

# 21. Oui, je sais faire !

Fiche « enseignant »

<p><b>Niveau :</b> A1</p> <p><b>Objectifs communicatifs :</b> Exprimer la possibilité, le savoir-faire, la volonté</p> <p><b>Objectifs linguistiques :</b> Verbes <i>pouvoir, savoir, vouloir</i></p> <p><b>Savoir-faire :</b> Parler des compétences des joueurs dans différents sports : football, basket-ball, rugby, volley-ball</p>	<p><b>Documents utilisés :</b> Jeu de cartes à découper</p> <p><b>Vocabulaire :</b> Le vocabulaire du football et des autres sports (rugby, volley-ball, basket-ball)</p>
--	---

## Activité 1 : Devinettes « Qui est qui ? »

### Mise en route

1. Demander aux apprenants les différents sports de balle qu'ils connaissent et parmi les sports cités, sélectionner le football, le basket, le rugby et le volley-ball.
2. Demander aux apprenants de nommer les différents postes d'une équipe de football.
3. Diviser la classe en 3 équipes, et leur distribuer la fiche apprenant où ils peuvent noter le poste de chaque joueur.
4. Leur demander si les postes sont les mêmes pour les 3 autres sports.

### Déroulement (≈ 45 minutes)

1. Diviser la classe en 3 équipes.
2. Chaque équipe choisit un sport différent (basket, rugby, volley-ball) et doit trouver quels sont les différents postes de l'équipe à l'aide d'un dictionnaire et de leurs connaissances personnelles (voire avec internet si possible). Leur laisser 15 minutes.
3. Le professeur distribue ensuite à chaque équipe les cartes du sport qu'elle avait choisi, afin de vérifier les réponses.
4. Chaque équipe essaie de faire deviner aux autres les noms des postes présents dans le sport choisi à l'aide du jeu du pendu :  
Par exemple, l'équipe qui a choisi le basket va au tableau et écrit autant de traits qu'il y a de lettres dans le mot qu'elle veut faire deviner. Elle indique par contre la première et la dernière lettre de ce mot. Par exemple, si elle veut faire deviner « ailier », elle inscrira :  
A \_ \_ \_ \_ R  
Comme dans le jeu du pendu, les autres équipes proposent des lettres pour retrouver le mot en entier. Ainsi si une équipe propose « E », on inscrira :  
A \_ \_ \_ E R
5. Quand l'équipe a fait deviner ses 6 mots, c'est au tour d'une autre équipe de venir au tableau.
6. Au fur et à mesure, les équipes complètent leur fiche apprenant et découvrent ainsi peu à peu toutes les cartes du jeu.

## Activité 2 : « Oui, je sais ! »

### Préparation

Imprimer les cartes en couleurs, les découper et les laminer si possible, afin de pouvoir les réutiliser plusieurs fois.

### Règles du jeu

4 familles (football, basket-ball, rugby, volley-ball) et 6 cartes par famille (24 cartes au total)  
Il faut poser des questions à chaque groupe pour reconstituer une équipe.

Les questions sont toujours posées de la même façon.

*Exemple :*

« Dans la famille football, vous avez le défenseur ? »

- Oui / Non

Si oui, l'équipe qui a la carte lit la question inscrite :

*Le défenseur veut :*

- marquer des buts
- défendre son but
- créer des occasions de marquer

Si l'équipe donne la bonne réponse, elle peut prendre la carte, sinon le tour passe à l'équipe suivante.  
La bonne réponse apparaît en rouge sur la carte.

Le but est d'arriver à reconstituer une équipe en premier, c'est-à-dire à réunir les 6 cartes du sport choisi.

### Déroulement

1. Constituer 4 équipes.
2. Battre les cartes et les distribuer une à une, 6 à chaque équipe.
3. Après avoir constaté qu'elle possède au moins une carte d'un sport, l'équipe A cherche à compléter son groupe en demandant à n'importe quelle équipe et de façon précise la carte qui lui manque et qu'elle souhaite obtenir.  
Par exemple, si elle possède la carte « Foot », position « Gardien », elle peut demander à l'équipe B :  
- « Dans la famille « foot », je voudrais la carte « milieu de terrain » ».
4. Si l'équipe B possède la carte demandée, elle doit poser à l'équipe A la question inscrite. Par exemple :  
*Il veut...*
  - marquer des buts
  - défendre son but
  - créer des occasions de marquer
5. Si l'équipe A répond correctement, elle gagne la carte et c'est au tour de l'équipe B de demander une carte à n'importe quelle autre équipe.
6. Si l'équipe B n'a pas la carte demandée, ou si l'équipe A n'a pas su répondre à la question, l'équipe A ne reçoit rien, et c'est au tour de l'équipe B de demander une carte à n'importe quelle autre équipe.
7. Dès qu'une équipe réunit un groupe complet, il le pose devant lui en commentant ses cartes :  
« Dans la famille « foot », nous avons le défenseur, l'attaquant, le milieu de terrain, le gardien, l'arbitre et l'entraîneur. »
8. L'équipe gagnante est celle qui a réuni le plus de groupes complets.

