

M02	<i>Merkmal</i>		Age :	5+	
			Cycle :	2	
Haim Shafir Amigo, 1989 Origine : Israël	Intérêt culturel	0/5		Nombre de joueurs :	2-5
	Valeur ludique	3/5		Durée :	5 à 10 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : observation - mémoire - champ lexical - *flashcards* - nombres

Description :

Ce jeu est une déclinaison du célèbre jeu de Kim. *Merkmal* est un jeu de 36 cartes représentant chacune un objet, une personne, un animal.

Au début du jeu, on distribue à chaque participant 5 cartes. 5 autres sont posées, faces visibles, au milieu de la table.

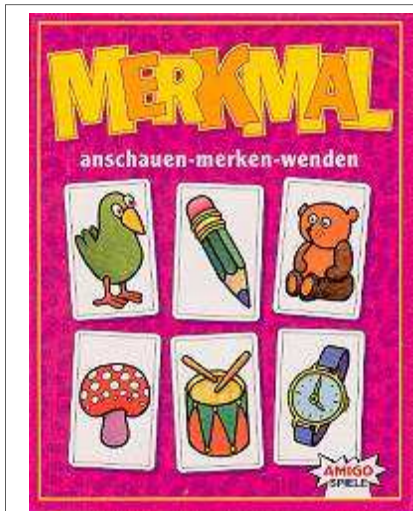
Le premier à jouer (joueur A) regarde les cartes posées. Après quelques instants, on lui demande de fermer les yeux.

Le joueur suivant (joueur B) retourne une des 5 cartes tout en la laissant à sa place initiale.

Le joueur A ouvre alors les yeux et essaie de se souvenir de ce que représentait cette carte, tandis que son voisin compte doucement jusqu'à 20.

S'il réussit à se souvenir, la carte est retournée, et il prend une de ses 5 cartes et l'ajoute à celles déjà sur la table. S'il échoue, il tire une nouvelle carte de la pioche et la pose sur la table.

Au fur et à mesure que le jeu avance, il y aura donc de plus en plus de cartes. Le premier joueur qui n'a plus de carte en main gagne la partie.



https://cf.geekdo-images.com/images/pic1192320_md.jpg

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu n'est plus distribué. Il sera donc compliqué de jouer avec sa version originale, ce qui n'est pas vraiment un problème, dans la mesure où les cartes sont faciles à fabriquer, notamment en classe de langues vivantes, où les *flashcards* sont souvent utilisées.

Ce jeu peut donc être introduit au cours d'une séquence, au moment de la phase d'interaction par groupes, et permettre un entraînement à la production orale en continu de la part des élèves. Il peut également être proposé lors de la phase de rituels ou de rebrassage, et permettre d'entretenir les formulations et le lexique plus anciens (les formulations peuvent également être représentées de façon iconographique—voir exemple).

Pour éviter que le jeu ne soit trop lexical, il est intéressant d'insister au minimum sur les consignes, qui peuvent être énoncées collectivement ou individuellement : « *open your eyes!* », « *close your eyes.* », « *What's missing?* », « *Draw a card.* »...

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	- Poser des questions et y répondre	- Suivre des instructions courtes et simples.	- Reproduire un modèle oral		

Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :

What's missing? / It's a ...
Face up/Face down
Open your eyes./Close your eyes.
Draw a card.
Your turn.

Every player receives five cards, and five cards are put face up on the table. Play what's missing. If you find the missing flashcard, you can add one of your cards.