

mot-clé que le joueur doit deviner en une minute, grâce aux **3 mots suggérés** que l'adversaire lit à haute voix.

Si la réponse est correcte, au prochain tour le joueur lance le dé pour avancer sur le plateau de jeu. Si la réponse est erronée, au prochain tour le joueur pioche une autre carte dans le jeu de la même couleur que la case dans laquelle il se trouve. Ce n'est qu'après deux tentatives manquées qu'il peut lancer le dé pour avancer. Une fois la réponse donnée, la carte est replacée dans le jeu de la même couleur.

Le joueur qui complète en premier le parcours, et pose son pion sur la case Totem, ne remporte la partie qu'après avoir deviné le **mot final** choisi par son adversaire.

L'enseignant / Le leader, en fonction du niveau des apprenants, peut décider avec quelles cartes jouer et éliminer celles qu'il juge inappropriées.

⑥

*Si les apprenants ont un niveau plus avancé (B1-B2), ils peuvent utiliser tous les mots nécessaires pour faire deviner le mot-clé, **sauf les 3 mots suggérés** indiqués sur la carte.*



⑦

CECRL :
Cadre européen
commun de
référence pour
les langues

A1	Débutant
A2	Élémentaire
B1	Intermédiaire
B2	Intermédiaire supérieur
C1	Avancé
C2	Maîtrise

Triboo

Un grand remerciement aux élèves du Lycée Leonardo da Vinci (Civitanova Marche – Italie) pour avoir conçu ce jeu.

© 2020 ELI s.r.l.
B.P 6 – 62019 Recanati – Italie
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com - www.elilanguagegames.com

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni
Rédaction : Gigliola Capodaglio
Illustrations : Daniele Pasquetti
Responsable de production : Francesco Capitano
Conception graphique et mise en page : Studio Cornell sas

Imprimé en Italie par Tecnostampa Pignini Group Printing Division – Loreto Trevi
ISBN: 978-88-536-3008-7

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photographie ou autre, est formellement interdite – même pour un usage didactique ou personnel – sans autorisation des auteurs et des éditeurs.

⑧

Le Français
en s'amusant

TRIBOO

TRIBOO

Objectifs du jeu

Le jeu **Triboo** s'adresse à des apprenants Fle ayant le niveau **A2-B1 (CECRL)**. Le nom **Triboo** est lié au mot tribu (dans notre cas il s'agit d'un groupe de joueurs). Les éléments du jeu (plateau de jeu, cartes, pions) reprennent eux aussi le thème de la tribu, avec un parcours parsemé d'étapes jusqu'à la case d'arrivée Totem située au centre du plateau.

Le jeu **Triboo** joint le divertissement à la compétition tout en facilitant la production orale sur des champs lexicaux, des thèmes culturels et interdisciplinaires de la langue française. On peut former des équipes ou jouer à deux.



②

Contenu

Le jeu **Triboo** comprend

- 132 cartes
- un plateau de jeu
- un dé
- 15 pions



③

Règles du jeu

On peut former des équipes ou jouer à deux. Avant de commencer la partie, il est nécessaire de montrer les cartes à tous les joueurs, cela dans le but d'introduire les contenus et les objectifs didactiques.

En équipe

Il faut diviser les cartes en six jeux distincts correspondant aux six catégories de couleur différente (**Sciences, Histoire, Géographie, Sport, Spectacle, Art et Littérature**), et aux cases du plateau de jeu qui est un parcours sur lequel on avance après avoir lancé le dé.

Chaque équipe doit choisir un pion. Un joueur de chaque équipe lance le dé et celui qui obtient le meilleur résultat permet à son équipe de commencer la partie.

Un joueur de cette équipe lance de nouveau le dé et avance le pion sur le plateau de jeu. En fonction de la couleur de la case dans laquelle le pion tombe, il pioche une carte dans le jeu de la couleur correspondante, sans la montrer à ses coéquipiers. Chaque carte présente un **mot-clé** que le joueur doit faire deviner à ses coéquipiers en une minute, en s'exprimant uniquement en français et surtout en utilisant les **3 mots suggérés** sur la carte. Le membre de l'équipe qui doit faire deviner le mot-clé change à chaque fois pour permettre à tous de s'exprimer.

④

Si l'équipe répond correctement, au prochain tour le joueur lance le dé pour avancer sur le plateau de jeu. Si la réponse est erronée, au prochain tour le joueur pioche une autre carte dans le jeu de la même couleur que la case dans laquelle il se trouve, sans lancer le dé. Ce n'est qu'après deux tentatives manquées que l'équipe peut lancer le dé pour avancer.

Une fois la réponse donnée, la carte est replacée dans le jeu de la même couleur.

L'équipe qui complète en premier le parcours, et pose son pion dans la case Totem, ne remporte la partie qu'après avoir deviné le **mot final** choisi par l'équipe adverse.

À deux

Il faut diviser les cartes en six jeux distincts correspondant aux six catégories de couleur différente (**Sciences, Histoire, Géographie, Sport, Spectacle, Art et Littérature**), et aux cases du plateau de jeu, un parcours sur lequel on avance après avoir lancé le dé. Les joueurs choisissent un pion pour jouer.

Ils lancent le dé chacun leur tour. Le joueur qui obtient le meilleur résultat commence la partie et lance de nouveau le dé pour avancer sur le plateau de jeu.

En fonction de la couleur de la case dans laquelle il tombe, l'adversaire pioche la première carte dans le jeu de la même couleur. Chaque carte présente un

⑤