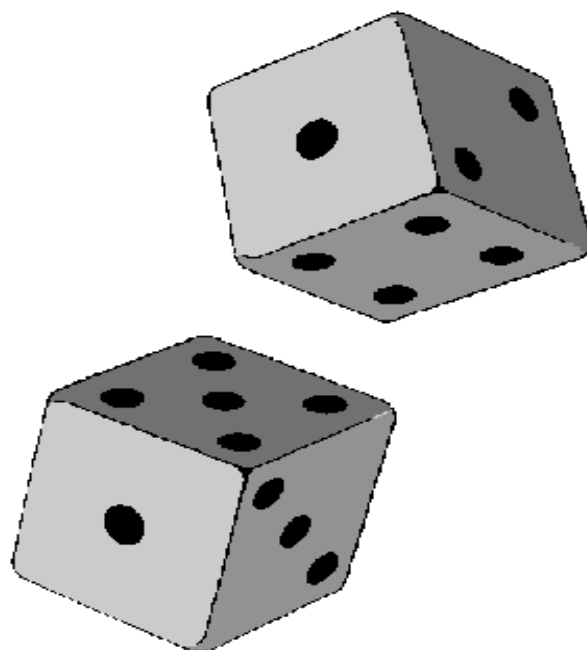


# FRANCO-JEU

---



---

## Guide



Ministère  
de l'Éducation  
de la Saskatchewan

Adapté pour les écoles de la Saskatchewan  
1998

Nova Scotia



Ministère de  
l'Éducation

1999

**S102.18**

TEACHING MATERIALS  
*From the*  
STEWART RESOURCES CENTRE



---

**Champ d'expérience :** Les langues/La francophonie dans le monde.

**Sujet à développer :** Franco-jeu

**But expérientiel :** L'élève créera un jeu basé sur les francophones.

---

## TABLE DE MATIÈRES

|   | Page |
|---|------|
| <b>ÉTAPES SUGGÉRÉES AFIN D'ATTEINDRE LE BUT</b>                           |      |
| I. Contextualiser l'unité et son but expérientiel. ....                   | 11   |
| II. Se renseigner sur des francophones célèbres. ....                     | 14   |
| III. Se renseigner sur des jeux. ....                                     | 24   |
| IV. Inventer un jeu. ....   | 31   |
| V. Réfléchir aux expériences vécues dans cette unité. ....                | 33   |
| <b>ANNEXES</b>  |      |
| 1 Document sonore : Jeux et cultures (fiche 3) ....                       | 37   |
| 2 Évaluation formative - Grille d'observation. ....                       | 38   |
| 3.1 Langues du monde ....   | 39   |
| 3.2 Qui sont les francophones ? ....                                      | 40   |
| 4 Ce que je sais des langues du monde ....                                | 41   |
| 5 Document sonore : Natalie enquête (fiche 8) ....                        | 42   |
| 6.1 Les arts et la littérature ....                                       | 45   |
| 6.2 Les sciences et la technologie ....                                   | 46   |
| 6.3 Les inventions, les entreprises, les explorations ....                | 47   |
| 6.4 La politique / La musique, le cinéma, la danse. ....                  | 48   |
| 7 Transparent - Table de jeu - Franco-Trivia ....                         | 49   |
| 8 Le déroulement de Franco-Jeu ....                                       | 50   |
| 9 Document sonore : La motivation d'un inventeur (fiche 20) ....          | 51   |
| 10 Document sonore : Des jeunes racontent leur motivation (fiche 26) .... | 53   |
| 11 Le jeu de Natalie et d'André. ....                                     | 54   |
| 12 Fiche d'évaluation pour le projet final. ....                          | 55   |
| 13 Franco-Jeu - L'évaluation. ....  | 56   |
| <b>ACTIVITÉS D'ÉVALUATION</b>   |      |
| Évaluation sommative  |      |
| Test de compréhension écrite ....   | 59   |
| Test de connaissances générales ....                                      | 60   |
| Tests de compréhension orale ....   | 61   |

**LA CASSETTE**

| LE NOM DE L'ACTIVITÉ                 | L'ACTIVITÉ SUR LA CASSETTE | CAHIER D'ACTIVITÉS | TEXTE ENREGISTRÉ |
|--------------------------------------|----------------------------|--------------------|------------------|
| Jeux et cultures                     | Activité 4                 | Fiche 3            | Annexe 1         |
| Des jeunes racontent leur motivation | Activité 6                 | Fiche 26           | Annexe 10        |
| Nathalie enquête                     | Activité 18                | Fiche 8            | Annexe 5         |
| La motivation d'un inventeur         | Activité 22                | Fiche 20           | Annexe 9         |

**EVALUATION SOMMATIVE**

Document sonore IV : Portrait de Chris Haney et Scott Abbott, les inventeurs de Trivial Pursuit



## OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Champs d'expérience : Les langues/La francophonie dans le monde

Sujet à développer : Franco-jeu

But expérientiel : L'élève créera un jeu basé sur les francophones.

| ÉTAPE | COMMUNICATIF / EXPÉRIENTIEL  | CULTURE   | FORMATION LANGAGIÈRE GÉNÉRALE   | LANGUE  |
|-------|--|---|---|---|
| I.    | L'élève pourra identifier les étapes pour atteindre le but expérientiel.   | L'élève pourra identifier des jeux qui se relient à des cultures spécifiques.<br><br>L'élève identifiera le nombre de francophones, d'anglophones et d'allophones dans la classe. | L'élève réfléchira à ses compétences et à ses besoins dans le contexte du projet final.   | L'élève pourra se servir correctement des expressions : <ul style="list-style-type: none"> <li>• je préfère...</li> <li>• j'aime mieux...</li> <li>• mon jeu préféré est...</li> <li>• je n'aime pas...</li> </ul>  |
| II.   | L'élève pourra formuler des questions pour une partie de Franco-Trivia.<br><br>L'élève pourra discuter des points forts et des points faibles de ce jeu. | L'élève sera sensibilisé au grand nombre de pays où l'on parle le français comme langue maternelle ou langue officielle.  | L'élève se sensibilisera à l'existence d'accents et de lexiques régionaux différents dans toutes les langues, y compris l'anglais.<br><br>L'élève réfléchira aux stratégies utilisées pour repérer les détails recherchés dans un document. | L'élève pourra se servir correctement des prépositions qui précèdent un lieu.<br><br>L'élève pourra formuler les questions.<br><br>L'élève pourra utiliser le passé composé.<br><br>L'élève pourra utiliser les pronoms possessifs.   |
| III.  | L'élève discutera des avantages et des désavantages de jouer à certains jeux.<br><br>L'élève pourra discuter du rôle du jeu dans la vie.                 | L'élève prendra conscience de modèles à imiter pour le déroulement d'un jeu.  | L'élève pourra identifier des jeux qui sont pratiqués par des personnes de divers âges dans notre société.  | L'élève se servira des structures : <ul style="list-style-type: none"> <li>∃ "Il est défendu de" + infinitif</li> <li>∃ "Il est permis de" + infinitif</li> <li>∃ "Si" + présent + présent</li> </ul> <p>Les expressions impersonnelles : "Il faut... ; il est nécessaire de..."</p> <p>Les conjonctions : "Enfin ; pendant que"</p> <p>Les adverbes réguliers : " premièrement ; finalement"</p> |

| ÉTAPE | COMMUNICATIF /<br>EXPÉRIENTIEL                                | CULTURE  | FORMATION LANGAGIÈRE<br>GÉNÉRALE  | LANGUE  |
|-------|---|--|---|---|
| IV.   | L'élève créera un jeu.  | L'élève incorporera ses connaissances de la francophonie au jeu. | L'élève prendra conscience de modèles à imiter pour le déroulement d'un jeu.<br><br>L'élève réfléchira aux critères d'efficacité pour évaluer les présentations et les itinéraires. | L'élève pourra utiliser : <ul style="list-style-type: none"> <li>• le passé composé</li> <li>• les pronoms possessifs</li> <li>• des structures : "Il est défendu de" + infinitif ; "Il est permis de" + infinitif</li> <li>• "Si" + présent + présent</li> <li>• les expressions impersonnelles : "Il faut..., il est nécessaire de..."</li> <li>• les conjonctions : "enfin, pendant que"</li> <li>• les adverbes réguliers : "premièrement, finalement"</li> </ul> |
| V.    | L'élève pourra suggérer des changements à apporter à l'unité. |  | L'élève réfléchira à son apprentissage.   |   |

---

## 1. CONTEXTUALISER L'UNITÉ ET SON BUT EXPÉRIENTIEL

### OBJECTIF COMMUNICATIF-EXPÉRIENTIEL

L'élève pourra identifier les étapes pour atteindre le but expérimentiel.

### OBJECTIF CULTUREL

L'élève pourra identifier des jeux qui se relient à des cultures spécifiques.

L'élève identifiera le nombre de francophones, d'anglophones et d'allophones dans la classe.

### OBJECTIF GÉNÉRAL DE FORMATION LANGAGIÈRE

L'élève réfléchira à ses compétences et à ses besoins dans le contexte du projet final.

### OBJECTIF LINGUISTIQUE

L'élève pourra se servir correctement des expressions :

- je préfère...
- j'aime mieux...
- mon jeu préféré est...
- je n'aime pas...

### RESSOURCES NÉCESSAIRES

Fiche 1 : Ce que je vais trouver dans cette unité.

Fiche 2 : Ce que je sais déjà.

Fiche 3 : Jeopardy - Jeux et cultures

Annexe 1 : Document sonore : Jeux et cultures (fiche 3).

## DÉROULEMENT PÉDAGOGIQUE

### 1. Parler des jeux

Commencer à discuter des jeux avec la classe. Utiliser les questions suivantes :

- Qui aime jouer à des jeux ?
- Pourquoi aimes-tu jouer à des jeux ?
- Quel est ton jeu préféré ?
- Pourquoi aimes-tu ce jeu ?
- Quel jeu est-ce que tu n'aimes pas ?

Noter la différence entre un sport et un jeu de société.

---

## 2. Discuter du but expérientiel de l'unité et des étapes nécessaires pour l'atteindre

Indiquer aux élèves que dans cette unité, ils vont créer, en petits groupes, un jeu basé sur la francophonie, et plus spécifiquement sur les contributions importantes faites par certains francophones (de leur région ou d'ailleurs) dans divers domaines tels que :

- les beaux-arts et la littérature
- les sciences et la technologie
- les sports
- les inventions, les entreprises et les explorations
- la politique
- la musique, le cinéma, la danse

Ils vont présenter leurs jeux à la classe. La classe va évaluer les jeux et choisir le meilleur de la classe.

*Il est possible d'avoir un concours entre plusieurs classes dans une école ou dans une région.*

Demander aux élèves de prévoir le contenu de cette unité en cochant les éléments qu'ils pensent importants pour réussir le projet final : la **fiche 1 : Ce que je vais trouver dans cette unité.**

Indiquer les étapes suggérées dans la table des matières.

## 3. Réfléchir à ce que nous allons faire dans cette unité

Expliquer aux élèves que la qualité des jeux qu'ils vont créer, en petits groupes de trois ou quatre personnes, dépendra des efforts de coopération de chaque membre des groupes.

Le projet implique des habiletés d'organisation, de la recherche, des habiletés en communication et des talents créateurs. Leur assurer qu'ils ont déjà beaucoup de connaissances et d'expériences qui peuvent les aider. Leur demander de réfléchir aux expériences et aux habiletés qu'ils ont déjà acquises en faisant la **fiche 2 : Ce que je sais déjà.**

Faire une mise en commun. Mettre l'emphase sur le fait que les habiletés d'enfance ne disparaissent pas. Tout le monde a de l'imagination même si tout le monde ne s'en rend pas compte.

## 4. Préciser la définition d'une francophone

Faire un remue-méninges des jeux populaires qu'ils connaissent et qui sont liés à d'autres groupes ethniques.

---

Leur demander de regarder la **fiche 3 : Jeopardy - Jeux et cultures**. Leur demander de cocher les jeux qu'ils connaissent.



Puis leur demander d'écouter la description de cinq jeux et de les apparier à leur pays d'origine.

Leur demander aussi de noter la langue parlée dans les pays d'origine.

Voir la transcription du texte enregistré dans l'**Annexe 1**.

Vérifier les appariements et les langues parlées.

### **Ressource supplémentaire**

*En Direct 1*, p. 9 (l'article "L'origine de certains sports") pour discuter l'origine des jeux.

Demander aux élèves quelle est leur langue maternelle.

Leur indiquer ce qui suit :

- si la première langue d'une personne est l'anglais, cette personne est anglophone ;
- si la première langue est le français, elle est francophone ;
- si la langue maternelle n'est ni l'anglais ni le français, elle est allophone.

Faire découvrir le nombre de francophones, d'anglophones et d'allophones dans la classe.

Demander aux élèves (en groupes de trois personnes) d'identifier l'influence des francophones dans leur communauté ou dans leur région ; par exemple :

- les noms de rues
- les noms de compagnies
- les noms de villes

Connaissent-ils des francophones qui vivent dans la région ? En dresser une liste qui servira peut-être de liste de ressource pour les élèves qui orienteront leur projet sur les francophones de leur région.

---

## II. SE RENSEIGNER SUR LES FRANCOPHONES CÉLÈBRES

### OBJECTIF COMMUNICATIF-EXPÉRIENTIEL

L'élève pourra formuler des questions pour une partie de Franco-Trivia.

L'élève pourra discuter des points forts et des points faibles de ce jeu.

### OBJECTIF CULTUREL

L'élève sera sensibilisé au grand nombre de pays où l'on parle le français comme langue maternelle ou langue officielle.

### OBJECTIF GÉNÉRAL DE FORMATION LANGAGIÈRE

L'élève se sensibilisera à l'existence d'accents et de lexiques régionaux différents dans toutes les langues, y compris l'anglais.

L'élève réfléchira aux stratégies utilisées pour repérer les détails recherchés dans un document.

### OBJECTIF LINGUISTIQUE

L'élève pourra se servir correctement des prépositions qui précèdent un lieu.

L'élève pourra formuler les questions.

L'élève pourra utiliser le passé composé.

L'élève pourra utiliser les pronoms possessifs.

### RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Fiche 4 : Ce que je sais des langues du monde
- Fiche 5 : Sur la piste des francophones
- Fiche 6 : Le sommet de la francophonie
- Fiche 7 : Découvre le Canada français d'un océan à l'autre
- Fiche 8 : Natalie enquête
- Fiche 9 : On joue au Franco-Trivia
- Fiche 10 : Feuille de référence : Les prépositions et les lieux
- Fiche 11 : Où dans le monde
- Fiche 12 : Feuille de référence : Les questions
- Fiche 13 : On joue au Franco-Trivia
- Fiche 14 : Feuille de référence : Le passé composé
- Fiche 15 : Le trivia au passé

---

|              |   |
|--------------|---|
| Fiche 16 :   | Feuille de référence : Pour jouer une partie d'un jeu |
| Fiche 17 :   | Réflexion   |
| Fiche 18 :   | Les pronoms possessifs                                |
| Fiche 19 :   | Qui a fait quoi ?                                     |
| Fiche 20 :   | La motivation d'un inventeur                          |
| Fiche 21 :   | On fait de la recherche                               |
| Annexe 2 :   | Évaluation formative                                  |
| Annexe 3.1 : | Langues du monde                                      |
| Annexe 3.2 : | Qui sont les francophones ?                           |
| Annexe 4 :   | Ce que je sais des langues du monde                   |
| Annexe 5.1 : | Document sonore : Natalie enquête                     |
| Annexe 6.1 : | Les arts et la littérature                            |
| Annexe 6.2 : | Les sciences et la technologie                        |
| Annexe 6.3 : | Les inventions, les entreprises, les explorations     |
| Annexe 6.4 : | La politique/la musique, le cinéma, la danse          |
| Annexe 7 :   | Transparent : Table de jeu - Franco-Trivia            |
| Annexe 8 :   | Le déroulement de Franco-Jeu                          |
| Annexe 9 :   | Document sonore : La motivation d'un inventeur        |

## DÉROULEMENT PÉDAGOGIQUE

### 5. Identifier des pays et des régions francophones

- a. Demander aux élèves de faire appel à ce qu'ils savent des langues du monde, en complétant le pré-test (une activité de pré-lecture) dans la **fiche 4 : Ce que je sais des langues du monde**. Leur demander de travailler en partenaires pour vérifier leurs connaissances en consultant le document à l'**Annexe 3.1**.

Faire une mise en commun en mettant l'accent sur l'**objectif général de la formation langagière générale** :

Faire ressortir les stratégies qu'ils ont utilisées pour trouver leurs réponses en leur demandant :

- où ils ont trouvé la bonne réponse ;
- s'ils ont dû lire tout le texte pour trouver la réponse ;

- 
- quelles questions n'exigent presque aucune compréhension du texte ?

*Noter : On peut utiliser Annexe 2 pendant l'unité pour évaluer le travail en groupe.*



---

### Corrigé : Fiche 4

- |               |       |                  |
|---------------|-------|------------------|
| 1. 3,000      |       | 3. une quinzaine |
| 2. l'allemand | No. 7 | 4. six langues   |
| l'anglais     | No. 2 |                  |
| l'arabe       | No. 5 |                  |
| le chinois    | No. 1 |                  |
| l'espagnol    | No. 4 |                  |
| le français   | No. 6 |                  |
| le russe      | No. 3 |                  |

- b. Rappeler la définition d'un francophone. Demander aux élèves de prévoir la définition de la francophonie. [**Réponse** : la francophonie comprend tous les pays et toutes les régions où la langue maternelle de la plupart de la population est le français.]

Diviser la classe en petits groupes pour faire un remue-méninges des pays et des régions francophones dans le monde. Faire une mise en commun au tableau. Leur demander de vérifier leur choix avec l'**Annexe 3.2**.

Leur demander de bien situer leur choix sur la "carte" de la **fiche 5 : Sur la piste des francophones**. (Les élèves peuvent se servir des cartes du monde ou de l'**Annexe 4** pour vérifier leur travail.)

**Langue** : Noter au tableau la question : Quel drapeau voit-on...

- à Paris ?
- au Maroc ?
- en Belgique ?
- aux Seychelles ?

Faire ressortir la règle pour les prépositions qui précèdent le nom d'un lieu.

- c. Activité supplémentaire :

Expliquer aux élèves qu'ils doivent travailler avec un partenaire pour faire un résumé des documents qui se trouvent à gauche de l'**Annexe 3.2**. Heureusement, un de leurs amis l'a déjà fait comme devoir. Il ne lui reste que quatre petites phrases, (voir la **fiche 6 : Le sommet de la francophonie**). Mais ces quatre brins d'informations représentent les détails les plus importants des documents. Il s'agit de les décoder en lisant les documents.

Commencer en soulignant le vocabulaire dans l'article. Décider l'ordre d'importance de l'information. Ensemble ou en petits groupes, écrire 4 phrases courtes qui présentent ces quatre idées.

---

---

*Note : Évaluer le travail coopératif des élèves à l'aide de la Grille d'observation - Annexe 2.*

Vérifier leurs résumés.

- d. Faire réinvestir la règle pour les prépositions qui précèdent le nom d'un lieu dans un devoir - la **fiche 7 : Découvre le Canada français d'un océan à l'autre.**

Il s'agit de deviner dans quelle province on trouve chacun des drapeaux illustrés.

Ces drapeaux symbolisent les communautés francophones dans huit provinces différentes du Canada.

Vérifier l'exactitude des réponses le lendemain.

**Corrigé : Fiche 7**

- |  |                    |
|--|--------------------|
| 1. en Alberta  | 5. en Ontario      |
| 2. en Colombie-Britannique   | 6. en Saskatchewan |
| 3. au Québec   | 7. au Manitoba     |
| 4. en Nouvelle-Écosse<br>au Nouveau-Brunswick<br>à l'Île-du-Prince-Édouard |                    |

- e. Comme activité supplémentaire de compréhension orale, faire entendre trois francophones provenant de différents pays ; Natalie les questionne sur la situation du français dans leur pays.

Avant de passer la cassette, faire voir la liste de questions dans la **fiche 8 : Natalie enquête.** (Voir la transcription à l'**Annexe 5.**) Leur demander de choisir, à l'aide d'un partenaire, les cinq qu'ils pensent les plus intéressantes à poser. Faire écouter la première entrevue et leur demander de noter les numéros des questions posées par Natalie.

Faire une mise en commun.

Faire écouter une deuxième fois pour repérer les détails requis pour compléter la partie C de la fiche.

Demander aux élèves s'ils ont remarqué une différence dans la manière de s'exprimer des trois personnes (leur accent). Leur demander ensuite d'y réfléchir en répondant à la partie D de la fiche.

Faire remarquer les différences régionales d'accent chez nous :

---

Ex. : Les gens du sud de la Nouvelle-Écosse parlent de manière différente des gens du Cap-Breton et de Terre-Neuve.

Faire remarquer que ce n'est pas seulement l'accent qui est différent mais souvent le lexique, par exemple,

- "a-bun-a-bread" au Cap-Breton = "loaf of bread" ailleurs.
- "un gobelet" à Pubnico = "un verre" ailleurs.

Demander aux élèves d'indiquer d'autres régionalismes, surtout ceux de chez eux.

