

Jeu sur la publicité et l'environnement

I Annoncer aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu (qu'il y a un lot à gagner) et qu'il y a des règles à respecter.

II Former des équipes de 4/5/6 élèves (cela dépend de la classe).

III Présenter les deux enveloppes:

- l'enveloppe avec les éléments linguistiques qu'ils doivent employer pour répondre à la consigne : à chaque élément linguistique, on attribue des points (1, 2 ou 3).
- l'enveloppe avec la consigne (créez un slogan, rappelez l'idée essentielle, parlez de la photo, exprimez un avis personnel, improvisez un mini-dialogue...) et le joker : avec lui, l'équipe gagne 4 points et ne doit pas respecter une consigne pour jouer.

IV Les règles du jeu :

- À chaque tour, chaque équipe doit tirer 8 éléments linguistiques et une consigne.
- Le professeur leur propose un document : affiche publicitaire, spot radio, spot télé... L'idéal est de proposer des supports et des thèmes différents.
- Chaque équipe doit participer, en respectant la consigne et en employant les éléments linguistiques.
- Le professeur met un sablier (ou il met deux ou trois fois le sablier si les élèves jouent pour la première fois) pour donner une indication de temps.
- Le professeur est la personne qui fait intervenir chaque équipe à son tour (pour que ce ne soit pas toujours l'équipe la plus rapide qui commence en premier).
- Si l'équipe n'emploie pas tous les éléments linguistiques, il les gardera et pourra les utiliser au tour suivant.
- Si une équipe demande de l'aide au professeur pour un mot de vocabulaire, pour la forme d'un verbe..., l'équipe perd 2 points.
- Si l'équipe n'emploie pas correctement l'élément linguistique, il ne gagne pas le point.
- Si un membre de l'équipe ne participe pas au jeu ou parle français, son équipe perd 2 points.
- L'équipe qui gagne le plus de points remporte la partie.

V Donner aux élèves à la fin du jeu la photocopie avec les éléments linguistiques et les consignes pour qu'ils les utilisent à nouveau à la maison. (Document Word).

LAS CONSIGNAS

Cread otro eslogan y justificadlo.	Imitad el eslogan, justificando vuestra elección.	Expresad una opinión personal
Dad dos argumentos para convencer	Hablad de la foto	Recordad la idea esencial
Dad 3 ejemplos precisos para ilustrar el tema del documento	Recordad una idea del texto o del audio	Improvisad un diálogo de 3 o 4 réplicas