

# 19. Est-ce que je peux... ?

Fiche « enseignant »

<p><b>Niveau :</b> A1</p> <p><b>Objectifs communicatifs :</b> Demander, donner et refuser une permission</p> <p><b>Objectifs linguistiques :</b> Le verbe <i>pouvoir</i> au singulier du présent</p> <p><b>Savoir-faire :</b> Savoir dire ce qu'un joueur, un arbitre ou un entraîneur a le droit de faire</p>	<p><b>Documents utilisés :</b> Les cartes « <i>Je fais...</i> » Un chronomètre ou un sablier</p>
--	--

## Activité : Le Tic Tac Toe

### Préparation

Imprimer et découper les cartes « personnes » et les cartes « action ».

Dessiner au tableau une grille vierge de Tic Tac Toe (3 cases de large, 3 cases de haut).

### Déroulement

1. Diviser la classe en deux équipes. Si la classe est trop nombreuse, diviser la classe en deux jeux, et sous-diviser en deux équipes.
2. Demander à chaque équipe de choisir, comme pour le jeu de Tic Tac Toe, les ronds ou les croix.
3. Mettre au milieu les cartes « personnes » et les cartes « actions » face cachée, en deux paquets séparés.
4. L'équipe A pioche une carte dans chaque paquet. Il annonce qui il est, et pose une question commençant par « Est-ce que je peux... ? », suivie de la phrase inscrite sur la carte « action ». Par exemple : « **Je suis gardien.** Est-ce que je peux **tirer un penalty** ? ».
5. L'équipe B répond « Oui, tu peux. » ou « Non, tu ne peux pas. »
6. Si la réponse est bonne, l'équipe B désigne un de ses membres pour aller inscrire un rond ou une croix (selon ce qu'elle a choisi au début du jeu) dans la grille de Tic Tac Toe.
7. Si la réponse est mauvaise, c'est au contraire l'équipe A qui va inscrire un rond ou une croix.
8. C'est ensuite à l'équipe B de piocher deux cartes et à l'équipe A de répondre.
9. Le jeu continue ainsi, jusqu'à ce qu'une équipe ait réussi à faire une ligne dans la grille de Tic Tac Toe. Elle est alors déclarée vainqueur.

Je suis  
gardien.

Je suis  
attaquant.

Je suis  
défenseur.

Je suis  
entraîneur.

Je suis arbitre.

Je suis  
gardien.

Je suis  
attaquant.

Je suis  
défenseur.

Je suis  
entraîneur.

Je suis arbitre.

Tacler un  
adversaire.

Marquer un  
but.

Choisir les  
joueurs de  
l'équipe  
nationale.

Siffler la fin du  
match.

Tirer un  
penalty.

Chanter  
pendant un  
match.

Enlever mon  
maillot sur le  
terrain.

Attraper le  
ballon avec  
les mains.

Donner un  
carton jaune à  
un autre joueur.

Aller dans la  
surface de  
buts.