## 6. Préciser les contributions de quelques francophones

*Note : Pendant cette partie de l'unité on peut jouer à un jeu de "20 Questions" ou "Qui suis-je ?" avec les noms de francophones connus. Voir la liste des ressources aux annexes 6.1, 6.2, 6.3 et 6.4 pour vous aider.*

Afficher ces listes dans la salle de classe pour aider les élèves.

(Il est à noter que les élèves ne sont pas limités à ces listes ; elles ne servent que de suggestions au besoin.)

- a. Indiquer aux élèves qu'on va modéliser un jeu facile de Trivia en utilisant des questions anecdotiques, le Franco-Trivia, qu'ils vont préparer eux-mêmes à l'aide de six documents présentés dans la **fiche 9 : On joue au Franco-Trivia**. Il s'agit de lire à propos des contributions de six francophones dans les domaines suivants :

- la politique • ? la littérature
- le théâtre ? l'entrepreneuriat
- les sports ? les inventions

Pour faire cette activité, les élèves doivent être capables de bien former des questions en utilisant le passé composé des verbes et quelquefois l'imparfait. Le professeur pourrait se servir des activités qui suivent pour renforcer ces habiletés.

- i. **Fiche 10 : Feuille de référence : Les prépositions et les lieux** et **Fiche 11 : Où dans le monde** (pour renforcer les prépositions qui précèdent le nom d'un lieu).

Comme activité supplémentaire les élèves pourraient faire des recherches sur la date de naissance de quelques francophones célèbres et les communiquer à la classe en utilisant l'expression : il est né... ou elle est née...

- ii. **Fiche 12 : Feuille de référence : Les questions** et **Fiche 13 : On joue au**

---

**Franco-Trivia** (pour renforcer les mots interrogatifs et la façon de former une question à l'inversion).

---

**Corrigé : Fiche 13**

Partie A

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. Qui     | 6. Pourquoi |
| 2. quelle  | 7. Quel     |
| 3. Quand   | 8. Comment  |
| 4. Combien | 9. Où       |
| 5. combien | 10. Qu'     |

Partie B (les réponses aux questions anecdotiques)

- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| 1. 1992         | 6. Nouveau-Brunswick |
| 2. hockey       | 5. Oui               |
| 3. la motoneige |                      |

Comme activité supplémentaire les élèves pourraient faire des recherches pour répondre aux cinq questions anecdotiques qu'ils ont transformées en questions par inversion.

- iii. **Fiche 14 : Feuille de référence : Le passé composé** et **fiche 15 : Le trivia au passé** (pour renforcer la formation du passé composé à la troisième personne).

**Corrigé : Fiche 15**

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 1. a fait     | 6. a changé     |
| 2. a vendu    | 7. a pratiqué   |
| 3. a créé     | 8. a gagné      |
| 4. a joué     | 9. a participé  |
| 5. a organisé | 10. ont inventé |

Comme activité supplémentaire, les élèves pourraient préparer quelques questions anecdotiques en utilisant l'inversion avec le passé composé.

**RESSOURCE SUPPLÉMENTAIRE**

*Communication Plus* 3, pp. 38-40 pour encore pratiquer l'interrogation au sujet des francophones.

- b. Retourner maintenant au jeu de Franco-Trivia et demander aux élèves de préparer des questions anecdotiques au sujet des francophones mentionnés.

Diviser la classe en deux équipes A et B.

Chaque équipe sera responsable de préparer les questions à poser à ses adversaires.

Pour faciliter la tâche, former trois sous-groupes dans chaque équipe. Les sous-

---

---

groupes s'occuperont de deux textes chacun, par exemple :

---

| Équipe A     | Textes | Équipe B     |
|--------------|--------|--------------|
| Groupe No. 1 | 1, 2   | Groupe No. 1 |
| Groupe No. 2 | 3, 4   | Groupe No. 2 |
| Groupe No. 3 | 5, 6   | Groupe No. 3 |

Souligner la nécessité de poser des questions très claires, sans aucune ambiguïté. Demander aux sous-groupes de noter leurs questions (avec réponses) à la première page de la **fiche 9 : On joue au Franco-Trivia**. Il s'agit de garder un original pour vérifier rapidement l'exactitude des réponses des adversaires.

Les membres de chaque équipe pourraient s'évaluer entre eux avant de rédiger la bonne copie.

*Note : Cette activité se prête à une évaluation formative. Voir la Grille d'observation dans l'Annexe 2.*

Distribuer des bouts de papier aux sous-groupes pour qu'ils en fassent des cartes-questions individuelles.

Ramasser les six paquets de questions destinées à l'Équipe A et les six paquets de questions pour l'Équipe B.

## 7. Le déroulement du jeu Franco-Trivia

Faire un transparent de l'**Annexe 7 : Table de jeu de Franco-Trivia**. Montrer le transparent aux élèves et expliquer le déroulement du jeu (Voir **Annexe 8**).

- **Premièrement**, on décide par pile ou face l'équipe qui débute.
- **Deuxièmement**, cette équipe a le droit de répondre à **une** question dans la catégorie de son choix. Seulement **un** membre a le droit d'y répondre. Si la réponse est correcte, l'équipe gagne un point qui est noté sur la table de jeu. Si elle n'est pas correcte, l'équipe ne perd rien.
- **Troisièmement**, le tour passe à l'autre équipe et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les questions soient épuisées.

*Note : Si quelqu'un parle en anglais, son équipe reçoit une pénalisation d'un point.*

L'équipe gagnante est celle dont le total de points reçus moins le total de pénalisations est le plus élevé.

Faire jouer une partie de Franco-Trivia. Utiliser **fiche 16 : Feuille de**

---

**référence : Pour jouer une partie d'un jeu**, Cahier d'activités, pour des expressions utiles.

- c. Demander aux élèves de faire une évaluation de ce jeu en remplissant la fiche d'évaluation dans la **fiche 17 : Réflexion**.

Faire préciser les points forts et les points faibles lors d'une mise en commun. Leur demander de faire une évaluation de leur travail collaboratif dans le but de viser des stratégies qui les aideront à mieux organiser la préparation de leurs jeux.

(**Fiche 18 : Les pronoms possessifs** est une activité pour renforcer les pronoms possessifs que les élèves utiliseront quand ils jouent leurs propres jeux.)

## 8. Faire des recherches sur un francophone célèbre

- a. Afin d'élargir les connaissances des élèves en ce qui concerne les francophones célèbres, leur demander de travailler en partenaires pour faire l'activité d'appariement - la **fiche 19 : Qui a fait quoi ?**. Il s'agit d'apparier le nom et l'illustration de quelques francophones à la description de leurs contributions.

### Corrigé : Fiche 19

|      |      |      |
|------|------|------|
| 1. d | 4. c | 7. e |
| 2. g | 5. a | 8. i |
| 3. h | 6. b | 9. f |

**Objectif général de formation langagière** : Faire une mise en commun. Faire ressortir les stratégies utilisées pour préciser les appariements, par exemple l'emploi d'indices visuels, ou d'indices textuels tels que les dates.



- b. **Activité supplémentaire.** Pour mieux connaître la motivation personnelle et les expériences d'une célébrité francophone, indiquer aux élèves qu'ils vont écouter une entrevue accordée par le grand inventeur canadien Jean St-Germain.

Leur demander, d'abord, d'imaginer le portrait d'un inventeur en partageant avec un partenaire leurs opinions sur les traits de personnalité d'un inventeur "typique" et sur la façon dont on peut devenir inventeur - voir parties A et B de la **fiche 20 : La motivation d'un inventeur**. (Voir la transcription **Annexe 9**.)

Faire une mise en commun.

Vérifier les traits auxquels on a pensé en passant la cassette de l'entrevue avec Jean St-Germain.

Avant de passer la cassette une deuxième fois, faire voir aux élèves les énoncés dans la partie C de la fiche. Lors de la deuxième écoute, il faut vérifier si les énoncés sont



---

vrais ou faux. Vérifier les réponses.

### Ressource supplémentaire

*Communication Plus 2*, p.69.

c. Dire aux élèves qu'on va les aider à faire une recherche pour les jeux qu'ils devront inventer. Présenter la méthode "*jigsaw*" d'apprentissage coopératif pour faciliter ce travail de recherche dans la **fiche 21 : On fait la recherche**.

- i. Diviser la classe en petits groupes de trois ou quatre personnes (= les groupes d'origine).

Faire remarquer les six listes de francophones célèbres, regroupés selon le domaine de leurs contributions.

Expliquer aux groupes que chaque membre d'un groupe d'origine s'occupera d'un domaine différent et deviendra **expert** sur les contributions **d'une (ou de deux) personne(s)** célèbre(s) dans ce domaine.

- ii. Travail individuel : Chaque membre fera des recherches sur une personne...

- pour trouver :
  - sa date de naissance ;
  - son pays ou sa région d'origine ;
  - ses contributions.

Chaque membre devra :

- formuler une question anecdotique concernant ses contributions.

### Ressource supplémentaire

Quid. Édition Robert Laffont. 1996. ISBN 2-221-8055-6.

Distribué par : Librairie Raffin  
6722, rue St-Hubert  
Montréal, QC H2S 2M6  
Tel. : (514) 274-9922  
Fax. : (514) 274-4335

*World Book* ou *The Canadian Encyclopedia* ou *The Encyclopedia Britannica* ou sur Internet. D'autres ressources utiles sont des cartes de hockey, des articles dans des revues comme Vidéo-presse, ou des livres de référence dans votre bibliothèque.

### Ressource supplémentaire

*Tous ensemble ! Réflexions*. (Trivia concernant des francophones de nos jours.)

- iii. Groupes d'experts : Les élèves qui ont étudié les contributions des personnes dans le même domaine ou, s'il est possible, les contributions des mêmes

---

personnes, se regroupent pour se poser leurs questions anecdotiques. Il s'agit de vérifier s'ils ont trouvé les mêmes informations importantes et d'ajouter d'autres questions anecdotiques à poser dans leur groupe d'origine.

*Note : Avant de retourner aux groupes d'origines, les élèves pourraient se corriger les uns les autres dans leur groupe et puis feraient les corrections nécessaires.*

- iv. Groupes d'origine : Les experts retournent à leur groupe d'origine et présentent à tour de rôle un bref compte-rendu des contributions de la personne qu'ils viennent d'étudier.

Ensuite on pose toutes les questions anecdotiques pour vérifier leurs nouvelles connaissances. Encourager les élèves à s'organiser et à utiliser les expressions utiles pour la **fiche 16 : Feuille de références : Pour faire une partie d'un jeu.**

Faire un jeu-mystère en demandant à plusieurs groupes de "présenter" à la classe les francophones qu'ils avaient étudiés sans mentionner leur nom. La classe doit ensuite deviner de qui on parle en formant une question (par exemple : Qui est Céline Dion ? ou Qui était René Descartes ?).

---

### III. SE RENSEIGNER SUR DES JEUX

#### OBJECTIF COMMUNICATIF-EXPÉRIENTIEL

L'élève discutera des avantages et des désavantages de jouer à certains jeux.

L'élève pourra discuter du rôle du jeu dans la vie.

#### OBJECTIF GÉNÉRAL DE FORMATION LANGAGIÈRE

L'élève prendra conscience de modèles à imiter pour le déroulement d'un jeu.

#### OBJECTIF CULTUREL

L'élève pourra identifier des jeux qui sont pratiqués par des personnes de divers âges dans notre société.

#### OBJECTIF LINGUISTIQUE

L'élève se servira des structures :

"Il est défendu de" + infinitif

"Il est permis de" + infinitif

"Si" + présent + présent

Les expressions impersonnelles : "il faut... ; il est nécessaire de..."

Les conjonctions : "Enfin ; pendant que"

Les adverbes réguliers : "premièrement ; finalement"

#### RESSOURCES NÉCESSAIRES

Fiche 22 : Jeux pour la vie

Fiche 23 : En quoi consistent ces jeux ?

Fiche 24 : Mon jeu préféré

Fiche 25 : Les motivations des joueurs

Fiche 26 : Des jeunes racontent ce qui les motive

Fiche 27 : Réflexion : Description de notre groupe

Fiche 28 : On décode le jeu de baseball

Fiche 29 : On écrit des règles

Fiche 30 : Pour exprimer les conséquences et les pénalisations

Fiche 31 : Les pénalisations

Fiche 32 : Ça marche dans le bon ordre

Fiche 33 : Le déroulement de deux jeux connus

---

Annexe 2 : Évaluation formative

Annexe 10 : Document sonore : Des jeunes racontent ce qui les motive (**fiche 26**)

Annexe 11 : Le jeu de Natalie et d'André

#### DÉROULEMENT PÉDAGOGIQUE

### 9. Discuter de l'importance du jeu

Demander aux élèves de travailler en partenaires pour dresser une sorte de ligne de temps pour la **fiche 22 : Jeux pour la vie**. Il s'agit de noter dans chaque case "A" le nom d'un jeu approprié à l'âge.

Ensuite, leur demander de classer dans les cases "B" les jeux présentés à la page suivante dans leur cahier. On peut ajouter d'autres jeux aussi.

*Note : Voici une bonne occasion d'observer la collaboration des élèves - voir la grille d'observation suggérée à l'Annexe 2.*

Faire un transparent de la **fiche 22** pour discuter de leurs choix.

Faire une mise en commun des âges optimums pour ces jeux.

Leur demander :

- s'il y a des jeux qui sont populaires à plusieurs âges ? Pourquoi ?
- si on peut spécifier quelques caractéristiques des jeux auxquels on joue à un très jeune âge comparés à ceux auxquels on joue plus tard ? Faire un sommaire au tableau avec les entêtes :
  - à un très jeune âge
  - à votre âge
  - parmi les adultes

Voici du vocabulaire possible :

- la concurrence
- des règles
- des pénalités
- un élément de risque ou d'imprévu
- des gagnants ou des perdants
- des matériaux
- un but du jeu
- la chance

### 10. Préciser les caractéristiques essentielles de divers jeux

- a. Demander aux élèves, en petits groupes, de noter les ressemblances et les différences entre **deux jeux** dans la **fiche 23 : En quoi consistent ces jeux ?**.

Afin d'élaborer une liste plus longue de points de comparaison, leur demander de se

---

réunir avec un autre groupe qui a comparé les mêmes jeux.

*Note : Cette activité est une bonne forme d'évaluation formative. Voir la Grille d'observation dans l'Annexe 2.*

Présenter leurs idées à la classe.

Faire une mise en commun en dressant au tableau une liste des points de ressemblance.

En discuter pour élaborer une définition générale d'un jeu : faire ressortir, par exemple, que tout jeu implique des règles, des pénalités, un élément de risque et d'imprévu, des gagnants et des perdants, etc.

- b. Préciser les caractéristiques de leurs jeux préférés.

Utiliser la **fiche 24 : Mon jeu préféré**, pour préciser les détails concernant leurs jeux préférés.

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Vocabulaire supplémentaire : | des pions (comme dans Le Jeu de Dames) |
|                              | un joueur                              |
|                              | des cartes-questions                   |
|                              | de l'argent                            |
|                              | un cible ( <i>dart board</i> )         |
|                              | une fléchette ( <i>dart</i> )          |

Après, demander aux élèves de former des groupes de 4 ou 5, et de tour par tour, demander les questions aux autres au sujet de leur jeu préféré. (Le professeur pourrait mettre des questions utiles au tableau si c'est nécessaire ).

## 11. Découvrir ce qui motive les joueurs

- a. Demander aux élèves de parler de ce qui les motive à jouer à un jeu. Faire un remue-méninges des facteurs de motivation et en dresser une liste au tableau.

Activité de communication : Demander aux élèves de choisir deux motivations qui reflètent leurs attitudes. Puis, leur demander de circuler dans la salle de classe pour trouver d'autres personnes qui partagent les mêmes idées.

- b. Personnaliser ces réflexions en demandant aux élèves de préciser ce qui les motive à jouer un jeu - voir la **fiche 25 : Les motivations d'un joueur**. Leur expliquer qu'ils vont décider l'ordre de l'importance des facteurs qui leur motivent, puis ils vont prédire les réponses d'un ou d'une partenaire. Enfin ils vont comparer leurs idées en utilisant

---

les phrases superlatives et les pronoms possessifs.

Indiquer aux élèves le montant de temps pour faire cette activité.

---

*Note : Cette activité se prête à l'observation de la coopération et des comportements stratégiques des élèves - voir la Grille d'observation dans l'Annexe 2.*

Faire présenter les résultats à la classe de plusieurs paires.

Demander aux élèves de réfléchir à leur travail de groupe en complétant la fiche d'évaluation (**fiche 25 : partie D**).



- c. Faire écouter les motivations de cinq adolescents dans la **fiche 26 : Des jeunes racontent ce qui les motive**.

Demander aux élèves de noter pendant la première écoute le jeu préféré de chacun. Lors de la deuxième écoute, il faut coder les raisons pour ces choix de jeux. Voir la transcription du texte dans l'**Annexe 10**.

Vérifier les réponses.

- d. Langue : Faire remarquer les expressions utilisées par les jeunes pour exprimer leurs préférences :
- j'aime mieux
  - je préfère
  - mon jeu favori est
  - mon jeu préféré est

Réinvestir ces structures en demandant aux élèves de noter leurs préférences personnelles dans la partie C de la fiche.

- e. Demander aux élèves de préparer un court *role play* au sujet de leur jeu préféré. Utiliser une situation comme : "Vous êtes chez un(e) ami(e) pour une fin de semaine. Il fait mauvais dehors, alors vous avez décidé de jouer à un jeu à l'intérieur. Vous avez tous de bonnes suggestions mais votre copain (copine) ne connaît pas votre jeu. Il faut lui expliquer quelques caractéristiques de ce jeu et le (la) convaincre d'y jouer en donnant vos motivations pour jouer ce jeu. Vous devez parler des deux jeux mais vous devez décider d'en jouer un."

Pendant cette activité, évaluer leur travail en paires.

Ensuite, demander aux élèves d'utiliser la **fiche 27 : Réflexion : Description de notre groupe** pour faire l'évaluation du travail en groupe.

Pendant les présentations, le professeur pourrait évaluer la communication orale.

**Culture** : Discuter le jeu indiqué par Céline - **la pétanque**. Demander aux élèves s'ils connaissent le jeu. Expliquer que c'est un jeu qui se joue

---

---

principalement **en France**.

## 12. Décoder les règles d'un jeu

- a. Indiquer aux élèves que deux jeunes personnes, Natalie et André, ont déjà inventé un jeu de Questions-réponses basé sur le *baseball*. Vérifier les connaissances du *baseball* en général en demandant aux élèves de faire avec un partenaire la **fiche 28 : On décode le jeu de *baseball***.

Vérifier leurs réponses.

- b. Ensuite, leur demander de trouver une façon de jouer le jeu de Natalie et André en répondant aux questions dans la section B à l'aide de l'illustration à l'**Annexe 11**. (Faire une transparence.)
- c. Vérifier les "vrais" règles établis par les jeunes inventeurs en demandant aux élèves de compléter la partie C de la fiche. Il s'agit de tracer une ligne entre les questions dans les boîtes et les phrases ci-dessous.

Vérifier les réponses.

**Langue** : Noter les structures souvent utilisées dans les règles :

- "Il est défendu de" + infinitif
- "Il est permis de" + infinitif

Noter les autres structures utiles :

- Exigence : Il faut  
On doit  
On devrait  
Il est nécessaire de
- Possibilité : On peut

Discuter de l'importance d'établir des règles très simples et d'éviter des conflits entre joueurs en établissant des pénalisations très claires aussi.

- d. Demander aux élèves de faire une évaluation du jeu de Natalie et André, partie D de la **fiche 28 : On décode le jeu de *baseball***.

Faire ressortir les points forts et les points faibles du jeu.

## 13. Écrire les règles d'un jeu

- a. Demander aux élèves de voir la **fiche 29 : On écrit des règles**. Noter les structures utilisées pour exprimer des règles. Expliquer les expressions impersonnelles (il faut) et l'usage de l'infinitif après chaque expression.

Au tableau, faire une pratique des expressions en utilisant les règles de l'école.



- 
- b. Retourner à la **fiche 29** et demander aux élèves de faire partie A "Les règles du Jeu de Dames" avec un partenaire.  
Faire une mise en commun pour vérifier les règles cités et l'exactitude des structures.

Réinvestir ces connaissances dans le contexte des jeux en demandant aux élèves de compléter la partie B de la fiche individuellement. Corriger avant de faire la dernière partie de cette activité.

Finalement, demander aux élèves de faire la partie C "Les règles de ton jeu préféré".  
Évaluer leur progrès en écrivant les règles d'un jeu.

### 13. Exprimer les conséquences

- a. Demander aux élèves de voir la **fiche 30 : Pour exprimer les conséquences et les pénalisations**.

Expliquer "Si + présent + présent".

(Noter que dans les règles d'un jeu on utilise la troisième personne du verbe au présent.)

Puis, demander aux élèves de trouver les exemples de pénalités ou des conséquences dans les règles du jeu de Natalie et André.

- b. Rappeler quelques interdictions dans les règles de l'école de la classe passée. Penser aux conséquences quand un élève décide de désobéir ces règles. Au tableau, écrire les phrases en utilisant "si" pour exprimer la conséquence.
- c. La **fiche 31 : Les pénalisations** est une activité qui renforce la relation entre une action et son résultat. Les élèves pourraient faire cette activité avant d'écrire leur propres conséquences.
- d. Ensuite, en paires, demander aux élèves d'écrire quelques pénalisations pour le "Jeu de Dames". Faire une mise en commun au tableau.

