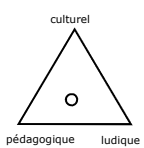


M10	<i>What's up?/Hedbanz</i>		Age :	8+	
			Cycle :	3	
Paul Lamond games SpinMaster 1999	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2-4
	Valeur ludique	4/5		Durée :	10-15 min.
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : rapidité, questions, déduction, imagination, réinvestissement

Description :

Hedbanz et *What's up?* sont deux jeux très proches. Ce sont des « party game » familiaux assez connus et qui peuvent permettre des interactions simples, sous forme de questions fermées.

Le jeu de « *What's up?* » comprend 110 cartes réparties en 4 catégories de 4 couleurs différentes : vert/les animaux, bleu/les transports, rouge/les personnes, jaune/les sports.

Il y a 4 serre-tête qui servent de support pour poser la carte à deviner. Le but du jeu est de deviner l'image représentée sur la carte qui est sur notre front.

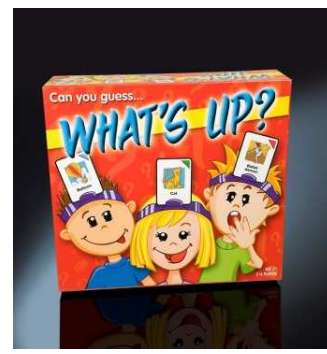
Hedbanz fonctionne avec un sablier qui détermine le temps alloué à un joueur pour poser des questions à ses adversaires, et des jetons dont il se débarrasse s'il devine correctement une de ses cartes.

What's up? est un jeu sensiblement plus simple :

Règle du jeu :

Les joueurs décident du thème avec lequel ils vont jouer. Chaque joueur pioche une carte qu'il place sur son bandeau. C'est le plus jeune qui commence. Chaque joueur a le droit de poser une question lorsque c'est son tour. La réponse est apportée par son voisin de gauche. Le joueur doit répondre par « oui » ou par « non ». Une fois qu'un joueur a correctement identifié la carte qui se trouve sur sa tête, il gagne le tour. Il garde la carte avec lui. Les autres joueurs remettent la carte qu'ils devaient deviner dans la pioche et les mélangent. Un second tour recommence, et après cinq tours, le gagnant est celui qui possède le plus de cartes. Dans le cas où chaque joueur a le même nombre de cartes, il est possible de continuer de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait plus de cartes que les autres. C'est alors lui le gagnant.

Visuel :



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ces jeux, récents et connus à travers le monde n'ont pas de valeur culturelle très forte. Il est envisageable de jouer avec les versions commerciales des jeux, ou de simplement utiliser leurs principes ludiques.

Ces jeux peuvent facilement être utilisés comme situation de rebrassage de lexique, de formulations interrogatives et d'adjectifs connus, par exemple lors de la phase de rituels d'une séance. On peut également imaginer un projet actionnel qui consiste à fabriquer son propre jeu de « Hedbanz/What's up? », avec des cartes représentant des éléments étudiés en classe, ou des personnages connus, voire les élèves de la classe.

Vous trouverez ici des instructions en anglais pour fabriquer un jeu :

<http://www.instructables.com/id/Homemade-Hedbanz-Game/step2/The-Playing-Cards/>

Pour introduire le jeu, ses règles, et les formulations utilisées, il est possible d'utiliser la vidéo suivante : https://www.youtube.com/watch?v=URnB8Yt_J8Q

Une vidéo en allemand existe également : <https://www.youtube.com/watch?v=DdekDBm0fbc>

Il est également possible de mélanger les thèmes pour complexifier le jeu.

La carte peut être composée d'une image, d'une image et un mot, ou simplement d'un mot, afin de mobiliser la capacité « lire des mots isolés ».

Indications pour la modalité de jeu "What's up!"

Une série de questions sur les animaux peut ressembler à cela :

Am I a big animal? Yes. / Do I live in the water? Yes. / Am I a dangerous animal? No. / Am I a blue animal? Yes. / Am I a dolphin? Yes.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	-répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers	-comprendre quelques mots familiers et quelques expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret.	- reproduire un modèle oral -utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	-lire des mots isolés. (variante avec mots seuls sur les cartes)	

Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :

Am I...?

Can I...?

Do I have...?/Have I got...?

Adjectifs : *big/small/dangerous, etc.*

Adjectifs de couleurs.

Lexique des parties du corps.

Ainsi que le lexique choisi dans chacune des catégories ou bien celui étudié en classe.

Let's play "What's up?"

Shuffle the cards. Place the cards face down in the centre.

Put the card holder on your head. Pick up a card without looking at it. Slot your card in the card holder. Taking turns, Ask a question to the player on your left. He must answer with "yes" or "no". If you guess what's on your card, you win the round and keep the card with you. The other players return their cards. The winner is the player with the most cards after five rounds.