

Jeu de l'oie des émotions



Niveau : A2-B1

Matériel : un plateau de jeu à imprimer et plastifier ou coller sur carton; un dé, des pions (un par joueur ou par équipe; on peut utiliser des pièces de monnaie, des trombones, des gommes, des bouchons de bouteille plastique, etc)

Compétences visées:

Expression orale; lexique des émotions, donner son avis.

Déroulement:

Former des équipes de 2 à 5 joueurs, installer les pions (traditionnels ou trombones, pièces de monnaie, gommes ou mieux, capsule de bouteilles avec une petite photo du joueur, etc) des joueurs en attente de départ sur le « parc à pions »

Départ:

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le lancé de dés en énumérant à mi-voix les chiffres au fur et à mesure qu'il passe de case en case; quand il est arrivé sur la case correspondant au lancé, le joueur situé à sa droite lui pose une question en relation avec la case correspondant au lancé de dé:

Exemple, le dé lancé par le premier joueur indique 3, le joueur 1 va de case en case en énonçant, un, deux, trois; quand il placé son pion sur la troisième case, le joueur 2, situé à droite du premier joueur pose la question au joueur 1 : « Comment te sens-tu quand tu as les pieds mouillés? » Quand le premier joueur a répondu c'est au joueur 2 de lancer le dé et au joueur 3 de poser la question correspondant au lancer de dés, etc. Quand c'est de nouveau le tour du joueur 1, il part de la case 3 et avance du nombre de cases indiqué par son nouveau lancé.

Chaque réponse permet d'avancer du nombre de cases indiquées par le lancer de dé.

Arrivée:

Le joueur gagnant est celui qui arrive exactement sur la dernière case. Si le nombre affiché par le dé est trop grand, il faut reculer du nombre de cases manquantes.






Remarques :

- Si deux joueurs arrivent successivement sur la même case, le nouvel arrivant doit donner une réponse différente.
- On peut aussi travailler en classe entière, divisée en 2 équipes ou plus en projetant l'image du plateau (on préférera, en ce cas, un dé géant en mousse - la mousse se coupe très bien avec un couteau bien affuté ou mieux avec un couteau électrique - ou en tissu, au dé en ligne, pollué par une surabondance de réclames.

