

Université de Hanoi

Département de français

IMAGIC - RÈGLES DU JEU (POUR ENSEIGNANT)

I. Objectifs du jeu

Les joueurs doivent collecter et associer des paires mot – signification (ou mot – image) pour former un ensemble complet, tout en s’entraînant à prononcer et à utiliser le mot reçu ou défaussé dans une phrase.

II. Préparation

2.1. Jeu de cartes pour chaque thème : 50 cartes, soit 25 paires, chaque paire étant composée d'une carte « mot / expression », d'une carte « image ».

Exemple pour le thème « Activités quotidiennes » :

Carte mot : faire la vaisselle

Carte image : photo représentant une personne qui lave la vaisselle

2.2. Cartes spéciales : 4 cartes DÉFI MAGIQUE, mélangées au paquet principal. Elles contiennent une consigne (grammaire, lexique, connecteurs, temps verbal, etc.).

Exemples :

- Faites une phrase avec le pronom relatif “qui”.

- Faites une phrase au passé composé.

Elles sont distribuées aléatoirement ou peuvent apparaître dans la pioche.

2.3. Autres éléments

Pioche : cartes restantes après la distribution.

Zone de défausse : endroit où les joueurs posent les cartes inutiles.

2.4. Nombre de joueurs

4 à 5 joueurs.

III. Déroulement du jeu

3.1. Distribution des cartes

Mélanger toutes les cartes (mots, images, cartes DÉFI MAGIQUE).

Distribuer 6 cartes à chaque joueur.

Objectif : constituer 3 paires correctes (mot – image, ou mot – DÉFI MAGIQUE accompagné de sa consigne).

3.2. Tour de jeu

Chaque joueur choisit 1 carte inutile à poser dans la zone de défausse, ou décide de garder toutes ses cartes.

Le joueur pioche ensuite :

- soit une carte de la zone de défausse (si elle est disponible),
- soit une carte de la pioche.

Obligatoire

Lorsqu'il pose ou prend une carte, le joueur doit formuler une phrase complète contenant le mot ou correspondant à l'image.

À la fin de chaque tour, un joueur ne peut avoir que 6 cartes en main.

Si le joueur pioche une carte correspondant à une carte qu'il possède déjà, il la conserve pour former une paire complète.

Un joueur doit toujours avoir exactement 6 cartes en main (mots, images ou cartes DÉFI MAGIQUE), y compris les paires déjà formées.

Exemples :

faire la vaisselle → Je fais la vaisselle tous les soirs.

passer l'aspirateur → Je passe l'aspirateur dans ma chambre.

Dès qu'un joueur possède 3 paires correctes, il dit « MAGIQUE ! » et pose ses cartes.

3.3. Règle spéciale – Carte DÉFI MAGIQUE

3.3.1. La carte DÉFI MAGIQUE peut être associée à n'importe quelle carte isolée pour former une paire valide.

Exemple :

Le joueur a « faire la vaisselle » mais pas l'image → il pose « faire la vaisselle + DÉFI MAGIQUE » = paire complète.

Ou inversement, il a une image sans mot correspondant → il utilise DÉFI MAGIQUE pour compléter.

3.3.2. Chaque carte DÉFI MAGIQUE ne peut être utilisée qu'une seule fois, et devient indissociable de la carte qu'elle complète.

Lorsqu'un joueur utilise une carte DÉFI MAGIQUE pour former une paire, il doit, au moment de poser ses 3 paires pour gagner, créer une phrase qui intègre à la fois la consigne de la carte DÉFI MAGIQUE et le mot (ou l'image) qu'elle complète. Sans cette phrase, la victoire n'est pas validée.

3.3.3. Chaque joueur peut refuser une carte DÉFI MAGIQUE une seule fois pendant toute la partie. Pour refuser, il doit poser cette carte dans la défausse. Une carte DÉFI MAGIQUE refusée est définitivement écartée et ne peut plus être reprise ni utilisée par aucun joueur. Dans ce cas :

- il doit immédiatement faire une phrase avec chaque mot (ou image) posé par les autres joueurs dans ce tour ;
- il pioche aussitôt une carte dans la pioche pour revenir à 6 cartes en main ;
- il perd automatiquement son prochain tour : il ne pourra ni poser de carte ni en piocher.

Exemple :

Joueur A refuse une carte DÉFI MAGIQUE et la pose dans la défausse.

Les autres posent : une pomme, une maison, un vélo.

Joueur A dit :

- « J'ai mangé une pomme hier. »
- « La maison est très grande. »
- « Je vais au travail en vélo. »

Au tour suivant, il passe son tour sans poser ni piocher de carte.

3.4. Fin de partie et victoire

Le premier joueur à obtenir 3 paires correctes (y compris avec une ou plusieurs cartes DÉFI MAGIQUE) et à formuler correctement la phrase demandée avec la carte DÉFI MAGIQUE dit « MAGIQUE ! » et gagne immédiatement.

La partie peut continuer pour déterminer la 2^e et la 3^e place.

IV. Thèmes appliqués

4.1. Niveau A1

- Ville
- Activités quotidiennes
- Logement et équipement
- Vacances
- Entreprise, vie professionnelle

4.2. Niveau A2

- Parcours de vie
- Aliments
- Maladies et accidents
- Médias
- Études

Université de Hanoi

Département de français

IMAGIC - RÈGLES DU JEU (POUR ÉTUDIANT)

I.Objectifs du jeu

Les joueurs doivent collecter et associer des paires mot – signification (ou mot – image) pour former un ensemble complet, tout en s’entraînant à prononcer et à utiliser le mot reçu ou défaussé dans une phrase.

