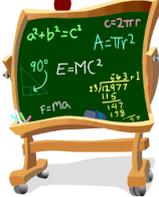


<p>What's this ?</p> 	<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 
<p>Is it a stapler?</p> 	<p>Is it a fountain pen?</p> 	<p>Is it sellotape?</p> 	<p>Is it a paintbox?</p> 
<p>Is it a paintbrush?</p> 	<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 
<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 	<p>Who's this?</p> 	<p>What's this?</p> 
<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 	<p>What's this?</p> 
<p>What's this?</p> 	<p>Is it a ruler?</p> 	<p>Is it a rubber?</p> 	<p>Is it a pen?</p> 

# SNAKES AND LADDERS

**Objectifs :** \_ Rebrassage du lexique choisi ( voir thèmes selon les différentes pistes)

\_ Rebrassage de structures langagières telles que : « Do you... / Are you.../ Have you got...  
What's this ? .../ + mots interrogatifs : where, when, what, who...

**Matériel :** \_ 1 jeu de piste / équipe (2, 3 ou 4 élèves)

\_ 1 dé / équipe

\_ 1 ardoise / équipe

\_ séries de cartes / équipe + cartes vierges pour les réponses + cartes joker

\_ 1 pion / joueur

**Règle du jeu :** Pour chaque thème, 24 cartes ont été élaborées. Les cartes sont triées et empilées en fonction des 6 thèmes : colours, numbers, shapes, at school, about you, do it !

On peut bien sûr fabriquer d'autres séries : food, animals, at home... et modifier alors les plateaux de jeu en conséquence.

Imprimer chaque série de cartes sur du papier couleur correspondant à la couleur figurant sur la piste. Il est ainsi plus facile de s'y repérer et cela est beaucoup moins coûteux que de refaire des cadres de couleur pour chaque carte qui peuvent ainsi être imprimées en noir et blanc (sauf pour la série « colours »)

Pour éviter d'avoir trop de cartes à imprimer, on peut aussi les diviser en trois, de telle sorte que chaque équipe disposera alors de 8 cartes par série (donc seulement 3 jeux de cartes pour 24 élèves). Lors d'une autre partie, on échange avec les autres équipes.

On peut aussi facilement supprimer des cartes ou en contraire en ajouter (par ex, dans la série « numbers », on peut proposer des calculs ; les élèves aiment beaucoup travailler les tables de multiplication en anglais !)

**Variantes :** on peut exiger certaines réponses à l'écrit : le lexique uniquement car il ne faut pas que cela prenne trop de temps.

Les élèves peuvent aussi emprunter une série et s'entraîner seuls.

Le joueur qui commence est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points au lancer du dé.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case, il tire une carte du thème concerné et lit à haute voix la question. Un autre membre de l'équipe l'aide si la question n'a pas été comprise par tous. Afin que chaque joueur puisse participer activement même si ce n'est pas son tour, ce sont les 2 joueurs précédents qui sont chargés de vérifier l'exactitude de sa réponse (les réponses figurent au dos des cartes). On peut aussi par exemple décider que si le joueur n'a pas répondu correctement à la question, un autre joueur (par exemple le suivant) peut gagner une carte joker ou une immunité pour les cases « Go back... / Lose a turn. » s'il donne la bonne réponse.



Avant d'introduire ce jeu et afin de découvrir les différentes cartes, on peut jouer collectivement de la manière suivante : On choisit une série et on constitue 2 équipes. Chaque élève dispose d'une carte : les réponses ne figurent pas encore au dos !!! Lecture à tour de rôle par chaque élève de sa question et validation immédiate par la classe.

On peut ensuite se familiariser avec toutes les cartes et travailler plus spécifiquement l'expression écrite. On répartit les élèves en 6 équipes de 3 ou 4 joueurs. Chaque équipe doit répondre par écrit à chaque question \_ pour la série « Do it ! », on leur demande simplement de traduire l'action \_ L'équipe gagnante sera celle qui aura totalisé le plus de points.

Après validation par l'enseignant, ce sont les élèves qui inscrivent les réponses sur les cartes vierges et qui se chargent de les coller au dos de chaque carte.