

JEUX DE CARTES

Ulysse à Paris ! NOUVEAU



Ulysse à Paris 1 ! NOUVEAU

JEU DU RÔLE SECRET	3
JEU DU MISTIGRI	5
PUZZLE DE PHRASES	9
JEU DE L'OIE RÉCAPITULATIF	13

Ulysse à Paris 2 ! NOUVEAU

UNO FLE	17
JEU DOBBIE ULYSSE 2	23



POURQUOI UTILISER DES JEUX DE CARTES EN FLE ?

Les jeux de cartes sont bien plus qu'un simple divertissement : ce sont de formidables outils pédagogiques pour apprendre une langue.

Pratiques et adaptables :

- ☞ Simples à utiliser, faciles à transporter, ils s'adaptent à toutes les situations.
- ☞ Utilisables en classe entière, en petits groupes ou en binômes.
- ☞ Idéals comme rituel d'ouverture, de clôture ou comme activité de consolidation.

Un apprentissage ludique et efficace :

1. Développement cognitif

- ➡ Ils sollicitent la mémoire, l'attention et la concentration.
- ➡ Ils stimulent la logique et la stratégie en suivant des règles claires.

2. Renforcement scolaire et linguistique

- ➡ Réactivation du vocabulaire et des structures grammaticales.
- ➡ Pratique des chiffres, couleurs, actions, comparaisons... en contexte.
- ➡ Respect des consignes et organisation de la pensée.

3. Compétences sociales et émotionnelles

- ➡ Coopérer, attendre son tour, respecter les règles.
- ➡ Gérer la victoire et la défaite, développer la persévérance.
- ➡ Apprendre à communiquer et interagir de manière positive.

4. Créativité et motivation

- ➡ Les cartes illustrées éveillent l'imagination.
- ➡ Les élèves vivent l'apprentissage comme un jeu.
- ➡ Ils peuvent inventer leurs propres cartes pour mieux s'approprier les savoirs.



En résumé :

Les jeux de cartes sont de **véritables leviers pédagogiques** : ils soutiennent les apprentissages linguistiques, renforcent la mémoire et la logique, tout en développant la coopération, la créativité et la motivation.

- ☞ Exemples de jeux : Uno, Dobble, Memory, Rummikub simplifié, jeux de cartes « maison ».
- ☞ Conseils d'utilisation : rituels, ateliers, activités de consolidation.



JEU DU RÔLE SECRET

Cartes d'identité



Objectifs pédagogiques

- ➔ Travailler les présentations, les goûts et les activités.
- ➔ Travailler les questions-réponses.
- ➔ Encourager la production orale.
- ➔ Favoriser la répétition naturelle du lexique.

Chaque carte combine:

- ➔ Un prénom (facile et international : Lucas, Emma, Sofia, Marco, Anna, Tom, Léa, George, etc.).
- ➔ Une nationalité.
- ➔ Un goût alimentaire.
- ➔ Une matière scolaire préférée.
- ➔ Un sport ou une activité.

Déroulement en classe

1. Chaque élève pioche une carte identité secrète.
2. Les camarades posent des questions fermées (Oui/Non) :
 - ☞ *Tu es italien ?*
 - ☞ *Tu aimes le fromage ?*
 - ☞ *Tu joues au tennis ?*
3. L'élève répond en fonction de sa carte.
4. Quand un joueur pense avoir trouvé toute l'identité, il reformule :
 - ☞ *Tu t'appelles Anna. Tu es italienne. Tu adores les glaces. Tu fais du ski !*

Exemple de dialogue en classe

Élève A : Tu es italienne ?

Élève B : *Non, je suis française.*

Élève A : Tu joues du piano ?

Élève B : *Non, je joue de l'accordéon.*

Élève A : Tu aimes les croissants ?

Élève B : *Oui, j'adore les croissants.*

Élève A : Tu t'appelles Lena ?

Élève B : *Oui ! Je m'appelle Lena.*

Élève A : Tu t'appelles Lena, tu es française, tu joues de l'accordéon et tu adores les croissants !




Prénom :
ULYSSE

Nationalité	grecque	
Aliment	concombre	
Matière	EPS	
Sport/Activité	basket	




Prénom :
MARCO

Nationalité	italienne	
Aliment	fromage	
Matière	histoire	
Sport/Activité	tennis	



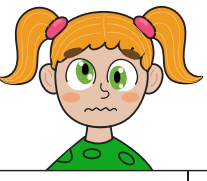

Prénom :
LUCAS

Nationalité	française	
Aliment	chocolat	
Matière	maths	
Sport/Activité	foot	




Prénom :
SOFIA

Nationalité	italienne	
Aliment	glace	
Matière	sciences	
Sport/Activité	ski	

Prénom :
LÉA

Nationalité	française	
Aliment	poisson	
Matière	géographie	
Sport/Activité	piano	




Prénom :
ELENI

Nationalité	grecque	
Aliment	croissants	
Matière	maths	
Sport/Activité	violin	



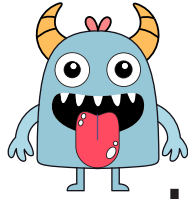

Prénom :
TOM

Nationalité	américaine	
Aliment	poulet	
Matière	histoire	
Sport/Activité	natation	