## Arbitre

Il peut...

- dribbler
- **donner un carton rouge**
- marquer un but



FOOT

## Attaquant

Il veut...

- **marquer des buts**
- défendre son but
- créer des occasions de marquer



FOOT

## Défenseur

Il veut...

- marquer des buts
- **défendre son but**
- créer des occasions de marquer



FOOT

## Entraîneur

Il sait...

- **motiver son équipe**
- qui va gagner
- chanter



FOOT

## Gardien

Il peut...

- **attraper le ballon avec les mains**
- donner un carton rouge
- rester sur le banc de touche



FOOT

## Milieu de terrain

Il veut...

- marquer des buts
- défendre son équipe
- **créer des occasions de marquer**



FOOT

## Passeur

Il peut...

- décider des remplacements
- **aider les attaquants**
- diriger l'équipe

## Arbitre

Il peut...

- **siffler une faute**
- faire des smashes
- motiver une équipe

## Attaquant

Il peut...

- **faire des smashes**
- siffler la fin du match
- diriger l'équipe



VOLLEY



VOLLEY



VOLLEY

## Capitaine

Il peut...

- faire des smashes
- siffler la fin du match
- **diriger l'équipe**

## Entraîneur

Il peut...

- faire des smashes
- siffler la fin du match
- **décider des remplacements**

## Libero

Il peut...

- **faire des relances aux passeurs**
- diriger une équipe
- décider des remplacements



VOLLEY



VOLLEY



VOLLEY

## Talonneur

Il sait...

- effectuer des lancers lors des touches
- diriger son équipe
- siffler la fin du match



RUGBY

## Ailier

Il peut...

- effectuer des lancers lors des touches
- diriger son équipe
- marquer des essais



RUGBY

## Arbitre

Il peut...

- faire un lancer lors des touches
- diriger son équipe
- siffler la fin du match



RUGBY

## Entraîneur

Il peut...

- effectuer des lancers lors des touches
- diriger son équipe
- siffler la fin du match



RUGBY

## Remplacant

Il peut...

- prendre la place d'un co-équipier blessé
- diriger son équipe
- siffler la fin du match



RUGBY

## Botteur

Il peut...

- transformer les pénalités et les essais
- diriger son équipe
- siffler la fin du match



RUGBY

## Pivot

Il peut...

- rester sur le banc de touche
- sanctionner les joueurs
- marquer des paniers



BASKET

## Ailier

Il ueut...

- protéger son panier
- sanctionner les joueurs
- marquer des paniers



BASKET

## Défenseur

Il ueut...

- diriger le jeu sur le terrain
- protéger son panier des attaquants
- sanctionner les joueurs



BASKET

## Entraîneur

Il sait...

- pénaliser son équipe
- encourager son équipe
- marquer des paniers



BASKET

## Intérieur

Il peut...

- protéger son panier
- sanctionner les joueurs
- marquer des paniers



BASKET

## Meneur

Il sait...

- diriger le jeu sur le terrain
- défendre son équipe
- sanctionner les joueurs



BASKET

# « Oui, je sais faire »

Les postes des joueurs de :

## FOOTBALL

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....

## BASKET

1. M\_ \_ \_ \_ R
2. A\_ \_ \_ \_ E
3. D\_ \_ \_ \_ \_ R
4. I\_ \_ \_ \_ \_ R
5. P\_ \_ \_ T
6. E\_ \_ \_ \_ \_ R

## RUGBY

1. A\_ \_ \_ \_ R
2. T\_ \_ \_ \_ \_ R
3. R\_ \_ \_ \_ \_ T
4. E\_ \_ \_ \_ \_ R
5. A\_ \_ \_ \_ E
6. B\_ \_ \_ \_ R

## VOLLEY

1. A\_ \_ \_ \_ \_ T
2. E\_ \_ \_ \_ \_ R
3. C\_ \_ \_ \_ \_ E
4. A\_ \_ \_ \_ E
5. P\_ \_ \_ \_ R
6. L\_ \_ \_ \_ O