

Parlez français – Un jeu sur la langue française de *Regard sur le français* (www.regardsurlefrancais.com)

Les règles condensées :

À leur tour, les joueurs font l'action associée à chaque catégorie (conjuguer, répondre à une question, parler, expliquer, etc.) et avancent ou reculent (à leur choix) d'une ou deux *marches* après chaque tour.

Les joueurs gagnent un point pour la catégorie si l'action est réussie ou si la réponse est correcte.

Après avoir gagné un point par catégorie, on peut, si voulu, échanger 3 points d'une catégorie pour un point d'une autre.

Pour gagner, il faut avoir gagné 3 points par catégorie et répondre correctement à une autre question VOCABULAIRE, GRAMMAIRE et CONJUGAISON.

Les règles plus détaillées :

Pour commencer... :

Tout le monde commence sur la première *marche* (1 — CONJUGAISON).

Les joueurs lancent le dé pour savoir qui va jouer le premier (la personne avec le numéro le plus haut).

Les actions :

Dans ce jeu, il y a 6 catégories de cartes qui correspondent aux *marches* du plateau de jeu.

Les joueurs doivent faire différentes actions selon la catégorie :

Conjugaison : Le joueur doit d'abord lancer le dé pour savoir quel verbe conjuguer (les numéros du dé correspondant aux numéros entre 1 et 6 sur les cartes). Il faut ensuite lancer le dé 2 fois de plus pour savoir dans quel temps conjuguer le verbe et selon quel pronom (Regardez le tableau).

Le joueur doit donner la conjugaison du verbe dans la bonne personne et dans le bon temps de verbe. Il serait parfois nécessaire d'épeler ou d'écrire la conjugaison pour s'assurer de la bonne réponse. Vérifiez la bonne conjugaison sur Internet ou dans un Bescherelle.

Je n'ai pas mis le temps *impératif* dans ce jeu, mais vous pouvez l'ajouter si vous voulez. Pour savoir dans quelle *personne* il faut conjuguer à l'impératif, le joueur pourrait lancer le dé : 1/2 = Tu, 3/4 = Nous, 5/6 = Vous.

Parler : Le joueur lance le dé pour savoir de quel sujet il va parler. Le joueur doit ensuite parler pendant 1 minute du sujet. Il peut parler de tout ce qui a un lien avec le mot ou la phrase.

Grammaire : Le joueur doit répondre à la question sur la carte.

Faire deviner : Le joueur lance le dé pour savoir quel mot il faut faire deviner à un autre joueur qu'il choisit. Le joueur a une minute pour expliquer le mot sans gestes et sans le nommer (ni une partie du mot). Si l'autre joueur devine le mot, les deux joueurs gagnent un point.

Discuter : Le joueur lance le dé pour savoir de quel sujet il va discuter. Il choisit quelqu'un pour faire la discussion. Le joueur commence la discussion et les deux doivent discuter pendant 3 minutes. Ils peuvent dire s'ils sont d'accord ou pas (ou entre les deux) avec la déclaration et expliquer leurs points de vue. Les deux joueurs gagnent un point pour la catégorie s'ils réussissent à maintenir la discussion.

Vocabulaire : Le joueur répond à la question sur la carte. Il faut parfois lancer le dé pour choisir la question.

Les points :

Après chaque bonne réponse ou réussite, le joueur gagne un point associé à la catégorie. Pour garder le compte des points pour chaque catégorie, le joueur pourrait garder la carte qu'il a réussie, ou il peut recevoir un petit point découpé du document dans la section *Matériel*. Une autre option : les joueurs pourraient marquer leurs points sur une feuille.

3 points de chaque catégorie sont nécessaires pour gagner !

Pour les catégories PARLER et DISCUTER, je suggère de ne pas être trop sévère avec le pointage. Par exemple, si quelqu'un parle pendant 52 secondes pour la catégorie PARLER et hésite pour les 8 secondes qui restent, je trouve que ce serait assez pour un point.

Le déroulement :

Les joueurs commencent sur 1—CONJUGAISON. Le premier joueur joue. S'il réussit, il gagne un point et avance. S'il ne réussit pas, il ne gagne pas de point, mais le joueur avance quand même.

Il est toujours nécessaire d'avancer (ou reculer) après son tour ; le joueur ne peut pas décider de rester sur la même catégorie. Le joueur a le choix d'avancer d'une marche ou de deux marches. Par exemple, si le joueur est sur 1—CONJUGAISON, après son tour, il peut avancer à 2—PARLER ou à 3—GRAMMAIRE.

Le joueur peut aussi choisir de reculer d'une marche ou de deux marches. Par exemple, si le joueur est sur 4—FAIRE DEVINER, il peut, après son tour, aller sur 3—GRAMMAIRE ou 2—PARLER. Mais il peut aussi décider d'avancer sur 5—DISCUTER ou sur 6 — VOCABULAIRE.

Après le tour de quelqu'un, c'est au tour du joueur à gauche de jouer.

Le jeu continue ainsi avec les joueurs accumulant des points.

Il est possible qu'un joueur gagne plus de trois points pour une catégorie (plus que ce qui est nécessaire pour gagner). Ces points *excédents* ne sont pas inutiles ! Le joueur pourrait échanger 3 points excédents pour un point d'une autre catégorie. Cependant, il faut avoir gagné au moins un point dans chaque catégorie avant de pouvoir échanger.

Pour gagner :

Pour gagner, il faut avoir accumulé 3 points dans chaque catégorie.

Une fois que tous les points seront gagnés, le joueur pourra aller directement sur l'espace au centre du plateau et attendre son prochain tour.

Au prochain tour, le joueur doit répondre correctement à 3 questions avant de gagner : une question VOCABULAIRE, une question GRAMMAIRE et une question CONJUGAISON.

Si le joueur répond correctement à seulement une ou deux questions, il peut garder un point final pour chaque catégorie associée. Au prochain tour, il essaie de répondre correctement à une question des catégories qui restent.

Une fois que le joueur a ces 3 derniers points, il gagne !

Les variations :

N'hésitez pas à adapter les règles selon le niveau de français et le temps disponible. Par exemple, au lieu d'accumuler 3 points par catégorie, ça pourrait être 2 points, ou même 1 point par catégorie.

Le temps pour les sections PARLER et DISCUTER pourrait aussi être facilement modifié.

Vous pouvez même ajouter vos propres questions si vous avez d'autres choses à réviser !

C'est une compétition mais...

Même si le jeu est une compétition, encouragez les joueurs de s'entraider, surtout pour la section PARLER et DISCUTER. Et si la discussion continue plus longtemps que nécessaire, tant mieux ! Tout le monde peut aider à mieux comprendre pourquoi une réponse est mauvaise. Si les joueurs sont motivés, ils peuvent faire une petite recherche pour mieux comprendre les concepts de grammaire abordés.

Révisez !

Je vous encourage de mettre à côté les cartes qui ont causé de la difficulté pour faire un petit jeu de révision après.

Bon jeu et amusez-vous avec la langue française !