Prénom :
EMMA

Nationalité	américaine	
Aliment	chocolat	
Matière	français	
Sport/Activité	guitare	



JEU DU MISTIGRI

Les affaires de classe

Objectif pédagogique :

Travailler la structure « Qu'est-ce que c'est ? – C'est ... / Ce sont ... » et réviser le vocabulaire des affaires de classe (stylo, gomme, trousse, règle, sac à dos, etc.) à travers un jeu de cartes interactif.

Consignes

👉 On mélange les cartes et on distribue 4 cartes à chaque joueur.

👉 Chercher ses paires :

- ➡ Chaque joueur regarde ses cartes.
- ➡ S'il a une question + sa bonne réponse, il forme une paire, la pose sur la table et lit à voix haute :
"Qu'est-ce que c'est ? – C'est un stylo."

👉 Le jeu continue

Le joueur pioche une carte au hasard dans la main de son voisin de gauche.

Si cette carte lui permet de compléter une paire, il la pose et lit la phrase.

Chaque fois qu'une paire est posée → le joueur lit la question et la réponse.

Les autres peuvent répéter en chœur pour renforcer la mémorisation.

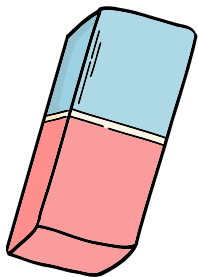
Fin du jeu :

Quand toutes les paires ont été posées, il ne reste qu'une carte le Mistigri.

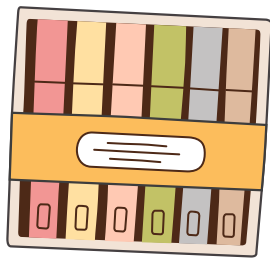
Variantes possibles

- ➡ **Compétitive** : chaque paire rapporte 1 point. Celui qui a le plus de points à la fin gagne.
- ➡ **Coopérative** : toute la classe essaie de poser toutes les paires avant un temps limité (ex. 5 minutes).
- ➡ **Version rapide** : au lieu de lire la phrase, l'élève doit mimer ou montrer l'objet.

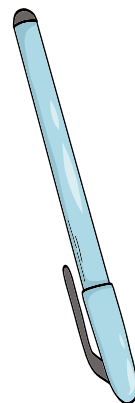
Qu'est-ce que c'est ?



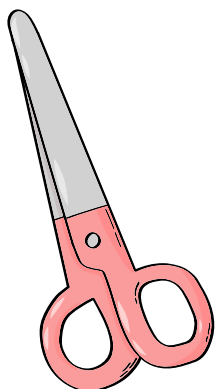
Qu'est-ce que c'est ?



Qu'est-ce que c'est ?

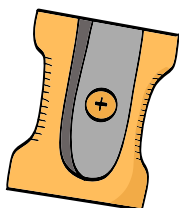


Qu'est-ce que c'est ?

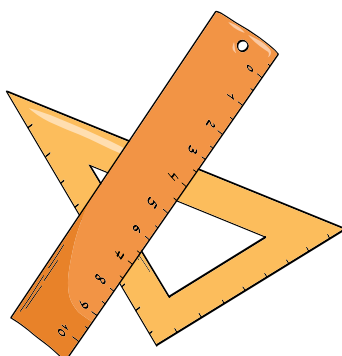


MISTIGRI PAIRES

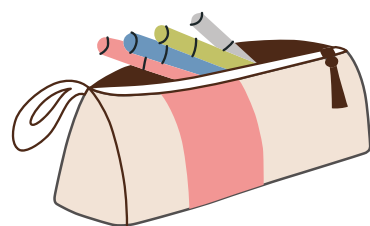
Qu'est-ce que c'est ?

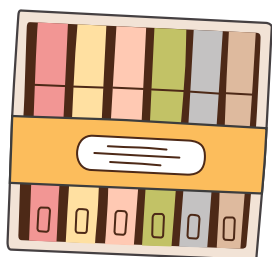


Qu'est-ce que c'est ?

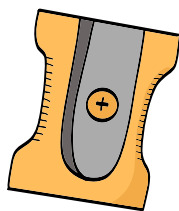


Qu'est-ce que c'est ?