Individuellement, faire Partie B. Écrire les conséquences qui conviennent aux règles des jeux à la **fiche 30** Partie B.

Corriger cette partie avant de faire Partie C.

Dans la Partie C, l'élève doit écrire au moins deux conséquences qui existent dans son jeu favori. Évaluer le travail individuel pour noter leur progrès en écrivant les conséquences.

### 15. Établir le déroulement chrono-logique d'un jeu

- a. Demander aux élèves de réfléchir à l'importance d'établir l'ordre logique des

---

instructions dans un jeu. Leur demander d'établir le bon ordre chronologique pour assurer la libération d'un prisonnier dans la **fiche 32 : Ça marche dans le bon ordre** !

Vérifier les réponses.

**Langue** : Faire remarquer les mots qui marquent le déroulement des événements tels que :

- d'abord, en premier, premièrement
- deuxièmement
- puis
- ensuite
- enfin

Noter d'autres mots-marqueurs encadrés dans la partie B de la fiche.

Demander aux élèves d'établir avec un partenaire la chronologie des événements à l'aide de ces mots. Vérifier les réponses.

Faire remarquer le tableau en bas qui indique les mots marqueurs qui exprime le déroulement d'un jeu.

- b. Réinvestir ces connaissances dans le contexte d'un jeu : demander aux élèves d'établir le bon déroulement du jeu d'Échelles et Serpents dans la partie C de la fiche.

Vérifier la chronologie.

**Objectif général de formation langagière** : Leur demander les mots qui les ont aidés à décider de l'ordre logique.

- c. Utiliser la **fiche 33 : Le déroulement de deux jeux connus** pour faire pratiquer les conjonctions et les adverbes qu'on utilise quand on écrit le déroulement d'un jeu.

*L'activité qui suit est inclut comme une activité d'évaluation formative que le professeur pourrait utiliser avant de commencer la tache finale.*

- d. **Activité supplémentaire** : Pour pratiquer encore le vocabulaire qui concerne les jeux, demander aux élèves de faire un résumé de leurs jeux préférés. Indiquer qu'il faut inclure :

- le nom du jeu
- l'objectif du jeu
- le nombre de joueurs
- une liste des matériaux et des accessoires

- 
- le déroulement du jeu en ordre chronologique (4 ou 5 phrases claires)
  - au moins deux règles
  - au moins une pénalisation

---

#### IV. INVENTER UN JEU

##### OBJECTIF COMMUNICATIF-EXPÉRIENTIEL

L'élève créera un jeu

##### OBJECTIF CULTUREL

L'élève incorporera ses connaissances de la francophonie au jeu.

##### OBJECTIF GÉNÉRAL DE FORMATION LANGAGIÈRE

L'élève prendra conscience de modèles à imiter pour le déroulement d'un jeu.

L'élève réfléchira aux critères d'efficacité pour évaluer les présentations et les itinéraires.

##### OBJECTIF LINGUISTIQUE

L'élève pourra utiliser :

- le passé composé
- les pronoms possessifs
- des structures : "Il est défendu de" + infinitif ; "Il est permis de" + infinitif
- "Si" + présent + présent
- les expressions impersonnelles : "Il faut..., il est nécessaire de..."
- les conjonctions : "enfin, pendant que"
- les adverbes réguliers : "premièrement, finalement"

##### RESSOURCES NÉCESSAIRES

Fiche 34 : Vérifions notre jeu

Fiche 35 : On aide un autre groupe

Fiche 36 : Grille de vérification des présentations

Fiche 37 : L'évaluation des jeux

Annexe 12 : Fiche d'évaluation pour le projet final

Annexe 13 : Franco-jeu : l'Évaluation

##### DÉROULEMENT PÉDAGOGIQUE

- a. Indiquer aux élèves qu'il faut maintenant aborder le projet final.

Leur rappeler que leur jeu ne devrait pas comprendre des chronologies très détaillées des francophones qu'ils étudient. Leur indiquer qu'ils peuvent inventer un jeu qui comprend des informations dans plusieurs domaines ou d'un domaine étudié en plus grand détail. Ils peuvent également choisir d'accentuer leur recherche sur les contributions de francophones dans leur région. Il est important d'assurer le plus de flexibilité possible.

---

Rappeler les questions anecdotiques qu'ils ont déjà créées. Noter qu'ils peuvent utiliser ces questions dans leurs jeux.

Aussi, dire qu'il faut présenter les jeux en classe et que nous allons jouer les jeux et les évaluer.

Établir le contenu du jeu et les critères d'évaluation. (Voir **Annexe 12** et **Annexe 13** pour des exemples des fiches d'évaluation des projets.)

- b. Leur demander de noter leur progrès sur la fiche d'organisation - la **fiche 34 : Vérifions notre jeu**. Donner une période de temps adéquate pour qu'ils produisent leurs jeux mais noter que les élèves auraient dû déjà faire une recherche sur leurs jeux.
- c. Demander aux élèves d'aider un autre groupe en vérifiant leur jeu et en suggérant des améliorations si nécessaire - voir la **fiche 35 : On aide un autre groupe**.

## 15. Présenter son jeu

Organiser un Salon de Jeux en classe pour que les "inventeurs" puissent les expliquer à la classe.

Présenter les jeux.

Demander aux présentateurs de se donner une note sur 10 pour la qualité, la quantité et la présentation de leurs idées - à comparer plus tard avec l'évaluation de l'enseignant.

Jouer les jeux.

Demander à la classe d'évaluer chaque jeu selon les critères établis et de vous remettre leurs fiches d'évaluation avec les notes qu'ils ont données à chaque groupe. Voir **fiche 36 : Grille de vérification des présentations** et **fiche 37 : L'évaluation des jeux**.

---

## V. RÉFLÉCHIR AUX EXPÉRIENCES VÉCUES DANS CETTE UNITÉ

### OBJECTIF COMMUNICATIF/EXPÉRIENTIEL

L'élève pourra suggérer des changements à apporter à l'unité.

### OBJECTIF GÉNÉRAL DE FORMATION LANGAGIÈRE

L'élève réfléchira à son apprentissage.

### RESSOURCES NÉCESSAIRES

Fiche 38 : Évaluation de l'unité

## DÉROULEMENT PÉDAGOGIQUE

### 17. Faire une mise en commun des connaissances acquises dans cette unité

Demander à chaque élève d'écrire ce qu'il a appris durant l'unité.

Leur demander de comparer en partenaires ce qu'ils ont noté et de les ajouter à la liste de connaissances. Faire une mise en commun.

*Note : Essayer de ne pas limiter les discussions aux éléments linguistiques ; accentuer les stratégies qui ont été utilisées par les élèves.*

### 18. Faire une évaluation de l'unité

Expliquer aux élèves l'importance d'une telle évaluation pour eux, pour l'enseignant et pour d'autres élèves dans l'avenir.

Leur demander de compléter individuellement leur évaluation personnelle de l'unité : la **fiche 38 : Évaluation de l'unité**.

Leur demander de vous les remettre pour qu'on puisse lire leurs suggestions d'éléments à adapter, à enlever ou à ajouter à l'unité.

Suite aux discussions et aux évaluations des élèves, partager avec la classe un sommaire de leurs commentaires et un aperçu général de ce que vous avez vous-même appris au cours de l'unité.

---

---

# ANNEXES



1. Ce jeu est d'origine amérindienne. Il était joué par les Iroquois qui l'appelaient le « baggataway ». Il est devenu le sport national du Canada en 1867. Deux équipes de joueurs s'opposent. Leur équipement consiste en un long bâton mince avec une sorte de filet au bout pour attraper une balle.

**la crosse**

2. Ce sport d'origine anglaise est populaire en Angleterre, en Inde, en Australie et en Nouvelle-Zélande. Ça ressemble un peu au baseball, mais l'uniforme est totalement différent. Les joueurs portent un pantalon blanc, un chandail blanc et une casquette blanche. Le bâton n'est pas rond, comme au baseball, mais plat. Le frappeur ne fait pas le circuit d'un diamant mais court directement vers un but marqué par trois morceaux de bois. Quelquefois un match dure toute la journée.

**le cricket**

3. Dans ce sport, qui se joue entre deux personnes ou entre deux équipes de deux, chaque joueur essaie de frapper une balle au-dessus d'un filet à l'aide d'une raquette. Le jeu original se jouait en France au treizième siècle et s'appelait à cette époque-là le « jeu de paume ».

**le tennis**

4. Ce jeu chinois, qui date du dix-neuvième siècle, se joue avec quatre joueurs autour d'une table. On joue avec de petits blocs d'ivoire couverts de symboles des vents, des saisons et des fleurs. Chaque joueur essaie de ramasser des séries de blocs semblables, un peu comme dans le jeu de cartes « gin rummy ». On compte les points à l'aide de petits bâtonnets d'ivoire. Beaucoup de personnes parient de l'argent quand ils y jouent.

**le mah jong**

5. Ce jeu était populaire en Italie au dix-huitième siècle. Il se joue avec vingt-huit blocs de bois, identifiés par un nombre de points sur la face comme des dés. Chaque bloc est divisé en deux carrés par une ligne au milieu. Quand un joueur pose un bloc, le joueur suivant doit mettre un bloc semblable. Le gagnant du jeu est la personne qui n'a plus de blocs à la fin du jeu ou le moins de points possibles.

**les dominos**



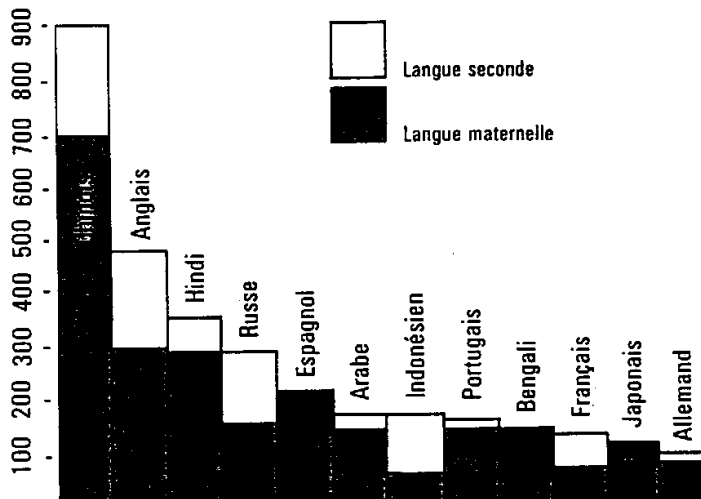
**ANNEXE 2 : ÉVALUATION FORMATIVE**

**GRILLE D'OBSERVATION**

| Barème : 5 = excellent<br>4 = très bien<br>3 = bien<br>2 = faible<br>1 = insuffisant |  | CRITÈRES                 |                                    |                           |  | Dates des observations | Total /20 |
|--|--|--------------------------|------------------------------------|---------------------------|--|------------------------|-----------|
|  |  | a persisté dans la tâche | a pris beaucoup de responsabilités | a coopéré avec les autres | a fait des efforts pour parler en français |                        |           |
| NOMS   |  |                          |                                    |                           |  |                        |           |
| 1.   |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
| 2.   |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
| 3.   |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
| 4.   |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
| 5.   |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
| 6.   |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
| 7.   |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |
|  |  | 1 2 3 4 5                | 1 2 3 4 5                          | 1 2 3 4 5                 | 1 2 3 4 5                                  |                        |           |

|    |  |           |           |           |           |  |  |
|----|--|-----------|-----------|-----------|-----------|--|--|
| 8. |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
| 9. |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |
|    |  | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 | 1 2 3 4 5 |  |  |

## LANGUES DU MONDE



### LES LANGUES PARLÉES DANS LE MONDE

Plus de 3 000 langues sont en usage dans le monde, sans compter les patois et les dialectes. Ce tableau représente, de façon schématique, les douze plus importantes. Les chiffres sont approximatifs.

Source : Michel Malherbe.

*Les langues de l'humanité. Une encyclopédie des 5 000 langues parlées dans le monde.* Paris, Seghers, 1983.

### LANGUES OFFICIELLES

Ce sont celles mentionnées dans la Constitution ou dans les lois d'un pays, ou reconnues comme langues de communication de l'État.

### FRANCOPHONIE

Association d'États ou de communautés ayant en commun l'utilisation de la langue française comme langue d'usage, comme langue maternelle, comme langue nationale ou comme langue officielle.

### LANGUE MATERNELLE

La première langue parlée par un enfant, généralement celle de sa mère.

### LANGUES INTERNATIONALES

Ce sont celles qu'utilisent le commerce, les communications et les organismes internationaux (comme les Nations unies) et qui sont souvent des langues secondes. Il y a six langues officielles aux Nations unies : l'anglais, l'arabe, le chinois, l'espagnol, le français et le russe. Toutefois, les deux principales langues de travail, c'est-à-dire les langues dans lesquelles sont rédigés tous les documents de travail et les communiqués officiels, sont le français et l'anglais.

### SUR TOUS LES CONTINENTS

La Terre comprend quelque 160 pays dont 70 environ, près de la moitié, ont reconnu comme principale langue de communication l'une des deux langues officielles du Canada: le français et l'anglais quand ça n'est pas les deux.

Ces deux langues sont présentés sur cinq continents et jouent un rôle majeur dans les organismes internationaux. Le français est la langue officielle ou l'une des langues officielles de quelque 30 pays,

**ANNEXE 3.2 : QUI SONT LES FRANCOPHONES ?****QUI SONT LES FRANCOPHONES ?****LE SOMMET**

**SEPTEMBRE 1987:** Un Sommet réunit au Canada, à Québec, les chefs d'État et de Gouvernement des pays ayant en commun l'usage du français. Pendant ces trois jours, les chefs politiques présents discutent des problèmes de leurs pays et de ceux de la francophonie. Il s'agit du deuxième Sommet de l'histoire de la francophonie, le premier ayant eu lieu à Paris en février 1986. On ne saurait exagérer son importance pour le développement des relations entre les peuples francophones.

Lancée initialement par le président du Sénégal, Léopold Senghor, et appuyée par les présidents de la Tunisie et du Niger, l'idée de ces Sommets a progressé durant vingt-cinq ans jusqu'à ce que la francophonie se sente assez préparée et assez solide pour élaborer de grands projets communs.

**LA RÉPARTITION DES FRANCOPHONES**

La Francophonie, vue comme un ensemble de populations parlant le français, est une réalité qu'il est difficile de cerner par des chiffres précis. En effet, dans certains pays à forte croissance de population, aucun recensement n'a eu lieu depuis dix ans.

On peut quand même établir les catégories suivantes:

|   |                       |
|---|-----------------------|
| <b>FRANCOPHONES</b> (langue maternelle)   | 67 millions           |
| <b>FRANCOPHONES</b> (langue seconde)<br>vivant dans un environnement francophone<br>(Travail, médias, écoles, etc.) | 38,5 millions         |
| <b>TOTAL:</b>   | <b>105,5 millions</b> |

**LA FRANCOPHONIE  
EN UN COUP D'OEIL****AFRIQUE  
ET PROCHE-ORIENT  
FRANCOPHONES**

Algérie \*

Bénin f

Burkina-Faso f

Burundi ff

Cameroun ff

Centrafricaine f  
(République)

Comores ff

Congo \*

Côte-d'Ivoire f

Djibouti ff

Égypte \*

Gabon f

Guinée f

Guinée-Bissau \*

Liban \*

Madagascar ff

Mali f

Maroc \*

Maurice (île) \*

Mauritanie f

Mayotte f

Niger f

Rwanda ff

Sénégal f

Tchad f

Togo f

Tunisie \*

Zaire f

**AMÉRIQUE  
FRANCOPHONE**

Antilles françaises f

Canada ff

Dominique \*

Guyane française f

Haïti f

Nouveau-Brunswick ff

Québec f

Saint-Pierre-et-Miquelon f

Sainte-Lucie \*

**ASIE ET OCÉANIE  
FRANCOPHONES**

Cambodge \*

Laos \*

Nouvelle-Calédonie f

Polynésie française f

Pondichéry \*

Réunion (île de la) f

Seychelles \*

Vanuatu f

Viêtnam \*

Wallis-et-Futuna (îles) f

**EUROPE  
FRANCOPHONE**

Belgique f

France f

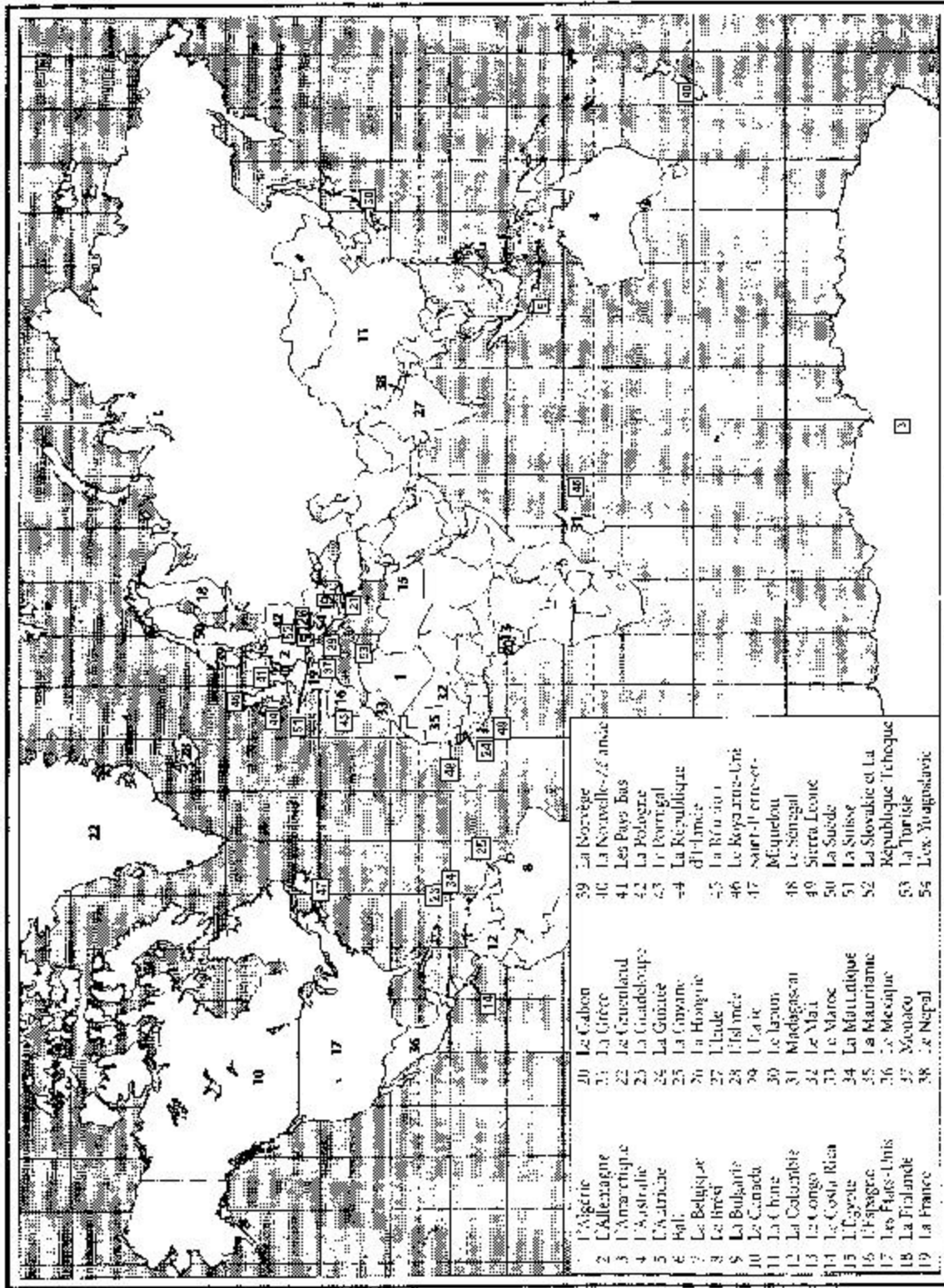
Luxembourg ff

Monaco f

Suisse f

- 
- f Le français y est seule langue officielle.
  - ff Le français est l'une des langues officielles du territoire.
    - Le français n'y a pas de statut officiel

ANNEXE 4 : CE QUE JE SAIS DES LANGUES DU MONDE



---

**ANNEXE 5 : DOCUMENT SONORE : NATALIE ENQUÊTE (FICHE 8)**

*Bonjour. Vous allez entendre trois courtes entrevues avec des francophones qui vont nous parler de la situation du français dans leur pays.*

***Je vous présente d'abord Marie Cloutier.***

- Int.** : Marie, quel est votre pays d'origine ?
- Marie : Je suis Canadienne. Je suis née au Québec, à Shawinigan.
- Int.** : Considérez-vous le français comme votre langue maternelle ?
- Marie : Certainement. C'est la première langue que j'ai apprise.
- Int.** : D'après vous, Marie, quel pourcentage de la population du Canada parle le français et l'utilise dans la vie de tous les jours ?
- Marie : Savez-vous, je n'en suis pas certaine, mais je dirais à peu près 25 %.
- Int.** : Et au Québec ?
- Marie : On parle beaucoup plus français au Québec. Ça doit être à peu près 85 %.
- Int.** : Quelle est la situation officielle de la langue française au Canada ?
- Marie : Le français est une des deux langues officielles, avec l'anglais.
- Int.** : Est-ce qu'on encourage les jeunes Canadiens à étudier d'autres langues à l'école, l'anglais, par exemple ?
- Marie : Mais oui. Moi, j'ai commencé à apprendre l'anglais en deuxième année, par exemple.
- Int.** : Ça fait partie des programmes ?
- Marie : Mais oui. Ça fait partie des programmes réguliers. Les enfants francophones apprennent l'anglais et les petits anglophones apprennent aussi le français à l'école primaire.
- Int.** : Que pensez-vous de la francophonie comme association internationale ?
- Marie : La francophonie...Vous voulez dire l'association qui a eu son Sommet de la francophone à Québec ?
- Int.** : Oui, c'est ça. C'était le deuxième Sommet francophone mais, en tant qu'association, qu'est-ce que ça vous dit, ce genre d'association ?
- Marie : Je n'en sais pas grand chose mais je pense que c'est une bonne idée. Ça va permettre aux francophones du monde entier de se sentir moins isolés, de discuter de leurs problèmes et d'y trouver des solutions.
- Int.** : Marie, merci d'avoir répondu à mes questions.
- Marie : Je vous en prie. Ça m'a fait plaisir.

