

# SNAP CARDS

Un jeu culturel britannique (2 ou 4 joueurs)

## Objectifs

- Culturel et social : jouer à un jeu de société britannique
- Par le jeu mémoriser ou réactiver des champs lexicaux et des structures langagières (I shuffle the pack – I deal all the cards – face up – face down – It's my (your- his - her) turn – my (your- his - her)go – Wait your turn – don't cheat – Can I help ? – Give me a card. You're out - I am the winner -
- S'approprier une comptine (voir exemples)

## Compétences

Interaction orale et parler en continu

## Niveau

Tous niveaux

## Matériel

Un jeu de 36 à 48 cartes (planche ci-jointe à photocopier) ou à réaliser avec les élèves pour valider des compétences du B2I

## Déroulement

Inutile d'expliquer la règle, on apprend en jouant - Faire une partie avec trois élèves. Demander aux autres d'observer. Le mieux est de jouer à même le sol pour que chacun puisse voir.

1 – Dire la comptine pour savoir qui va commencer (ici avec des animaux en lien avec le champ lexical traité- Voir fiche script)

2 –Jouer tout en verbalisant : I shuffle the pack– I deal all the cards – leave your pack face down on the table. Now you (a big fat hen) start. Take the top card and put it face up in the center (while telling what picture it is). All the players, one by one do the same : making a pile –

Dès que deux cartes identiques se suivent, le premier qui dit « SNAP » gagne le tas qu'il met sous sa pile. On peut poursuivre le jeu de plusieurs manières :

- Jusqu'au premier sorti (faute de cartes- un peu court))
- Jusqu'au dernier qui a gagné toutes les cartes (trop long)
- On limite le temps avec un sablier. (dans ce cas : activité de comptage pour déterminer le gagnant)

Pour éviter le désintérêt du premier sorti du jeu, autoriser :

- Can I help ? Lorsque l'un des joueurs sèche sur un mot
- Mais il donne une carte en paiement de la réponse

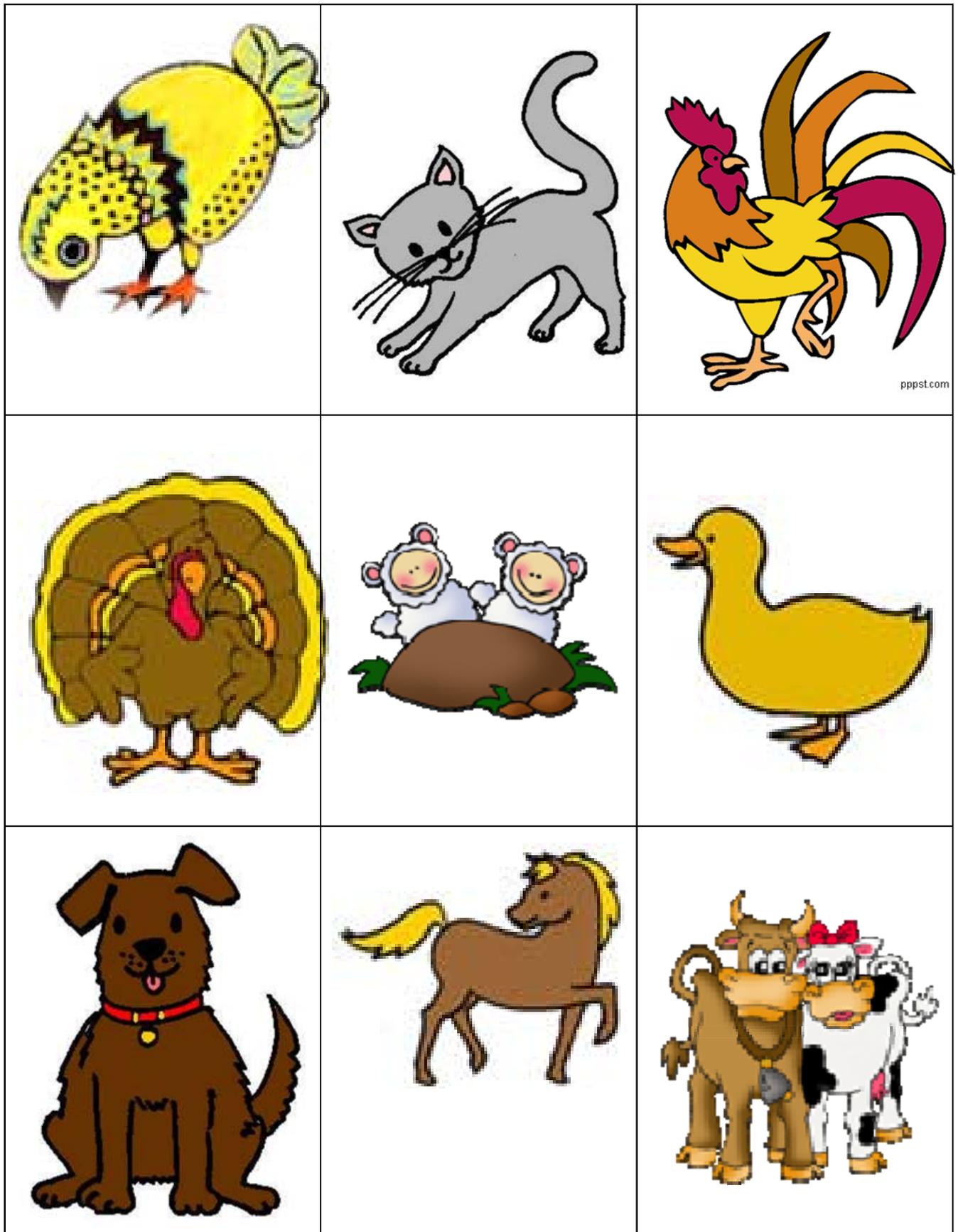
Le joueur sorti (out)peut à son tour intégrer la partie avec la carte gagnée.