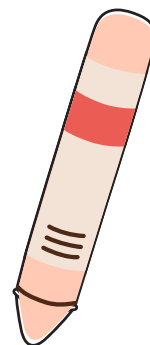




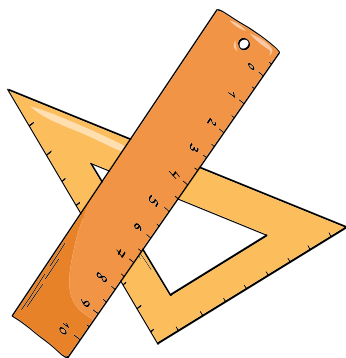
Ce sont des feutres



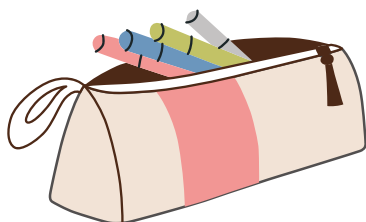
C'est un taille-crayon



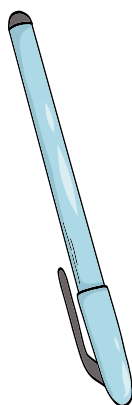
C'est un crayon



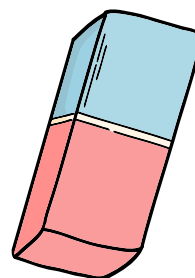
Ce sont des règles



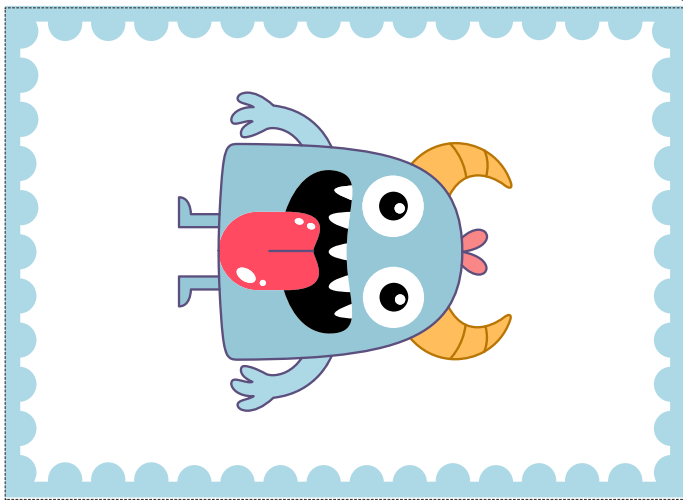
C'est une trousse



C'est un stylo



C'est une gomme



MISTIGRI PAIRES





Objectif pédagogique

Ce jeu permet aux élèves de 8 à 10 ans d'apprendre et de pratiquer :

- ➔ La conjugaison du verbe AVOIR à toutes les personnes.
- ➔ Le vocabulaire des animaux.
- ➔ Les couleurs.
- ➔ Les nombres et l'âge des animaux.

