À table à la Réunion - un carrefour de saveurs

Titre de la fiche	Autrice	Niveau	Secondaire 1	Durée	Compétences
À table à la Réunion – un carrefour de saveurs	Carine Greminger Schibli PH FHNW	A2	Littérature et culture	30'-45'	Compréhension écrite et orale, production orale et interaction

Objectifs :

- Ich kann Anweisungen zu einem Spiel verstehen und umsetzen.
- Ich kann die wichtigsten Informationen einer Erklärung zur Küche der île de la Réunion verstehen, wenn deutlich gesprochen wird.
- Ich kann die Hauptinformationen aus einem kurzen Text entnehmen.
- Ich kann mit einfachen Worten ein Rezept erklären.
- Ich kenne verschiedene Spezialitäten der île de la Réunion und kann sagen, welche Spezialitäten ich mag oder nicht mag.
- Ich kann erklären, warum die Küche der île de la Réunion so vielfältig ist.
- Ich kann auf einfache Fragen zu meinen Essgewohnheiten Antwort geben.

Remarques :
Pour jouer à ce jeu vous avez besoin…

- …d'un plateau de jeu
- …des fiches d'activité et de la feuille avec les questions
- …de la feuille de contrôle
- …de trois pions
- …d'un dé
- …d'un stylo et d'une feuille
- …d'un portable avec accès sur internet (pour écouter ou regarder des infos sur youtube)

Comment jouer le jeu « À table à la Réunion - un carrefour de saveurs»

Vous faites le tour de l'île de la Réunion. Dans différentes villes vous recevez des informations sur la cuisine de cette île.

Il y a des fiches avec des activités et il y a une feuille avec des questions.

Si la réponse est correcte, le joueur / la joueuse peut rester sur la case. Si elle est fausse, il faut reculer[rückwärts gehen] de 3 cases.

Pour noter les points de toutes les participantes et tous les participants, prenez une feuille et notez les points après chaque réponse.

Case orange – fiche « activité » :
Cette fiche vous dit ce que vous devez faire : lire un texte, regarder un petit film ou observer des images. Ensuite il y a un problème à résoudre.

Quelques fois il y a 2 niveaux de difficulté, une question ou activité (a) un peu plus facile, une autre (b) un peu plus difficile.
Avec la **question a)** on gagne **1 point**, avec la **question b)** on gagne **2 points**.

Si le joueur / la joueuse a répondu à la question, il / elle place la fiche sous la pile. On peut la réutiliser.

Case bleue – fiche « question » :
Il y a une feuille avec des questions. Vous pouvez poser une question à une / un collègue. Il/elle peut **gagner 1 point** si tu es satisfait.e[zufrieden] de sa réponse.

Case blanche – « passe ton tour »

Qui gagne ?
Le jeu est terminé quand la première joueuse / le premier joueur arrive dans la case « arrivée ». La personne qui a le plus de points à ce moment a gagné.