Départ →

2
3
4

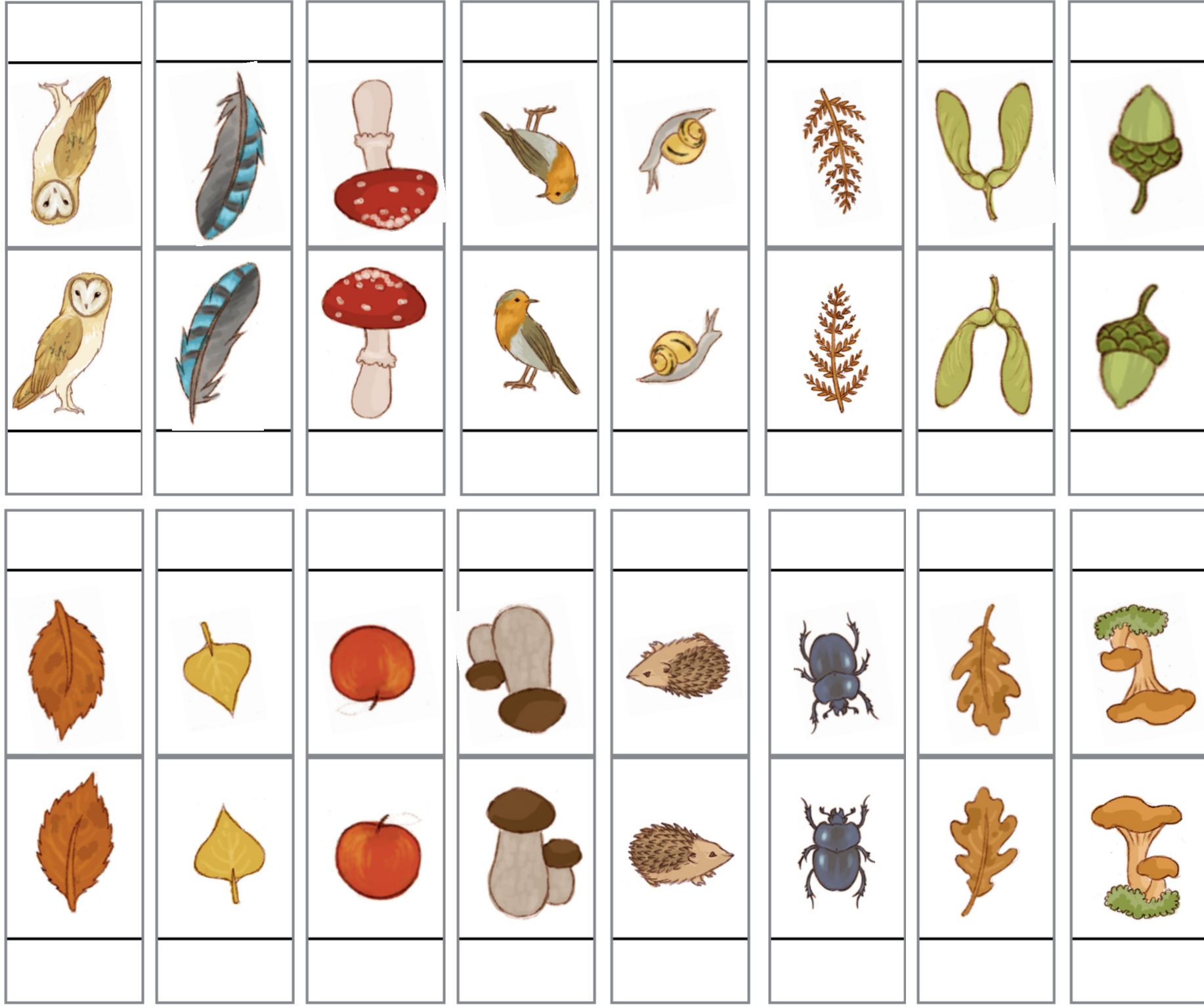
Parc à pions

1 COMMENT TE SENS-TU QUE FAIS-TU QUAND...	2 AVANCE DE 3 CASES	3 Tu vois une araignée 	4 Tes chaussures sont mouillées	5 ton frère est champion du monde de natation	6 Tu pleures en public 	7 RECULE DE 3 CASES	8 
22 tu pars en voyage	23 Tu es en vacances 	24 tu as une mauvaise note après avoir beaucoup étudié	25 RECULE DE 3 CASES	26 Tu as une bonne note à l'école 20/20	27 le printemps est revenu	28 	9 tu dis une bêtise en classe
21 ta grand mère gagne une course de moto	36 Tu apprends une chose que tu ne savais pas	37 ton meilleur ami a dit du mal de toi et en plus c'est faux!	38 avant d'aller chez le dentiste	39 Tu manges ton gâteau préféré 	40 ARRIVÉE !	29 Tu rencontres des gens que tu ne connais pas	10 De nouveau, la soupe est trop salée
20 tu es perdu 	35 	34 tu découvres que tu as un frère et tu ne le savais pas	33 Tu vois une souris 	32 tu apprends que tu as gagné le gros lot à la loterie	31 RECULE DE 2 CASES	30 Tu dors peu 	11 on t'offre le cadeau dont tu rêvais 
19 	18 Avant un examen	17 une personne merveilleuse t'a dit « je t'aime »	16 Tu dois te séparer d'un ami	15 Tu pleures devant un film triste	14 Le concours est difficile mais tu as bien préparé	13 Pendant un tremblement de terre	12 AVANCE DE 3 CASES

jeu de l'oie des émotions

Exemples de pions : Plier à 45° selon le trait central et rabattre les parties blanches à 90° vers l'extérieur)
d'après desdessins d'Amandine Labarre, (voir ses oeuvres sur <https://monscenariosocial.weebly.com>)

des pions...





Le jeu de l'oie des conseils



Vous avez aimé le jeu de l'oie des émotions? Vous allez adorer le jeu de l'oie des conseils. Le jeu déroule des situations diverses, difficiles ou drôles qui suscitent l'émotion chez celui qui les vit.

Jeu en équipe de 3 ou 4:

1- Le jeu va se jouer dans l'équipe de trois ou quatre joueurs de gauche à droite.

Le premier joueur lance le dé.

Le joueur situé à sa droite énonce la situation décrite dans la case (ex. « mes chaussures sont mouillées! ») et ajoute une interrogation de son choix : « Que faire? /Que dois-je faire?/ Qu'est-ce que tu me conseilles?/ Que me conseillez-vous?etc... (Vous aurez donné aux joueurs le petit carton sur lequel est écrite.s la phrase/les phrases à employer).

