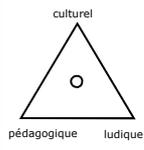


T06	<i>Snap!</i>		Age :	5+	
			Cycle :	1-2-3	
Jaques of London 1880	Intérêt culturel	3/5		Nombre de joueurs :	3-5
	Valeur ludique	4/5		Durée :	5 min.
	Richesse des formulations	4/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : cartes - lexique - rapidité - formulations

**Description :**  
 Snap! Est un jeu traditionnel qui peut se jouer avec un jeu de cartes « classique » ou avec des cartes fabriquées (voir exemple, page suivante). Si vous choisissez de fabriquer votre propre jeu, il faudra veiller à ce que chaque élément soit présent en trois ou quatre exemplaires.

**Règle du jeu :**  
 Le but du jeu est de gagner tout le paquet de cartes. Distribuer l'ensemble des cartes entre les joueurs. Ceux-ci doivent placer les cartes obtenues en paquet, à l'envers, devant eux. A tour de rôle, chacun pose devant lui la première carte de son paquet, face visible, et la nomme. Si deux cartes sont identiques, le premier à dire « *Snap!* » et à nommer les cartes identiques emporte toutes les cartes présentes sur la table. Il place alors les cartes obtenues sous son paquet de cartes.  
 Si deux joueurs ou plus disent simultanément « *snap!* », les cartes sont partagées équitablement. Si un des joueurs se trompe, et est pénalisé : il donne une carte à chacun de ses adversaires.

Visuel :



**Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :**  
 Ce jeu, très facile à mettre en œuvre, peut être favorablement utilisé en classe de langues, notamment au cours de la phase d'appropriation par groupes. Ce peut être une façon de favoriser l'expression orale en continu, dans un contexte interactif. On peut, pour cela, utiliser les répliques miniature des *flashcards* ou produire des cartes présentant de fortes ressemblances entre elles (voir exemple), et nécessitant l'utilisation de formulations choisies (ex. : *I like.../I don't like...*). Plus les cartes se ressembleront, plus les erreurs seront fréquentes, et plus le jeu prendra de l'intérêt ludique et pédagogique.  
 Si les cartes représentent des éléments lexicaux, il est recommandé d'encourager l'utilisation de formulations : lorsqu'un élève dévoile une carte, au lieu de simplement la nommer, on peut lui demander de construire une phrase complète, en lien avec les formulations connues ou travaillées dans la séquence. Exemple : *I can see a ... ou This is a ... I've got a ... I love ...*

- Pour limiter les litiges et le bruit, on peut jouer avec un totem à saisir.
- En cycle 3, il est possible d'utiliser des cartes « images », et des cartes « mots », afin de favoriser les compétences en lecture.
- « **easy snap** » : on joue alors avec une pile centrale. A tour de rôle, les joueurs ajoutent une carte à cette pile. Si on ajoute une carte identique à celle qui se trouve au sommet du paquet, le premier à dire « *snap!* » remporte la pile et la met sous son paquet. Une vidéo présente les règles de cette variante : <https://www.youtube.com/watch?v=hxaRjt-x9sM>

**Capacités, activités de communication langagière :**

	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire
Capacités	- comprendre des mots familiers - suivre des instructions courtes et simples	- reproduire un modèle oral	- lire à haute voix (variante 2)

<p><b>Lexique et formulations pour l'interaction :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tous les éléments lexicaux figurant sur les <i>flashcards</i> individuelles des élèves.</li> <li>- "Snap!" et idéalement une formulation choisie : "I can see a .../This is a ... /I've got a ..."</li> </ul>	<p><b>Consignes pour l'enseignant :</b></p> <p><i>Shuffle the cards. Deal the cards. Put the Cards in a pile. Take your top card and put it face up in front of you. Name it. Call "Snap!" when you see a match of two cards. The player who correctly says the sentence wins all the visible cards.</i></p>
---	--