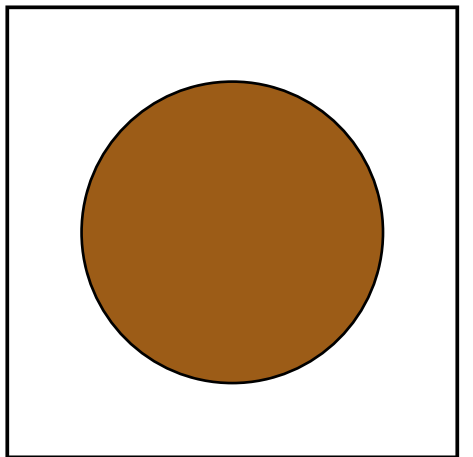
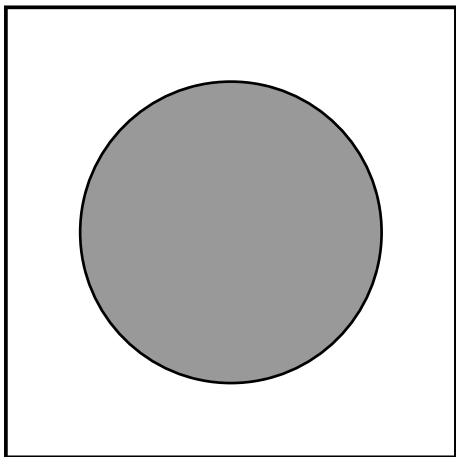
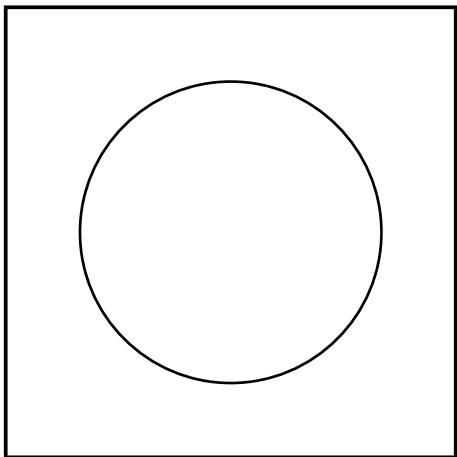
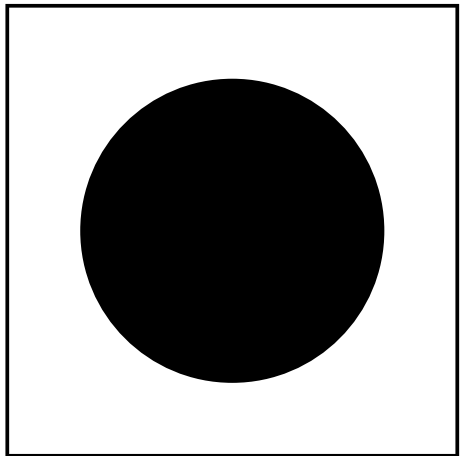
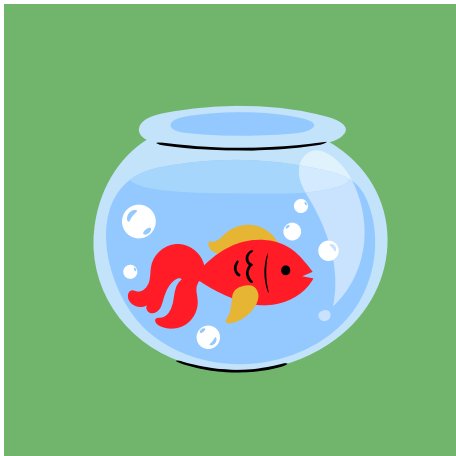
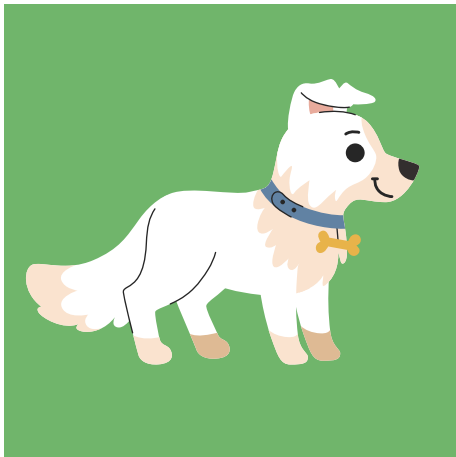
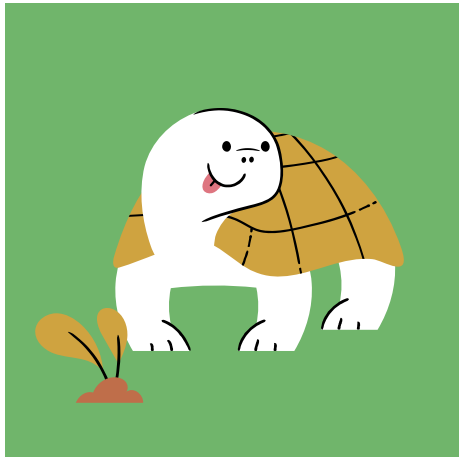
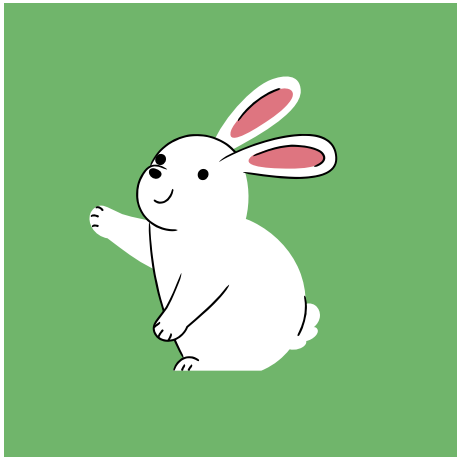
Les élèves construisent des phrases complètes en combinant des cartes :

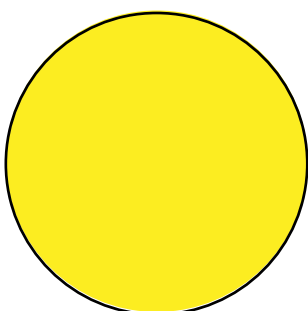
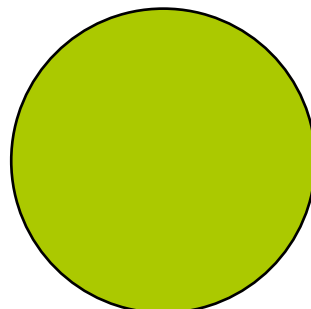
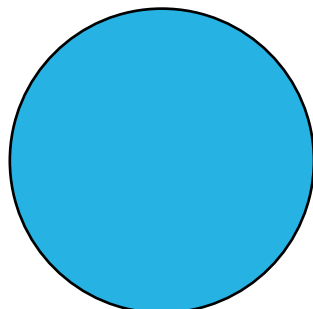
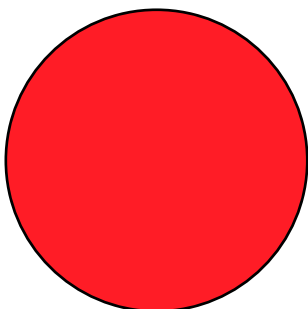
Sujet + Animal + Couleur + Âge.

