

T07	<i>Old maid/donkey</i>		Age :	6+	
			Cycle :	2-3	
Traditionnel anglo-écossais—période Victorienne	Intérêt culturel	3/5		Nombre de joueurs :	2-5
	Valeur ludique	4/5			
	Richesse des formulations	4/5		Durée :	10 min.
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : interaction - lexique - cartes - bluff

Description :

Dans sa version originale, le jeu est constitué de 17 paires d’images, et d’une carte « *donkey/old maid* » (le mistigri). Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en constituant des paires, et de ne pas se retrouver avec le « mistigri » en main à la fin de la partie.

Une règle en vidéo : <http://www.howcast.com/videos/233249-how-to-play-old-maid/>

Règle du jeu et déroulement :

Mélanger les cartes et les distribuer à tous les joueurs. Chaque joueur regarde ensuite ses cartes et se débarrasse de ses paires en les posant devant lui. Les joueurs tiennent ensuite leurs cartes en éventail devant eux. Le joueur qui se trouve à la gauche de celui qui a distribué choisit une carte de son voisin de gauche (sans la voir). Si cette carte complète une paire, il pose alors la paire devant lui. Sinon, il la garde et c’est au joueur suivant de piocher une carte. Lorsqu’un joueur a posé toutes ses cartes, il est sauvé et arrête de jouer. Le joueur qui a la carte « *donkey/old maid* » à la fin du jeu a perdu.

Visuel :



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Le principe du jeu peut être retenu et utilisé avec n’importe quel lexique. On peut ainsi utiliser des reproductions miniature des *flashcards*. Il faudra dans ce cas clairement identifier la carte « *donkey/old maid* ».

Pour une exploitation en classe de langues, il est souhaitable de faire énoncer à haute voix les noms des paires qui sont posées, ainsi par exemple que les phrases : « *I’ve got a pair of ...* », « *I haven’t got a pair of...* », « *It’s your turn.* ». « *I choose/pick this one.* ».

On peut induire une forme d’interaction, si les joueurs posent la question à celui qui vient de piocher une carte : « *Is it a pair?/Have you got a pair?* ».

En cycle 3, il est également possible de proposer des paires composées d’une image et d’un mot (voir exemple).

Fabriquer un jeu d’Old Maid avec des personnages célèbres et emblématiques peut s’avérer être un projet actionnel intéressant, pour des élèves de cycle 2 notamment.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu	Lire
Capacités	Poser des questions et y répondre (variante)	- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	- lire à haute voix (variante images-mots)

Lexique et formulations pour l’interaction : **Consignes pour l’enseignant :**

I’ve got a pair of... I choose this card.
I haven’t got a pair. It’s your turn.
 Ou : *Have you got a pair? Yes I have/No, I haven’t.—I’m saved!*

Shuffle the cards.
Deal the cards.
Put your pairs on the table and name them.
Arrange you cards like a fan. Pick a card.