

DIX MOTS POUR JOUER

Compétences	Production écrite et orale
Activités	- Mémoriser et citer les dix mots de la francophonie. - Créer et chanter une chanson à partir d'un air connu. - Créer un jeu de questions vrai-faux.
10 mots pour la rencontre (2008)	<i>Apprivoiser, boussole, jubilatoire, palabre, passerelle, rhizome, s'attabler, tact, toi, visage</i>
10 mots pour dire demain (2009)	<i>Ailleurs, capteur, clair de terre, clic, compatible, désirer, génome, pérenne, transformer, vision</i>
Publics	Enfants, adolescents, adultes
Matériel	Un ballon.

ACTIVITE 1 - DANS MA VALISE

- Tous niveaux, tous publics, en grand groupe +

Matériel : un ballon.

Présenter les dix mots et les écrire au tableau. Faire le jeu une fois, puis effacer le tableau.

Le professeur : « Je pars en voyage. Dans ma valise, je mets le mot « ailleurs » » Il lance le ballon à un participant.

Participant 1 : « Je pars en voyage. Dans ma valise, je mets les mots « ailleurs » et « capteur ». Il lance le ballon.

Participant 2 : « Je pars en voyage. Dans ma valise, je mets les mots « ailleurs », « capteur » et « clair de terre ».

Et ainsi de suite.

ACTIVITE 2- CHANSON

- Niveaux intermédiaire et avancé, adolescents et adultes, petits groupes, ++ / +++

Sur l'air d'une mélodie connue dans votre pays, composez un refrain de chanson à l'aide des « 10 mots ».

On peut ajouter des consignes grammaticales.

Par exemple : vous *utiliserez le futur*.

Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.

Chaque groupe chante son refrain.

ACTIVITE 3 - VRAI OU FAUX ?

- Tous niveaux, tous publics, en groupes +++

Diviser la classe en trois groupes

Chaque groupe rédige 10 phrases affirmatives, vraies ou fausses sur les définitions des « dix mots ».

Exemple : le mot « pérenne » est identique au féminin et au masculin. (Vrai)

Quand les groupes ont terminé, le groupe 1 propose ses affirmations une à une aux deux autres groupes, qui, après concertation, répondent. Les réponses exactes rapportent un point.

C'est ensuite au tour du groupe 2 de proposer ses affirmations aux deux autres groupes, puis au groupe 3.

Pour d'autres activités de jeux scéniques avec les 10 mots de la francophonie, reportez-vous au *Florilège*.