

### OBJECTIFS LINGUISTIQUES

Lecture et compréhension de lexique relatif à:

- position dans l'espace
- salles de classe et décorations
- reconstruction de structures linguistiques
- description physique, caractéristiques des personnages de bandes dessinées connus

### ASPECTS CULTURELS

- Utilisation de matériel authentique français pour le jeu
- Présentation des "calembours" relatifs aux noms des personnages et des champs romains (Abraracourcix, Idéfix, Assurancetourix, Cétautomatix, Petibonum, Babaorum)

## *Chasse au trésor avec Astérix et compagnie*

### INSTRUMENTS ET MATERIEL

- Extraits du périodique "Astérix, livre-jeu" Ifrane Edition 1994:
  - Le labyrinthe des fous
  - Les casse-tête
  - Test d'observation
  - Le carré magique, la grille celte
  - Le jeu du coq
  - Les cartes de jeu
  - Le village gaulois
  - Le livret mobile
- Plan du trésor (1 carton coloré, format A4)
- 8 billets en couleur avec les instructions pour trouver le trésor (4 couleurs)
- 4 devinettes (créées par l'enseignant)

### ASPECTS INTERDISCIPLINAIRES

- Histoire : l'empire Romain et la conquête de la Gaule.
- Maths : jeux mathématiques et labyrinthes
- Activités manuelles: construction du village gaulois et de "livres animés"

### CONTRÔLE

Cette activité est, par elle-même, un test parce que l'élève, pour participer au jeu, doit comprendre ce qu'il lit et aussi reconstruire, en partant de mots épars, des structures linguistiques.

Puisqu'il s'agit d'une activité par équipes, l'enseignant doit s'assurer que tout le monde participe activement, en vérifiant individuellement la compréhension.

### ACTIVITES

- Reconstructions de structures linguistiques
- Lecture et compréhension de différents types de textes (description, consigne à suivre)
- construction d'objets
- Participation à des jeux d'équipe en L2