

LISTE DES CARTES ABC DE HANDBALL DE L'IHF



CARTES ABC DE HANDBALL DE L'IHF

La Fédération Internationale de Handball a créé des cartes ABC de handball pour vous permettre d'améliorer votre lecture et d'apprendre l'anglais ou l'une des autres langues disponibles. Les cartes vous permettront également d'entraîner votre mémoire, votre concentration et votre perception. Jouez jusqu'à sept jeux différents pour deux ou plus joueurs avec nos cartes ABC de handball.



LES CARTES ABC DE HANDBALL DE L'IHF COMPRENNENT :

- 52 cartes alphabétiques avec des mots liés au handball
- 7 cartes expliquant les règles des jeux
- 1 carte avec une liste de toutes les cartes ABC de handball
- 1 boîte à cartes

JEU RAPIDE

Tout d'abord, toutes les cartes sont mélangées et étalées en rangées, face visible, sur la table. Chaque tour commence par un signal et tous les joueurs commencent à chercher une paire de cartes. Le premier joueur à dire un terme marqué sur l'une des cartes (déterminez s'il doit dire le terme en anglais ou en français) peut prendre les deux cartes en même temps (une avec la main droite et l'autre avec la main gauche). Les joueurs ne sont pas autorisés à prendre une carte et seulement ensuite commencer à chercher la deuxième. Si un joueur ne prend pas les deux cartes en même temps et qu'un autre joueur a dit le même terme, ce joueur peut maintenant essayer de prendre les deux cartes simultanément. Si des joueurs disent des termes différents, chaque joueur prend sa paire de cartes. Le prochain tour commence également après le signal. Une fois que les joueurs ont trouvé toutes les paires, le jeu est terminé. Le joueur avec le plus grand nombre de cartes sort gagnant ! **Note** : Si vous ne jouez qu'avec un seul jeune joueur, vous pouvez également dire le mot sur la carte et l'enfant doit trouver cette carte, frapper sa main dessus et dire la lettre initiale à voix haute.

DEVINE CE QUE JE VOIS

Au début de ce jeu de devinette, toutes les cartes sont mélangées et étalées en rangées, face cachée sur la table. Le joueur qui commence choisit une carte mais ne révèle pas aux autres joueurs laquelle. Il essaie seulement de décrire ce qu'il voit sur la carte qu'il a choisie, par exemple: « Je vois une chose avec laquelle on peut jouer. C'est un petit objet rond. » Le joueur qui devine la carte, dit à voix haute l'objet dont il s'agit ainsi que la lettre initiale du mot en anglais (par exemple, « ball, b »). Si le joueur a deviné correctement la carte, il gagne cette carte et continue en choisissant une nouvelle carte et en décrivant aux autres joueurs ce qu'il voit sur cette carte. Une fois que les joueurs ont décrit toutes les cartes, le jeu est terminé. Le joueur avec le plus grand nombre de cartes sort gagnant ! **Note** : Il est également possible de jouer avec un seul joueur qui décrit les cartes et les autres joueurs qui devinent.

JEU DE PAIRES

Au début du jeu, toutes les cartes sont mélangées et étalées en rangées, face cachée, sur la table. Le joueur qui commence retourne deux cartes et lit les mots sur les cartes à voix haute : Si les cartes ne sont pas identiques (il ne s'agit pas d'une paire), il les repose face cachée là où elles étaient et c'est au joueur suivant de retourner de nouvelles cartes. Si les deux cartes sont identiques, il s'agit d'une paire ! Le joueur gagne la paire constituée et rejoue. Une fois que les joueurs ont trouvé toutes les paires, le jeu est terminé. Le joueur avec le plus grand nombre de cartes sort gagnant !

LISTE DES CARTES ABC DE HANDBALL DE L'IHF:

A	attaquante	J	tir en suspension	S	arrêt
B	ballon	K	connaissances	T	équipe
C	entraîneur	L	gaucher	U	tendue
D	défenseur	M	mini-handball	V	variations
E	équipement	N	filet	W	sifflet
F	feinter	O	officiel	X	x
G	gardienne de but	P	passe	Y	jeunes
H	tenir le ballon	Q	qualification	Z	zigzag
I	intercepter le ballon	R	arbitre		



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**

JEU ABC

Au début de ce jeu de devinette, toutes les cartes sont mélangées et étalées, face visible, sur la table sans ordre particulier. Préparez un chronomètre ou une montre. Tout d'abord, le joueur place les cartes anglaises dans l'ordre alphabétique. Ensuite, il cherche les cartes en français pour former des paires et dit le mot dans les deux langues. Mesurez le temps.

