|  |
| --- |
| Allumer un feu |
| Arriver en retard |
| Avoir le mal de mer |
| Changer le bébé |
| Chanter avec un micro |
| Chercher ses clés |
| Cirer ses chaussures |
| Coudre ou broder à la main |
| Couper un gâteau |
| Courir après le bus |
| Dire un secret |
| Écrire et poster une lettre |
| Éplucher une pomme |
| Escalader un rocher |
| Étendre du linge |
| Éternuer |
| Être en colère |
| Faire cuire un œuf au plat |
| Faire de la trottinette |
| Faire du patin à roulettes |
| Faire la course à pied |
| Faire le clown |
| Faire sauter une crêpe |
| Filmer ses amis |
| Grimper à un arbre |
| Jongler avec des balles |
| Jouer à la corde à sauter |
| Jouer à la marelle |
| Jouer à la pétanque |
| Jouer de la guitare |
| Jouer du piano |
| Lancer une fléchette |
| Laver la vaisselle |
| Lire du braille |
| Lire un livre |
| Mâcher un chewing-gum |
| Manger une glace |
| Marcher en boitant |
| Nouer sa cravate |
| Pêcher à la ligne |
| Pleurer |
| Plonger dans la piscine |
| Pousser un landau |
| Prendre l’ascenseur |
| Prendre l’escalator |
| Prendre le train |
| Prendre un médicament |
| Prendre une douche |
| Préparer un café |
| Presser une orange |
| Promener le chien |
| Regarder la télé |
| Repasser une chemise |
| Sauter à la corde |
| Se battre à l’épée |
| Se brosser les dents |
| Se coiffer |
| Se laver les cheveux |
| Se laver les mains |
| Se raser |
| Sortir les poubelles |
| Taper à l’ordinateur |
| Téléphoner à sa mère |
| Tirer à l’arc |
| Tousser |
| Traire une vache |
| Tricoter |
| Vendre un tapis |
| Verser du thé |

**Matériel :**

Des étiquettes imprimées, découpées, plastifiées. La planche en contient 69, il est possible d’en remplacer, d’en ajouter, de faire une autre série avec des actions plus complexes à mimer…

**Règles du jeu :**

* Chacun pioche une étiquette au hasard (face cachée ou dans un sac…)
* Un joueur vient mimer l’action décrite.
* Les autres doivent découvrir le geste ou l’action et donner la réponse avec une phrase correcte.
* Le joueur suivant peut être celui qui a trouvé la bonne réponse le premier, ou bien celui qui était placé à côté du premier (dans le sens des aiguilles d’une montre): il vient piocher et mimer une action à son tour…

* Travail plus grammatical :
* Observer que les verbes sont à l’infinitif (il n’y a pas de sujet faisant l’action)

→ celui qui pense avoir découvert la réponse dit (au présent ou au passé composé) : « Il (ou elle)……… »

→ celui qui vient de mimer répond (au passé composé) : « Oui, j’ai… » ou « Non, je n’ai pas… »

→ utiliser l’expression dans une phrase en ajoutant des compléments circonstanciels (cause, lieu, temps, manière…)

→ A la fin de la séance, on peut faire écrire (seul ou par deux pour s’entraider) une des phrases qu’on a retenues (en autodictée), puis la faire lire à haute voix, en la faisant corriger si besoin (structure, orthographe).

* Travail plus créatif :

Ce jeu peut servir de départ pour

* Raconter un souvenir,
* Inventer des histoires à dire et/ou écrire, seul ou en petit groupe.
* On peut associer deux ou plusieurs étiquettes :

au hasard pour des histoires plus fantaisistes / ou choisies pour plus de cohérence….

*Règles du jeu ouvertes pour ajouter d’autres étiquettes et de novelles idées  directement dans ce*

*document Word :*

-

-

-