

APPRENDRE ENSEMBLE

Préliminaires

Former les équipes (4 de 4 membres et 1 de 6 membres), désignation du chef d'équipe (qui motive et garde les jetons) avec un dé

Déroulement du jeu

10'
20'
30'
35'
45'
50'
55'

- Les participants ont sept à dix minutes pour réviser leur fiche-vocabulaire en équipe.
- Bouchon pendant 7 à 10 minutes (énigmes).
- Puis, les équipes révisent pendant 10 minutes et préparent un super tournoi : Vite et bien.
- Vite et bien (5 minutes) : défi orthographe, ou schéma, ou décomposer un mot
- Les équipes révisent
- Bouchon pendant 5 minutes
- la Question : pendant une minute, un participant est bombardé de questions. Quand tous sont passés, on vote pour le meilleur (système de cartes : chaque joueur a une carte à son nom qu'il fait passer aux autres pour recevoir un nombre de points - entre 1 et 5)
- Résultats : la meilleure équipe

FEUILLE DE JEU :

THEME / NOTION :

EQUIPES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
NOMBRE DE MEMBRES					
NOMBRE DE JETONS					
SCORES					

FEUILLE DE JEU :

THEME / NOTION :

EQUIPES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
NOMBRE DE MEMBRES					
NOMBRE DE JETONS					
SCORES					

FEUILLE DE JEU :

THEME / NOTION :

EQUIPES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
NOMBRE DE MEMBRES					
NOMBRE DE JETONS					
SCORES					

FEUILLE DE JEU :

THEME / NOTION :

EQUIPES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
NOMBRE DE MEMBRES					
NOMBRE DE JETONS					
SCORES					

FEUILLE DE JEU :

THEME / NOTION :

EQUIPES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
NOMBRE DE MEMBRES					
NOMBRE DE JETONS					
SCORES					

FEUILLE DE JEU :

THEME / NOTION :

EQUIPES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
NOMBRE DE MEMBRES					
NOMBRE DE JETONS					
SCORES					

Règles du jeu :

Quand le maître du jeu donne le signal, tout le monde fait silence.

Toute tricherie entraîne une pénalité : l'équipe du membre pris en faute doit passer un tour.

Chaque membre d'équipe prend un numéro.

Tournois : le Bouchon, Vite et bien , la Question

Le Bouchon

Le premier qui prend le bouchon doit donner la réponse immédiatement. S'il répond correctement, il prend un jeton. S'il répond mal, il rend un jeton.

Vite et bien

Un numéro par équipe est désigné au hasard. Ex. tous les numéros 3 vont au tableau et font un défi. Le premier qui a fini gagne 5 jetons s'il n'a pas commis d'erreur. Il perd 1 jeton par erreur.

Le deuxième gagne 4 jetons s'il n'a pas commis d'erreur. Il perd 1 jeton par erreur.

Le troisième gagne 3 jetons s'il n'a pas commis d'erreur. Il perd 1 jeton par erreur.

Les autres ne gagnent rien.

La Question

Chaque participant reçoit une carte sur laquelle il inscrit son nom et son prénom. Au dos de cette carte, les autres participant vont lui attribuer un nombre de points allant de 1 à 5. Un joueur ne peut pas s'attribuer de points à lui-même. Le joueur qui a obtenu le plus de points recevra 5 jetons pour son équipe. Le deuxième en recevra 2 et les autres rien du tout.

Le poster :

réaliser un poster avec une image et un texte en utilisant une liste de mots imposés (inventer un personnage par exemple) par équipe : titre, illustration, texte, signature de l'équipe