



APPRENDRE LE FRANÇAIS EN JOUANT !



PASS *Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,*
Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/>

Site web : <http://associationpass.fr/>



SOMMAIRE DES JEUX

* Avant- Propos.....	1
* A propos du jeu pédagogique (formation IRIS).....	2
* Tableaux synthétiques des jeux :.....	3
– en fonction des activités langagières visées	
– en fonction des compétences sollicitées	
– en fonction de divers critères	
* Trame pédagogique type.....	12

I. SE SOIGNER EN FRANCE

PASS a dit.....	15
Réveille le français qui est en toi !.....	17
Allo docteur ?.....	19
Le Tamalou ?.....	21
Dans mon corps il y a.....	24
Laisse-moi t'expliquer !.....	26
Questions pour un malade !.....	28
Le p'tit bac des médoc's.....	30
À la santé des spécialistes !.....	32
La roue de la santé.....	34
Chez la diététicienne.....	36
Les sept familles de l'alimentation.....	38

PASS *Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,*
Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/>

Site web : <http://associationpass.fr/>

Qu'en pensez-vous ?.....40

II. L'EMPLOI EN FRANCE

Les métiers en folie.....43
Les yeux de lynx.....45
Le voyage spatial.....47
La course à l'emploi.....49

III. LES LOISIRS

Avis de tempête !.....53
Le memory météo.....55
C'est les vacances !.....57

IV. AUTRES

Drôles de Bobines.....57





Association PASS
Maison Des Habitants 3
68bis rue A. France
38100 Grenoble
04 76 49 28 87

AVANT-PROPOS

Ce guide est à destination de tous ceux qui animent des ateliers socio-linguistiques, ou qui désireraient en animer. Lors de l'année 2016/2017, j'ai effectué mon stage de master 2 de Français Langue étrangère (FLE) à l'association PASS. Mon projet de stage concernait l'expérimentation, et plus largement, l'usage du jeu pédagogique avec des migrants adultes en apprentissage du français en ASL. Ce guide est l'aboutissement de plusieurs mois de travail avec l'association PASS, les animateurs bénévoles et les participants aux ASL. Il regroupe plusieurs propositions ludiques, classées selon les thématiques d'apprentissage abordées : se soigner en France, l'emploi en France et enfin, les loisirs. Les jeux proposés ont été conçus dans le but de répondre aux besoins d'apprentissage du public fréquentant les ASL. Sur le site de IRIS les objectifs d'apprentissage principaux sont recensés : Il s'agit de rendre les adultes migrants **autonomes, en français, dans leur vie quotidienne** :

- par la connaissance des espaces sociaux qu'ils fréquentent (administrations publiques; lieux culturels...)
- par des situations de communication orale et écrite
- par la connaissance des codes sociaux en France (valeurs de la République...).

J'ai donc testé ces jeux au cours de mon stage et conçu des trames pédagogiques explicatives pour qu'ils puissent être réutilisés par la suite et/ou adaptés à de nouvelles situations !

Vous trouverez tout d'abord dans ce guide, de la documentation sur l'intérêt des jeux en ASL. Puis, je propose trois tableaux qui classifient les jeux selon divers critères (activités langagières visées, compétences sollicitées, durée, nombre de participants, etc.). Par exemple, si vous souhaitez un jeu pour travailler la production orale, reportez-vous à ces tableaux qui vous permettront de rapidement savoir quels jeux sont les plus adaptés !

Enfin, viennent les trames pédagogiques des jeux, classées selon les thématiques abordées. Le matériel complémentaire aux jeux est placé dans une pochette à part, demandez à la coordinatrice !

J'espère que ces propositions vous donneront des idées pour continuer à étayer ce guide !

Bonne lecture, bonne animation, et surtout amusez-vous !

Pioch Elsa, M2 FLE, 2016/217

PASS *Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,*
Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/>

Site web : <http://associationpass.fr/>



CLASSEMENT DES JEUX EN FONCTION DES ACTIVITÉS LANGAGIÈRES VISÉES

Thème : se soigner en France

Thème : l'emploi en France

Thème : des loisirs

Thème : Autres

● = Activité langagière visée en priorité dans le jeu proposé.

● = Activité langagière visée de manière secondaire ou sollicitée dans les variantes suggérées.