---

***Et maintenant, je vous présente Jacques Varnier.***

**Int.** : Quel est votre pays d'origine ?

Jacques : Je suis né en France, dans un petit village de Champagne, à 150 kilomètres à l'est de Paris.

**Int.** : Considérez-vous le français comme votre langue maternelle ?

Jacques : Ah ça oui ! J'ai assez de mal à fonctionner en anglais pour qu'il n'y a aucun doute là-dessus.

**Int.** : Quel pourcentage de la population de la France parle français et l'utilise dans la vie de tous les jours ?

Jacques : Je ne sais pas exactement, mais je pense que l'immense majorité des gens parlent le français. Cependant, il ne faut pas oublier qu'il y a quatre ou cinq millions d'immigrants qui ne parlent pas tous le français.

**Int.** : Quelle est la situation officielle de la langue française en France ?

Jacques : Eh, mon dieu, quelle question ! Un peu comme tous les Français, je pense que je ne suis pas tellement préoccupé par la question de la langue. On ne se sent pas menacé vraiment en France à ce sujet-là.

**Int.** : Est-ce qu'on encourage les jeunes Français à étudier d'autres langues à l'école, l'anglais, par exemple ?

Jacques : L'anglais est étudié à l'école comme première langue étrangère mais on apprend aussi l'espagnol et l'allemand.

**Int.** : Que pensez-vous de la francophonie comme association internationale ?

Jacques : La première idée qui me vient à l'esprit est négative. Ça semble s'opposer au Commonwealth. Du point de vue concept, la francophonie me semble intéressante parce que c'est une autre façon de découper l'univers. Il me semble que si on cherche à développer le concept d'une langue unique, comme l'anglais, par exemple, il me semble que c'est un peu comme si on voulait élaborer un modèle sexuel unique, masculin ou féminin. Par exemple, il me semble que c'est comme si on décidait d'établir que Clint Eastwood serait le modèle idéal pour un homme. Quelle connerie !

**Int.** : Jacques, merci d'avoir répondu à mes questions.

Jacques : C'est moi qui vous remercie. Ça me fait plaisir.



---

***Et maintenant, je vous présente Jean-Louis Andje.***

- Int.** : Jean-Louis, quel est votre pays d'origine ?
- Jean-Louis : Je viens du Cameroun, un pays d'Afrique centrale.
- Int.** : Considérez-vous le français comme votre langue maternelle ?
- Jean-Louis : Ma langue maternelle, c'est le boulou, une des 200 langues parlées au Cameroun.
- Int.** : Et à quel âge est-ce que vous avez commencé à apprendre le français ?
- Jean-Louis : Juste à l'âge de quatre ans, quand j'ai commencé à aller à l'école.
- Int.** : Quel pourcentage de la population du Cameroun parle le français et l'utilise dans la vie de tous les jours ?
- Jean-Louis : Je pourrais l'estimer à 70 %.
- Int.** : Quelle est la situation officielle de la langue française au Cameroun ?
- Jean-Louis : La langue française est une des deux langues officielles du Cameroun, avec l'anglais.
- Int.** : Est-ce qu'on encourage les jeunes Camerounais à étudier d'autres langues à l'école, l'anglais, par exemple ?
- Jean-Louis : Oui, bien sûr. On étudie l'anglais et l'allemand, ainsi que l'espagnol.
- Int.** : Que pensez-vous de la francophonie comme association internationale ?
- Jean-Louis : La francophonie, je dirais, a d'abord un but : de préserver la langue française face au joug que présentent plusieurs autres langues telles que l'anglais et l'arabe. Mais je noterais aussi un fait négatif étant donné que le français est de plus en plus parlé dans nos pays africains, ce qui tend à faire disparaître nos langues maternelles.
- Int.** : Jean-Louis, je vous remercie d'avoir répondu à mes questions.
- Jean-Louis : Je vous remercie également.

---

**ANNEXE 6.1 : LES ARTS ET LA LITTÉRATURE**

- |                           |                               |
|---------------------------|-------------------------------|
| 1. Albert Camus           | 18. Paul Cézanne              |
| 2. Roch Carrier           | 19. Edgar Degas               |
| 3. Aimé Césaire           | 20. Clarence Gagnon           |
| 4. Germaine Comeau        | 21. Paul Gauguin              |
| 5. René Goscinny          | 22. Le Corbusier              |
| 6. Louis Hémon            | 23. Édouard Manet             |
| 7. Hergé                  | 24. Henri Matisse             |
| 8. Victor Hugo            | 25. Claude Monet              |
| 9. Antonine Maillet       | 26. Berthe Morisot            |
| 10. Molière               | 27. Camille Pissarro          |
| 11. Charles Perrault      | 28. Auguste Renoir            |
| 12. Jacques Prévert       | 29. Jean-Paul Riopelle        |
| 13. Jean-Paul Sartre      | 30. Auguste Rodin             |
| 14. Guy Tirolien          | 31. Georges Seurat            |
| 15. Jules Verne           | 32. Henri de Toulouse-Lautrec |
| 16. Voltaire              | 33. Eugène-Étienne Taché      |
| 17. Henri Cartier-Bresson |                               |

**ANNEXE 6.2 : LES SCIENCES ET LA TECHNOLOGIE**

1. Louis Blériot - pionnier en aviation.
2. Marie et Pierre Curie - découverte du radium.
3. Jean Dausset - régulation génétique du système immunitaire.
4. René Descartes - père de la philosophie moderne ; inventeur de la géométrie analytique.

- 
5. Pierre Grondin - cardiologue à Montréal ; a fait la première transplantation cardiaque au Canada en 1968.
  6. François Jacob - Prix Nobel 1980, biologie moléculaire.
  7. Raymond Lemieux - chimiste franco-albertain, Prix Albert Einstein en 1992.
  8. Blaise Pascal - mathématicien, physicien, écrivain ; a inventé la première machine à calculer (la pascaline).

### **LES SPORTS**

- |                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 1. Gaétan Boucher      | 10. Mario Lemieux     |
| 2. Myriam Bédard       | 11. Jacques Plante    |
| 3. Jean-Luc Brassard   | 12. Manon Rhéaume     |
| 4. Isabelle Brasseur   | 13. Maurice Richard   |
| 5. Josée Chouinard     | 14. Patrick Roy       |
| 6. Pierre de Coubertin | 15. Luc Robitaille    |
| 7. Rhéal Cormier       | 16. Ron Turcotte      |
| 8. Sylvie Fréchette    | 17. Gilles Villeneuve |
| 9. Guy Lafleur         |                       |

---

**ANNEXE 6.3 : LES INVENTIONS, LES ENTREPRISES, LES EXPLORATIONS**

1. Nicolas-Joseph Cugnot (1725-1805), ingénieur militaire ; a construit la première automobile.
2. Jacques Cousteau - a participé à l'invention du poumon aquatique ; a inventé la technologie pour la photographie sous-marine.
3. René Laennec (1781-1826), inventeur du stéthoscope.
4. Philippe Lebon (1767-1804), ingénieur et chimiste ; a inventé l'éclairage au gaz.
5. André et Édouard Michelin - inventeurs en 1889 du pneu gonflable et démontable.
6. Auguste et Louis Lumière - créateurs du cinéma en 1895.
7. Louis Braille - a inventé le système d'écriture braille pour les aveugles.
8. Armand-Joseph Bombardier (1907-1964), fabricant québécois, a inventé la motoneige.
9. Louis-Jacques M. N. P. Daguerre (1787-1851), a introduit la première forme de photographie : les daguerréotypes.
10. Jean Lenoir - a inventé en 1860 le premier engin à combustion interne.
11. Le Docteur Guillotin !!!
12. Michel Robichaud, couturier québécois, a fondé avec Léo Chevalier l'Association canadienne des couturiers.
13. Antoine Pinet a inventé en 1892 une chaussure destinée aux cyclistes. Cette chaussure en toile avec des lacets est l'ancêtre des baskets d'aujourd'hui.
14. Charlemagne - a inventé l'école !!!

**LA POLITIQUE**

- |                                  |                     |
|----------------------------------|---------------------|
| 1. Léopold Belliveau             | 6. René Lévesque    |
| 2. Robert Bourassa               | 7. Wilfrid Laurier  |
| 3. Jean Chrétien                 | 8. Jeanne Sauvé     |
| 4. Pierre-Marc et Daniel Johnson | 9. Léopold Senghor  |
| 5. Jules Léger                   | 10. Louis Robichaud |

**LA MUSIQUE, LE CINÉMA, LA DANSE**

1. Denys Arcand, cinéaste
2. Angèle Arsenault, chanteuse
3. Frédéric Bach, cinéaste
4. Sarah Bernhardt, actrice
5. Georges Bizet, compositeur
6. Claude Debussy, compositeur
7. Céline Dion, chanteuse
8. Gérard Dépardieu, acteur
9. Robert Guy Desrosiers, chorégraphe
10. André Gagnon, compositeur et pianiste
11. Hart Rouge, groupe musical
12. Louise Forestier, chanteuse d'opéra
13. Calixa Lavallée, compositeur
14. Marc Lescarbot, auteur de théâtre
15. Michel Rivard, chanteur-poète, musicien, compositeur
16. Camille Saint-Saïns, compositeur
17. Roch Voisine, chanteur

**ANNEXE 7 : TRANSPARENT : TABLE DE JEU - FRANCO-TRIVIA**

| LA POLITIQUE |         |
|--------------|---------|
| A            | B       |
|              |         |
| Total :      | Total : |

| L'ENTREPRENEURIAT |         |
|-------------------|---------|
| A                 | B       |
|                   |         |
| Total :           | Total : |

| LES SPORTS |         |
|------------|---------|
| A          | B       |
|            |         |
| Total :    | Total : |

**FRANCO -**

| PÉNALISATIONS |         |
|---------------|---------|
| A             | B       |
|               |         |
| Total :       | Total : |

| LA LITTÉRATURE |         |
|----------------|---------|
| A              | B       |
|                |         |
| Total :        | Total : |

**TRIVIA**

| LE THÉÂTRE |         |
|------------|---------|
| A          | B       |
|            |         |
| Total :    | Total : |

| LES INVENTIONS |         |
|----------------|---------|
| A              | B       |
|                |         |
| Total :        | Total : |



---

**ANNEXE 8 : LE DÉROULEMENT DE FRANCO-JEU**

- **Premièrement**, on décide par pile ou face l'équipe qui débute.
- **Deuxièmement**, cette équipe a le droit de répondre à **une** question dans la catégorie de son choix. Seulement **un** membre a le droit d'y répondre. Si la réponse est correcte, l'équipe gagne un point qui est noté sur la table de jeu. Si elle n'est pas correcte, l'équipe ne perd rien.
- **Troisièmement**, le tour passe à l'autre équipe et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les questions soient épuisées.

*Note : Si quelqu'un parle en anglais, son équipe reçoit une pénalisation d'un point.*

L'équipe gagnante est celle dont le total de points reçus moins le total de pénalisations est le plus haut.





Jean St-Germain, inventeur/entrepreneur

**Première partie**

**Int.** : Jean St-Germain, on peut dire que vous êtes un inventeur professionnel.

Jean : C'est ça, inventer, c'est mon métier. Je ne fais pas autre chose.

**Int.** : Comment est-ce qu'on devient inventeur ?

Jean : Je pense qu'on vient au monde inventeur. Il n'y a pas d'école, pas de diplôme pour ça.

**Int.** : Vous êtes quand même allé à l'école ?

Jean : Pas longtemps. Je suis arrêté en 4<sup>e</sup> année. J'étais plutôt rêveur. J'imaginai toutes sortes de choses nouvelles : de nouvelles sortes d'autos, d'hélicoptères, de bicyclettes.

**Int.** : Votre première invention... ?

Jean : J'étais tout petit garçon. J'ai pris la bicyclette de ma soeur, et j'ai inventé la bicyclette à deux étages ! Quand on était assis dessus, on pouvait voir par-dessus les autobus.

**Int.** : Et ça a réussi ?

Jean : Non. Il y avait deux problèmes : pour s'arrêter, il fallait s'accrocher aux poteaux de téléphone... et en plus, ma soeur était furieuse !

**Int.** : Mais ça ne vous a pas découragé ?

Jean : Pas du tout, j'ai continué. C'était plus fort que moi. J'ai toujours des idées nouvelles.

**Int.** : La liste de vos inventions est impressionnante : la spirale glissante, la pyramide de méditation, l'aérodium, le bateau volant... Vous êtes connu, mais êtes-vous riche ?

Jean : Non, mais je fais vivre ma famille. Vous savez, moi, je ne suis pas un homme d'affaires. Les comptes, les clients, ça m'ennuie. Alors j'aime mieux vendre mes idées et continuer à inventer.

---

## **Deuxième partie**

**Int.** : Quelle est votre invention la plus fameuse ?

Jean : C'est sûrement les bouteilles pour bébés, les biberons vendus par *Playtex*. On les appelle les *Playtex Baby Nursers*.

**Int.** : Comment l'idée vous est-elle venue ?

Jean : J'avais 16 ans. J'habitais avec mon frère et ma belle-soeur. Leur bébé pleurait toujours après son biberon. Ils m'ont expliqué pourquoi ; il avalait de l'air avec le lait et ça lui donnait des coliques.

**Int.** : Alors vous avez imaginé un sac en plastique...

Jean : C'est ça, un sac en plastique dans lequel il n'y a que du lait, pas d'air.

**Int.** : Et un sac à jeter après chaque biberon.

Jean : Oui, plus de bouteilles à laver et des biberons stériles à chaque fois.

**Int.** : Vous avez dû faire beaucoup d'argent avec ça !

Jean : Pas moi. La compagnie, oui. J'ai vendu l'idée à quelqu'un d'Ottawa pour 1 000,00 \$ ; eux ils ont fait des millions.

**Int.** : Ça ne vous révolte pas ?

Jean : Mais non. La compagnie a pris un gros risque. Évidemment, je me dis que j'aurais dû demander plus de 1 000,00 \$

**Int.** : Vous n'avez pas de regrets ?

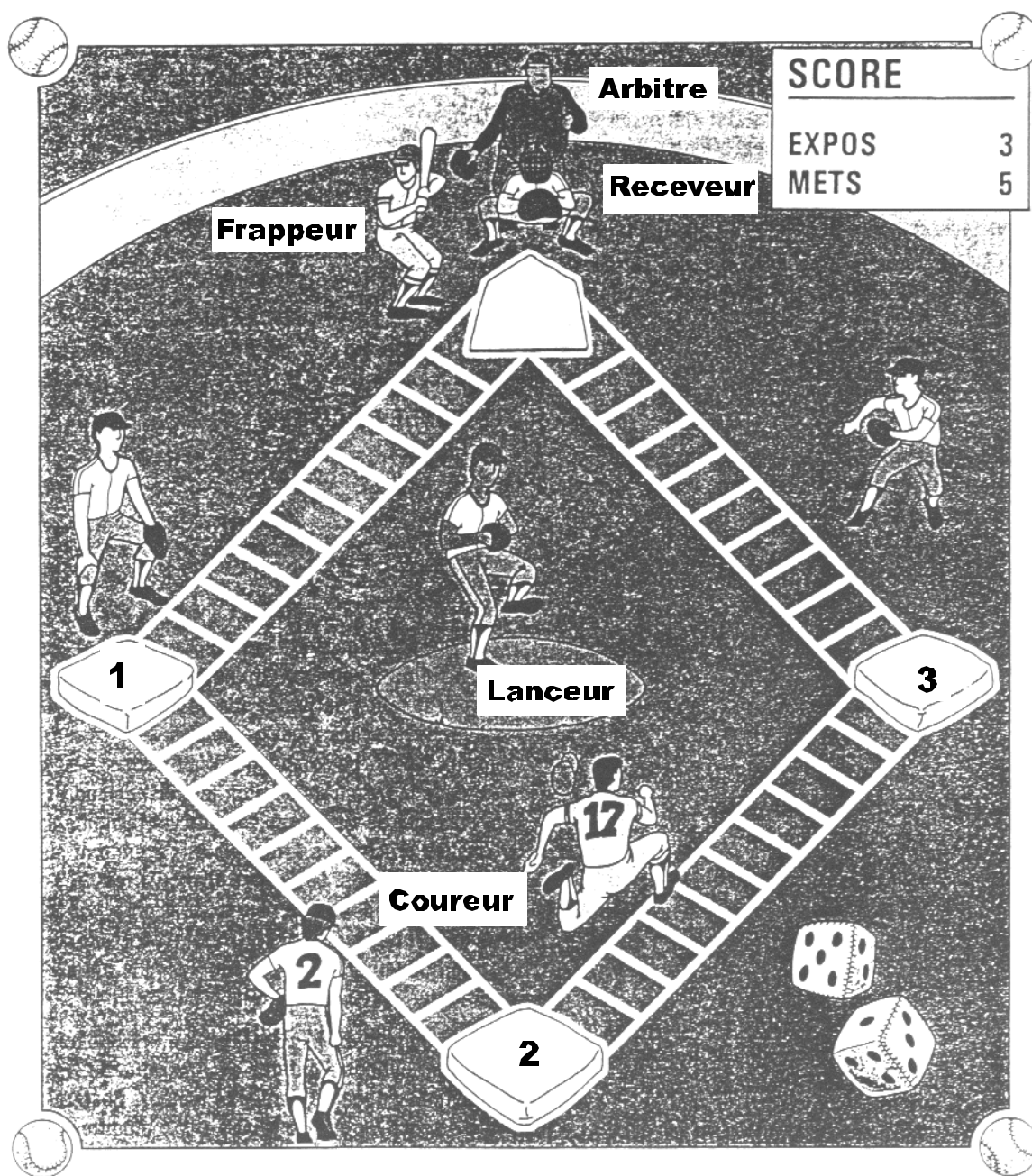
Jean : Écoutez, j'avais 16 ans et j'ai inventé tellement de choses depuis. Je n'y pense plus depuis longtemps. Et maintenant, je suis plus prudent.



1. Michel :  
«Euh... moi, je préfère le jeu **Fais-moi un dessin** parce que je peux dessiner et aussi, c'est amusant de deviner le dessin.»
  
2. Louise :  
«Pour moi, c'est facile. J'aime mieux le jeu de **Monopoly** parce que l'argent m'intéresse !»
  
3. Céline :  
«Mon jeu préféré est **la pétanque** parce que c'est un jeu de boules différent, puis j'aime jouer à l'extérieur avec mes amis.»
  
4. Maria :  
«Moi, j'adore le jeu **Mario Brothers**. C'est mon jeu favori. Je le joue presque tous les soirs avec mon Nintendo.»
  
5. Luc :  
«Moi, j'aime mieux le jeu de **Trivia** parce qu'on peut jouer avec plusieurs joueurs. Pour moi, ça c'est plus intéressant. Souvent, mes amis et moi, on se rencontre le vendredi soir et on y joue pendant des heures.»

**ANNEXE 11 : LE JEU DE NATALIE ET D'ANDRÉ**

Natalie et André ont inventé un jeu sur la francophonie et vous invitent à jouer.  
Voici des indices sur leur jeu.



---

**ANNEXE 12 : FICHE D'ÉVALUATION POUR LE PROJET FINAL**

Planifiez votre jeu basé sur la francophonie. Décidez du nom du jeu, des détails, des règles, etc.

Préparez tout le matériel nécessaire pour jouer parce que nous allons y jouer en classe pour évaluer votre jeu.

**CRITÈRES D'ÉVALUATION :****I. Les questions-réponses sur des francophones :**

- (10) au moins dix questions-réponses
- (10) la qualité des questions (mots interrogatifs, inversion, forme du verbe)

**II. Le jeu :**

- (2) le but du jeu
- (1) le nombre de joueurs
- (3) une liste du matériel et des accessoires
- (10) le déroulement du jeu en ordre chronologique avec marqueurs de relations
- (8) les règles claires qui utilisent les bonnes expressions tel que «il faut», «il est permis de»
- (4) les pénalisations : Si + présent + présent

**III. La préparation du jeu :**

- (10) le travail en groupe
- (10) la qualité du produit final

**IV. L'évaluation de la classe :**

- (5) le jeu est intéressant
- (5) le jeu est facile
- (5) les questions anecdotiques sont claires

---

|  |
|--|
| <b>ANNEXE 13 : FRANCO-JEU : L'ÉVALUATION</b> |
|--|

1. Le jeu doit durer au moins \_\_\_\_\_ minutes.
2. Le jeu doit comprendre beaucoup d'informations concernant les francophones.
3. Il faut que les instructions soient en ordre chronologique.
4. Il faut que les règles soient claires.
5. Il faut utiliser toutes les structures :
  - «il faut» + **l'infinitif**
  - «on doit» + **l'infinitif**
  - «il est défendu de» + **l'infinitif**
  - «il est permis de» + **l'infinitif**
6. Il faut avoir des marqueurs de relations «tels que...», «d'abord...».
7. Il faut avoir tous les accessoires nécessaires.
8. Le jeu doit être très intéressant.
9. Le jeu doit être très original.

