

Comment ça va ?





Niveau

Comment ça va ? s'adresse aux apprenants ayant un niveau A2 / B1 du Cadre Européen Commun de Référence. Il s'agit d'un précieux instrument didactique pour le groupe-classe qui peut être utilisé aussi à la maison entre amis. Il s'agit d'un jeu d'équipe.

Objectifs linguistiques

- Introduire ou réviser le lexique lié au corps humain et à la santé.
- Vérifier les connaissances concernant l'alimentation, les bonnes habitudes quotidiennes.
- Comprendre de simples exercices de gymnastique.

Matériel

Le jeu **Comment ça va ?** est composé d'un :

- planche de jeu con plateau de jeu
- dé numéroté
- dé aux faces colorées (jaune, bleue, orange, violette, rouge, verte)
- jeu de 132 cartes divisées en six catégories
- livret explicatif

Le plateau de jeu est un parcours amusant de 100 cases.

Les cases avec les comprimés te permettent d'avancer sur la planche de jeu.

Les cases avec les capsules te permettent d'avancer ou de reculer sur la planche de jeu.

Les étoiles te font passer un tour.

Les cases de gym te font faire des mouvements avant de poursuivre le jeu.

Pour la présentation ou la révision du lexique du corps humain on peut utiliser le **retro de le plateau de jeu** et, avec des post-it, demander aux apprenants de placer les mots à la bonne place.





Règles du jeu

Disposer le plateau de jeu sur la table, construire les deux dés et diviser les cartes selon les couleurs.

Le joueur le plus jeune commence à jouer en lançant le dé coloré.

Le jeu procède en sens horaire.

Le chef de l'équipe adverse pioche une carte de la couleur correspondant au dé :

- **carte jaune** : un joueur de l'équipe adverse, sans la montrer au reste de l'équipe, montre la carte au joueur qui doit **dessiner l'élément illustré** et le faire deviner à son équipe. L'équipe a au maximum trois tentatives.
- **carte verte** : le joueur doit **mimer un état de santé** et le reste de son équipe doit le deviner. L'équipe a au maximum trois tentatives.
- **carte bleue** : un joueur de l'équipe adverse montre la carte et le joueur doit **dire le nom** de la partie du corps humain illustrée.
- **carte orange** : le joueur doit **répondre à une question à choix multiple** lue par un joueur de l'équipe adverse.
- **carte rouge** : le joueur doit **répondre vrai ou faux** à des informations sur la santé lues par un joueur de l'équipe adverse.
- **carte violette** : un joueur de l'équipe adverse doit demander au joueur **qui soigne quoi**.

La réponse exacte est signalée sur la carte pour faciliter la tâche des joueurs sauf pour ce qui est des cartes bleues (dans ce cas ils devront consulter le livret explicatif où sont reportés les illustrations et les mots).

En cas de réponse exacte, le joueur a le droit de lancer le dé numéroté et d'avancer sur la planche de jeu selon le nombre obtenu. Si son pion tombe dans une case particulière, il doit faire ce qui lui est demandé.

En cas de mauvaise réponse, le joueur ne lance pas le dé numéroté et n'avance pas sur la planche de jeu.

Pour gagner, il faut arriver au bout du parcours en premier.





**la tête /
le visage**



**les
cheveux**



le front



l'œil



le nez



la joue



l'oreille



la bouche



la langue



les dents



les lèvres



le menton



le col



l'épaule



le bras





le coude



le poignet



la main



le doigt



l'ongle



la poitrine



le ventre



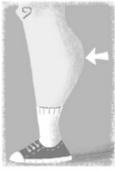
le dos



la jambe



le genou



le mollet



la cheville



le pied



les orteils



le talon





Jeux et activités didactiques

1 Lis et dessine

L'enseignant ou le chef de groupe mélange les cartes sur le corps humain et forme deux équipes adverses. Un membre de l'équipe A pioche une carte et la montre à un membre de l'équipe B qui doit dessiner au tableau la partie du corps indiquée sur la carte afin que ses camarades devinent de quoi il s'agit. S'ils donnent la bonne réponse, ils gagnent la carte. Dans le cas contraire il faut remettre la carte dans le jeu. L'équipe qui réussit à gagner le plus de cartes gagne la partie.

2 Jeu de mémoire

L'enseignant ou le chef de groupe retourne les cartes des médicaments/soins et des symptômes/maladies sur la table. Chacun leur tour, les joueurs doivent retourner deux cartes. S'ils réussissent à associer un médicament/soin à un symptôme/une maladie, ils gagnent les cartes. Dans le cas contraire ils doivent les remettre à leur place et mémoriser où se trouvent ces cartes. Bien sûr plusieurs solutions sont possibles et si un joueur se souvient de deux médicaments/soins pour soigner le même problème de santé, il peut gagner les trois cartes. Mais s'il commet une erreur, il doit les laisser toutes à leur place. C'est à l'enseignant de décider si l'association est correcte ou pas.

3 Jeu du Pourquoi ?

Les cartes rouges Vrai/Faux donnent la possibilité d'approfondir certaines affirmations : l'enseignant ou le chef de groupe peut stimuler les joueurs à faire une recherche sur des thèmes spécifiques concernant la vie quotidienne (alimentation, bonnes et mauvaises habitudes, nouvelles technologies).

4 Jeu de rôle aux urgences

L'enseignant ou le chef de groupe forme des couples *médecin-patient*. Au tableau, il recopie des phrases à utiliser pour écrire des dialogues et mettre en scène un petit sketch en classe.

Il fait tirer au sort une partie du corps au *patient* avec un ou deux symptômes/maladies. Il fait tirer au sort un ou deux médicaments/soins au *médecin*.





Voilà quelques exemples :

Le médecin	Le patient
Bonjour Madame/Monsieur, comment allez-vous ?	Docteur, je n'en peux plus, j'ai mal à...
Qu'est-ce qui vous amène ?	Je suis très fatigué(e).
Qu'est-ce qui vous arrive ?	Je ne supporte pas la douleur à...
Que se passe-t-il exactement ?	Je ne me sens pas bien Docteur.
Où avez-vous mal ?	J'ai/Je suis... depuis x jours.
Pouvez-vous décrire les symptômes ?	Merci Docteur, je vais à la pharmacie acheter...
Alors, je vous fais une ordonnance. Je vous prescris...	Au revoir Docteur, bonne journée.
Vous devez prendre ... x fois par jour, x le matin, x à midi et x le soir.	
Prenez soin de vous !	
Bonne journée, au revoir Madame/Monsieur.	



95908 - Comment ça va ? - (V33707)

Comment ça va ?

de Joy Olivier et Dominique Guillemant

© 2016 ELI s.r.l.
B. P. 6 – 62019 Recanati – Italie
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Direction artistique : Letizia Pignini
Rédaction : Gigliola Capodaglio
Responsable de Production : Francesco Capitano
Conception graphique et mise en page : Studio Cornell
Illustrations: Luca Poli

Imprimé en Italie par Tecnostampa Pignini Group Printing Division - Loreto-Trevi
ISBN 978-88-536-2277-8

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie ou autre, est formellement interdite - même pour un usage didactique ou personnel - sans autorisation des auteurs et des éditeurs.