 : football
- 6,5 : Arthur Miller
- 6,6 : dream

NOTE AUX UTILISATEURS

Planche pour jouer avec 1 seul dé ou 2 dés sur le thème de :

VOCADICE

Scénario

L'objectif est de réviser notions et lexique abordés en classe et de susciter la prise de parole des élèves. Les élèves disposent de deux dés mais ils peuvent aussi n'utiliser qu'un seul dé.

Chaque joueur (ou chaque équipe) dispose également de jetons de la couleur de l'équipe qu'il/elle peut placer sur les cases une fois leur réponse validée par le maître du jeu désigné (ou par l'enseignant). Si vous n'utilisez pas de jetons, vous pouvez tout simplement convenir d'un code à écrire sur la case validée (un cercle pour une équipe, une croix pour l'autre équipe, etc.)

Chaque joueur ou équipe lance les deux dés à tour de rôle: le premier dé lancé correspond à une ligne, le deuxième dé lancé correspond à une colonne. La case tirée au sort se trouve donc à l'intersection. On peut bien entendu n'utiliser qu'un seul dé que l'on lance 2 fois ...

Les équipes/joueurs doivent produire oralement un énoncé en rapport avec l'illustration qui se trouve sur la case tirée. Si la production est validée, l'équipe/le joueur est autorisé à placer un jeton sur la case. Sinon, la main passe et soit l'autre équipe propose quelque chose pour cette même case, soit l'autre équipe lance les dés.

Le vainqueur est celui qui a placé le plus de jetons à sa couleur sur le plateau, soit au terme d'un temps limité (15-20 minutes), soit lorsque toutes les cases sont recouvertes d'un jeton, soit quand on en arrive à 3, 4 ou 5 jetons, you decide !

On peut imaginer toutes sortes de règles, en fonction du niveau des élèves, de la taille du groupe, des objectifs. On peut aussi fournir un plateau et 2 dés par équipe et laisser les élèves élaborer leurs propres règles du jeu.

Analyse

Une activité ludique de mémorisation ou de révision du lexique.

Un jeu apprécié des élèves qui les encourage à s'exprimer oralement et suscite motivation et coopération.