

## L'ambassadeur

### Activité langagière

Prendre part à une conversation

### But du jeu

Questionner l'ambassadeur d'un groupe adverse pour découvrir la phrase secrète choisie par celui-ci.

### Matériel

Des cartes-images représentant des éléments linguistiques

### Organisation

La classe est divisée en groupes (plus il y a de groupes, plus le jeu durera longtemps).

### Déroulement

Chacun des groupes choisit une phrase secrète en fonction de la formulation et du lexique en cours d'acquisition. Pour la validation en fin de jeu, cette phrase est notée ou bien les images correspondantes sont conservées à l'abri des regards dans une enveloppe.

Chacun des groupes nomme un ambassadeur.

Les ambassadeurs se rendent dans un groupe adverse où ils seront questionnés. Les questions à poser seront obligatoirement des questions fermées auxquelles les ambassadeurs ne répondront que par *ja* ou *nein*.

Les différents membres des groupes poseront une question, chacun leur tour. Inscrire au tableau la liste du lexique susceptible d'être utilisé facilitera la tâche.

Le groupe qui aura trouvé en premier la phrase secrète sera déclaré vainqueur. La validation se fera à l'aide de la phrase inscrite en début de jeu ou par les images contenues dans l'enveloppe.

### Exemple

Phrase à découvrir : *Ich fahre nach Berlin mit dem Zug.*

Questions posées : *Fährst du nach München / Hamburg/ ..?*

*Fährst du mit dem Bus / Fahrrad/ ...?*