- = Activité langagière inexistante dans le jeu proposé

	Compréhension orale	Production orale libre	Production orale guidée	Interaction orale	Compréhension écrite	Production écrite
« PASS a dit... » <i>Inspiré de « Jacques a dit... »</i>	●	-	●	-	-	-
« Réveille le français qui est en toi ! » <i>Inspiré de « La ronde »</i>	●	-	●	-	●	●
« Allo docteur ? » <i>Inventé</i>	●	-	●	-	●	●
« Tamalou ? » <i>Inspiré du « Cluéo »</i>	●	●	●	●	●	-
« Dans mon corps il y a... » <i>Inspiré de « dans ma valise il y a... »</i>	●	-	●	-	-	-
« Laisse moi t'expliquer ! » <i>Inspiré du « Time's up »</i>	●	●	-	-	●	●

« Questions pour un malade ! » <i>Inspiré de « la révérence »</i>	●	-	●	●	●	●	●	●
« Le p'tit bac des medocs' » <i>Inspiré du « petit bac »</i>	-	●	-	-	-	-	-	●
« À la santé des spécialistes ! » <i>Inspiré du « jeu des post-it »</i>	●	●	-	-	-	-	-	●
« la roue de la santé » <i>Inspiré « des cercles concentriques »</i>	●	●	-	-	-	-	-	-
« Chez la diététicienne » <i>Jeu de rôle inventé</i>	●	●	●	●	●	●	●	●
« 7 familles de l'alimentation » <i>Inspiré des « 7 familles »</i>	●	-	●	●	●	●	●	●
« Qu'en pensez-vous ? » <i>Inspiré du « débat mouvant »</i>	●	●	-	-	-	-	-	●
« Les métiers en folie ! » <i>Inventé</i>	●	●	-	-	-	-	-	●
« Les yeux de lynx » <i>Inspiré des « yeux de lynx »</i>	●	●	●	●	●	●	●	-
« Le voyage spatial » <i>Inspiré d'un jeu connu en formation</i>	●	●	-	-	-	-	-	●

« La course à l'emploi » <i>Inspiré du « jeu de l'oie »</i>	●	○	●	-	●	○	●	○
« Avis de tempête ! » <i>Jeu de rôle/ match d'impro</i>	○	●	●	-	●	●	●	○
« Mémoire météo » <i>Inspiré du « mémoire »</i>	○	○	○	-	○	○	○	○
« C'est les vacances ! » <i>Inspiré du « cherche et trouve ! »</i>	●	-	●	-	●	○	○	○
« Drôle de bobines ! » <i>Jeu de P4SS</i>	●	●	●	-	●	●	●	○

CLASSEMENT EN FONCTION DES COMPÉTENCES SOLLICITÉES

	Grammaticale	Lexicale	Sémantique	Discursive	Socioculturelle	Pragmatique	Phonétique	Interculturelle	Cognitive
« PASS a dit... » <i>Inspiré de « Jacques a dit... »</i>	●	●	●		●	●	●	●	-
« Réveille le français qui est en toi ! » <i>Inspiré de « La ronde »</i>	●	●	●		●	-	-	-	-
« Allo docteur ? » <i>Inventé</i>	●	●	●		-	-	-	-	
« Tamalou ? » <i>Inspiré du « Cluéo »</i>	●	●	-		●	-	-	-	●
« Dans mon corps il y a... » <i>Inspiré de « dans ma valise il y a... »</i>	●	●	-		-	-	●	●	●
« Laisse moi t'expliquer ! » <i>Inspiré du « Time's up »</i>	●	●	●	●	-	-	●	●	-
« Questions pour un malade ! » <i>Inspiré de « la révérence »</i>	●	●	-	-	-	-	●	●	-

« Le p'tit bac des medocs' » <i>Inspiré du « petit bac »</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	●	-
« À la santé des spécialistes ! » <i>Inspiré du « jeu des post-it »</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-
« la roue de la santé » <i>Inspiré « des cercles concentriques »</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-
« Chez la diététicienne » <i>Jeu de rôle inventé</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-
« 7 familles de l'alimentation » <i>Inspiré des « 7 familles »</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	●	●
« Qu'en pensez-vous ? » <i>Inspiré du « débat mouvant »</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	●	●
« Les métiers en folie ! » <i>Inventé</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	●	-
« Les yeux de lynx » <i>Inspiré des « yeux de lynx »</i>	●	-	-	-	-	-	-	-	●	●	-

