

M12	Halli Galli			Age :	6+
				Cycle :	2-3
Haim Shafir (Israël) Amigo/Gigamic 1990	Intérêt culturel	1/5		Nombre de joueurs :	2-6
	Valeur ludique	4/5		Durée :	15 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			

Mots-clés : lexique, fruits, rapidité, nombres, additions, pluriel

Description :

Halli Galli est un « party game » familial très connu. C'est un jeu de rapidité basé sur l'observation, et la reconnaissance rapide des quantités. Il est *a-priori* plutôt destiné à des élèves de cycle 2. Le jeu réunit 56 cartes sur lesquelles figurent des constellations de 1 à 5 fruits (bananes, prunes, fraises ou citrons), ainsi qu'une sonnette.

Principe du jeu :

Au début de la partie, les cartes sont mélangées et partagées de façon équitable entre tous les joueurs. Chaque joueur dispose d'un paquet qu'il pose devant lui, face cachée. La clochette est posée au centre de la table à équidistance de tous les joueurs.

Déroulement et but du jeu

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte. Dès que 5 fruits d'une même sorte sont visibles, le premier joueur qui actionne la sonnette remporte toutes les cartes qui ont été posées.

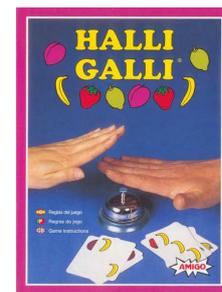
Le total de 5 fruits peut être obtenu avec une seule carte (il existe des cartes où les 5 fruits sont représentés), ou en additionnant plusieurs constellations (2+3, ou 3+1+1 par exemple).

Si un joueur se trompe il donne une carte de son paquet à chacun des autres joueurs.

Quand un joueur n'a plus de cartes à retourner, il peut toujours actionner la sonnette pour ainsi gagner des cartes et rejoindre la partie. Dès qu'un joueur a gagné toutes les cartes il est déclaré vainqueur.

Voici un lien qui regroupe plusieurs **vidéos de présentation du jeu**, exploitables lors de la phase de présentation : <http://LearningApps.org/watch?v=pzxcod14316>

Visuel :



<https://boardgamegeek.com/image/458934/halli-galli>

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu n'a pas une valeur culturelle forte. Il pourra toutefois être exploité pour sa bonne valeur ludique, à condition de faire oraliser certaines actions. Ce jeu peut avoir un intérêt particulier dans le **repérage et l'utilisation des différentes marques du pluriel**.

A la manière du jeu « *snap!* », on peut ainsi attendre de l'élève qui repère une collection de 5 objets qu'il dise préalablement : « *I can see five bananas!* », avant d'actionner la sonnette, ou de se saisir d'un « totem » positionné au centre de la table.

Alternativement, on peut demander aux élèves de décrire ce qui figure sur la carte qu'ils retournent (*I have/have got three strawberries.*). Enfin, l'élève qui a actionné la sonnette peut expliquer son calcul : « *Three plus two are five.* » Ce jeu permet alors de mobiliser le pluriel et les petits nombres.

Dans le jeu original, les objets représentés sur les cartes sont des fruits. On peut facilement les remplacer par n'importe quel objet ou animal, en lien avec un album étudié, ou une thématique donnée (Meg and Mog dans l'exemple joint). Ce jeu peut donc être proposé avec n'importe quel corpus lexical, et être utilisé par exemple lors de la phase d'appropriation/entraînement par groupes. En cycle 3, pour complexifier, on peut fabriquer un jeu réunissant des cartes illustrées et des cartes écrites, pour renforcer les capacités en lecture.

Il est possible d'envisager un **projet actionnel** qui consisterait à fabriquer un jeu de cartes, et à travailler sur les formulations spécifiques, ainsi que le lexique choisi.

Le jeu ainsi créé pourra être réutilisé au cours de l'année lors de la phase de rituels d'une séance de langues vivantes, et favoriser ainsi le rebrassage et la mémorisation à long terme des éléments visés (lexique, formulations et notion grammaticale : les différentes marques du pluriel).