Exemple : « J'ai un chien noir. Il a 7 ans. »

Consignes du jeu

1. Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 6 à chaque élève.
2. Le but du jeu est de composer des phrases complètes à partir de 4 cartes :
 - 👉 1 carte Sujet (conjugué avec AVOIR).
 - 👉 carte Animal.
 - 👉 carte Couleur.
 - 👉 carte Âge.
3. Lorsqu'un élève réussit à former une phrase, il la lit à voix haute.
4. Chaque phrase valide rapporte 1 point.
5. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin.





Il a 1 an



Il a 2 ans



Il a 3 ans



Il a 4 ans



Il a 5 ans



Elle a 1 an



Elle a 2 ans



Elle a 3 ans



Elle a 4 ans



Elle a 5 ans

Je

(J'ai)

Tu

(Tu as)

Il

(Il a)

Elle

(Elle a)

Nous

(Nous avons)

Vous

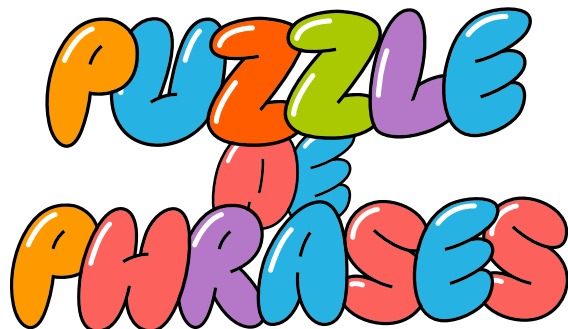
(Vous avez)

Ils

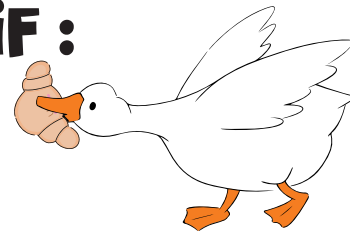
(Ils ont)

Elles

(Elles ont)



JEU DE L'OIE RÉCAPITULATIF : "Moi et ma vie"



Objectifs pédagogiques

- Utiliser les structures de base de présentation (*Je m'appelle / Je suis...*)
- Exprimer ses goûts (*J'aime / Je déteste / Je préfère / J'adore...*)
- Parler des matières scolaires, sports, instruments, animaux, affaires de classe.
- Développer l'interaction orale en jouant.
- Favoriser la mémorisation par la répétition dans un cadre ludique.

Matériel

- Plateau de jeu avec **36 cases** en spirale.
- Pions (boutons, jetons, gommes, etc.).
- 1 dé.
- Un petit paquet de cartes-mots pour les cases Défi (mots du lexique).

Sur le Plateau du jeu

Types de cases

1. Identité / Nationalités

- 👉 Exemple :  → « Je suis français / française. »
- 👉 Exemple :  → « Je suis grec / grecque. »

2. Goûts + Aliments

- 👉 Emoji + aliment.
- 👉 Exemple :  +  → « J'aime le chocolat. »
- 👉 Exemple :  +  → « Je déteste le poisson. »
- 👉 Exemple :  +  → « Je préfère les croissants. »
- 👉 Exemple :  +  → « J'adore les bananes. »

3. Matières scolaires

- 👉 Exemple : lundi +  → « Le lundi, j'ai maths. »
- 👉 Exemple : vendredi +  → « Le vendredi, j'ai géographie. »
- 👉 Exemple :  +  → « Je déteste l'histoire. »
- 👉 Exemple :  +  → « J'adore le français. »

4. Sports et Instruments

- 👉 Exemple :  → « Je joue au foot. »
- 👉 Exemple :  → « Je fais du piano. »
- 👉 Exemple :  → « Je joue de la guitare. »
- 👉 Exemple :  → « Je joue au tennis. »
- 👉 Exemple :  → « Je fais du basket. »

5. Animaux (avec couleurs)

- 👉 Exemple :  → « J'ai un chien marron. »
- 👉 Exemple :  → « J'ai un lapin blanc. »
- 👉 Exemple :  → « J'ai un poisson rouge. »

6. Affaires de classe (avec couleurs)

- 👉 Exemple :  → « J'ai un sac à dos rouge. »
- 👉 Exemple :  → « J'ai un crayon bleu. »
- 👉 Exemple :  → « J'ai une règle verte. »