---

# **ACTIVITÉS D'ÉVALUATION**

---

## EVALUATION SOMMATIVE

---

### /7 I. TEST DE COMPRÉHENSION ÉCRITE

- A. Tu voudrais jouer un jeu avec ton ami. Les sept phrases suivantes font partie des règles d'un jeu, mais elles ne sont pas dans le bon ordre.

Écris le numéro de chaque règle dans le bon ordre.

Indique le bon ordre chronologique en bas.

\_\_\_\_\_ Le joueur regarde sa carte.

\_\_\_\_\_ Puis, le joueur roule les dés.

\_\_\_\_\_ Avant de rouler les dés, le joueur prend une carte.

\_\_\_\_\_ S'il a dit «MOINS» et que le total des dés est moins que le chiffre sur la carte, il avance son jeton et joue un autre tour.

\_\_\_\_\_ Après l'addition, le joueur montre sa carte.

\_\_\_\_\_ On additionne le total des dés.

\_\_\_\_\_ Pendant que les dés roulent, le joueur dit «PLUS» ou «MOINS» !



---

/10 II. TEST DE CONNAISSANCES GÉNÉRALES

B. Qui a fait quoi ?

|       | CÉLÉBRITÉS             | ACCOMPLISSEMENTS  |
|-------|------------------------|---|
| _____ | 1. Jeanne Sauvé        | A. a composé la musique pour «O Canada».  |
| _____ | 2. Léopold Senghor     | B. a été la première Québécoise à être couronnée championne canadienne de patinage artistique en 1991.        |
| _____ | 3. Blaise Pascal       | C. menait le gouvernement du Nouveau-Brunswick quand la province est devenue officiellement bilingue en 1969. |
| _____ | 4. Marie Curie         | D. a mérité le prix littéraire le plus prestigieux de la France en 1979.                                      |
| _____ | 5. Calixa Lavallée     | E. a organisé les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes en 1896.  |
| _____ | 6. Josée Chouinard     | F. a perfectionné les techniques de photographie sous-marine.   |
| _____ | 7. Jacques Cousteau    | G. a découvert le radium.   |
| _____ | 8. Pierre de Coubertin | H. est devenu le premier Président du Sénégal en 1960.  |
| _____ | 9. Louis Robichaud     | I. est née en Saskatchewan. Elle a été la première femme Gouverneur du Canada.                                |
| _____ | 10. Antonine Maillet   | J. a inventé la première machine à calculer.  |

III. TESTS DE COMPRÉHENSION ORALE



/3 A. Portrait de Chris Haney et Scott Abbott, les inventeurs de *Trivial Pursuit*.

Tu voudrais vendre ton jeu. Tu fais la recherche des autres inventeurs. Tu vas écouter une histoire de l'invention.

1. **Avant d'écouter** l'histoire de l'invention de *Trivial Pursuit*, imaginez ce que le narrateur va raconter. Cochez à gauche les détails «probables».

**A**

On va  
mentionner

**B**

On a  
mentionné

| √   |   | √   |
|-----|---|-----|
| ___ | 1. Les profits de Chris Haney et Scott Abbott.        | ___ |
| ___ | 2. Le prix de vente de <i>Trivial Pursuit</i> .       | ___ |
| ___ | 3. Le coût de production du jeu.                      | ___ |
| ___ | 4. Les dates d'anniversaires de Chris et Scott.       | ___ |
| ___ | 5. Leurs professions avant d'inventer le jeu.         | ___ |
| ___ | 6. Les matières qu'ils aimaient à l'école secondaire. | ___ |
| ___ | 7. Pourquoi le jeu est populaire.                     | ___ |
| ___ | 8. Qui y a investi de l'argent.                       | ___ |

2. **La première fois** que tu écoutes la cassette, vérifie la liste des détails que tu vas prévoir.

Coche à droite les détails que le narrateur a mentionnés.

/7 3. **La deuxième fois** que tu écoutes la cassette, vérifie les détails suivants :

1. \_\_\_ Chris et Scott ont travaillé pendant \_\_\_\_\_ pour développer leur jeu.

- a) un mois
- b) un an
- c) trois ans

2. \_\_\_ Pour fabriquer et vendre leur jeu...

- a) ils ont vendu leur idée à Mattel.
- b) ils ont demandé à leur famille de le fabriquer.

- 
- c) ils ont formé leur propre compagnie.
3. \_\_\_\_\_ Pendant le développement de *Trivial Pursuit*...
- a) ils ont continué à travailler à plein temps à leurs anciens emplois.
  - b) ils ont travaillé à temps partiel.
  - c) ils ont quitté leurs emplois.
4. \_\_\_\_\_ Pour lancer le jeu, le coût était...
- a) 37 000,000 \$
  - b) 75 000,00 \$
  - c) 1 000 000,00 \$
5. \_\_\_\_\_ Ils ont été encouragés par...
- a) leurs anciens professeurs.
  - b) leurs familles et leurs amis.
  - c) leurs anciens collègues.
6. \_\_\_\_\_ Ils ont lancé le jeu en...
- a) 1981
  - b) 1984
  - c) 1987
7. \_\_\_\_\_ Pendant les trois premières années, le jeu était...
- a) extrêmement profitable
  - b) assez profitable
  - c) peu profitable

/3 B. Selon l'histoire, que fais-tu pour vendre ton jeu ?

---

---

---

IV. TEST DE PRODUCTION ÉCRITE

**Ton jeu**

Une compagnie des jeux est intéressée à fabriquer ton jeu. Elle veut plus d'information.

116 A. Réponds aux questions de la compagnie :

1. Quel est le nom de ton jeu préféré ?

\_\_\_\_\_

2. Avec qui joues-tu d'habitude ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Quand joues-tu ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Quels sont les accessoires nécessaires ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Les règles de ce jeu :

a) Note trois choses qu'il est permis de faire dans ce jeu :

*Il est permis de*

\_\_\_\_\_

*Il est permis de*

\_\_\_\_\_

*Il est permis de*

\_\_\_\_\_

b) Note trois choses qu'il est défendu de faire dans ce jeu :

*Il est défendu de*

\_\_\_\_\_

*Il est défendu de*

\_\_\_\_\_

*Il est défendu de*

\_\_\_\_\_

c) Quelles sont les pénalisations si on fait quelque chose qui est défendu ?

*Si on*

\_\_\_\_\_

*Si on*

\_\_\_\_\_

*Si on*

\_\_\_\_\_



## B. Portrait de Chris Haney et Scott Abbott, les inventeurs de *Trivial Pursuit*.

*Narrateur*

Connaissez-vous Chris Haney et Scott Abbott ? Non ! Mais vous connaissez probablement *Trivial Pursuit*, le jeu qui les a rendus riches. Chris et Scott ont travaillé pendant plus d'un an au développement de ce jeu. Ils ont même quitté leur emploi pour y travailler à temps plein.

Quand ils ont décidé de se lancer en affaires, ils ont formé une compagnie pour le fabriquer et le vendre. Ils avaient besoin d'au moins 75 000,00 \$ pour la fabrication, la publicité et la distribution du jeu. Où trouver cet argent ? Chris et Scott n'étaient pas riches.

Ils ont demandé à leurs anciens compagnons de travail d'investir 1 000,00 \$ chacun. Malheureusement, très peu ont voulu devenir partenaires. Alors Chris et Scott ont fait la même offre à leurs amis et aux membres de leurs familles. Finalement, 37 personnes sont devenues actionnaires et le jeu fut lancé en 1981.

Qu'est-il advenu de ces courageux investisseurs ? Ils sont tous devenus des millionnaires. De 1981 à 1984, le jeu *Trivial Pursuit* a rapporté presque un milliard de dollars. Oui, un milliard de dollars. Et les revenus continuent de s'accumuler.

**Corrigé :**

A. On a mentionné les détails #1,3,8.

B. 1. b            5. b

2. c            6. a

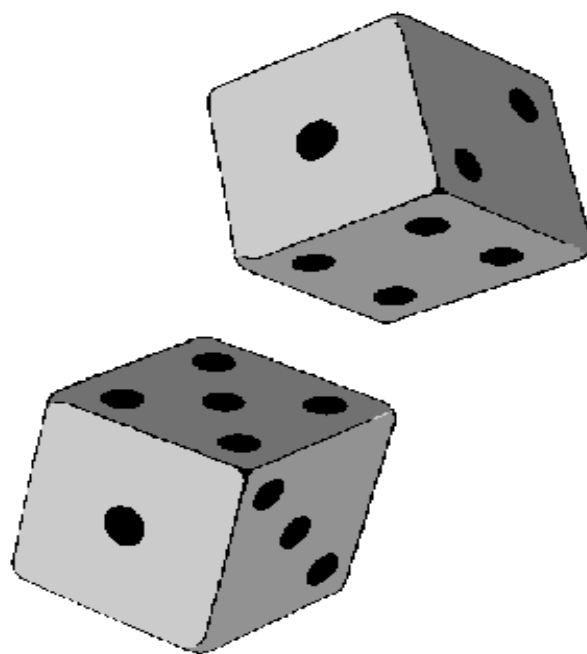
3. c            7. a

4. b

---

# FRANCO-JEU

---



---

## Cahier d'activités



Ministère  
de l'Éducation  
de la Saskatchewan

1998

Nova Scotia



Ministère de l'Éducation

1999

S102.18

TEACHING MATERIALS  
*from the*  
STEWART RESOURCES CENTRE



---

## Table des matières

|   | Page |
|---|------|
| Fiche 1 : Ce que je vais trouver dans cette unité .....               | 3    |
| Fiche 2 : Ce que je sais déjà .....                                   | 4    |
| Fiche 3 : Jeopardy : Jeux et cultures.....                            | 5    |
| Fiche 4 : Ce que je sais des langues du monde .....                   | 6    |
| Fiche 5 : Sur la piste des francophones .....                         | 7    |
| Fiche 6 : Le Sommet de la francophonie .....                          | 8    |
| Fiche 7 : Découvre le Canada français d'un océan à l'autre.....       | 9    |
| Fiche 8 : Natalie enquête .....                                       | 10   |
| Fiche 9 : On joue au Franco-Trivia.....                               | 13   |
| Fiche 10 : Feuille de référence : Les prépositions et les lieux ..... | 17   |
| Fiche 11 : Où dans le monde .....                                     | 18   |
| Fiche 12 : Feuille de référence : Les questions .....                 | 19   |
| Fiche 13 : On joue au Franco-Trivia.....                              | 20   |
| Fiche 14 : Feuille de référence : Le passé composé.....               | 22   |
| Fiche 15 : Le trivia au passé.....                                    | 23   |
| Fiche 16 : Feuille de référence : Pour jouer une partie d'un jeu..... | 24   |
| Fiche 17 : Réflexion.....   | 25   |
| Fiche 18 : Les pronoms possessifs .....                               | 26   |
| Fiche 19 : Qui a fait quoi ? .....                                    | 27   |
| Fiche 20 : La motivation d'un inventeur .....                         | 29   |
| Fiche 21 : On fait de la recherche.....                               | 30   |
| Fiche 22 : Jeux pour la vie.....                                      | 32   |
| Fiche 23 : En quoi consistent ces jeux ?.....                         | 34   |
| Fiche 24 : Mon jeu préféré.....                                       | 35   |
| Fiche 25 : La motivation des joueurs .....                            | 36   |
| Fiche 26 : Des jeunes racontent ce qui les motive .....               | 38   |
| Fiche 27 : Réflexion : Description de notre groupe .....              | 39   |
| Fiche 28 : On décode le jeu de baseball .....                         | 40   |
| Fiche 29 : On écrit des règles.....                                   | 44   |
| Fiche 30 : Pour exprimer les conséquences et les pénalisations.....   | 45   |

---

|   |    |
|---|----|
| Fiche 31 : Les pénalisations .....                        | 46 |
| Fiche 32 : Ça marche dans le bon ordre .....              | 47 |
| Fiche 33 : Le déroulement de deux jeux connus .....       | 50 |
| Fiche 34 : Vérifions notre jeu .....                      | 51 |
| Fiche 35 : On aide un autre groupe.....                   | 53 |
| Fiche 36 : Grille de vérification des présentations ..... | 54 |
| Fiche 37 : L'évaluation des jeux.....                     | 55 |
| Fiche 38 : Évaluation de l'unité .....                    | 56 |





---

|  |
|--|
| <b>FICHE 1 : CE QUE JE VAIS TROUVER DANS CETTE UNITÉ</b> |
|--|

Coche (v) ce qu'on va probablement trouver dans cette unité.

- Les règles de quelques jeux connus.
- Comment former une question anecdotique.
- Des informations sur quelques francophones célèbres.
- Le nom des Premiers ministres de chaque province.
- Comment jouer à beaucoup de jeux différents.
- Des sortes de véhicules qu'on peut voir dans la rue.
- Les vêtements à porter pour jouer.
- Les caractéristiques des jeux.
- Autre (à spécifier)

---

**FICHE 2 : CE QUE JE SAIS DÉJÀ**

Tu vas inventer un jeu. Vérifier ce que tu sais déjà au sujet des jeux.

| OUI   | NON   |  |
|-------|-------|--|
| _____ | _____ | 1. J'ai joué à beaucoup de jeux quand j'étais petit enfant.                                    |
| _____ | _____ | 2. J'aime mieux jouer qu'étudier.  |
| _____ | _____ | 3. J'avais une bonne imagination quand j'étais petit.  |
| _____ | _____ | 4. J'ai inventé des jeux quand j'étais jeune.  |
| _____ | _____ | 5. J'ai une bonne imagination maintenant.  |
| _____ | _____ | 6. Je peux faire des recherches à la bibliothèque.   |
| _____ | _____ | 7. Je connais personnellement un ou des francophones.  |
| _____ | _____ | 8. Je connais le nom de plusieurs francophones canadiens célèbres.                             |
| _____ | _____ | 9. Je sais que tous les jeux ont certaines caractéristiques en commun.                         |
| _____ | _____ | 10. Je veux en savoir plus à propos des contributions importantes faites par des francophones. |

---

**FICHE 3 : JEOPARDY : JEUX ET CULTURES**

A. Écoute la description de cinq jeux qui ont leur origine dans cinq pays différents.

Identifie chacun des jeux décrits et la langue parlée dans le pays d'origine.

**Liste de possibilités :**

|  |  |   |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• le ballon-panier</li><li>• le baseball</li><li>• le cricket</li><li>• les échecs</li><li>• la crosse</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• le curling</li><li>• le deckhockey*</li><li>• les dominos</li><li>• le judo</li><li>• la lutte sumai</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• le mah jong*</li><li>• l'origami*</li><li>• le polo</li><li>• le squash</li><li>• le tennis</li></ul> |
|--|--|---|

| JEU | PAYS D'ORIGINE   | LANGUE DU PAYS |
|-----|--|----------------|
|     | l'Italie<br>le Canada<br>l'Angleterre<br>la Chine<br>la France |                |

\* le deckhockey - C'est un sport qui ressemble au hockey à première vue mais qui comporte des règles, une surface spéciale et un équipement particulier.

\* le mah jong - jeu chinois voisin des dominos.

\* l'origami - l'art du pliage du papier.

B. Un francophone est une personne dont la langue maternelle est :

\_\_\_\_\_.

Un anglophone est une personne dont la langue maternelle est :

\_\_\_\_\_.

Un allophone est une personne dont la langue maternelle n'est :

ni \_\_\_\_\_ ni \_\_\_\_\_.

A. Que penses-tu ?

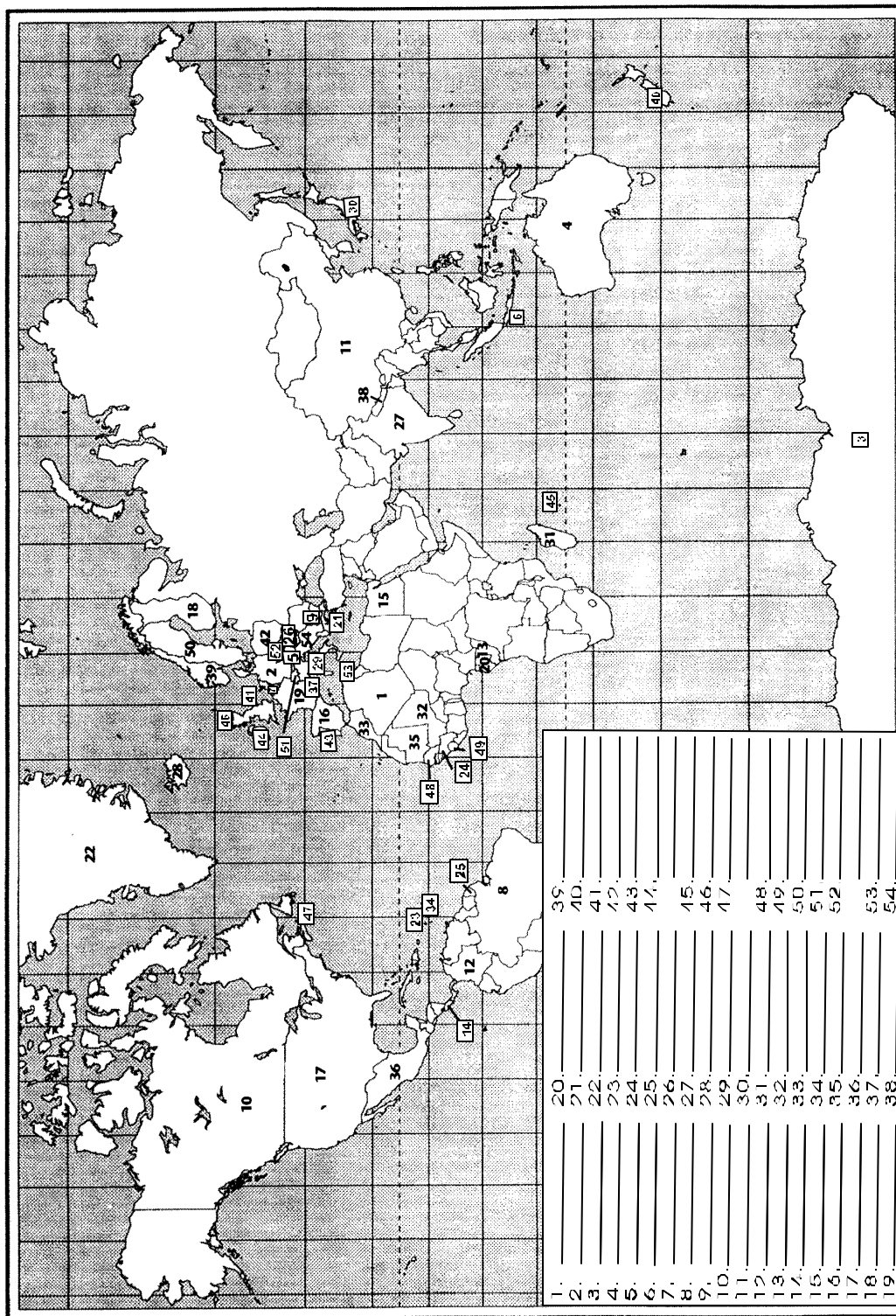
| PRÉ-<br>TEST | QUE PENSES-TU ?  | POST-<br>TEST |
|--------------|--|---------------|
|              | 1. Combien de langues différentes y a-t-il dans le monde ?   |               |
| _____        | 30 000   | _____         |
| _____        | 3000   | _____         |
| _____        | 300  | _____         |
|              | 2. Voici une liste de langues par ordre alphabétique. Donnez-leur un ordre de classement de 1 à 7 selon le nombre de personnes qui les parlent. La langue que l'on parle le plus aura le numéro 1. |               |
| _____        | Allemand   | _____         |
| _____        | Anglais  | _____         |
| _____        | Arabe  | _____         |
| _____        | Chinois  | _____         |
| _____        | Espagnol   | _____         |
| _____        | Français   | _____         |
| _____        | Russe  | _____         |
|              | 3. Dans combien de pays le français est-il une langue officielle ?   |               |
| _____        | Une trentaine  | _____         |
| _____        | Une quinzaine  | _____         |
| _____        | Une dizaine  | _____         |
|              | 4. Combien de langues s'utilisent officiellement aux Nations unies, à New York ?   |               |
| _____        | Une langue, l'anglais  | _____         |
| _____        | Deux langues, l'anglais et le français   | _____         |
| _____        | Six langues  | _____         |

B. Travaille avec un partenaire pour vérifier tes réponses en consultant le document sur les langues du monde à l'**Annexe 3.1**.

Note les réponses correctes dans la colonne de droite.

**FICHE 5 : SUR LA PISTE DES FRANCOPHONES**

Travailler, en petits groupes, pour situer des pays et des régions francophones sur la carte ci-dessous.