Sources : <http://ngfl.northumberland.gov.uk/clipart/Animals/index.htm>

<http://www.mothersgoose.com/Clipart/alphabet.htm>

<http://www.phillipmartin.info/clipart/animals5.htm>

A imprimer en quatre exemplaires sur papier cartonné puis plastifier.



Animals : a chick – a cat – a rooster – a turkey – sheeps – duck – dog – horse – cows.

Pour leur prononciation exacte : <http://www.howjsay.com> .

Vous pouvez aussi vous les procurer : <http://www.elc.co.uk/toy/fairy-snap-game/>

## 1 - One Two

One, two the cow says moo

Three, four knock at the door

Five, six the hen has chicks

Seven, eight shut the gate

Nine, ten a big fat hen.



## 2 - One Two Buckle My Shoe

One, two, buckle my shoe;

Three, four, knock at the door;

Five, six, pick up sticks;

Seven, eight, lay them straight;

Nine, ten, a good fat hen.

### Aides :

- Pour la traduction : [reverso.com](http://reverso.com)
- Version sonore d'un script : [texttospeech](http://texttospeech.com) (vous pouvez choisir une voix féminine, ou masculine et l'accent britannique, américain...)

<http://www.research.att.com/~ttsweb/tts/demo.php>

A screenshot of a web browser window showing the AT&T Labs Text-to-Speech Demo. The browser is Internet Explorer, and the address bar shows the URL <http://www.research.att.com/~ttsweb/tts/demo.php>. The page features the AT&T logo and the text "AT&T Labs, Inc. - Research". Below this, it says "Text-To-Speech (TTS) -- Our Demo Speaks Your Text". There are navigation links for Home, Demo, FAQ, Publications, and Contact. The main content area is a blue box with three steps: STEP 1: Voice & Language: Crystal ... US English; STEP 2: Text: [ Selected language only | 300 character limit | Help with UTF-8 or Latin-1 ]; STEP 3: Click: SPEAK - or - DOWNLOAD [ restrictions apply ]. At the bottom of the blue box, there is a "SEND FEEDBACK" button. The browser's taskbar at the bottom shows several open applications, including "AT&T Labs Text-to-...", "USB DISK (G:)", and "nursery rhymes - Mi...". The system tray shows the date and time as 18:58.