II.Préparation

2.1. Jeu de cartes pour chaque thème : 50 cartes, soit 25 paires, chaque paire étant composée d'une carte « mot / expression », d'une carte « image ».

2.2. Cartes spéciales : 4 cartes DÉFI MAGIQUE, mélangées au paquet principal. Elles contiennent une consigne (grammaire, lexique, connecteurs, temps verbal, etc.).

Elles sont distribuées aléatoirement ou peuvent apparaître dans la pioche.

2.3. Autres éléments

Pioche : cartes restantes après la distribution.

Zone de défausse : endroit où les joueurs posent les cartes inutiles.

2.4. Nombre de joueurs

4 à 5 joueurs.

III.Déroulement du jeu

3.1. Distribution des cartes

Mélanger toutes les cartes (mots, images, cartes DÉFI MAGIQUE).

Distribuer 6 cartes à chaque joueur.

Objectif : constituer 3 paires correctes (mot – image, ou mot – DÉFI MAGIQUE accompagné de sa consigne).

3.2. Tour de jeu

Chaque joueur choisit 1 carte inutile à poser dans la zone de défausse, ou décide de garder toutes ses cartes.

Le joueur pioche ensuite :

- soit une carte de la zone de défausse (si elle est disponible),
- soit une carte de la pioche.

Obligatoire

Lorsqu'il pose ou prend une carte, le joueur doit formuler une phrase complète contenant le mot ou correspondant à l'image.

À la fin de chaque tour, un joueur ne peut avoir que 6 cartes en main.

Si le joueur pioche une carte correspondant à une carte qu'il possède déjà, il la conserve pour former une paire complète.

Dès qu'un joueur possède 3 paires correctes, il dit « MAGIQUE ! » et pose ses cartes.

Un joueur doit toujours avoir exactement 6 cartes en main (mots, images ou cartes DÉFI MAGIQUE), y compris les paires déjà formées.

3.3. Règle spéciale – Carte DÉFI MAGIQUE

3.3.1. La carte DÉFI MAGIQUE peut être associée à n'importe quelle carte isolée pour former une paire valide.

3.3.2. Chaque carte DÉFI MAGIQUE ne peut être utilisée qu'une seule fois, et devient indissociable de la carte qu'elle complète.

Lorsqu'un joueur utilise une carte DÉFI MAGIQUE pour former une paire, il doit, au moment de poser ses 3 paires pour gagner, créer une phrase qui intègre à la fois la consigne de la carte DÉFI MAGIQUE et le mot (ou l'image) qu'elle complète. Sans cette phrase, la victoire n'est pas validée.

3.3.3. Chaque joueur peut refuser une carte DÉFI MAGIQUE une seule fois pendant toute la partie. Pour refuser, il doit poser cette carte dans la défausse. Une carte DÉFI MAGIQUE refusée est définitivement écartée et ne peut plus être reprise ni utilisée par aucun joueur. Dans ce cas :

- il doit immédiatement faire une phrase avec chaque mot (ou image) posé par les autres joueurs dans ce tour ;
- il pioche aussitôt une carte dans la pioche pour revenir à 6 cartes en main ;

- il perd automatiquement son prochain tour : il ne pourra ni poser de carte ni en piocher.

3.4. Fin de partie et victoire

Le premier joueur à obtenir 3 paires correctes (y compris avec une ou plusieurs cartes DÉFI MAGIQUE) et à formuler correctement la phrase demandée avec la carte DÉFI MAGIQUE dit « MAGIQUE ! » et gagne immédiatement.

La partie peut continuer pour déterminer la 2^e et la 3^e place.

IV. Thèmes appliqués

4.1. Niveau A1

- Ville
- Activités quotidiennes
- Logement et équipement
- Vacances
- Entreprise, vie professionnelle

4.2. Niveau A2

- Parcours de vie
- Aliments
- Maladies et accidents
- Médias
- Études

IMAGIC – Règles simplifiées (pour étudiant)

Objectif

Former 3 paires correctes (mot–image ou mot/image–carte DÉFI MAGIQUE).

Préparation

- 50 cartes : 25 mots + 25 images.
- 4 cartes DÉFI MAGIQUE (consignes spéciales).

Déroulement

Chaque joueur reçoit 6 cartes.

À son tour, le joueur :

- défasse 1 carte ou garde toutes ses cartes.
- pioche 1 carte (pioche ou défasse).

Chaque fois qu’il pose/prend une carte → il doit faire une phrase complète avec ce mot ou cette image.

Quand un joueur réunit une paire, il la garde.

Avec 3 paires correctes, il dit “MAGIQUE”.

Un joueur doit toujours avoir exactement 6 cartes en main (mots, images ou cartes DÉFI MAGIQUE), y compris les paires déjà formées.

Carte DÉFI MAGIQUE

- Peut compléter n’importe quelle carte seule.
- Utilisable une seule fois.
- Pour gagner, il faut faire une phrase intégrant : la consigne du DÉFI MAGIQUE + le mot/l’image associé(e).
- Chaque joueur peut refuser 1 seule carte DÉFI MAGIQUE → il perd son prochain tour.

Fin de partie

Le premier joueur qui a 3 paires valides et dit correctement sa phrase spéciale gagne.