

VOCADICE

LONDON

Die #1 ►						
Die #2 ▼						

VOCADICE

LONDON

MASTER OF THE GAME or TEACHER'S KEY

- 1,1 : The Bank of England
- 1,2 : The City Hall
- 1,3 : Theatre, The Globe Theatre, London West End
- 1,4 : (Play twice)
- 1,5 : Kensington Palace
- 1,6 : The Pound
- 2,1 : Westminster Abbey
- 2,2 : Big Ben
- 2,3 : The Tate Modern
- 2,4 : St Paul's cathedral
- 2,5 : Hyde Park, Regent's Park
- 2,6 : The Speakers' corner
- 3,1 : (Play twice)
- 3,2 : China Town
- 3,3 : The British Museum
- 3,4 : red bus, double-decker bus
- 3,5 : the Thames river
- 3,6 : Windsor Castle
- 4,1 : The Gherkin
- 4,2 : The British flag, The Union Jack
- 4,3 : The House of Parliament, Westminster
- 4,4 : Buckingham Palace
- 4,5 : The Tower of London
- 4,6 : Nelson's column, Trafalgar Square
- 5,1 : Madame Tussaud's
- 5,2 : Marble Arch
- 5,3 : (play twice)
- 5,4 : The O2 Arena
- 5,5 : black cab, taxi
- 5,6 : Tower Bridge
- 6,1 : The Shard
- 6,2 : The UK, GB
- 6,3 : The London Eye
- 6,4 : The Tate Gallery
- 6,5 : The London Underground
- 6,6 : (play twice)

NOTE AUX UTILISATEURS

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

VOCADICE

LONDON

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.