

1-2-3, révérence

NOTICE

NOM DES CONCEPTEURS : Nathalie, Mariel, Michela et Boualem

MATERIEL REQUIS : cartes avec des familles de mots (nom-adjectif-verbe).

NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 60, sur 2, 3 ou 4 files égales.

DUREE ESTIMEE : 5 à 15 minutes.

BUT DU JEU : être le premier à retrouver un membre de la famille de mots proposée.

DEROULEMENT : l'animateur est debout (éventuellement, sur une chaise) face aux joueurs. Les joueurs forment des files. L'animateur tire au sort une carte sur laquelle est inscrit un mot qu'il lit à voix haute. Le joueur qui fournit le plus vite un autre membre de la famille de mots gagne la carte, tandis que le perdant fait une révérence. Les deux regagnent la fin de leur file. A la fin du jeu, on compte le nombre de cartes gagnées par chaque équipe. L'équipe qui a le plus de cartes aura gagné et l'autre reçoit un gage collectif.

FICHE PEDAGOGIQUE

TYPE D'OBJECTIF : systématisation lexicale et grammaticale.

OBJECTIF SPECIFIQUE : retrouver des dérivés appartenant à une même famille de mots ; réutiliser les procédés de nominalisation, adjectivation et verbalisation.

NIVEAU DE FLE SOUHAITE : intermédiaire ou avancé.

NIVEAU DE DIFFICULTE : moyen.

APTITUDES EXPLOITEES : écoute sélective / production orale ; classement paradigmatique.

PREPARATION REQUISE : choix du corpus et préparation des cartes.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION ET TECHNIQUES D'ANIMATION

CONSIGNE : « Je vais tirer au sort une carte sur laquelle est inscrit soit un verbe, soit un substantif, soit un adjectif. Si je pioche un verbe vous allez me donner l'adjectif ou le substantif appartenant à la même famille. Donc, si je pioche un substantif, vous donnez le verbe ou l'adjectif ; si je pioche l'adjectif, vous donnez le substantif ou le verbe... Celui qui répondra le plus rapidement de façon correcte gagne la carte, l'autre fait la révérence et tous les deux regagnent la fin de leur file. »

ORDRE PRINCIPAL DES PHASES

Constitution des groupes / disposition en file devant l'animateur / explication de la consigne / mise en jeu / calcul des scores / gage collectif pour les perdants.

ORGANISATION DU TRAVAIL OPTIMALE

Travail individuel à résultat collectif / deux équipes minimum / salle où il est possible de dégager un espace central.

AVANTAGES : Rythme rapide / participation de tous les élèves / réemploi ludique de notions grammaticales.

RESERVES : les compétences scolaires requises peuvent défavoriser certains élèves (les plus faibles, les plus timides ou les plus lents).

VARIANTES ET PROLONGEMENTS

- 1) Par sous-groupes, à partir de 6 mots (cartes gagnées ou tirées au sort) rédiger une histoire en utilisant obligatoirement tous les mots. Choisir la meilleure histoire à l'« applaudimètre ».
- 2) Faire mimer les mots pour les faire deviner.