

10. Le maillot fait le joueur*

Fiche « enseignant »

Niveau : A1 Public : étudiants du secondaire. Objectifs communicatifs : Parler des vêtements que l'on porte Objectifs linguistiques : Le verbe <i>porter</i> / Les motifs / Les couleurs L'interrogation avec <i>est-ce que... ?</i>	Savoir-faire : Savoir décrire le maillot des équipes de football Documents utilisés : Cartes à découper Vocabulaire : Les vêtements *Expression : « l'habit ne fait pas le moine ».
--	--

Mise en route / Révisions / Pictionary (5 à 10 minutes)

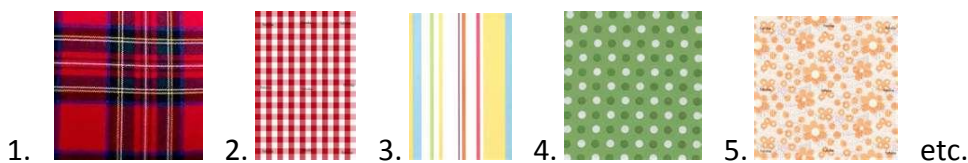
Séparer la classe en deux grands groupes. Les deux groupes élisent 2 représentants qui vont au tableau. Ces deux représentants dessineront au tableau les mots liés au champ lexical de la mode et des vêtements et accessoires. Ex : *pantalon, jupe, chapeau, foulard, ceinture, montre...*

En 2 minutes les équipes préparent à l'écrit une liste secrète que l'autre équipe devra deviner. Le représentant de l'équipe A tentera de dessiner l'inventaire des vêtements et accessoires donnés par l'équipe B (sur la liste B) en 3 minutes chrono et vice versa. Si le tableau est assez grand, les deux représentants peuvent dessiner en même temps, chacun sur leur moitié de tableau. Lorsqu'une équipe réussit à retrouver le mot figurant sur la liste de l'équipe adverse, elle marque un point. Il n'y a pas de limite au nombre de mots pouvant figurer sur la liste. Pour éviter le cas de figure où par exemple l'équipe A ne proposerait qu'un seul mot et où l'équipe B qui en proposerait 10 perdrait, pour le décompte des points, pour l'équipe A par exemple, il faudra additionner le nombre de mots présents sur la liste A et le nombre de mots trouvés figurant sur la liste B pour valoriser ainsi l'équipe qui a trouvé le plus de mots et qui dessine le mieux.

Rappel avant l'activité 1:

Un tissu est noir, blanc ou de couleur. / Un tissu est uni ou imprimé (à motifs)

Les motifs : 1. écossais 2. à carreaux 3. à rayures 4. à pois 5. à fleurs etc.



Les grosses rayures appelées bandes peuvent être horizontales, verticales ou en diagonale (allant de gauche à droite et de bas en haut par exemple).

Activité 1 « Qui est le membre de mon équipe ? »

Imprimer les planches de t-shirts en double. Découper et mélanger chaque lot, et les placer respectivement dans deux enveloppes A et B. Le jour de la classe, compter le nombre d'étudiants présents et placer autant de cartes dans une seule enveloppe en prenant soin de ne mettre que des doubles. Si le nombre d'étudiants est impair, le professeur peut jouer.

Les étudiants viennent tirer chacun leur tour une carte qu'ils doivent garder secrète. Ils la regardent bien pendant 1 minute puis la placent dans leur poche (par exemple). Les étudiants circulent dans la classe et doivent retrouver le membre de son équipe en lui posant des questions sur la description du t-shirt de son équipe. Une fois que tout le monde est par deux, les étudiants se montrent leur carte et vérifient.