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités		-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 :

It's a..., This is a..., Here is a...

I have/have got

I can see

*Two and three **are** five./Two and three **equals** five.*

Lexique initial : *strawberry/-ies, plum/-s, banana/-s, lime/-s*

Ou lexique au choix.

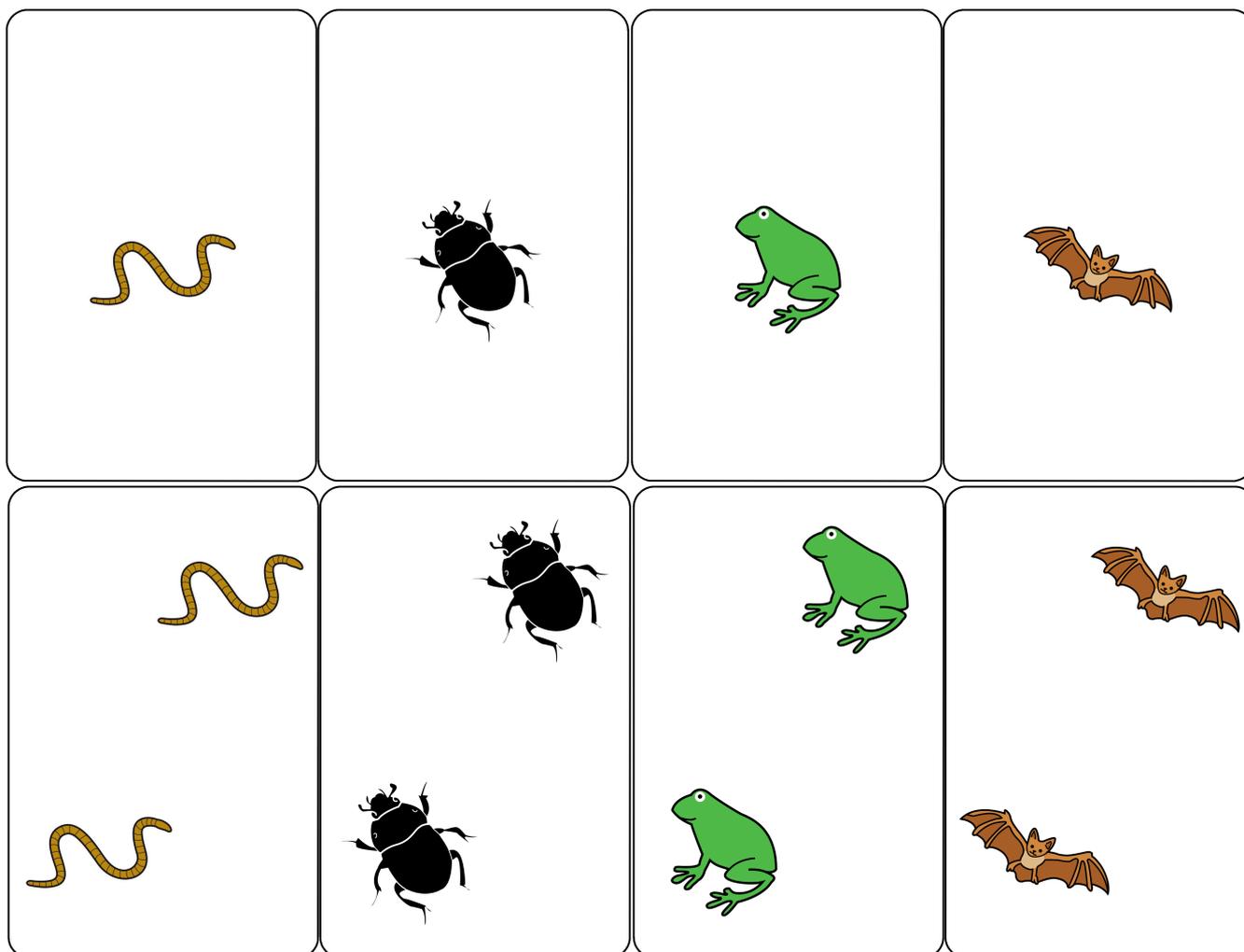
Consignes pour l'enseignant :

