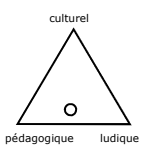


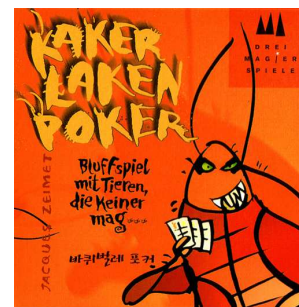
|   |                           |     |   |         |
|---|---------------------------|-----|---|---------|
| <b>M11</b>  | <i>Cockroach poker</i>    |     | Age :   | 9+      |
|   |                           |     | Cycle :   | 3       |
| Jacques Zeimet<br>Drei Magier<br>Spiele<br>Luxembourg<br>2004 | Intérêt culturel          | 1/5 |  |         |
|   | Valeur ludique            | 5/5 |   |         |
|   | Richesse des formulations | 2/5 |   |         |
|   | Adaptabilité lexicale     | 5/5 |   |         |
|   |                           |     | Nombre de joueurs :   | 2-6     |
|   |                           |     | Durée :   | 15 min. |

**Mots-clés :** lexicque, animaux, bluff, mensonge

**Description :**

*Cockroach poker* est un jeu de cartes. C'est un jeu de *bluff*. Il est donc à réserver à des élèves de fin de cycle 3. Le jeu réunit 64 cartes réparties en 8 familles d'animaux. L'objectif du jeu est de se débarrasser de ses cartes chez ses adversaires en lançant des affirmations convaincantes. C'est donc un jeu subtil où il faut mentir habilement, ou donner l'impression fausse que l'on ment(!). La spécificité de ce jeu est qu'il n'y aura, à la fin du jeu, qu'un perdant. Tous les autres joueurs auront gagné.

**Visuel :**



**Déroulement :**

Toutes les cartes sont réparties entre les joueurs. La personne à droite du donneur commence. Elle choisit une de ses cartes et la pose face cachée devant un adversaire, puis elle fait une affirmation sur l'animal représenté sur la carte. Par exemple, elle pose une mouche devant son voisin et affirme que c'est un rat. L'adversaire, qui n'a pas vu la carte, a alors deux choix :  
A- accepter le défi : dire si c'est vrai ou faux  
B- refuser le défi : il prend alors la carte, la regarde, et lance un défi à un autre adversaire qui ne l'a pas encore vue. Si la carte a fait le tour de la table, le dernier joueur à être choisi est obligé d'accepter le défi (A).

Si celui qui accepte le défi se trompe (A), il se fait bluffer et garde la carte, face visible devant lui. Si le joueur qui lançait le défi a raté son *bluff*, il garde la carte, face visible, devant lui. Celui qui hérite de la carte est le prochain à lancer un défi.

Le premier qui a 4 cartes identiques devant lui a perdu. Le premier joueur qui se retrouve à avoir la main, sans carte pour lancer un défi, a perdu.

Ces règles peuvent sembler peu claires, et pourtant, quelques tours de jeu suffisent généralement à les comprendre.

Cette vidéo en français peut vous éclairer sur le fonctionnement du jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=lvUCR397z88>

Deux vidéos en anglais peuvent permettre de présenter ce jeu à des élèves, et d'identifier les formulations authentiques : [https://www.youtube.com/watch?v=-4cik6\\_JmAQ](https://www.youtube.com/watch?v=-4cik6_JmAQ) et <https://www.youtube.com/watch?v=lu1IiP7HFDc>

**Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :**

Ce jeu est récent, et son auteur est luxembourgeois. Il ne revêt donc pas de connotation culturelle anglaise. Il pourra toutefois être exploité pour sa grande valeur ludique.

Dans le jeu original, les familles d'animaux sont : les mouches, cafards, chauve-souris, crapauds, rats, scorpions, araignées et punaises. On peut facilement les remplacer par n'importe quel objet ou animal, ou éventuellement uniquement jouer avec les couleurs.

Une vidéo existe, qui permet de voir une partie en temps réel : <http://www.youtube.com/watch?v=GHvdsshmUHC>

Une fois la mécanique de jeu maîtrisée par les élèves de la classe, ce jeu peut être proposé avec n'importe quel corpus lexical. Il peut alors être utilisé lors de la phase d'appropriation par groupes. Les cartes pourront représenter des images seules, des images et des mots, ou des mots seuls.

Il est possible d'envisager un projet actionnel qui consisterait à fabriquer un jeu de cartes, et à travailler sur les formulations spécifiques indiquées ci-dessous.

On peut par exemple imaginer jouer avec les différents ingrédients d'une recette traditionnelle, ou bien avec les différents personnages d'un album de littérature de jeunesse.

Le jeu ainsi créé pourra ensuite être réutilisé au cours de l'année lors de la phase de rituels d'une séances de langues vivantes, et favoriser ainsi le rebrassage et la mémorisation à long terme des éléments visés.

## Capacités, activités de communication langagière :

|           | Comprendre, réagir et parler en interaction | Comprendre à l'oral  | Parler en continu   | Lire   | Écrire |
|-----------|---|--|---|--|--------|
| Capacités |   | -comprendre quelques mots familiers et quelques expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret. | - reproduire un modèle oral<br>-utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés. | -lire des mots isolés. (variante avec mots seuls sur les cartes) |        |

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

*It's a..., This is a..., Here is a...*

*True or false?*

*I take it. / You keep it.*

*I think it's true/false/a lie!*

*I challenge you.*

*Let's check.*

*Flip it over.*

Lexique initial : *cockroach, spider, toad, fly, bat, bug, scorpion and rat*

Ou lexique au choix.

*Let's play Cockroach poker*  
*Shuffle and deal all the cards. The first player chooses a card and hands it to one of the other players. He says what it is (bluffing or not). Example : This Is a fly. The second player has two choices :*

*He can either challenge him, saying "true" or "false", or take a look at the card, and pass it along to another player.*

*The player who loses the challenge keeps the card face up.*

*Four animals of the same type means you lose.*

Exemple de jeu de poker des cafards avec les ingrédients pour fabriquer des scones :