7. Cases spéciales

➡ Case départ et case arrivée

-  Case Oie : avance de 2 cases et rejoue. (×3)
-  Défi Mime : l'élève tire une carte Défi et mime une activité/animal/aliment (×5)
-  Case Recul : recule de 2 cases. (×2)
-  Case Pause : perd un tour (Tu as oublié ton sac à dos !). (×2)

➡ Déroulement du jeu

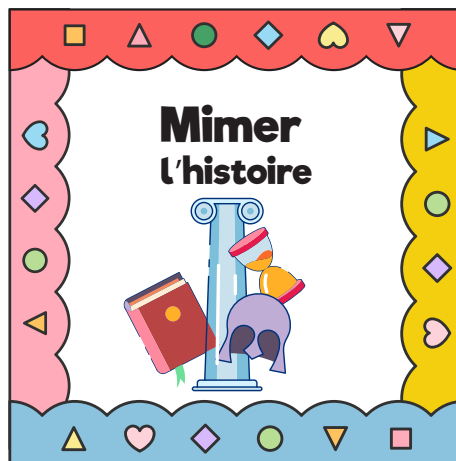
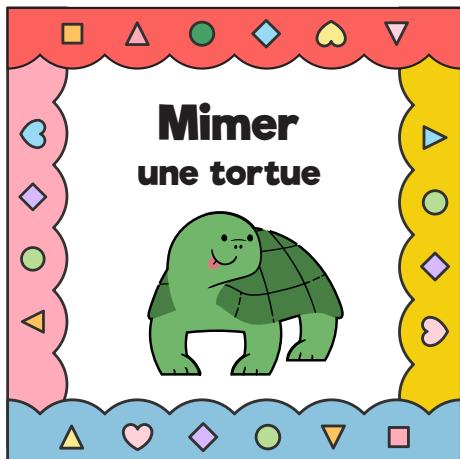
Chaque élève place son pion sur la case « Départ ».

À tour de rôle, les élèves lancent le dé et avancent.

Ils lisent / interprètent la case :

- 👉 Si c'est une case normale → produire une phrase complète.
- 👉 Si c'est une case défi, le joueur tire une carte Défi et il doit mimer ce qui figure sur la carte → appliquer la règle.
- 👉 Si l'élève réussit à lire la carte correctement il reste.
- 👉 S'il se trompe, il recule d'une case.

Le premier arrivé à la case finale gagne.



CARTES DÉFI

**Chaque carte représente une action
ou un objet à mimer**

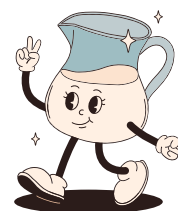
JEU DE L'ŒIE RÉCAPITULATIF





UNO FLE

Paquets thématiques



Objectifs pédagogiques

- ➡ Réviser et mémoriser le vocabulaire par champ lexical (les repas, les aliments, la météo, les vêtements, les pièces de la maison et les activités quotidiennes).
- ➡ Employer le lexique dans des phrases simples et correctes.
- ➡ Jouer en interaction avec les autres (tour de rôle, correction, rapidité).
- ➡ Développer la spontanéité orale en français.

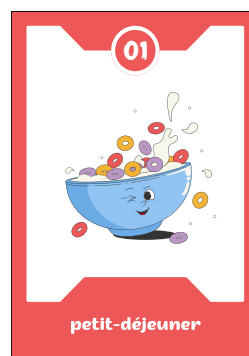
Les couleurs et thèmes

Couleur	Thèmes
Rouge 	Repas et plats / aliments
Bleu 	Météo et vêtements
Vert 	Pièces de la maison / activités quotidiennes
Jaune 	Joker / cartes spéciales

Exemple pour la couleur rouge (Repas / plats - aliments)

Carte 1

- ☞ Couleur : Rouge
- ☞ Chiffre : 1
- ☞ Mot : « petit-déjeuner »
- ☞ Image : des céréales
- ☞ Action associée pour l'élève → dire la phrase :
« Au petit-déjeuner, je mange des céréales. »



Ulysse à Paris 2 nouveau

Pour une version mini-UNO FLE très courte et simple, adaptée à une activité rapide pour des groupes de 2-4 élèves, on peut prévoir :

- ➡ 21 cartes normales + 3 cartes pour la pioche + 5 cartes spéciales = 29 cartes

Chaque joueur reçoit 5 cartes :

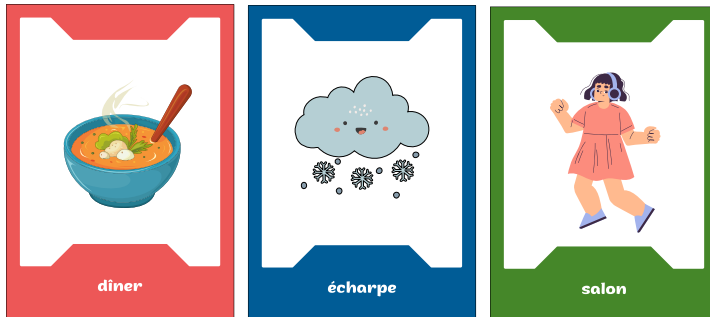
- ➡ 4 joueurs × 5 cartes = 20 cartes distribuées