---

**FICHE 6 : LE SOMMET DE LA FRANCOPHONIE**

Le professeur t'a demandé de faire un résumé des documents à l'**Annexe 3.2**. Un ami a déjà fait ceci comme devoir. Il t'a donné ce qui reste de ses notes, mais il t'assure que ces quatre expressions représentent les détails les plus importants à inclure dans le résumé.

- Commence en soulignant le vocabulaire dans l'article.
- Décide de l'ordre de l'importance de l'information.
- Écris **une courte phrase** en utilisant chacun et voilà ! Le résumé est fait et le professeur est content !

**LE RÉSUMÉ**

**67 millions** : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Léopold Senghor** : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**1986 à Paris** : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Québec** : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**FICHE 7 : DÉCOUVRIR LE CANADA FRANÇAIS D'UN OcéAN À L'AUTRE**

Tu vas te rendre compte des communautés francophones au Canada.

Les drapeaux ci-dessous symbolisent les communautés francophones dans huit provinces du Canada. Dans quelle province trouve-t-on chacun de ces drapeaux ?

**Note : Le tableau en bas de la page peut t'aider.**

1



5



2



On voit le drapeau No. 1 \_\_\_\_\_

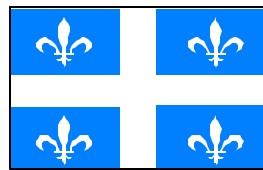
On voit le drapeau No. 2 \_\_\_\_\_

On voit le drapeau No. 3 \_\_\_\_\_

6



3



On voit le drapeau No. 4 \_\_\_\_\_

On voit le drapeau No. 5 \_\_\_\_\_

On voit le drapeau No. 6 \_\_\_\_\_

On voit le drapeau No. 7 \_\_\_\_\_

7



4



**TABLEAU : LES PRÉPOSITIONS + LIEUX**

| à + ville<br>à + île  | au + lieu<br>masculin  | en + lieu<br>féminin  | aux + nom<br>pluriel                    |
|-----------------------|--|---|---|
| On va...<br>à Moncton | On va...<br>au Québec<br>au Nouveau-<br>Brunswick<br>au Manitoba | On va...<br>en Acadie<br>en Saskatchewan<br>en Alberta<br>en Ontario<br>en Colombie-<br>Britannique | On va...<br>aux îles de la<br>Madeleine |





13. A. Natalie discutera avec trois francophones de la situation du français dans leur pays. Elle prépare une liste de huit questions. Quelles sont les cinq questions les plus intéressantes qu'elle posera probablement ?

Cochez (v) vos choix.

- \_\_\_\_\_ 1. Quel est ton pays d'origine ?
- \_\_\_\_\_ 2. Le français est-il ta langue maternelle ?
- \_\_\_\_\_ 3. Te considères-tu comme un francophone ?
- \_\_\_\_\_ 4. Pourquoi es-tu venu au Canada ?
- \_\_\_\_\_ 5. Quel pourcentage de la population de ton pays parle français ?
- \_\_\_\_\_ 6. Quelle est la situation officielle du français dans ton pays ?
- \_\_\_\_\_ 7. Est-ce qu'on peut étudier en français dans ton pays ?
- \_\_\_\_\_ 8. Est-ce qu'on apprend d'autres langues que le français à l'école ?

14. B. Écoute maintenant la première entrevue et indique le numéro des questions que Natalie a posées.

Natalie a posé les questions \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



---

C. Les réponses des trois invités.

Décide si les énoncés suivants sont vrais ou faux en écoutant les trois entrevues.

|  | VRAI  | FAUX  |
|--|-------|-------|
| 1. Shawinigan est une ville au Québec.                                       | _____ | _____ |
| 2. La langue maternelle, c'est la première langue qu'on apprend.             | _____ | _____ |
| 3. La moitié des Québécois sont anglophones.                                 | _____ | _____ |
| 4. Marie a appris l'anglais dès l'école primaire.                            | _____ | _____ |
| 5. Jacques est originaire de Paris.  | _____ | _____ |
| 6. Jacques parle très bien l'anglais.  | _____ | _____ |
| 7. Les jeunes Français apprennent surtout l'allemand comme langue étrangère. | _____ | _____ |
| 8. Il faut parler français pour pouvoir immigrer en France.                  | _____ | _____ |
| 9. Le boulou est une langue officielle du Cameroun.                          | _____ | _____ |
| 10. Le français est la langue d'usage de 70 % des Camerounais.               | _____ | _____ |

---

D. On vient d'écouter trois francophones de trois pays différents.

Que penses-tu ?

1. As-tu trouvé qu'ils parlaient tous les trois de la même façon ?

---

---

2. Étaient-ils tous les trois faciles à comprendre ?

---

---

3. Si tu as eu des difficultés de compréhension, lequel a été le plus difficile pour toi ?

---

---

4. D'après toi, est-ce que tous les anglophones parlent de la même façon ?

---

---

5. La reine d'Angleterre a-t-elle un accent ?

---

---

6. As-tu un accent quand tu parles anglais ?

---

---

7. Penses-tu que quelqu'un qui a un accent différent parle moins bien que toi ?

---

---

---

**FICHE 9 : ON JOUE AU FRANCO-TRIVIA**

- A. Tu vas modeler un jeu facile de Trivia.  
En groupes de trois ou quatre, choisir deux textes sur les pages suivantes et préparer deux questions anecdotiques pour chacun.

**Note : N'oublie pas les mots interrogatifs :**

**Combien ? Quand ? Où ? Comment ? Qui ? Pourquoi ?**

| TITRE DU PREMIER TEXTE CHOISI | QUESTIONS SUR CE TEXTE                           |
|-------------------------------|--|
|                               | 1.<br><br>[Réponse :<br>_____<br>_____<br>_____] |
|                               | 2.<br><br>[Réponse :<br>_____<br>_____<br>_____] |

| TITRE DU PREMIER TEXTE CHOISI | QUESTIONS SUR CE TEXTE                           |
|-------------------------------|--|
|                               | 1.<br><br>[Réponse :<br>_____<br>_____<br>_____] |
|                               | 2.<br><br>[Réponse :<br>_____<br>_____<br>_____] |

## Texte No. 1

### Léopold Senghor et la nouvelle Afrique

Léopold Senghor est né au Sénégal en 1906. À cette époque-là, le Sénégal était toujours une colonie française. Senghor a donc poursuivi ses études post-secondaires à la Sorbonne à Paris où il s'est démontré brillant intellectuel.

Mobilisé dans l'armée française pendant la Deuxième Guerre mondiale, il a été emprisonné dans des camps nazis en Allemagne.

Il rêvait toujours de la liberté du peuple sénégalais, mais le Sénégal était contrôlé par des administrateurs nommés par la France. Après la guerre, Senghor a choisi la politique comme mode d'action. Il a été élu à l'Assemblée Nationale en 1946. Quatorze ans plus tard, en 1960, il a réalisé son rêve : le Sénégal a gagné son indépendance de la France. Léopold Senghor en est devenu le premier président.



## Texte No. 2

### Diane Dupuy et les Famous People Players

Diane Dupuy est née en 1948 en Ontario dans une famille artistique, son père étant couturier et sa mère chanteuse d'opéra.

Diane a fondé en 1974 une troupe de théâtre tout à fait particulière - Famous People Players. La troupe, dont les comédiens ont des déficiences intellectuelles, se sert de marionnettes qui représentent des artistes célèbres. La troupe a connu un succès international suite à des tournées au Canada, aux États-Unis et en Chine. Des artistes bien connus tels que Paul Newman et Anne Murray ont appuyé les efforts de cette troupe talentueuse.

Diane Dupuy a été honorée de l'Ordre du Canada en 1982.



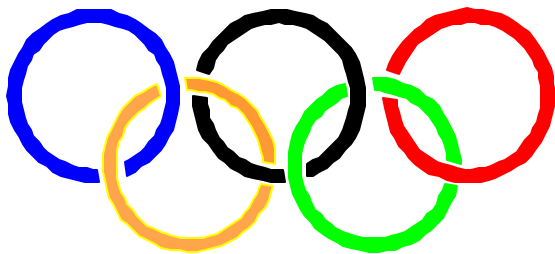
### Texte No. 3

#### **Pierre de Coubertin : Le rêve olympique**

C'est Pierre de Coubertin, né en France en 1863, qui a eu l'idée de faire revivre les Jeux olympiques. Il croyait que le sport pouvait unir les nations, mais les sportifs français à qui il a présenté son idée l'ont trouvée ridicule !

Coubertin a persisté et, grâce à l'aide financière de banquiers grecs et l'appui de sportifs étrangers, il a organisé les premiers Jeux olympiques modernes à Athènes en 1896. Seulement huit nations y étaient représentées : l'Angleterre, l'Allemagne, le Danemark, les États-Unis, la France, la Grèce, la Hongrie et la Suisse, mais aujourd'hui une centaine de nations y participent.

Le credo olympique, prononcé à la cérémonie d'ouverture, a été composé par Coubertin : \*La chose la plus importante des Jeux olympiques n'est pas de gagner mais de participer, comme la plus importante de la vie n'est pas le triomphe mais la lutte.+



### Texte No. 4

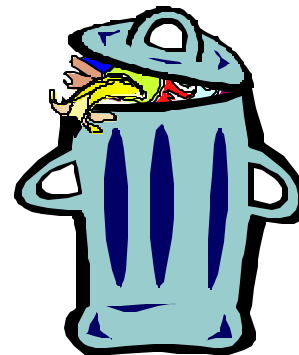
#### **Décontaminez les rues !**

Jusqu'à la fin du dix-neuvième siècle, il n'y avait pas de moyen systématique de se débarrasser des ordures domestiques. On les jetait là où l'on pouvait - dans les rues, au fond des jardins ou dans les rivières.

Le problème était plus sévère dans les villes à forte densité de population. Souvent, on ouvrait la fenêtre et, tout simplement, on lançait les déchets dehors. Parfois, on était assez poli pour avertir les passants en criant \*Garde à l'eau !+ mais on risquait quand-même de décorer les passants de déchets.

C'était un préfet de police en France qui en a finalement eu assez des rats et de l'odeur dégoûtante dans les rues. Il a ordonné que tout le monde utilise une poubelle !

Il est difficile d'imaginer la vie aujourd'hui sans cette invention d'Eugène Poubelle





### Texte No. 5

#### Astérix le Gaulois

Tous les francophones connaissent Astérix et son fidèle ami Obélix, deux personnages créés par René Goscinny et illustrés par Alder Uderzo dans une série populaire de livres de bandes dessinées.

Goscinny, né en 1926, est devenu célèbre en créant le cow-boy populaire Lucky Luke, mais ce sont ses Gaulois invincibles, Astérix et compagnie, qui ont été traduits en quinze langues. Il s'agit de la dernière tribu de Gaulois qui résistent toujours aux soldats romains. En effet les Romains ont toujours l'air stupides et maladroits face à l'ingéniosité des Gaulois.

Goscinny a été fait Chevalier des Arts et des Lettres en 1967, dix ans avant sa mort.



### Texte No. 6

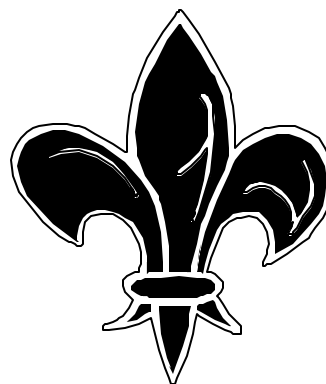
#### Christiane Demers, portrait d'une jeune entrepreneuse

Christiane Demers est une jeune Montréalaise de 15 ans qui adore les mathématiques. Il y a cinq ans, elle a inventé un jeu amusant pour mettre en valeur ses habiletés en maths.

\*J'ai inventé Hippo-Ténuse pour m'amuser, dit-elle. Au début, je photocopiais le jeu pour mes amis. Tout le monde m'a incitée à continuer à améliorer mon jeu.+

Christiane produit elle-même son jeu. Il est vendu dans les librairies et les magasins de jouets. L'an dernier, elle en a vendu 12 000 exemplaires à cinq dollars chacun. Chaque exemplaire lui rapporte un profit d'un dollar.

Christiane investit ses profits dans d'autres projets. Elle vient de publier un album de bandes dessinées en noir et blanc. Elle aime le domaine de l'édition pour les jeunes et est en train de planifier d'autres projets.





---

**FICHE 10 - FEUILLE DE RÉFÉRENCE : LES PRÉPOSITIONS ET LES LIEUX**

Dans cette unité, on va utiliser les noms de lieux francophones (les villes, les provinces, les pays, etc).

Il faut employer les règles suivants pour former une bonne structure.

|  |  |
|--|--|
| A. <u>Devant le nom d'une ville</u>        | <i>Exemple</i>                                 |
| <b>à + le nom</b>                          | <b>à</b> Regina<br><b>à</b> Montréal           |
| B. <u>Devant le nom d'un lieu masculin</u> |  |
| <b>à + le = au</b>                         | <b>au</b> Canada<br><b>au</b> Québec           |
| C. <u>Devant le nom d'un lieu féminin</u>  |  |
| <b>à + la = en</b>                         | <b>en</b> France<br><b>en</b> Saskatchewan     |
| D. <u>Devant une voyelle</u>               |  |
| <b>à + l' = en</b>                         | <b>en</b> Alberta                              |
| E. <u>Devant un lieu qui est pluriel</u>   |  |
| <b>à + les = aux</b>                       | <b>aux</b> États-Unis<br><b>aux</b> Seychelles |



---

**FICHE 11 - OÙ DANS LE MONDE**

En te préparant à jouer au Franco-Trivia, mets la bonne forme de la préposition dans la phrase (voir **fiche 5**).

1. Il est né \_\_\_\_\_ Belgique.
2. Elle est née \_\_\_\_\_ Zaire.
3. Il habite \_\_\_\_\_ États-Unis.
4. Dans le passé, elle a habité \_\_\_\_\_ Algérie.
5. On voit la Tour Eiffel \_\_\_\_\_ Paris.
6. Les membres du groupe Hart Rouge sont nés \_\_\_\_\_ Saskatchewan.
7. \_\_\_\_\_ Gravelbourg, on parle français.
8. Céline Dion a voyagé \_\_\_\_\_ France pour faire un concert.
9. Jean Chrétien habite \_\_\_\_\_ Ottawa.
10. Le Mardi Gras est un festival qu'on célèbre \_\_\_\_\_ Louisiane.

Pour créer des questions anecdotiques concernant des francophones, il faut rappeler les mots interrogatifs et comment former une question.

**LES EXPRESSIONS INTERROGATIVES**

|     |          |               |
|-----|----------|---------------|
| QUE | QUAND    | COMMENT       |
| QUI | COMBIEN  | QUEL (QUELLE) |
| OU  | POURQUOI | EST-CE QUE    |

**LA FORMATION D'UNE QUESTION**

On peut demander une question avec :

1. Est-ce que...
  - a. Est-ce que Céline Dion chante en anglais ?
  - b. Est-ce qu'Armand Bombardier a inventé la motoneige ?
  - c. Qu'est-ce que Marie et Pierre Curie ont découvert ?
  - d. Où est-ce que Roch Voisine est né ?

2. Inversion...
  - a. Céline Dion chante-t-elle\* en anglais ?\*\*
  - b. Armand Bombardier a-t-il inventé\* la motoneige ?\*\*
  - c. Que Marie et Pierre Curie ont-ils découvert ?
  - d. Où Roch Voisine est-il né ?

\* à la troisième personne du singulier, on insère \*t+ entre le verbe et le pronom si le verbe se termine par \*e+ ou \*à+.

\*\* quand le sujet de la phrase est un nom, on place le pronom **il, elle, ils** ou **elles** après le verbe (ou après l'auxiliaire pour un temps composé).

3. Intonation...
  - a. Armand Bombardier a inventé la motoneige ?

**Noter : Avec \* Qui+ : Qui a inventé la motoneige ?**

A. Tu te prépares à jouer le jeu Franco-Trivia.

Complète les questions suivantes avec la bonne expression interrogative.

1. R : Armand Bombardier.  
Q : \_\_\_\_\_ a inventé la motoneige ?
2. R : En 1980.  
Q : En \_\_\_\_\_ année est-ce que François Jacob a gagné le Prix Nobel ?
3. R : Le 30 mars, 1968.  
Q : \_\_\_\_\_ Céline Dion, est-elle née ?
4. R : Les parents de Céline Dion en ont eu quatorze.  
Q : \_\_\_\_\_ d'enfants ont eu les parents de Céline Dion ?
5. R : 67 matchs disputés.  
Q : \_\_\_\_\_ de matchs de Grand Prix Gilles Villeneuve a-t-il disputé ?
6. R : Pour avancer leur carrière musicale dans un milieu français.  
Q : \_\_\_\_\_ les membres du groupe Hart Rouge ont-ils décidé de déménager à Montréal ?
7. R : Campagne.  
Q : \_\_\_\_\_ est le nom de famille des membres du groupe Hart Rouge ?
8. R : Jacques Villeneuve.  
Q : \_\_\_\_\_ s'appelle le fils de Gilles Villeneuve ?
9. R : À Montréal.  
Q : \_\_\_\_\_ Maurice \*Rocket+ Richard, est-il né ?
10. R : La médaille d'argent en sole en nage synchronisée.  
Q : \_\_\_\_\_ a gagné Sylvie Fréchette aux Jeux Olympiques de 1992 à Barcelone ?

---

B. Change les questions suivantes en questions par inversion.

1. Quand est-ce que Sylvie Fréchette a participé aux Jeux Olympiques à Barcelone ?

---

---

2. À quel sport est-ce que Maurice Richard a joué ?

---

---

3. Qu'est-ce qu'Armand Bombardier a inventé ?

---

---

4. Où est-ce que Roch Voisine est né ?

---

---

5. Est-ce que Jean-Luc Brassard a gagné une médaille d'or aux Jeux Olympiques de 1994 à Lillehammer ?

---

---

C. Essaie de trouver les réponses aux questions ci-dessus.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

Le passé composé s'utilise pour parler d'un fait ou d'un événement qui s'est produit à un moment précis dans le passé ou qui a eu une durée précise, mais qui ne s'est pas répété.

**Formation**

sujet + auxiliaire *avoir* ou *être* au présent de l'indicatif  
+  
verbe au participe passé

Modèles pour les verbes réguliers qui se conjuguent avec *avoir* :

| <u>JOUER</u>             | <u>FINIR</u>             | <u>VENDRE</u>             |
|--------------------------|--------------------------|---------------------------|
| j'ai                     | j'ai                     | j'ai                      |
| tu as                    | tu as                    | tu as                     |
| il ou elle a <b>joué</b> | il ou elle a <b>fini</b> | il ou elle a <b>vendu</b> |
| nous avons               | nous avons               | nous avons                |
| vous avez                | vous avez                | vous avez                 |
| ils ou elles ont         | ils ou elles ont         | ils/elles ont             |

Voici quelques verbes qui se conjuguent avec *être* : aller, arriver, descendre, entrer (rentrer), mourir, naître, partir, rester, retourner, tomber, venir (revenir, devenir) et quelquefois, monter et sortir

Modèle pour ces verbes :

**ALLER**

je suis allé (allée)  
tu es allé (allée)  
il ou on est allé  
elle est allée  
nous sommes allés (allées)  
vous êtes allé (allée, allés, allées)  
ils sont allés  
elles sont allées

---

**FICHE 15 - LE TRIVIA AU PASSÉ**

Tu continues à préparer pour le jeu Franco-Trivia. Complète les phrases suivantes avec un verbe de la liste. N'oublie pas de mettre le verbe à la bonne forme du passé composé. Utilise la **fiche 14** pour t'aider.

Les verbes :

|            |           |          |        |
|------------|-----------|----------|--------|
| participer | gagner    | inventer | vendre |
| changer    | pratiquer | créer    | faire  |
| organiser  | jouer     |          |        |

1. Pierre Grondin \_\_\_\_\_ la première transplantation cardiaque au Canada en 1968.
2. Christiane Demers \_\_\_\_\_ 12,000 exemplaires de son jeu \* Hippo-Ténuse+ pendant un an.
3. René Goscinny \_\_\_\_\_ les personnages Asterix et Obelix.
4. Gérard Depardieu \_\_\_\_\_ des rôles dans beaucoup de films tel que Cyrano de Bergerac et Green Card.
5. Pierre de Coubertin \_\_\_\_\_ les premiers Jeux olympiques modernes à Athènes en 1896.
6. À l'âge de 18 ans, Céline Dion \_\_\_\_\_ son image et son style de musique.
7. Maurice Richard \_\_\_\_\_ le hockey pendant les années 40 et 50.
8. Sylvie Fréchette \_\_\_\_\_ la médaille d'argent en solo en nage synchronisée.
9. Jean-Luc Brassard \_\_\_\_\_ aux Jeux olympiques de 1994 à Lillehammer en ski acrobatique.
10. Les frères Mongolfier \_\_\_\_\_ la montgolfière.



**LES EXPRESSIONS UTILES :**

Vas-y / Allons-y !

Choisis un jeton / une carte !

Passe-moi une carte / le dé !

Roule le dé !

Compte !

Ce n'est pas ton tour !

Tu triches. / Je ne triche pas.

C'est mon tour. / C'est ton tour. / C'est son tour.

**LES PRONOMS POSSESSIFS :**

À qui est le tour ? C'est le mien / le tien / le sien.

À qui est la carte ? C'est la mienne / la tienne / la sienne.

À qui sont ces cartes ? Ce sont les miennes / les tiennes / les siennes.