Note : Alternativement, vous pouvez utiliser seulement les cartes en anglais. Mélangez et étalez les cartes, face caché, sur la table. Le joueur retourne les cartes et les met dans l'ordre alphabétique. Mesurez le temps.

LA MARELLE ALPHABÉTIQUE

Pour jouer ce jeu, vous avez besoin des cartes anglaises. Disposez les cartes, face visible, sur le sol, en créant un parcours pour les joueurs. Les joueurs, à tour de rôle, sautent sur les cartes dans l'ordre alphabétique, en prononçant à voix haute la lettre initiale du mot qui décrit l'image sur la carte (ou la lettre et le mot) en anglais ainsi qu'en français avant de passer à la suivante. Lorsque le joueur dit une lettre ou un terme incorrect, c'est le tour du joueur suivant. Le gagnant est le joueur qui avance le plus sur le parcours sans faire d'erreur.

Note : Vous pouvez également créer un parcours avec les cartes en français et lui faire dire le mot en anglais. Pour introduire un autre défi, créez un parcours de 5 à 10 cartes sélectionnées que les joueurs doivent parcourir par ordre alphabétique, et ajoutez une tâche ou un exercice lié au mot sur la carte.

LE PETIT BAC

Préparez un chronomètre et les cartes ABC en anglais. Tous les joueurs ont besoin d'une feuille de papier et d'un stylo. Avant de commencer, les joueurs notent les catégories suivantes sur leur feuille : ville/lieu - nom - animal - objet - handball. Un joueur prend une carte de la pile. Tous les joueurs essaient alors d'écrire des mots appartenant aux catégories, qui commencent tous par la lettre initiale du mot sur la carte tirée (un mot par catégorie et par lettre). Démarrez le chronomètre au moment où le joueur a tiré la carte. Pour chaque tour, fixez une limite de 60/90 secondes, en fonction du niveau des joueurs.

Attribution des points + 10 points pour chaque réponse unique | + 5 points pour chaque réponse qu'un autre joueur avait aussi | + 0 point en cas d'absence de réponse

FRAPPE LA CARTE

Pour jouer ce jeu, il vous faut uniquement les cartes en anglais. Tirez une carte de la pile et placez-la, face visible, sur la table devant les deux joueurs. Le joueur le plus rapide à frapper la carte et à dire correctement la lettre initiale et le mot en anglais gagne la carte. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées. Le joueur avec le plus grand nombre de cartes sort gagnant !

Note : Alternativement, vous pouvez utiliser les cartes en français et le premier joueur à frapper la carte doit dire le mot sur la carte en anglais pour gagner la carte.

A /ei/, /æ/



attacker

A



attaquante

B /bi:/



ball

B



ballon

C /si:/



coach

C



entraîneur

D /di:/



defender

D



défenseur

E /i:/



equipment

E



équipement

F /ɛf/



faking

F



feinter



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**

G /dʒi:/

goalkeeper

G

gardienne de but

H /(h)eɪf/

handling the ball

H

tenir le ballon

I /aɪ/

intercepting the ball

I

intercepter le ballon

J /dʒeɪ/

jump shot

J

tir en suspension

K /keɪ/

knowledge

K

connaissances

L /ɛɪ/

left-handed player

L

gaucher

M /ɛm/

mini handball

M

mini-handball

N /ɛn/

net

N

filet

O /oʊ/

official

O

officielle

P /pi:/

pass

P

passe



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



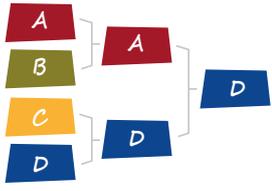
**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**

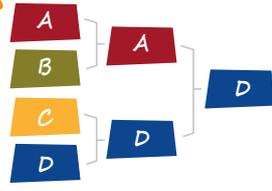


**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**



**DIVERTISSEMENT,
PASSION ET SANTÉ**

Q /kju:/

 qualification

Q /kju:/

 qualification

R /ɑ:r/

 referee

R /ɑ:r/

 arbitre

S /ɛs/

 save

S /ɛs/

 arrêt

T /ti:/

 team

T /ti:/

 équipe

U /ju:/

 uniform

U /ju:/

 tenue

V /vi:/

 variations

V /vi:/

 variations

W /'dʌbəl.ju:/

 whistle

W /'dʌbəl.ju:/

 sifflet

X /ɛks/

 x

X /ɛks/

 x

Y /waɪ/

 youngsters

Y /waɪ/

 jeunes

Z /zi/zɛd/

 zigzag

Z /zi/zɛd/

 zigzag