



1. Mardi gras est une fête...

- a) seulement religieuse
- b) seulement moderne
- c) païenne mais liée à la religion

2. Après Mardi gras, il y a...

- a) les vacances
- b) le Carême
- c) le carnaval

3. Le Carême dure...

- a) 10 jours
- b) 30 jours
- c) 40 jours

4. Avant, les gens faisaient des crêpes et des beignets

A Mardi gras parce que...

- a) ils aimaient cuisiner en famille
- b) ils voulaient utiliser la nourriture
- c) ils n'avaient pas d'école ce jour-là

5. À Mardi gras, on peut...

- a) rester sérieux au travail
- b) être quelqu'un d'autre
- c) travailler plus à l'école

6. On porte souvent...

- a) des uniformes et des bottes
- b) des manteaux et des écharpes
- c) des costumes et des masques

7. Le carnaval de Nice dure...

- a) un jour
- b) deux semaines
- c) deux mois

8. Pendant la bataille de fleurs...

- a) on mange des fleurs
- b) on jette des fleurs
- c) on vend des fleurs

9. Chaque année à Nice, il y a...

- a) le même carnaval
- b) un nouveau maire
- c) un thème différent

10. À Dunkerque, le carnaval commence en...

- a) février
- b) janvier
- c) mars

11. Les groupes dans la rue s'appellent...

- a) des classes
- b) des équipes
- c) des bandes

12. Le maire lance...

- a) des bonbons
- b) des fleurs
- c) des poissons

VOCABULAIRE ILLUSTRÉ



Un char



Carnaval



Un costume/un déguisement



Un masque



Une fleur



Un poisson



De la musique



Danser



Chanter



Manger



Un chapeau



Un parapluie



Des crêpes



La fanfare



Un roi/une reine



Un héros/ une héroïne



Le Carême



Des œufs



Du beurre



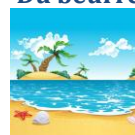
De la viande



Rire



Un défilé



La mer



La nature

ACTIVITÉ 1 : QUI SE CACHE DERRIÈRE LE MASQUE ?

1. Chaque élève décore secrètement son masque.

- a. Sa couleur préférée doit prédominer
- b. Il doit représenter les choses qu'il aime,
- c. ses passe-temps et loisirs,
- d. son âge
- e. son lieu de résidence
- f. son animal préféré
- g. et ses origines par des symboles

2. On organise une « exposition » où les masques sont numérotés et la classe doit retrouver à qui appartient chaque masque et justifier ses choix.

OU

2. BIS. On fait des équipes de 4 à 5 élèves /enquêteurs et on distribue 4 à 5 masques à chaque équipes. Les élèves doivent réattribuer les masques à leurs camarades en justifiant leurs choix.



ACTIVITÉ 2 : COMPTE À REBOURS SUR LE THÈME DE « MARDI GRAS »



OBJECTIF DU JEU

Faire deviner le plus grand nombre possible de cartes à son équipe en un temps limité.

MISE EN PLACE



1. Formez 2 équipes (ou plus si vous êtes nombreux).
2. Mélangez les cartes et placez-les en une pioche face cachée au centre.
3. Préparer votre chronomètre/sablier /compte à rebours en ligne avec le temps de votre choix.
4. Appelez le premier joueur au tableau.
5. Celui-ci pourra commencer à faire deviner un maximum de cartes à son équipe dès que le chronomètre (sablier/compte à rebours) sera en marche.

MANCHE 1 : MIMER

- Le joueur actif pioche une carte et doit la faire deviner à son équipe **en mimant** (Le joueur ne peut pas parler : il doit mimer le mot. Exemple : Carte = "Tour Eiffel" → Il lève les bras en triangle.)
- Quand l'équipe trouve, on garde la carte et on pioche la suivante.
- Quand le sablier/le temps est fini, c'est au tour de l'équipe suivante.
- On compte les cartes trouvées par chaque équipe et on les remet dans le tas

MANCHE 2 : DÉCRIRE LIBREMENT

- Avec les mêmes cartes que la manche 1.
- Le joueur actif pioche une carte et doit la faire deviner à son équipe **en parlant librement** (sauf dire le mot exact ou une partie du mot). (Exemple : Carte = "Tour Eiffel" → "C'est à Paris, un grand monument en fer".)
- Quand l'équipe trouve, on garde la carte et on pioche la suivante.
- Quand le sablier est fini, c'est au tour de l'équipe suivante.
- On compte les cartes trouvées par chaque équipe et on les remet dans le tas.



















MANCHE 3 : UN SEUL MOT

- Avec les mêmes cartes que les manches précédentes.
- Le joueur n'a droit qu'à un seul mot pour faire deviner.
- Exemple : Carte = "Paris !" → "Tour Eiffel"
- L'équipe doit se souvenir des cartes des manches précédentes pour réussir.

FIN DE LA PARTIE

Quand toutes les cartes ont été jouées à la 3^e manche, on compte les cartes trouvées par chaque équipe.
L'ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE CARTES GAGNE !



<p>UN CHAR</p> 	<p>CARNAVAL</p> 	<p>UN COSTUME/UN DÉGUISEMENT</p> 	<p>UN MASQUE</p> 
<p>UNE FLEUR</p> 	<p>UN POISSON</p> 	<p>DE LA MUSIQUE</p> 	<p>DANSER</p> 
<p>CHANTER</p> 	<p>MANGER</p> 	<p>UN CHAPEAU</p> 	<p>UN PARAPLUIE</p> 
<p>DES CRÊPES</p> 	<p>LA FANFARE</p> 	<p>UN ROI/UNE REINE</p> 	<p>UN HÉROS/ UNE HÉROÏNE</p> 
<p>LE CARÊME</p> 	<p>DES ŒUFS</p> 	<p>DU BEURRE</p> 	<p>DE LA VIANDE</p> 

RIRE



UN DÉFILÉ



LA MER



LA NATURE



UNE PERRUQUE



UN CHAT



UN CHIEN



LE MAIRE