À qui sont ces jetons ? Ce sont les miens / les tiens / les siens.

**D'AUTRES PRONOMS POSSESSIFS :**

le nôtre

la nôtre

les nôtres

le vôtre

la vôtre

les vôtres

le leur

la leur

les leurs

**FICHE 17 : RÉFLEXION**

I. Mon évaluation de Franco-trivia

- C'est un jeu original. 1 2 3 4 5
- C'est un jeu intéressant. 1 2 3 4 5
- Le jeu comprend des renseignements sur des francophones. 1 2 3 4 5
- Les règles sont claires et faciles à suivre. 1 2 3 4 5
- La table de jeu est facile à suivre. 1 2 3 4 5

II. Notre travail de groupe

*Barème : 3 = On a fait un très grand effort*

*2 = On a fait un effort*

*1 = On doit faire plus d'effort dans ce domaine*

| Ma contribution                                   | La contribution des autres membres de mon groupe |       |       |       |
|---|--|-------|-------|-------|
| Mon nom : _____                                   | _____  | _____ | _____ | _____ |
| ! J'ai offert mes idées.                          | 3 2 1  | 3 2 1 | 3 2 1 | 3 2 1 |
| ! J'ai coopéré avec les autres.                   | 3 2 1  | 3 2 1 | 3 2 1 | 3 2 1 |
| ! J'ai été positif.                               | 3 2 1  | 3 2 1 | 3 2 1 | 3 2 1 |
| ! J'ai persisté à parler français.                | 3 2 1  | 3 2 1 | 3 2 1 | 3 2 1 |
| ! J'ai aidé le groupe à se concentrer à la tâche. | 3 2 1  | 3 2 1 | 3 2 1 | 3 2 1 |
| <b>TOTAL</b>                                      | /15  | /15   | /15   | /15   |

---

**FICHE 18 - LES PRONOMS POSSESSIFS**

Tu joues à un jeu avec tes amis. Pendant le jeu, il y a beaucoup de questions. Réponds aux questions suivantes d'une autre façon en utilisant les pronoms possessifs. (Voir **fiche 16** : feuille de référence.)

*Modèle* : Q : À qui est le tour ?

R : C'est **mon** tour. C'est **le mien**.

1. À qui est cette carte ?

C'est **ma** carte.

2. À qui sont ces jetons ?

Ce sont **ses** jetons.

3. À qui c'est le tour ?

C'est **notre** tour.

4. À qui est ce pion ?

C'est **votre** pion.

5. À qui sont ces cartes ?

Ce sont **mes** cartes.

6. À qui est ce jeu ?

C'est **leur** jeu.

7. À qui est ce tas (ou montant) d'argent ?

C'est **son** tas (ou montant) d'argent.

8. À qui sont ces points ?

Ce sont **nos** points.

9. À qui est cette carte ?

C'est **ma** carte.


10. À qui est cette couleur ?

C'est **ta** couleur.

**FICHE 19: QUI A FAIT QUOI ?**

Pour te renseigner aux francophones célèbres, travaille en groupes de deux pour appairer les deux listes. Les indices visuels peuvent t'aider.

**LISTE A : LES CÉLÉBRITÉS**

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>1. Armand-Joseph Bombardier = _____</p>  | <p>2. Jacques Cousteau = _____</p>      | <p>3. Marie Curie = _____</p>               |
| <p>4. Ernest Michaux = _____</p>          | <p>6. Coco Chanel = _____</p>         | <p>7. Manon Rhéaume = _____</p>           |
| <p>7. Antonine Maillet = _____</p>        | <p>8. Jean Saint-Germain = _____</p>  | <p>9. Les frères Montgolfier = _____</p>  |

---

## LISTE B : LEURS CONTRIBUTIONS

- A. C'est une couturière de France qui a révolutionné et simplifié la mode des femmes après la Première Guerre mondiale.
- 
- B. Née au Québec en 1972, elle a été la première femme joueuse de hockey admise dans la ligue internationale. Elle joue pour les *Knights* d'Atlanta.
- 
- C. Il a inventé la pédale et, en 1862, a produit 142 bicyclettes.
- 
- D. Il a inventé la motoneige en 1959.
- 
- E. Écrivaine acadienne, elle a remporté en 1979 le prix Goncourt, le prix littéraire le plus prestigieux de France, pour son oeuvre *Pélagie-la-charrette*.
- 
- F. Ces deux frères ont découvert qu'en chauffant l'air dans un ballon, on peut voler. Le premier vol avec passagers humains a eu lieu à Paris en 1783, six ans avant le début de la Révolution française.
- 
- G. Pendant ses 27 ans de service dans la Marine française, il a fondé la section pour la recherche sous-marine et a participé à l'invention du poumon aquatique. Au cours de ses voyages à bord du *Calypso*, il a développé la technologie nécessaire à la photographie sous-marine.
- 
- H. Elle a découvert le radium.
- 
- I. Il a inventé le biberon *Playtex* pour les bébés.
-

---

**FICHE 20 : LA MOTIVATION D'UN INVENTEUR**

Pour mieux connaître la motivation personnelle et les expériences d'un francophone célèbre, écouter une entrevue accordée par le grand inventeur canadien Jean Saint-Germain.

A. Je pense qu'un inventeur  
\* typique + est probablement :

- \_\_\_\_\_ bien éduqué
- \_\_\_\_\_ créateur
- \_\_\_\_\_ distrait
- \_\_\_\_\_ étrange
- \_\_\_\_\_ industriel
- \_\_\_\_\_ intelligent
- \_\_\_\_\_ mal habillé
- \_\_\_\_\_ optimiste
- \_\_\_\_\_ pratique
- \_\_\_\_\_ réaliste
- \_\_\_\_\_ rêveur
- \_\_\_\_\_ riche

B. Jean Saint-Germain  
dit qu'il est :

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

C. La deuxième fois que tu écoutes l'entrevue, décide si les phrases suivantes sont vraies ou fausses.

- |   | <u><b>VRAI</b></u> | <u><b>FAUX</b></u> |
|---|--------------------|--------------------|
| 1. Jean Saint-Germain a suivi des cours d'université pour devenir inventeur.                  | _____              | _____              |
| 2. Sa première invention était une bicyclette à deux étages.                                  | _____              | _____              |
| 3. Ses inventions l'ont rendu riche.  | _____              | _____              |
| 4. Il a inventé le <i>Baby Nurser</i> parce qu'un bébé dans sa famille souffrait de coliques. | _____              | _____              |
| 5. Il a vendu cette invention pour un million de dollars.                                     | _____              | _____              |

---

**FICHE 21 : ON FAIT DE LA RECHERCHE**

Tu vas faire une recherche pour le jeu que tu devras inventer.

Divise la recherche de ton groupe.

Chacun choisira un domaine de recherche différent et notera les détails nécessaires sur une personne dans ce domaine à la page suivante.

**LES ARTS ET LA LITTÉRATURE**

- Jules Verne
- Claude Monet
- Victor Hugo
- Roch Carrier

**LES SCIENCES ET LA TECHNOLOGIE**

- René Descartes
- Le docteur Jean Dausset
- Blaise Pascal
- François Jacob

**LES SPORTS**

- Sylvie Fréchette
- Jean-Luc Brassard
- Patrick Roy
- Gilles Villeneuve

**LA POLITIQUE**

- Jean Chrétien
- Jeanne Sauvé
- René Lévesque
- Louis Robichaud

**LES INVENTIONS, LES ENTREPRISES  
ET LES EXPLORATIONS**

- Louis Braille
- Louis-Jacques Daguerre
- Ernest Michaux
- Les frères Michelin

**LA MUSIQUE, LE CINÉMA,  
LE THÉÂTRE**

- Céline Dion
- Denys Arcand
- Carole Laure
- Calixa Lavallée

---

**A. JE FAIS MES RECHERCHES :**

Le domaine de recherche que j'ai choisi : \_\_\_\_\_

La personne que j'ai choisie : \_\_\_\_\_

Ses détails :

- Date de naissance : \_\_\_\_\_
- Lieu d'origine : \_\_\_\_\_
- Contributions : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**MA QUESTION ANECDOTIQUE**

\_\_\_\_\_ ?  
\_\_\_\_\_ ?

**B. JE VÉRIFIE MES RECHERCHES EN UN GROUPE D'EXPERTS :**

D'autres détails à rapporter à mon groupe : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**D'AUTRES QUESTIONS ANECDOTIQUES :** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
—  
\_\_\_\_\_  
—



A. Pour t'assurer que ton jeu correspond à l'âge des joueurs, travaille en groupes de deux pour établir une sorte de ligne du temps :

À quel âge est-ce qu'on joue à certains jeux ?

- Note un jeu populaire pour chaque âge dans les cases \*A+.
- Classe les jeux présentés à la page suivante dans les cases \*B+.

| ÂGE       | A | B |
|-----------|---|---|
| 2-5 ans   | - |   |
| 6-9 ans   |   |   |
| 10-14 ans |   |   |
| 15-20 ans |   |   |
| 20-30 ans |   |   |
| 30+ ans   |   |   |

---

B. Quel est l'âge optimum des joueurs de ces jeux ?

Classe les jeux sur la ligne temporelle dans les cases \* B +.

- chat perché
- le Monopoly
- le ballon-panier
- le bingo
- le bridge
- cache-cache
- Carmen Sandiego
- le croquet
- les dominos
- Donjons et dragons
- Serpents et échelles
- le jeu de dames
- le Scrabble
- Fish
- les jeux-vidéo
- les pistolets à eau
- Red Rover
- la roulette
- sauter à la corde
- Tic-tac-toe
- le vidéo-poker
- faire des surprises aux personnes en disant \* hou ! +

**FICHE 23 : EN QUOI CONSISTENT CES JEUX ?**

Afin de préciser les caractéristiques essentielles de divers jeux, choisis deux jeux à comparer et note les différences et les ressemblances dans le diagramme.

|                 |    |             |
|-----------------|----|-------------|
| la roulette     | et | le bingo    |
| Carmen Sandiego | et | le trivia   |
| le cricket      | et | le baseball |
| le bridge       | et | le poker    |
| Pictionnaire    | et | Charades    |

|                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| Nom du jeu : _____ | Nom du jeu : _____ |
|--------------------|--------------------|

| DIFFÉRENCES | RESSEMBLANCES |
|-------------|---------------|
|             |               |
|             |               |
|             |               |
|             |               |
|             |               |

Les caractéristiques de tout jeu : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



---

**FICHE 24 : MON JEU PRÉFÉRÉ**

A. Il y a sûrement un jeu que tu aimes plus que les autres.

1. Quel est le nom de ton jeu préféré ? \_\_\_\_\_
2. Avec qui joues-tu ? \_\_\_\_\_
3. Quand joues-tu ? \_\_\_\_\_
4. Y joues-tu souvent ? \_\_\_\_\_
5. Combien de fois par semaine ? \_\_\_\_\_
6. Combien de fois sur 10 gagnes-tu à ce jeu ? \_\_\_\_\_
7. Quel est le but ou l'objectif de ton jeu ? \_\_\_\_\_

B. Détails du jeu : (Ajoute des détails qui manquent)

1. C'est un jeu \_\_\_\_\_ de hasard \_\_\_\_\_ de connaissances  
\_\_\_\_\_ d'habileté
2. C'est un jeu où l'on \_\_\_\_\_ parle \_\_\_\_\_ lit  
\_\_\_\_\_ écoute \_\_\_\_\_ écrit
3. Ce jeu se joue \_\_\_\_\_ seul \_\_\_\_\_ à quatre  
\_\_\_\_\_ à deux \_\_\_\_\_ à plus de quatre
4. On joue avec \_\_\_\_\_ des dés \_\_\_\_\_ des jetons  
\_\_\_\_\_ des cartes \_\_\_\_\_ des lettres
5. Pour jouer, il faut : \_\_\_\_\_ un tableau de carton avec des cases  
\_\_\_\_\_ une surface avec des trous  
\_\_\_\_\_ aucun équipement spécial
6. On peut jouer \_\_\_\_\_ par terre \_\_\_\_\_ sur une table  
\_\_\_\_\_ sur un mur
7. Pour jouer une partie, ça prend...  
\_\_\_\_\_ moins d'une heure  
\_\_\_\_\_ une heure \_\_\_\_\_ trois heures  
\_\_\_\_\_ cinq heures \_\_\_\_\_ plus de cinq heures
8. On gagne...  
\_\_\_\_\_ en finissant le premier  
\_\_\_\_\_ en accumulant des points  
\_\_\_\_\_ en éliminant l'adversaire

**FICHE 25 : LA MOTIVATION DES JOUEURS**

A. Qu'est-ce qui te motive le plus quand tu joues à un jeu ?

Considère les facteurs suivants et ajoute d'autres facteurs personnels si nécessaire.

Établir une liste de priorités et numéroter les facteurs en ordre d'importance. (Le numéro 1 représente le facteur le plus important.)

B. Après, prédire les réponses de ton partenaire dans la première colonne à droite.

| <b>A</b> |   | <b>B</b>       |
|----------|---|----------------|
| MOI      |   | MON PARTENAIRE |
|          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La compétition m'intéresse. J'aime gagner.</li> </ul>  |                |
|          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je pense qu'il est important de réduire le stress. Je joue pour me décontracter un peu.</li> </ul> |                |
|          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• J'aime passer du temps avec mes amis en jouant. Je trouve ça bien agréable.</li> </ul>             |                |
|          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je joue pour développer ma confiance et pour devenir bon joueur.</li> </ul>                        |                |
|          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je joue pour le plaisir du jeu.</li> </ul>   |                |
|          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je joue pour être en bonne forme. L'activité physique m'intéresse.</li> </ul>                      |                |
|          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• (autres raisons) _____<br/>                     _____<br/>                     _____</li> </ul>    |                |

---

C. Mettez-vous en groupes de deux. Comparez vos idées en utilisant les phrases suivantes : *(N'oubliez pas de changer les rôles quelquefois.)*

Le facteur le plus important pour moi c'est \_\_\_\_\_.

Et le tien ?

Le mien, c'est \_\_\_\_\_.

Le facteur le moins important pour moi c'est \_\_\_\_\_.

Et le tien ?

Le mien, c'est \_\_\_\_\_.

**D. Réflexion : Notre travail en paire**

Membres de notre groupe : \_\_\_\_\_

Barème : 3 - On a fait un effort excellent

2 - On a fait un effort

1 - On doit travailler plus

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| 1. Nous avons bien coopéré.                          | 3 | 2 | 1 |
| 2. Nous avons complété la tâche dans le temps donné. | 3 | 2 | 1 |
| 3. Nous avons parlé français.                        | 3 | 2 | 1 |
| 4. Nous n'avons pas perdu de temps.                  | 3 | 2 | 1 |

Ce que nous pouvons améliorer : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Cinq adolescents parlent des raisons qui les motivent à jouer à un certain jeu.

- A. La première fois que tu les écoutes parler, note le nom de leurs jeux préférés.
- B. La deuxième fois, coche la(les) raison(s) pour chaque choix.

**RAISONS**

| NOM       | JEU PRÉFÉRÉ | C'est différent ! | On doit être créateur ! | Ça passe beaucoup de temps ! | Le sujet m'intéresse ! | On joue avec ses amis ! | On joue en plein air ! | C'est amusant de deviner ! |
|-----------|-------------|-------------------|-------------------------|------------------------------|------------------------|-------------------------|------------------------|----------------------------|
| 1. Michel |             |                   |                         |                              |                        |                         |                        |                            |
| 2. Louise |             |                   |                         |                              |                        |                         |                        |                            |
| 3. Céline |             |                   |                         |                              |                        |                         |                        |                            |
| 4. Maria  |             |                   |                         |                              |                        |                         |                        |                            |
| 5. Luc    |             |                   |                         |                              |                        |                         |                        |                            |

C. Analyse tes préférences de jeu.

- 1. Si on m'invite à jouer à un jeu, j'aime mieux \_\_\_\_\_.
- 2. J'aime mieux ce jeu parce que ça demande :
  - \_\_\_ de l'intelligence                      \_\_\_ de la chance
  - \_\_\_ de la patience                      \_\_\_ un élément de concurrence
  - \_\_\_ beaucoup de joueurs              \_\_\_ un ou deux joueurs
  - \_\_\_ peu de conversation                      \_\_\_ beaucoup de conversation



---

**FICHE 27 : RÉFLEXION : DESCRIPTION DE NOTRE GROUPE**

Complétez ensemble ce formulaire.

- Barème : 3 - On a fourni notre meilleur effort  
2 - Effort moyen  
1 - On doit faire attention à ceci

|   |       |
|---|-------|
| 1. Notre groupe a bien compris les directives.          | 3 2 1 |
| 2. Notre groupe a commencé à travailler immédiatement.  | 3 2 1 |
| 3. Notre groupe est resté à la tâche.                   | 3 2 1 |
| 4. Notre groupe a bien travaillé ensemble.              | 3 2 1 |
| 5. Tous les membres ont contribué également au travail. | 3 2 1 |
| 6. Nous avons fait un effort pour parler français.      | 3 2 1 |

Signature des membres du groupe : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

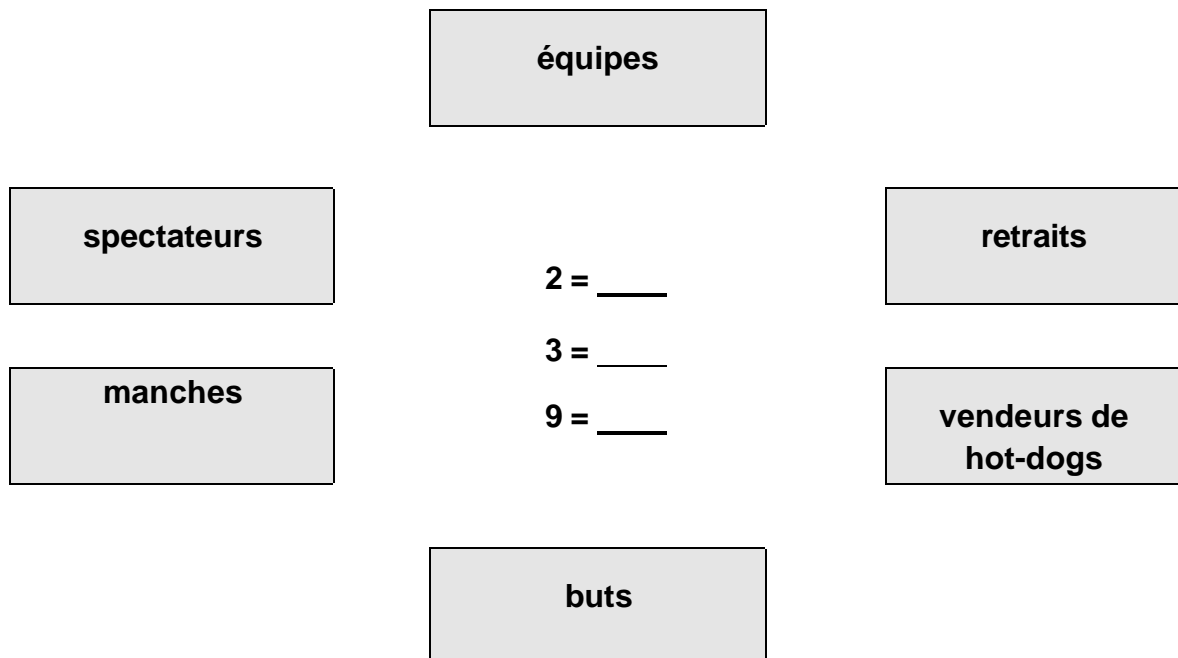
---

**FICHE 28 : ON DÉCODE LE JEU DE BASEBALL**

- A. Natalie et André ont inventé un jeu de Questions-réponses basé sur le baseball. Avant de décoder les règles de leur jeu, vérifie TES connaissances du jeu original.

**CASSE-TÊTE NO. 1 : QUI JOUE QUEL RÔLE AU BASEBALL ?**

| LES PERSONNES IMPLIQUÉS | ? | LEURS RESPONSABILITÉS  |
|-------------------------|---|--|
| 1. le lanceur           |   | a) décide quand on n'a pas respecté les règles.                |
| 2. le frappeur          |   | b) attrape la balle si le frappeur la manque.                  |
| 3. l'arbitre            |   | c) lance la balle.   |
| 4. le receveur          |   | d) marque des points en courant du 3e but à la base du départ. |
| 5. le coureur           |   | e) roule des dés.  |
|                         |   | f) vend des billets.   |
|                         |   | g) frappe la balle.  |

**CASSE-TÊTE NO. 2 : NUMÉROS À DÉCODER DANS LE JEU DE BASEBALL**

---

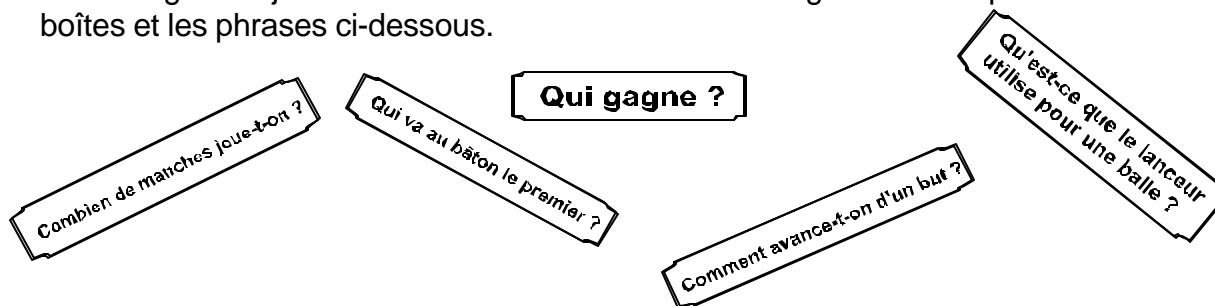
B. Pour t'aider à décoder le jeu de Natalie et d'André :

- on sait qu'ils ont créé un jeu de Questions-réponses ;
- on peut deviner certaines choses à l'aide de la table de jeu.

| QUESTIONS À RÉSOUDRE :                                     | RÉPONSES : |
|--|------------|
| 1. Que fait le lanceur dans le jeu de Natalie et d'André ? | <hr/>      |
| 2. Que fait le frappeur ?                                  | <hr/>      |
| 3. Comment devient-on coureur ?                            | <hr/>      |
| 4. Comment marquer des points ?                            | <hr/>      |
| 5. Comment fait-on un retrait ?                            | <hr/>      |
| 6. Qui gagne le jeu ?                                      | <hr/>      |

## C. Les règles de Natalie et d'André

Lis les règles du jeu de Natalie et d'André et trace une ligne entre la question dans les boîtes et les phrases ci-dessous.



