



Actions Révérence !

Un jeu à plusieurs variantes pour travailler le lexique du sport et plusieurs points de grammaire. Imaginé par Sébastien Durietz et Frédéric Lauray-Quantin sur la base des matrices de jeu partagées par Haydée Silva dans les podcasts des Agités.



DESSCRIPTIF

-  classe entière en équipes
+ 1 meneur de jeu
-  compétitif par équipes
-  récolter un maximum de cartes



MATÉRIEL

-  24 cartes *Activités* à découper
-  1 carte *Aimer* recto verso
-  1 carte *Faire* recto verso

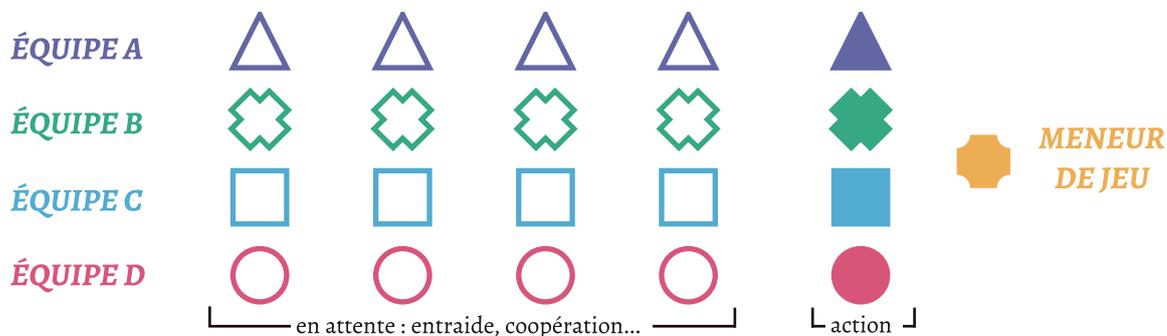


DÉROULEMENT

En fonction de leur nombre, les apprenants sont répartis en 2, 3, 4 ou 5 équipes d'environ 5 personnes (mais on peut faire plus). Les équipes n'ont pas besoin d'avoir exactement le même nombre de membres.

Les équipes se placent en file indienne face au meneur de jeu qui peut être l'enseignant ou un apprenant. Ce dernier tire une carte (ou plusieurs selon les variantes utilisées) et les premiers joueurs de chaque file qui lui font face doivent donner la réponse appropriée à la ou aux cartes. Le premier des joueurs qui donne la bonne réponse remporte la carte et les autres doivent s'incliner devant son savoir en lui faisant une révérence. Tous ces joueurs retournent au bout de la file d'attente et laissent leur place aux suivants.

disposition de la classe
pour un jeu avec 4 équipes



Fin de partie : l'équipe qui a remporté le plus de cartes lorsque la pioche de cartes *Activités* est finie gagne la partie.





Actions Révérence !



VARIANTE #1

Objectif linguistique : travailler, réviser le vocabulaire des activités sportives

Matériel : les cartes *Activités* imprimées et découpées

Déroulement : le meneur de jeu pioche une carte *Activités* et la montre. Le premier joueur qui trouve le nom de l'activité remporte la carte.

Exemple : Le meneur pioche la carte "Golf", le joueur 1 est le premier à crier "Golf !", il remporte la carte et les 3 autres joueurs lui font une révérence. Tous les 4 repartent en bout de file.



VARIANTE #2

Objectif linguistique : travailler, réviser le vocabulaire des activités sportives, le genre et la négation

Matériel : les cartes *Activités* imprimées et découpées, la carte *Aimer* (recto verso)

Déroulement : le meneur de jeu pioche une carte *Activités*, la montre et choisit de montrer un côté de la carte *Aimer*. Le premier joueur qui formule la phrase correctement remporte la carte.

Exemple : Le meneur pioche la carte "Golf", il la montre avec la carte *Aimer* barrée, le joueur 2 est le premier à crier "Je n'aime pas le golf !", il remporte la carte. Les 3 autres joueurs lui font une révérence et tous les 4 repartent en bout de file.



VARIANTE #3

Objectif linguistique : travailler, réviser le vocabulaire des activités sportives, le genre, la négation, les déterminants

Matériel : les cartes *Activités* imprimées et découpées, la carte *Aimer* (recto verso), la carte *Faire* (recto verso)

Déroulement : le meneur de jeu pioche une carte *Activités*, la montre et choisit de montrer la carte *Aimer* ou *Faire*, recto ou verso. Le premier joueur qui formule la phrase correctement remporte la carte.

Exemple : Le meneur pioche la carte "Golf", il la montre avec la carte *Faire* non barrée, le joueur 3 est le premier à crier "Je fais du golf !", il remporte la carte. Les 3 autres joueurs lui font une révérence et tous les 4 repartent en bout de file.



MAIS ENCORE

Il est possible de complexifier encore le jeu si on demande au meneur pour les variantes 2 et 3 d'annoncer un pronom personnel sujet pour travailler en plus la conjugaison.

Il est aussi possible de créer des cartes *Pronoms personnels* et des cartes *Déterminants* (le, la, l', du, de la, de l', d' et de) et de laisser le temps aux apprenants de manipuler les cartes par 2 pour formuler des phrases. Bien sûr, on perd l'aspect jeu, mais pour les apprenants qui ont besoin de temps ou qui ont une mémoire plus kinesthésique, cela peut s'avérer être une bonne activité et une bonne façon de réutiliser le matériel tout en permettant aux apprenants de se familiariser avec les cartes.