Pour poser son pion sur cette case le joueur doit répondre à la question en donnant un conseil.

C'est ensuite au joueur qui a posé la question de lancer son dé et au joueur à sa droite de décrire sa situation, etc

2- Le premier joueur lance le dé, chaque joueur de l'équipe doit donner un conseil, sérieux ou non. On note le conseil jugé le meilleur sur une petite fiche. A la fin du jeu, on mélange les fiches et on rejoue une partie dans laquelle on tire au sort une des fiches toutes faites. Celles-ci n'étant pas forcément pertinentes, comique au rendez-vous

Jeu en grand groupe:

L'image du jeu est projetée au tableau ou, très grand format déposée au sol. Les joueurs sont divisés en deux groupes (de part et d'autre de l'image si au sol) . Un animateur - professeur ou élèves - lance le dé* puis annonce clairement le chiffre. et énonce la situation. A tour de rôle, le plus rapidement possible, un joueur de chaque équipe donne un conseil. 5 (10?) secondes de silence entraînent l'échec de l'équipe dont s'est le tour de répondre. Le point va à l'autre équipe. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus grand nombre de points.

* (pour accentuer le caractère ludique on peut fabriquer un très gros dé en mousse)

Déroulement Attention! Le joueur progresse à chaque tour du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé, mais pour gagner il doit arriver exactement sur la case finale ; si , par exemple, le chiffre indiqué est trop grand de 2, il doit reculer de deux cases; le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait réalisé le nombre exact pour tomber sur la dernière case.

Fiches vocabulaire : on peut faire tirer (ou attribuer) à chaque joueur une fiche conseil ou une fiche question

Départ →













1 COMMENT TE SENS-TU QUE FAIS-TU QUAND...	2 AVANCE DE 3 CASES	3 Tu vois une araignée 	4 Tes chaussures sont mouillées	5 ton frère est champion du monde de natation	6 Tu pleures en public 	7 RECULE DE 3 CASES	8 
22 tu pars en voyage	23 Tu es en vacances 	24 tu as une mauvaise note après avoir beaucoup étudié	25 RECULE DE 3 CASES	26 Tu as une bonne note à l'école 20/20	27 le printemps est revenu	28 	9 tu dis une bêtise en classe
21 ta grand mère gagne une course de moto	36 Tu apprends une chose que tu ne savais pas	37 ton meilleur ami a dit du mal de toi et en plus c'est faux!	38 avant d'aller chez le dentiste	39 Tu manges ton gâteau préféré 	40 ARRIVÉE !	29 Tu rencontres des gens que tu ne connais pas	10 De nouveau, la soupe est trop salée
20 tu es perdu 	35 	34 tu découvres que tu as un frère et tu ne le savais pas	33 Tu vois une souris 	32 tu apprends que tu as gagné le gros lot à la loterie	31 RECULE DE 2 CASES	30 Tu dors peu 	11 on t'offre le cadeau dont tu révais 
19 	18 Avant un examen	17 une personne merveilleuse t'a dit « je t'aime »	16 Tu dois te séparer d'un ami	15 Tu pleures devant un film triste	14 Le concours est difficile mais tu as bien préparé	13 Pendant un tremblement de terre	12 AVANCE DE 3 CASES

Parc à pions

- 1 (Blue square)
- 2 (Red circle)
- 3 (Purple diamond)
- 4 (Green circle)

Jeu de l'oie des conseils

Jeu de l'oie des conseils : fiche vocabulaire 1/2

 <p>tu pourrais...</p>	 <p>tu devrais...</p>	 <p>tu as intérêt à...</p>
 <p>le mieux c'est de...</p>	 <p>le mieux ce serait de ...</p>	 <p>Et si tu....</p>
 <p>Dans ton intérêt, tu dois...</p>	 <p>A mon avis...</p>	 <p>Il me semble que...</p>
 <p>Tu dois sans doute...</p>	 <p>Tu devrais, c'est sûr, ...</p>	 <p>L'important c'est ...</p>

Jeu de l'oie des conseils : fiche vocabulaire 2/2

Dans ce cas, il est bon de...



Tu as pensé à ... ?



N'oublie pas de...



À ta place, je...



Fais bien attention à...



N'hésite pas à ...



Tu peux aussi...



As-tu réfléchi à... ?



Et si.... ?



Je crois que, malgré tout...



Il faut quand même...



Comme tu le sais...

