

Vite, vite, vingt !

Jeu réalisé par Turit

Atelier « Enrichir son sac à malices » animé par Haydée Silva

Washington, juin 2015

Objectif pédagogique: systématisation du subjonctif (d'autres objectifs sont possibles, en modifiant le corpus de cartes)

Activités langagières visées: production écrite

Public: adolescents à partir de 12 ans, adultes ; niveau avancé (le jeu est adaptable à tous les niveaux, même débutants, par exemple pour pratiquer les verbes au présent).

Analyse de la situation d'utilisation:

Salle de classe, 10 - 15 minutes,

Analyse de conditions matérielles:

Carton, feutres, tableau

Modalités de travail

2 équipes, possiblement 3; une personne de chaque équipe est au tableau simultanément

*

Matrice de départ: rallye, course de relais, basket.

Matériel requis et corpus à utiliser: Au moins 10 cartes avec des expressions qui exigent le subjonctif; au moins 15 cartes avec des verbes à l'infinitif. Les couleurs des deux types de cartes sont différentes. Un tableau. Deux feutres. Pour une variation du jeu, il faudra aussi un panier ou un seau et une balle.

Nombre prévu des joueurs: 4 à 30 participants, organisés en 2 ou 3 équipes.

Âge des joueurs: 12 à 18 ans

Durée estimée du jeu: 10 - 15 minutes

But du jeu: Gagner des points pour son équipe. La première équipe à accumuler 20 points a gagné.

Déroulement: Les membres des deux (ou trois) équipes se voient attribuer un nombre, de sorte que chaque équipe a un numéro 1, chaque équipe a un numéro 2, etc. Les joueurs sont assis à leur place.

L'animateur (ou un joueur en cas d'effectif impair) lève une carte de chaque pile et montre les deux cartes, par exemple il y a une carte avec "il faut" et une carte avec "finir". En montrant les cartes, l'animateur dit un numéro, par exemple: "Trois!"

Les joueurs des équipes différentes qui ont le numéro 3 doivent courir le plus vite possible au tableau, qui est divisé en deux ou trois colonnes, avec un feutre pour chaque équipe.

Les joueurs prennent un crayon et écrivent une phrase en utilisant les expressions des deux cartes. Ils se dépêchent d'écrire: le premier qui finit rebouche le feutre et le dépose. À ce moment-là, l'autre ou les autres joueurs ne peuvent plus continuer à écrire. Maintenant on regarde la phrase écrite par le joueur qui a déposé le feutre. Si la phrase est correcte, l'équipe de ce joueur reçoit trois points qu'on marque au tableau. Si elle n'est pas correcte, il n'y a pas de points et on efface tout.

Variante: Si la phrase n'est pas correcte, le joueur peut néanmoins gagner des points pour son équipe en lançant une boule dans un seau/un panier. On fixe trois distances de tir : si le joueur lance d'assez loin et réussit, l'équipe reçoit trois points. S'il lance d'un peu plus près et réussit, l'équipe reçoit deux points. S'il lance d'une distance très courte et réussit, l'équipe reçoit un point. Le joueur décide quelle distance il veut essayer et il n'a qu'un seul essai!

On recommence avec une nouvelle paire de cartes.

Remarques pour le professeur:

- Assurez-vous que le vocabulaire utilisé est connu des joueurs
- Dans la mesure du possible, assurez-vous que les paires de joueurs sont constituées de joueurs d'un niveau linguistique équivalent.
- Assurez-vous que les joueurs sont assis à la même distance du tableau et que l'accès au tableau n'a pas obstacles.
- Assurez-vous que, une fois le feutre déposé par le premier joueur, le second joueur n'écrit plus.

Cartes avec les expressions qui exigent le subjonctif

| | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| Je veux que | Je voudrais que |
| Il faut que | Je préfère que |
| Je n'aime pas que | Mes parents demandent que |
| Mes parents ne permettent pas que | Il est important que |
| Il est normal que | Il est possible que |
| J'ai peur que | Mes amis détestent que |
| Je doute que | Je ne crois pas que |
| Je trouve bizarre que | Je n'accepte pas que |
| C'est dommage que | Mes amis ne veulent pas que |
| Mes parents veulent que | Ma famille voudrait que |

Cartes avec les verbes à l'infinitif

aller

apprendre

avoir

boire

choisir

conduire

dire

écrire

être

faire

finir

lire

mettre

parler

partir

répondre

savoir

sortir

venir

voir