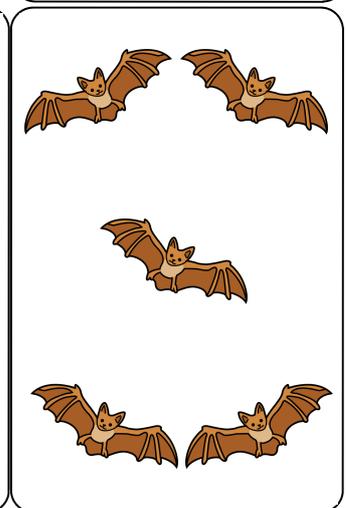
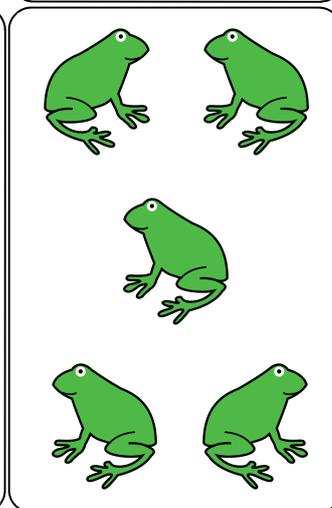
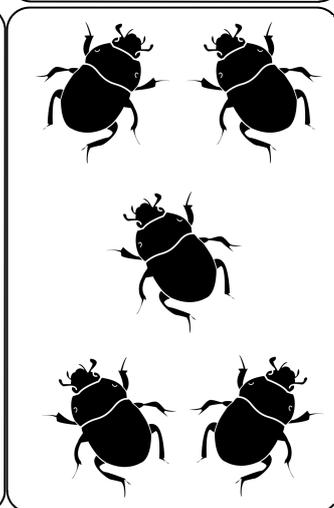
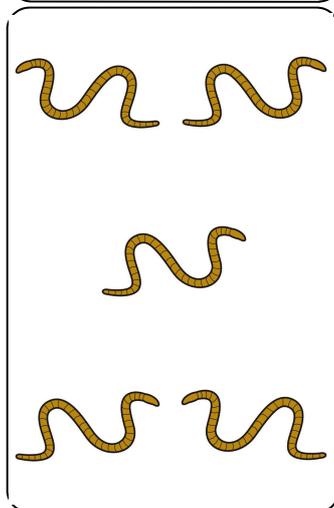
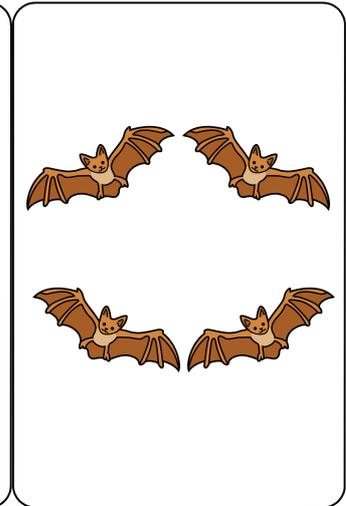
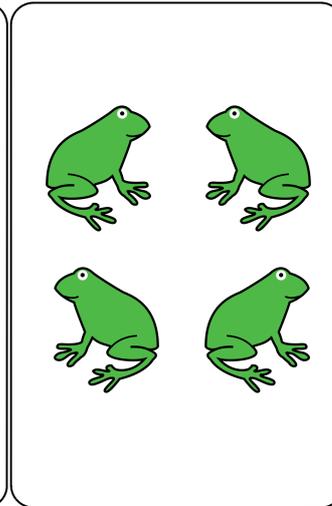
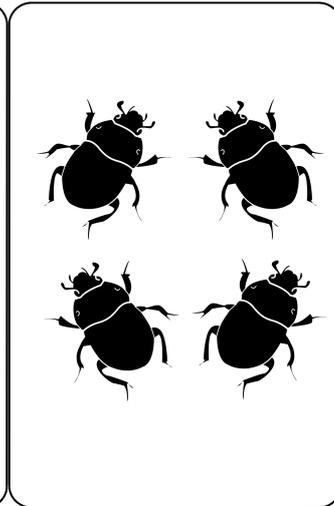
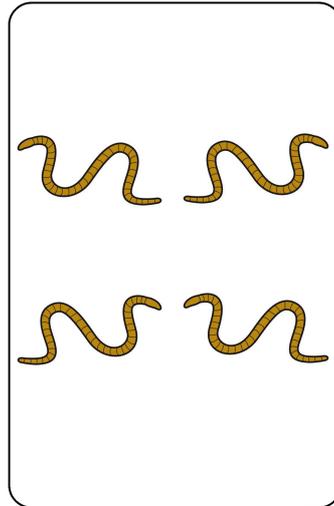
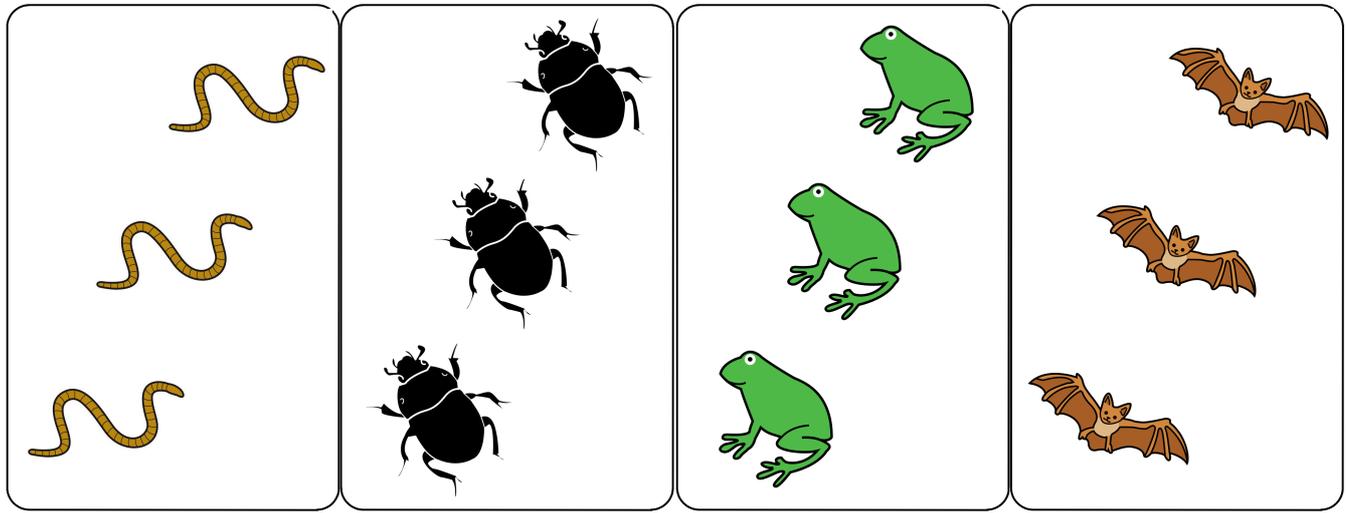
Let's play Halli Galli

The deck is distributed between the players. All players hold their deck face down and take turns dealing one card face up in front of them. If you see a total of five of one kind of fruit on the table, hit the bell. If you're correct, you pick up all the played cards and put them into your deck; if you're wrong, you pay the other players one card each.

When you run out of cards, you're out. When two players are left, they play until the bell is struck once more, then the game ends and the taller deck wins. (gameboardgeek.com)

Exemple de jeu de Halli galli avec les ingrédients de la recette de Meg and Mog :





two
worms

two
beetles

two
frogs

two
bats

three
worms

three
beetles

three
frogs

three
bats

four
worms

four
beetles

four
frogs

four
bats

five
worms

five
beetles

five
frogs

five
bats

one
worm

one
beetle

one
frog

one
bat