

1^ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ
« Jeu speech »

ΠΩΣ ΕΙΣΑΙ;

Επίπεδο μαθητών: A1/A2

Διαμόρφωση ομάδων: Δημιουργούμε δύο ομάδες μαθητών και αριθμούμε τους παίκτες της κάθε ομάδας.

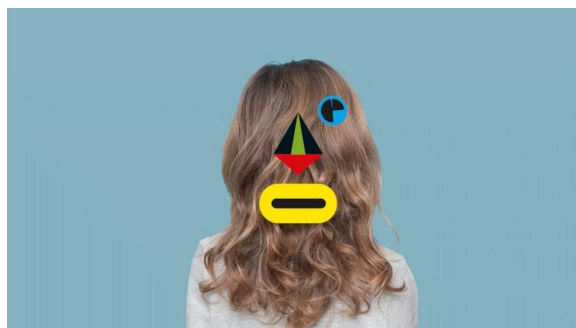
Αριθμός καρτών : μεταξύ των 12 καρτών του παιχνιδιού τοποθετούμε στο τραπέζι έξι κάρτες ανοιχτές.

Λεκτική Πράξη: Μαθαίνω να εκφράζω τα συναισθήματά μου

Κατανόηση Προφορικού λόγου/ Έκφραση Προφορικού λόγου

Γλωσσικοί Στόχοι:

- Είσαι καλά/ Δεν είσαι καλά
 - Το ρήμα être στον Ενεστώτα στο πρώτο πρόσωπο του ενικού αριθμού
 - Λεξιλόγιο συναισθημάτων
 - Αριθμοί από το 1 έως το ..., ανάλογα με τον αριθμό των παικτών.
- Σκοπός του παιχνιδιού: να κερδίσει η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς.
- Τοποθετήστε τις 6 κάρτες στο τραπέζι.
 - Το παιχνίδι ξεκινάει με τον πρώτο παίκτη της πρώτης ομάδας, ο οποίος ρωτάει τον πρώτο παίκτη της δεύτερης ομάδας : « Πως είσαι » ;
 - Ο παίκτης της δεύτερης ομάδας παίρνει μία κάρτα από το τραπέζι και απαντά στην ερώτηση - αν είναι ή δεν είναι καλά - εκφράζοντας ταυτόχρονα τα συναισθήματά του σύμφωνα με την εικόνα της κάρτας.
Πχ. Είμαι καλά και είμαι ευτυχισμένη.
 - Αν η απάντηση συμφωνεί με την κάρτα, η ομάδα του κερδίζει έναν βαθμό, αν όχι, δεν κερδίζει.
 - Ακολουθεί ο δεύτερος παίκτης της δεύτερης ομάδας και διατυπώνει την ίδια ερώτηση στο δεύτερο παίκτη της πρώτης ομάδας.
 - Στο τέλος, κερδίζει η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς.



2^ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ
« Jeu speech »

ΓΙΑΤΙ;

Επίπεδο μαθητών: A1/A2

Διαμόρφωση ομάδων: Διαιρούμε την τάξη σε τέσσερις ομάδες

Αριθμός καρτών: 6 κάρτες ανά μαθητή

Διάρκεια παιχνιδιού: 15 έως 20 λεπτά.

Λεκτική Πράξη: Πώς θέτω μία ερώτηση

Κατανόηση Προφορικού λόγου/Έκφραση Προφορικού λόγου

Γλωσσικοί Στόχοι:

- Γιατί/Επειδή
 - Το ρήμα **être** και **avoir** στην Οριστική του Ενεστώτα.
- Σκοπός του παιχνιδιού: Κερδίζει η ομάδα που έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς όταν τελειώσουν οι κάρτες ενός παίκτη.
- Η ομάδα που ρωτά ' ' Γιατί ' ' δεν παίρνει βαθμούς.
 - Διαγωνίζονται οι υπόλοιπες τρεις ομάδες.
 - Ένας παίκτης της πρώτης ομάδας επιλέγει μία από τις κάρτες που έχει στο χέρι του και διατυπώνει μία ερώτηση σχετική με την εικόνα. Για παράδειγμα, « Γιατί έχω ένα δώρο ; », « Γιατί τρέχω; », « Γιατί τρώω; »
 - Για να απαντήσουν οι παίκτες των τριών άλλων ομάδων πρέπει να χρησιμοποιήσουν μία κάρτα απ' αυτές που κρατούν στο χέρι. Ο πρώτος παίκτης που σηκώνει το χέρι και απαντά σωστά κερδίζει έναν βαθμό για την ομάδα του. Πχ. « Επειδή είσαι όμορφη », « Επειδή κάνει καλό καιρό, θα κάνω ένα δώρο... », κοκ.
 - Έπειτα ακολουθεί η σειρά ενός παίκτη μιας άλλης ομάδας να διατυπώσει μία ερώτηση. Αυτή η ομάδα δεν συγκεντρώνει βαθμούς ενώ διαγωνίζονται οι υπόλοιπες τρεις.
 - Τέλος παιχνιδιού: το παιχνίδι τελειώνει όταν τελειώσουν οι κάρτες ενός παίκτη. Κερδίζει η ομάδα που συγκέντρωσε τους περισσότερους βαθμούς.



