

## It's in the Cards! (*C'est dans les cartes!*)



**Intent:** Spontaneous and fun oral communication, using vocabulary and phrases recycled in class and a deck of cards.

### Explanation of the activity and procedure:

Review the names of the cards: Ace, King, Lady, Jack, ten, nine, eight, seven, six, five, four, three, two. (*L'as, le roi, la dame ou la reine, le valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.*)

Place a deck of cards in the middle of the table.

Ask someone to start by choosing a card. This card is placed in front of the player. This player must invent a sentence that includes the name or number of that card.

### Examples:

Player 1 (chooses the Queen): The queen says: You're a frog ! (*La reine dit : Tu es une grenouille !*)

Player 2 (selects 10): The frog jumps ten times. (*La grenouille saute dix fois.*)

Player 3 (chooses 3): The frog comes back three days in a row. (*La grenouille revient pendant trois jours.*)

The game continues as long as there are cards in the middle deck.

**Variations:**

- When player 1 says, "You are a frog," all other players must imitate the actions and/or sounds of a frog.
- When player two says, "The frog jumps ten times," all other players must imitate a frog by jumping ten times.
- When player three says, "The frog comes back for three days," each player must imagine and act out a mini play of this statement.
- Print a set of animal cards and have them laminated. Use this deck of cards along with a standard deck of cards. The first player draws a card with an animal and a card from the standard deck. The student does not show his or her two cards to the other players. If the student draws an owl with the number "6," that student must hoot 6 times, and classmates must guess the animal.
- Exploration in small groups: what are the sounds of animals in other countries? Research and then present orally to the large group (see Elodil's sheet in the "Resources" section below).

**Pre-activity:**

Explore a card game in French! Are the playing cards similar in ALL countries of the world? In groups, students can find the names of the cards in a deck of cards (e.g., ace, king, queen, jack, etc.), but also the names of the four signs or "families" (hearts, spades, diamonds, and clubs), the suits (red and black), the history or origin of the images, etc. All groups do research. After they have finished their research, the teacher may draw a group's name at random to present only part of the information (e.g., the names of the figures on the cards) and the other groups listen. The teacher manages suggestions added by other students if they have additional information about the figures. Then a second group makes their presentation and so on.

**Resources:**

[Noms de cris ou de bruits d'animaux](#)

Banque de dépannage linguistique, Gouvernement du Québec

[\[PDF\] Les cris des animaux](#)

Élodil : Éducation interculturelle et diversité linguistique, Université de Montréal

[Jeu de cartes français](#)

## C'est dans les cartes



**Intention :** La communication orale spontanée et amusante, en utilisant le vocabulaire et les phrases recyclées en classe et un paquet de cartes.

### Explication de l'activité et déroulement :

Revoyez les noms des cartes : l'as, le roi, la dame ou la reine, le valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.

Placez un jeu de cartes au milieu de la table.

Demandez à une personne de commencer en pigeant une carte et en la plaçant devant elle. Cette personne doit inventer une phrase qui comprend le nom **ou** le numéro de cette carte.

Le prochain joueur pige aussi une carte et poursuit l'histoire avec le nom ou le numéro de sa carte. Et ainsi de suite.

### Exemples :

Joueur 1 (choisit la reine) : La dame dit : Tu es une grenouille!

Joueur 2 (choisit 10) : La grenouille saute dix fois.

Joueur 3 (choisit 3) : La grenouille revient pendant trois jours.

Le jeu se poursuit tant qu'il reste des cartes dans le paquet.

**Variantes :**

- Quand joueur 1 dit : « Tu es une grenouille », tous les autres joueurs doivent imiter les actions et/ou les sons d'une grenouille.
- Quand joueur 2 dit : « La grenouille saute dix fois », tous les autres joueurs doivent imiter une grenouille en sautant dix fois.
- Quand joueur trois dit : « La grenouille revient pendant trois jours », chaque joueur doit imaginer et interpréter une mini pièce de cet énoncé.
- Imprimer une série de cartes d'animaux et les faire laminer. Utiliser ce paquet de cartes accompagné d'un jeu de cartes standard. Le premier joueur pige une carte avec un animal et une carte du jeu standard. L'élève ne montre pas ses deux cartes aux autres joueurs. Si l'élève pige un hibou avec le nombre « 6 », cet élève doit hululer 6 fois, et ses camarades de classes doivent deviner l'animal.
- Exploration en petits groupes : quels sont les sons des animaux dans d'autres pays? Recherche puis présentation à l'oral au grand groupe (voir la fiche d'Élodil dans la section « Ressources » ci-dessous).

**Pré-activité :**

Explorer un jeu de cartes en français! Est-ce que les cartes de jeu sont similaires dans TOUS les pays du monde? En groupes, les élèves peuvent trouver les noms des cartes dans un paquet de cartes (p. ex. l'as, le roi, la dame ou la reine, le valet, etc.), mais aussi les noms des quatre enseignes ou « familles » (le cœur, le pique, le carreau et le trèfle), les couleurs (rouge et noir), l'histoire ou l'origine des images, etc. Tous les groupes font de la recherche. Après avoir fini leur recherche, l'enseignant·e peut tirer au hasard le nom d'un groupe pour présenter seulement une partie de l'information (p. ex. les noms des figures sur les cartes) et les autres groupes écoutent. L'enseignant·e gère les suggestions ajoutées par d'autres élèves s'ils ont de l'information supplémentaire au sujet des figures. Puis un deuxième groupe fait sa présentation et ainsi de suite.

**Ressources :**

[Noms de cris ou de bruits d'animaux](#)

Banque de dépannage linguistique, Gouvernement du Québec

[\[PDF\] Les cris des animaux](#)

Élodil : Éducation interculturelle et diversité linguistique, Université de Montréal

[Jeu de cartes français](#)