CLASSEMENT EN FONCTION DE DIVERS CRITERES

	But du jeu	Niveau	Analphabètes	Durée	Modalités	Effectif	Intérêt pédagogique :
« PASS a dit... » <i>Inspiré de « Jacques a dit... »</i>	Ne pas être éliminé.	TN	OUI	Env. 15 min	Prévoir un espace large debout.	2-20 joueurs (et+) En GG	Sensibilisation, systématisation éventuellement pour l'évaluation
« Réveille le français qui est en toi ! » <i>Inspiré de « La ronde »</i>	Proposer des échauffements corporels.	TN	OUI	Env. 15 min	Prévoir un espace large, debout.	2-20 joueurs (et+) En GG	Sensibilisation et systématisation
« Allo docteur ? » <i>Inventé</i>	Faire gagner son équipe.	A1.1 - A2	OUI (avec adaptation)	Env. 45 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	4-12 joueurs En équipe	Sensibilisation, systématisation, et évaluation formative.
« Tamalou ? » <i>Inspiré du « Cluéo »</i>	Trouver sa maladie en s'aidant des autres.	À partir de A1	OUI	Env. 45 min	Prévoir un espace large.	4-20 joueurs En binôme	Systématisation et réinvestissement.
« Dans mon corps il y a... » <i>Inspiré de « dans ma valise il y a... »</i>	Constituer collectivement une liste des parties du corps.	TN	OUI	Env. 10 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	3-20 joueurs (et+) En équipe	Systématisation, évaluation formative.
« Laisse moi t'expliquer ! » <i>Inspiré du « Time's up »</i>	Deviner le plus de mots possibles.	A1- B2	OUI (avec adaptation)	30-45 min	Prévoir un espace large, assis.	4-20 joueurs En équipe	Sensibilisation, systématisation, réinvestissement.

« Questions pour un malade ! » <i>Inspiré de « la révérence »</i>	Rempoter le plus grand nombre de points.	A1.1 - A2	OUI (1ère partie) NON (2ème)	Env. 45 min	Prévoir un espace large, debout.	4-20 joueurs En équipe	Sensibilisation, systématisation, réinvestissement.
« Le p'tit bac des medocs' » <i>Inspiré du « petit bac »</i>	Être la première équipe à remplir sa grille.	TN	OUI (avec adaptation)	Env. 20 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs En équipe	Sensibilisation, réinvestissement, évaluation formative.
« À la santé des spécialistes ! » <i>Inspiré du « jeu des post-it »</i>	Trouver le spécialiste collé sur notre front.	A1 - C1	OUI	Env. 30 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs En équipe	Systématisation, réinvestissement.
« la roue de la santé » <i>Inspiré « des cercles concentriques »</i>	Retrouver sa paire.	A1 - C1	OUI (avec adaptation)	Env. 15 min	Prévoir un espace large, debout	4-20 joueurs En GG	Systématisation et réinvestissement.
« Chez la diététicienne » <i>Jeu de rôle inventé</i>	Jouer le rôle d'une diététicienne.	A1 - C1	NON (sauf adaptation)	Env. 15 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs En binôme	Systématisation, réinvestissement et évaluation formative.
« 7 familles de l'alimentation » <i>Inspiré des « 7 familles »</i>	Réunir le plus de familles possibles.	TN	NON (sauf adaptation)	Env. 45 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs En équipe	Sensibilisation et systématisation.
« Qu'en pensez-vous ? » <i>Inspiré du « débat mouvant »</i>	Débattre sur des questions de santé.	A1-C1	OUI	30 min à 1h	Prévoir un espace large, debout	4-20 joueurs En GG	Réinvestissement et évaluation formative.
« Les métiers en folie ! » <i>Inventé</i>	Associer les bonnes étiquettes.	A1.1-B2	OUI (avec collaboration)	Env. 30 min	Prévoir un espace large, debout	4-20 joueurs Individuel ou binôme	Sensibilisation, systématisation, réinvestissement et évaluation formative.

« Les yeux de lynx » <i>Inspiré des « yeux de lynx »</i>	Retrouver des informations dans des écrits du travail.	TN	OUI (repérage simplifié)	Env. 15 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs En équipe ou binôme	Sensibilisation, réinvestissement et évaluation formative.
« Le voyage spatial » <i>Inspiré d'un jeu connu en formation</i>	Débattre pour choisir des métiers en fonction d'un cadre fictif.	TN	OUI (avec collaboration)	1h-2h	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs En équipe	Réinvestissement.
« La course à l'emploi » <i>Inspiré du « jeu de l'oie »</i>	Être la première équipe à finir le plateau.	TN	OUI	1h-2h	Prévoir un espace large, assis.	2-20 joueurs En équipe	Sensibilisation, systématisation, réinvestissement et évaluation.
« Le bulletin météo » <i>Jeu de rôle</i>	Interpréter un bulletin météo et le jouer.	A1-C1	OUI (avec collaboration)	1h	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs En équipe	Réinvestissement.
« Mémoire météo » <i>Inspiré du « mémoire »</i>	Trouver l'objet disparu ou intrus.	TN	OUI	Env. 10 min	Prévoir un espace large, debout	2-20 joueurs En équipe	Sensibilisation, systématisation.
« C'est les vacances ! » <i>Inspiré du « cherche et trouve ! »</i>	Retrouver les paires.	TN	NON	Env. 15 min	Plusieurs tables de jeu, assis.	2-20 joueurs individuel	Systématisation et évaluation.
« Drôle de bobines ! » <i>Jeu de PASS</i>	Dessiner sur les indications de son coéquipier.	TN	OUI (selon variante)	Env. 45 min	Les coéquipiers sont assis dos à dos.	2-20 joueurs En binôme	Systématisation, réinvestissement et évaluation formative.