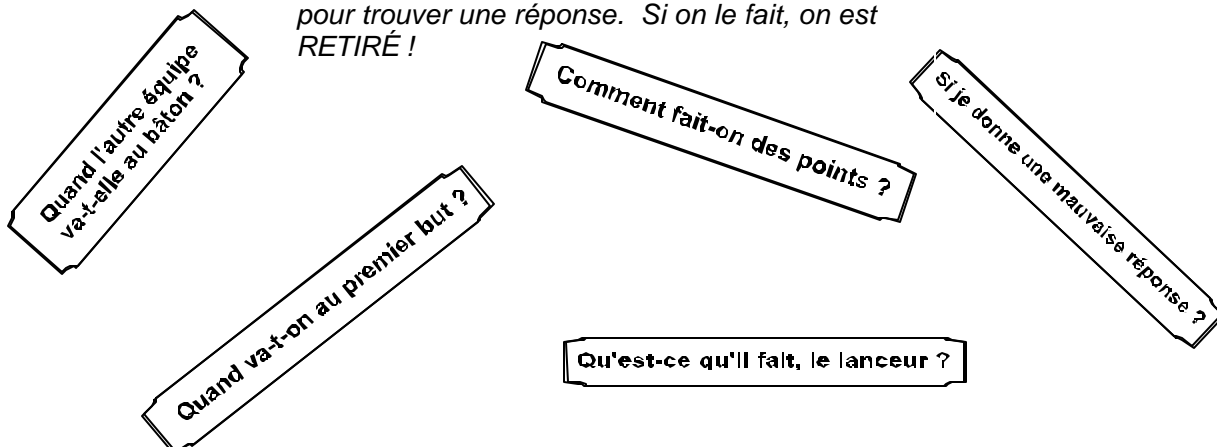
### PRÉPARATION

- On forme des équipes.
- Chaque équipe nomme un CAPITAINE.
- Les deux capitaines décident du nombre de MANCHES à jouer.
- On tire au sort pour déterminer la première équipe au BÂTON.
- Cette équipe désigne à l'avance l'ordre de ses frappeurs.
- Tous les frappeurs doivent venir au bâton à tour de rôle.
- Il est défendu de changer l'ordre des frappeurs.
- L'équipe adverse désigne un LANCEUR qui pose toutes les questions.

### DÉROULEMENT

- Le lanceur pose une question au premier frappeur.
- Si la réponse est BONNE, le frappeur va au premier but.
- Si la réponse est MAUVAISE, le frappeur est RETIRÉ.
- Il n'est pas permis de répondre à deux questions de suite.
- Quand un joueur arrive à un but, le joueur qui y est déjà avance au deuxième but.
- Quand les buts sont REMPLIS, chaque bonne réponse supplémentaire fait marquer UN POINT.
- Après trois retraits, les équipes changent de place et le jeu continue tel que déjà indiqué.
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points à la fin du match.

*Note : Il est défendu de consulter ses coéquipiers pour trouver une réponse. Si on le fait, on est RETIRÉ !*



---

D. Évaluation du jeu de Natalie et d'André

1. Il faut avoir... \_\_\_\_\_ beaucoup d'équipement spécial.  
\_\_\_\_\_ peu d'équipement spécial.
2. Les règles sont... \_\_\_\_\_ très clairs.  
\_\_\_\_\_ assez faciles à suivre.  
\_\_\_\_\_ compliqués.
3. Le jeu est ... \_\_\_\_\_ très intéressant.  
\_\_\_\_\_ assez intéressant.  
\_\_\_\_\_ ennuyeux.
4. Le jeu est ... \_\_\_\_\_ très original.  
\_\_\_\_\_ assez original.  
\_\_\_\_\_ pas du tout original.

Les éléments de ce jeu que je pourrais utiliser :

---

---

---

Les éléments de ce jeu que je n'aime pas :

---

---

---



---

---

---

---

**FICHE 30 : POUR EXPRIMER LES CONSÉQUENCES ET LES PÉNALISATIONS**

Tu vas écrire les conséquences et les pénalisations pour ton jeu.  
Élabore les conséquences et les pénalisations pour les jeux ci-dessous.

Pour écrire les conséquences ou les pénalisations :

**SI + PRÉSENT + PRÉSENT**

*Ex. : Si le jeton d'un adversaire bloque l'entrée, on ne peut pas entrer.*

A. Le Jeu de dames : pénalisations et conséquences :

Si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

Si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

B. Les pénalisations et conséquences des autres jeux :

1. Scrabble : Si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

2. Le Poker : Si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

3. Cache-cache : Si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

C. Une pénalité et conséquence dans mon jeu favori :

1. Si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_



Voici des pénalités qui existent dans quelques jeux connus. Relie la situation en haut avec sa conséquence en bas.

LES SITUATIONS

1. Au jeu de Serpents et échelles, si on arrive à la tête d'un serpent,
2. À Clue, si le jeton d'un joueur bloque l'entrée d'une pièce au moment où il fait une fausse accusation,
3. À Trouble, si on arrive sur la case d'un autre joueur,
4. À Chat perché, si le joueur qui est « le chat » touche un autre joueur,
5. À Trivial Pursuit, si on ne donne pas la bonne réponse à la question donnée,

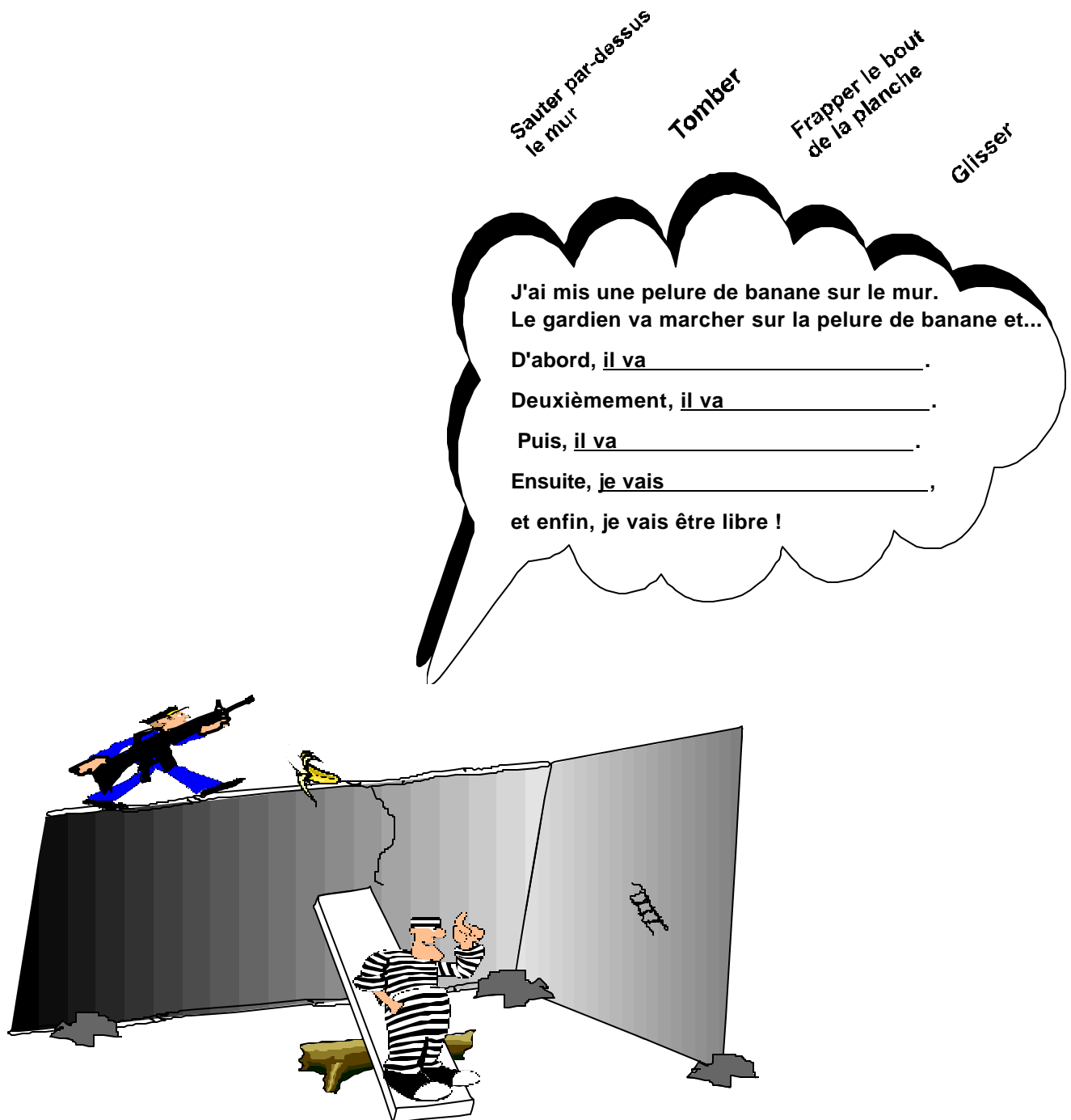
LES CONSÉQUENCES

- \_\_\_\_\_ ce joueur doit retourner au point de départ.
- \_\_\_\_\_ il faut descendre au bout de sa queue.
- \_\_\_\_\_ ce joueur devient « le nouveau chat ».
- \_\_\_\_\_ il doit placer son jeton à l'intérieur de cette pièce.
- \_\_\_\_\_ le tour passe au joueur à gauche.

**FICHE 32 : ÇA MARCHE DANS LE BON ORDRE**

- A. Il faut un certain ordre d'événements pour jouer à un jeu. Il faut aussi un certain ordre d'événements pour garantir la liberté à ce prisonnier.

Lis son plan et complète-le dans l'ordre chronologique nécessaire en utilisant les actions donnés.



- B. Les mots du rectangle sont très importants pour établir la chronologie des événements.

En premier, choisis le bon mot pour chaque phrase...

Ensuite, numérote les phrases dans les cases à gauche pour indiquer la chronologie logique.

|              |                      |                |              |
|--------------|----------------------|----------------|--------------|
| <i>avant</i> | <i>en même temps</i> | <i>pendant</i> | <i>après</i> |
|--------------|----------------------|----------------|--------------|

- \_\_\_\_\_ Le gardien tombe \_\_\_\_\_ de frapper le bout de la planche.
- \_\_\_\_\_ Le gardien glisse \_\_\_\_\_ qu'il marche sur la banane.
- \_\_\_\_\_ Le prisonnier franchit le mur \_\_\_\_\_ que le gardien frappe le bout de la planche.
- \_\_\_\_\_ Le prisonnier attend avec impatience \_\_\_\_\_ que le gardien avance vers la pelure de banane.

#### LES MARQUEURS DE RELATIONS QUI EXPRIMENT LE DÉROULEMENT DU JEU

##### Les conjonctions :

- la séquence d'action
  - d'abord      puis
  - ensuite      enfin
- la liaison d'idée
  - et              ou
  - mais          parce que
- la relation du temps
  - pendant que
  - aussitôt que
  - en même temps que

##### Les adverbes :

- La formation d'un adverbe régulier :
  - adj (fém.) + « ment » forme adverbe
  - finale + « ment » = finalement
  - première + « ment » = premièrement

---

### C. La chronologie du jeu de Serpents et échelles

Travaille avec un partenaire pour établir le bon ordre des instructions.

**En premier**, lis toutes les instructions.

**Ensuite**, souligne les mots qui t'aident à décider de l'ordre.

**Finalement**, numérote les phrases à gauche.

\_\_\_\_\_ Après qu'un joueur lance un « six », il roule encore le dé et avance son jeton le nombre de cases approprié.

\_\_\_\_\_ Avant d'avancer son jeton, il doit lancer un « six ».

\_\_\_\_\_ En premier, on ouvre le tableau de carton avec les illustrations de serpents et d'échelles.

\_\_\_\_\_ On décide tout de suite le tour de rôle de chacun.

\_\_\_\_\_ Quand un joueur arrive près de la dernière case, il doit attendre le nombre exact pour avancer son jeton à la case finale.

\_\_\_\_\_ Enfin, la personne qui gagne est celle qui arrive la première à la case finale.

\_\_\_\_\_ Si on arrive en bas d'une échelle, il est permis de monter en haut.

\_\_\_\_\_ Si on arrive à la tête d'un serpent, il est défendu d'avancer. Il faut descendre au bout de sa queue.

\_\_\_\_\_ En même temps, chaque joueur choisit la couleur de son jeton.

\_\_\_\_\_ Puis le premier joueur jette le dé.

---

**FICHE 33 : LE DÉROULEMENT DE DEUX JEUX CONNUS**

Tu dois utiliser les marqueurs de relations pour communiquer l'ordre chronologique de ton jeu. Ajoute les marqueurs de relations appropriés pour communiquer le déroulement des jeux suivants.

**LE JEU DE DAMES :**

\_\_\_\_\_, on ouvre le tableau de jeu \_\_\_\_\_, et,

\_\_\_\_\_, on choisit le couleur des pions.

\_\_\_\_\_, on décide qui commence le premier.

\_\_\_\_\_, le premier joueur joue un pion.

C'est au tour du deuxième joueur \_\_\_\_\_ que l'autre joueur fait jouer son pion.

Quand un pion est sur une case qui est à côté d'une case occupée par un pion de l'adversaire, on peut sauter ce pion et le prendre.

\_\_\_\_\_, le joueur qui est le premier à gagner tous les pions de l'autre joueur gagne le match.

**TROUBLE :**

\_\_\_\_\_, on choisit les couleurs des jetons.

\_\_\_\_\_, on jette le dé pour décider le tour de rôle.

\_\_\_\_\_, le premier joueur jette le dé.

\_\_\_\_\_ d'avancer un jeton, il faut faire un « six ».

\_\_\_\_\_ qu'un joueur fasse un « six », il jette encore le dé et avance son jeton du nombre de cases appropriées.

Si on arrive sur une case occupée par un autre joueur, celui-ci doit remettre son jeton au point de départ.

\_\_\_\_\_, la personne qui gagne est celle qui rentre ses quatre jetons dans « sa maison ».

---

**FICHE 34 : VÉRIFIONS NOTRE JEU**

---

Nom de notre jeu : \_\_\_\_\_

Description de notre jeu :

- C'est un jeu \_\_\_\_\_ de hasard \_\_\_\_\_ de dessin  
\_\_\_\_\_ de bluff \_\_\_\_\_ d'habileté  
\_\_\_\_\_ de questions-réponses
- On peut jouer \_\_\_\_\_ seul \_\_\_\_\_ à deux \_\_\_\_\_ à quatre  
\_\_\_\_\_ avec un nombre libre de joueurs
- Le jeu dure \_\_\_\_\_ 30 minutes  
\_\_\_\_\_ plus d'une heure à peu près
- Les accessoires nécessaires :  
\_\_\_\_\_ table de jeu \_\_\_\_\_ dés  
\_\_\_\_\_ jetons ou pions \_\_\_\_\_ cartes - questions  
\_\_\_\_\_ papier + crayons \_\_\_\_\_ lettres

Pour gagner à notre jeu, il faut : \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

| OUI | NON |
|-----|-----|
|-----|-----|

**NOTRE LISTE DE CONTRÔLE :**

1. Notre jeu comprend beaucoup d'informations concernant les francophones.

\_\_\_\_\_

2. Nos instructions sont en ordre chronologique.

\_\_\_\_\_

3. Nos règles sont clairs, sans ambiguïté.

\_\_\_\_\_

4. Nous avons utilisé ces structures :

- « il faut » + infinitif

\_\_\_\_\_

- « on doit » + infinitif

\_\_\_\_\_

- « il est défendu de » + infinitif

\_\_\_\_\_

- « il est permis de » + infinitif

\_\_\_\_\_

5. Nous avons des marqueurs de relations tels que :

- d'abord / premièrement / en premier

\_\_\_\_\_

- deuxièmement / puis / ensuite

\_\_\_\_\_

- enfin / finalement / dernièrement

\_\_\_\_\_

Nous vérifions le jeu de : \_\_\_\_\_

- C'est un jeu \_\_\_\_\_ de hasard \_\_\_\_\_ de dessin  
 \_\_\_\_\_ de bluff \_\_\_\_\_ d'habileté  
 \_\_\_\_\_ de questions-réponses
- Le nombre de joueurs : \_\_\_\_\_ fixe \_\_\_\_\_ libre

|            |  |
|------------|--|
| <b>OUI</b> | <b>UN PEU<br/>PLUS DE<br/>TRAVAIL<br/>NÉCESSAIRE</b> |
|------------|--|

**DÉTAILS À VÉRIFIER :**

- |  |       |       |
|--|-------|-------|
| 1. Les accessoires sont tous prêts.                              | _____ | _____ |
| 2. Les instructions sont très faciles à suivre.                  | _____ | _____ |
| 3. Elles sont en ordre chronologique.                            | _____ | _____ |
| 4. Les pénalisations sont clairement expliquées.                 | _____ | _____ |
| 5. Le groupe a utilisé les structures :                          |       |       |
| • « il faut » + infinitif  | _____ | _____ |
| • « on doit » + infinitif  | _____ | _____ |
| • « il est permis de » + infinitif                               | _____ | _____ |
| • « il est défendu de » + infinitif                              | _____ | _____ |
| 6. Le jeu comprend beaucoup d'informations sur les francophones. | _____ | _____ |



**Le jeu de** \_\_\_\_\_

|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |               |            |
|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|------------|
| 1. Communication écrite (verbes, adjectifs, orthographe, traductions) | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1             | 0          |
| <hr/>   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |               |            |
| 2. La qualité des questions.  | 5  | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |   |   |   |               |            |
| <hr/>   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |               |            |
| 3. Les règles sont claires.   | 5  | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |   |   |   |               |            |
| <hr/>   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |               |            |
| 4. Les phrases + <b>infinitifs</b>                                    | 5  | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |   |   |   |               |            |
| <hr/>   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |               |            |
| 5. Le jeu est intéressant et original.                                | 5  | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |   |   |   |               |            |
| <hr/>   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |               |            |
| 6. Le jeu est fait avec soin.   | 5  | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |   |   |   |               |            |
| <hr/>   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |               |            |
| 7. Travail en classe.   | 5  | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |   |   |   |               |            |
|   |    |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>TOTALE</b> | <b>/40</b> |

Le jeu de \_\_\_\_\_

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| <b>Groupe 1</b> | <b>Groupe 2</b> |
|-----------------|-----------------|

1. Le jeu a duré \_\_\_\_\_ minutes.

|  |       |       |
|--|-------|-------|
|  | _____ | _____ |
|--|-------|-------|

|            |            |
|------------|------------|
| <b>OUI</b> | <b>NON</b> |
|------------|------------|

2. Le jeu comprend beaucoup d'information concernant les francophones.

|  |       |       |
|--|-------|-------|
|  | _____ | _____ |
|--|-------|-------|

3. Les règles sont claires.

|  |       |       |
|--|-------|-------|
|  | _____ | _____ |
|--|-------|-------|

4. Il sont utilisé :

- a. il faut
- b. on doit
- c. il est défendu
- d. il est permis
- e. les marqueurs de relations (d'abord, après)

|  |       |       |
|--|-------|-------|
|  | _____ | _____ |
|  | _____ | _____ |
|  | _____ | _____ |
|  | _____ | _____ |

5. Tous les accessoires sont ici.

|  |       |       |
|--|-------|-------|
|  | _____ | _____ |
|--|-------|-------|

6. Le jeu est intéressant.

|  |       |       |
|--|-------|-------|
|  | _____ | _____ |
|--|-------|-------|

7. Le jeu est original.

|  |       |       |
|--|-------|-------|
|  | _____ | _____ |
|--|-------|-------|

**Groupe 1** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Groupe 2** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

---

**FICHE 38 : ÉVALUATION DE L'UNITÉ**

Nom : \_\_\_\_\_

Classe : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

J'ai aimé les activités suivantes :

Raisons :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Je n'ai pas aimé ces activités :

Raisons :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Activités où j'ai appris le plus :

Raisons :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Activités où j'ai appris le moins :

Raisons :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Impressions générales de l'unité :

---

---

---

---

---

---

---

Mes suggestions pour améliorer cette unité :

---

---

---

---

---

---

---