

27. C'est pour... ?

Fiche « enseignant »

<p>Niveau : A1</p> <p>Objectifs communicatifs : Exprimer un but, une utilité</p> <p>Objectifs linguistiques : <i>C'est pour</i> + infinitif <i>C'est pour</i> + nom</p> <p>Savoir-faire : Dire à quoi servent différents accessoires de sport</p>	<p>Documents utilisés : La liste d'objets à deviner La liste de verbes</p>
---	---

Mise en route

Préparation

Imprimer et découper les petits papiers « accessoires ».

Les présenter un à un à la classe et réviser ainsi le vocabulaire des accessoires de sport.

En choisir dix, les poser sur une table et laisser les apprenants les mémoriser.

Vous avez 30 secondes pour mémoriser ces accessoires.

Après 30 secondes, les apprenants ferment les yeux et le professeur prend 2 cartes sur la table et les cache. Les apprenants peuvent alors rouvrir les yeux et doivent trouver les deux cartes manquantes :

Il manque deux cartes. Lesquelles ?

On peut continuer ainsi, en choisissant tour à tour un apprenant pour cacher 2 ou plus de cartes.

Activité 1 : Jeu « C'est pour... ? » (≈20-30 mn)

Préparation

Mettre les petits papiers dans un sac, une trousse ou un chapeau.

Déroulement

1. Diviser la classe en 2 équipes. Si la classe est trop nombreuse, diviser la classe en deux jeux, et sous-diviser en deux équipes.
2. Distribuer à chaque équipe la liste de verbes pour les aider.
3. L'équipe qui devine la première ce que veut dire « protège-tibia » a le droit de commencer.
4. L'équipe A pioche un petit papier et le fait lire silencieusement à tous les membres de l'équipe.
5. L'équipe B tente de deviner de quoi il s'agit en posant notamment des questions sur le modèle *C'est pour + infinitif* (« C'est pour se protéger ? ») ou *C'est pour + nom* (« C'est pour le football ? »). Ils ont le droit de regarder la liste de verbes proposés pour s'aider. Ils ont le droit de poser 8 questions maximum. L'équipe A répond par « oui » ou « non ».
6. S'ils trouvent, ils peuvent rejouer. Sinon, c'est au tour de l'autre équipe de deviner un accessoire.
7. L'équipe qui a réussi à trouver le plus de mots a gagné.

				
Un masque de plongée	Un vélo	Un volant (badminton)	Une batte	Un casque
				
Un tapis (de yoga ou de gymnastique)	Une bouteille d'oxygène	Une voile	Une rame	Une épée
				
Un haltère	Un sifflet	Un arc	Une selle	Un club de golf
				
Un tuba	Une raquette	Un gant	Un protège-tibia	Un ballon

Listes de verbes

S'allonger	S'habiller	Naviguer	Rouler
Arrêter un match	Lancer	Pédaler	Siffler
S'asseoir	Mettre dans la bouche	Porter	Tirer
Attraper	Mettre sur les jambes	Se protéger	Viser
Avancer	Mettre sur les mains	Ramer	
Se battre	Mettre sur la tête	Regarder	
Frapper	Se muscler	Respirer	