**VOLE VOLE – FLUTURO FLUTURO**

Nombre d'élèves : 1 à 6

Matériel : PDF "règle du jeu"

PDF "vole vole"

PDF "animaux 1"

PDF "animaux 2"

Une table

Des chaises (autant de chaises que d'élèves + 1 pour l'adulte)

* **But du jeu :**

**Jeu de réaction : les élèves ne doivent pas perdre de vue les différents animaux qui volent ou qui ne volent pas. L'élève qui se trompe est éliminé-e.**

* **Déroulement :**

**1re partie**

1. **Présenter aux élèves le verbe "voler" en albanais (voir PDF "vole vole"). Puis, l'adulte qui anime le jeu présente le nom des différents animaux en albanais. (Choisir le PDF "animaux en albanais 1" ou "animaux en albanais 2").**
2. **L'adulte se place devant les élèves et énumère des noms d’objets, de personnages ou d’animaux suivis à chaque fois du mot "fluturo". Par exemple : derri fluturo, gomari fluturo, etc. Les élèves doivent lever la main uniquement quand la proposition de l'adulte vole effectivement. Les élèves doivent cependant la maintenir baissée lorsque la proposition ne vole pas. L'élève qui se trompe est éliminé-e et la dernière personne encore en jeu remporte la partie.**

**2e partie**

1. **Distribuer à chaque élève deux cartes. Chacun son tour, les élèves devront prononcer le nom de l'objet, de l'animal ou du personnage qui se trouve sur leurs cartes en albanais (les élèves s'aident du PDF "animaux 1" ou, selon le choix de l'animateur, le PDF "animaux 2".). Si la figure se trouvant sur la carte peut voler, les élèves devront prononcer "fluturo" après avoir nommé l'objet, l'animal ou le personnage en question.**