3^ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ
« Jeu speech »

ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

Επίπεδο μαθητών: A1/A2

Διαμόρφωση μαθητών: Διαιρούμε την τάξη σε δύο ή τέσσερις ομάδες

Διάρκεια παιχνιδιού: 15 έως 20 λεπτά.

Λεκτική Πράξη: Ορίζω κάτι

Κατανόηση Προφορικού λόγου/ Έκφραση Προφορικού λόγου

Γλωσσικοί Στόχοι:

- Τα χρώματα (μπλε, κόκκινο, πράσινο...)
- Τι είναι;
- Είναι+ αόριστο προσδιοριστικό + ουσιαστικό

Σκοπός του παιχνιδιού: να βάλουμε στη σειρά, οριζοντίως, καθέτως ή διαγωνίως τέσσερα χαρτιά του ίδιου χρώματος.

- Οι κάρτες είναι στο τραπέζι.
- Κάθε ομάδα έχει και ένα χρώμα.
- Ένας παίκτης της πρώτης ομάδας επιλέγει μία εικόνα του ίδιου χρώματος και ρωτάει « τι είναι; »
- Αν κάποιος παίκτης της ομάδας του μπορεί να απαντήσει, αφήνει την κάρτα στο τραπέζι. Αν όχι, αφήνουν στην άκρη την κάρτα και η επόμενη ομάδα τραβει μία κάρτα του δικού της χρώματος.
- Κερδίζει η ομάδα που θα καταφέρει να βρει και να σχηματίσει στο τραπέζι τέσσερις κάρτες στη σειρά, οριζοντίως, καθέτως ή διαγωνίως.
- Ασφαλώς, σκοπός της κάθε ομάδας είναι να τοποθετεί με τέτοιο τρόπο τις κάρτες ώστε να εμποδίσει τις άλλες ομάδες να σχηματίσουν τις κάρτες τους διαγωνίως, οριζοντίως και καθέτως.



4^ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ
« Jeu speech »

ΑΣ ΔΙΗΓΗΘΟΥΜΕ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ

Επίπεδο μαθητών: A1/A2

Διαμόρφωση ομάδων: Όλη η τάξη, ο καθένας με τη σειρά του

Διάρκεια: 15 έως 20 λεπτά

Λεκτική Πράξη: Διηγούμαι μία ιστορία

Κατανόηση Προφορικού λόγου/ Έκφραση Προφορικού λόγου

Γλωσσικοί Στόχοι:

- Κοντινός Μέλλοντας
- Προαπαιτούμενες γνώσεις: κατασκευή αφηγηματικής πλοκής σε τέσσερα επίπεδα:
1. Καταρχήν
 2. Έπειτα
 3. Και μετά
 4. Στο τέλος

Σκοπός του παιχνιδιού: διηγούμαι μια ιστορία και τελειώνω πρώτος τα χαρτιά μου.

- Όλοι οι μαθητές, ο καθένας με τη σειρά του, ακολουθώντας τη φορά του ρολογιού, διηγείται μία ιστορία
- Ο καθένας με τη σειρά του, αφήνει μία κάρτα που αντιστοιχεί στη στιγμή της ιστορίας. Εάν δεν μπορεί, χάνει τη σειρά του.
- Επινονούν ιστορίες μέχρις ότου ο πρώτος μαθητής να μαθητής να μην έχει κάρτες.
- Κερδίζει ο πρώτος μαθητής που δεν έχει άλλες κάρτες στο χέρι του.

Για μαθητές επιπέδου B1, μπορούμε να προσθέσουμε μία θεματική προκειμένου να δυσκολέψουμε την κατάσταση.

Σας εγγυώμαι ότι θα γελάσουν!



5^ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ
« Jeu speech »

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Επίπεδο μαθητών: Όλα τα επίπεδα
Διαμόρφωση ομάδων: Χωρίζουμε την τάξη σε δύο ομάδες
Διάρκεια: 15 έως 20 λεπτά

Λεκτική Πράξη: Προσδιορίζω κάτι

Κατανόηση Προφορικού λόγου/ Έκφραση Προφορικού λόγου

Γλωσσικοί Στόχοι:

- Θεματικό λεξιλόγιο
Προαπαιτούμενες γνώσεις: Ο μαθητής πρέπει να γνωρίζει το λεξιλόγιο. Αυτή η άσκηση έχει ως στόχο να το διατηρήσει.
Σκοπός του παιχνιδιού: Ονομάζουμε αυτό που μιμούμαστε και προσπαθούμε να κερδίσουμε τους περισσότερους βαθμούς στην ομάδα μας.
 - Απλώνουμε τις κάρτες στο τραπέζι.
(Ο καθηγητής μπορεί να επιλέξει τις κάρτες ενός λεξιλογικού πεδίου που γνωρίζουν οι μαθητές για να το θυμηθούν και να το μάθουν καλύτερα).
 - Δύο μαθητές από την πρώτη ομάδα έρχονται να τραβήξουν κάρτα. Μιμούνται.
 - Μόλις κάποιος μαθητής μαντέψει την αντίστοιχη λέξη της παντομίμας, σηκώνει το χέρι.
 - Αν απαντήσει σωστά και μόνο στα γαλλικά, κερδίζει έναν βαθμό για την ομάδα του. Αν όχι, συνεχίζει η αντίπαλη ομάδα.
 - Έπειτα, δύο μαθητές της δεύτερης ομάδας έρχονται να επιλέξουν μία εικόνα προς μίμηση.
 - Κερδίζει η ομάδα που θα συγκεντρώσει πέντε βαθμούς.
(Προσοχή, αυτό το παιχνίδι λειτουργεί μόνο εφόσον οι μαθητές έχουν μάθει το λεξιλόγιο).



6^ο ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ
« Jeu speech »

Η ΚΡΕΜΑΛΑ

Επίπεδο μαθητών: A1/A2

Διαμόρφωση ομάδων: Διαιρούμε την τάξη σε δύο ομάδες

Διάρκεια: 15 έως 20 λεπτά

Λεκτική Πράξη: Συλλαβισμός

Παραγωγή Γραπτού λόγου/Κατανόηση Προφορικού λόγου/Έκφραση Προφορικού λόγου

Γλωσσικοί Στόχοι:

- Τα γράμματα
- Ορθογραφία ενός θεματικού λεξιλογίου

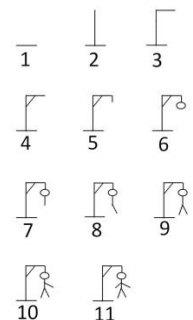
Προαπαιτούμενες γνώσεις: να γνωρίζουν το λεξιλόγιο. Αυτή η άσκηση έχει ως στόχο οι μαθητές να διατηρούν το λεξιλόγιο και να μπορούν να γράφουν σωστά τις λέξεις.

Σκοπός του παιχνιδιού: Νικητής είναι ο παίκτης που βρίσκει τα γράμματα της λέξης και κερδίζει η ομάδα.

- Απλώνουμε τις κάρτες στο τραπέζι.
- (Ο καθηγητής μπορεί να επιλέξει κάρτες από το ίδιο λεξιλογικό πεδίο ούτως ώστε να μάθουν οι μαθητές καλά τις λέξεις).
- Ένας μαθητής της πρώτης ομάδας διαλέγει μία κάρτα και χαράσει στον πίνακα τόσες παύλες όσα είναι και τα γράμματα της λέξης.

Π.χ. Για τη λέξη ήλιος: - - - - (πέντε γράμματα, πέντε παύλες)

- Έπειτα, οι μαθητές σηκώνουν το χέρι και προτείνουν γράμματα.
- Όσο η πρώτη ομάδα προτείνει γράμματα τα οποία υπάρχουν στη λέξη, συνεχίζει να προτείνει και άλλα.
- Εάν προτείνει ένα γράμμα που δεν είναι σωστό, ο μαθητής στον πίνακα ξεκινάει να ζωγραφίζει τα χαρακτηριστικά της κρεμάλας, όπως βλέπετε στο παρακάτω σχήμα:



(Δεν πρέπει να ξεχάσει να σημειώσει το γράμμα που πρότειναν για να μην υπολογίσει το ίδιο γράμμα δύο φορές).

- Η πρώτη ομάδα που θα βρει τη σωστή ορθογραφία της λέξης κερδίζει έναν βαθμό.
- Το παιχνίδι τελειώνει όταν μία ομάδα συγκεντρώσει πέντε βαθμούς.

ΠΡΟΣΟΧΗ :

1. Εάν ο μαθητής στον πίνακα κάνει λάθος στην ορθογραφία της λέξης, ο καθηγητής δεν παρεμβαίνει! Αφήνει τους μαθητές της τάξης να το διορθώσουν όταν το αντιληφθούν. Ένας επιπλέον βαθμός δίνεται τότε στους ικανούς μαθητές, οι οποίοι εντόπισαν το λάθος.
2. Για να ενισχύσετε την προσοχή, μπορείτε να προσθέσετε τον παρακάτω κανόνα: αν ένας μαθητής επαναλάβει ένα γράμμα που έχει αναφερθεί, συνεχίζει η επόμενη ομάδα.