Pioche : 8 cartes restantes (dont les 5 cartes spéciales)

Carte centrale : 1 carte tirée de la pioche au début

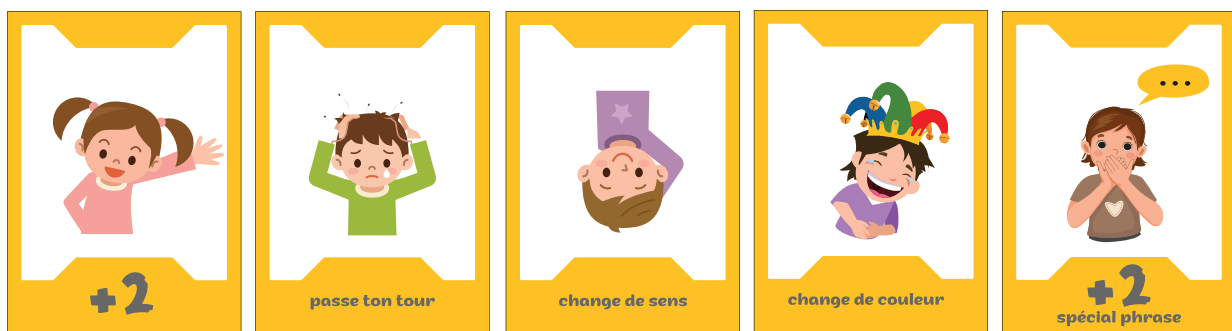
Cartes SUPPLÉMENTAIRES

1. (ROUGE) visuel soupe → Texte : dîner
2. (BLEUE) visuel neige → Texte : écharpe
3. (VERTE) visuel écouter de la musique → Texte : salon



Cartes JAUNES (cartes spéciales)

- ☞ +2 : le joueur suivant pioche 2 cartes.
- ☞ Passe ton tour : le joueur suivant saute son tour.
- ☞ Change de sens : on change le sens du jeu.
- ☞ Change de couleur : le joueur choisit la nouvelle couleur à jouer.
- ☞ +2 spécial phrase : le joueur suivant pioche 2 cartes sauf s'il fait une phrase correcte avec une de ses cartes.



Déroulement du jeu pour 4 joueurs

On mélange toutes les cartes et on distribue 5 cartes à chaque joueur.

On place une carte face visible au centre pour commencer.

Les élèves jouent comme au UNO classique (poser une carte de la même couleur ou chiffre). Quand ils posent une carte, ils doivent lire le mot et construire une phrase correcte dans ce contexte.

Exemple : *Il y a du soleil, je porte une casquette/ Je porte une casquette parce qu'il y a du soleil...*

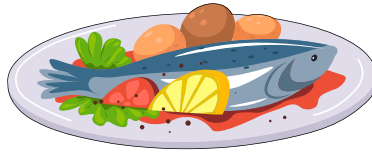
Si le joueur ne peut pas poser de carte → il pioche une carte et passe son tour.
Le premier joueur à ne plus avoir de cartes gagne la partie.

01



petit-déjeuner

02



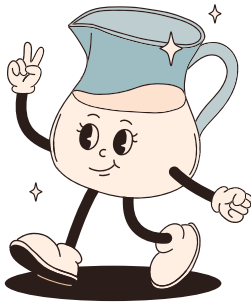
dîner

03



déjeuner

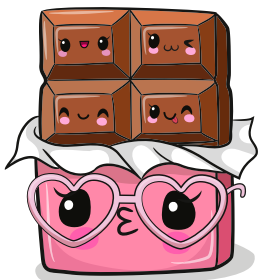
04



petit-déjeuner



05



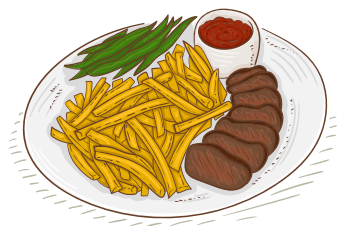
dessert

06



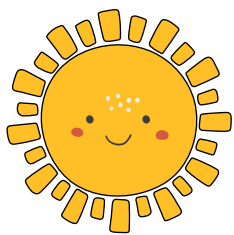
petit-déjeuner

07



déjeuner

01



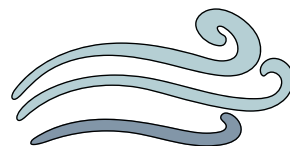
casquette

02



anorak

03



blouson

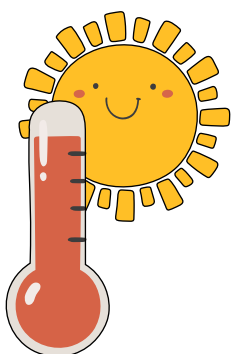
04



gants

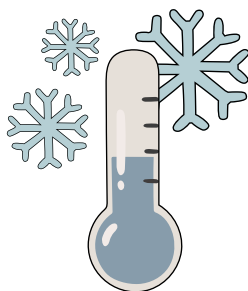


05



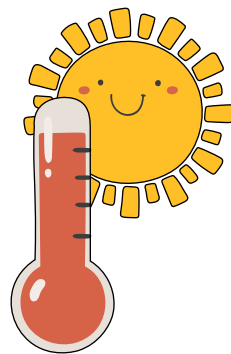
t-shirt

06



pull

07



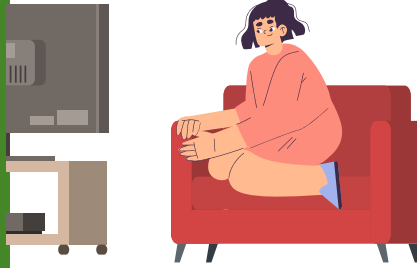
bermuda

01



chambre

02



salon

03



cuisine

04



jardin



05



salle de bains

06



chambre

07



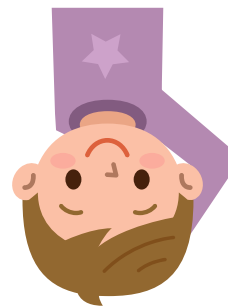
salle à manger



+2



passe ton tour



change de sens



change de couleur



+2
spécial phrase

CARTES JAUNES
(CARTES SPÉCIALES)



CARTES SUPPLÉMENTAIRES



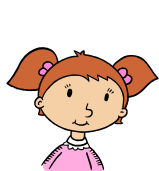
dîner



écharpe



salon



JEU DOBBLE ULYSSE 2

Portrait, Famille, Âge



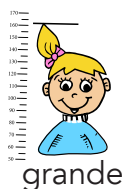
Objectifs pédagogiques

- Réviser le lexique du portrait physique et moral, de la famille et de l'âge.
- Utiliser les structures : "C'est mon/ma ...", "Il/elle est ...", "Il/elle a ...", "J'ai ... ans".
- Développer la fluidité orale et la spontanéité par le jeu.

Matériel

- 15 cartes Dobble à imprimer et découper (6 à 8 symboles par carte).
- Lexique utilisé :

PORTRAIT PHYSIQUE



PORTRAIT MORAL



FAMILLE



ÂGE



Déroulement du jeu

1. Chaque carte a 6 à 8 symboles.
2. Entre deux cartes, il y a toujours un seul symbole commun.
3. Le premier joueur qui repère le symbole doit dire une phrase complète en français.
 🖐 Exemple : symbole  → « Elle a les cheveux blonds. »
 🖐 Exemple : symbole  → « J'ai dix ans. »
4. Si la phrase est correcte, il gagne la carte.
5. Celui qui a le plus de cartes à la fin est le gagnant.

Règles du jeu à expliquer aux élèves

1. Mélangez bien les cartes.
2. Placez une carte au centre de la table, face cachée.
3. Distribuez les autres cartes équitablement entre les joueurs.
 🖐 Pour 4 joueurs : chacun reçoit 3 ou 4 cartes.
 🖐 Avec 2 groupes de 4 joueurs : préparez 2 paquets de 15 cartes.
4. Retournez la carte du centre (visible).
5. Chaque joueur retourne la première carte de sa pile.
6. Cherchez le symbole commun entre votre carte et celle du centre.
7. Le premier joueur qui trouve le symbole doit dire une phrase complète en français.
 🖐 Exemple :  → « C'est ma maman. Elle a les cheveux blonds. »
 🖐 Exemple :  → « C'est mon grand-père. Il est sportif. »
8. Si la phrase est correcte, vous pouvez garder la carte.
9. Le gagnant est le premier joueur qui a plus de cartes.

Règle spéciale Famille

- ➡ Si le symbole est un membre de la famille, le joueur doit dire deux phrases :
 « C'est ma sœur. », « Elle est timide. »
- ➡ Bonus : s'il réussit, il gagne 2 cartes au lieu d'une.

Déroulement d'une séance

1. Mise en route (5 min) : révision rapide du vocabulaire avec flashcards ou mimes.
2. Explication des règles (5 min) : démonstration avec deux cartes.
3. Jeu en groupes (15–20 min) : 2 groupes de 4 élèves, chacun avec un paquet de 15 cartes.
4. Retour collectif (5 min) : quelques phrases créées par les élèves avec correction et valorisation.