Association PASS
 Maison Des Habitants 3
 68bis rue A. France
 38100 Grenoble
 04 76 49 28 87

TRAME PÉDAGOGIQUE « »

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
« »	<p>Qui ?</p> <p>Personnes analphabètes ?</p> <p>Pré-requis :</p>	<p>Objectifs :</p> <p>Compétences mobilisées/ sollicitées :</p>	<p>Matériel / supports :</p> <p>Déroulement :</p>

PASS Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,
 Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/>

<http://associationpass.fr/>





Association PASS
Maison Des Habitants 3
68bis rue A. France
38100 Grenoble
04 76 49 28 87

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU	ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

PASS Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,
Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/>

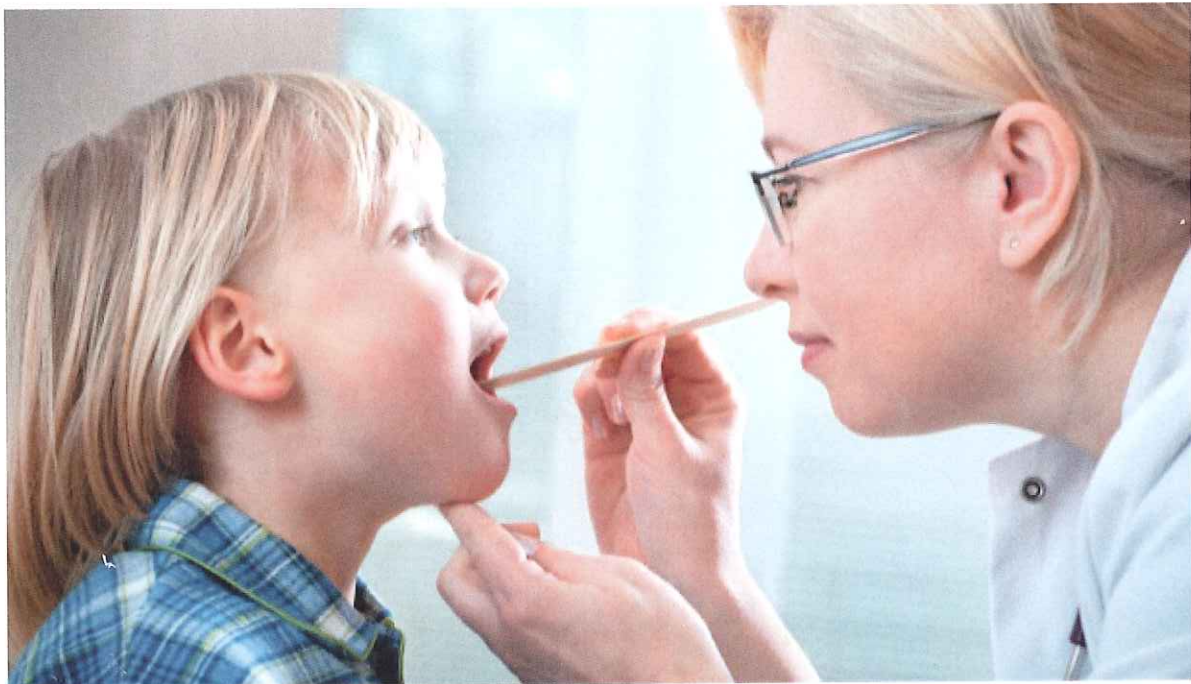
<http://associationpass.fr/>





Association PASS
Maison Des Habitants 3
68bis rue A. France
38100 Grenoble
04 76 49 28 87

SE SOIGNER EN FRANCE



PASS *Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,*
Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/>

Site web : <http://associationpass.fr/>



TRAME PÉDAGOGIQUE « PASS A DIT »

Jeu très populaire, il faut bien écouter les commandes corporelles prononcées par le maître du jeu pour ne pas se laisser piéger !

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« PASS À DIT »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Convient particulièrement à la systématisation. Il peut aussi être utilisé pour la sensibilisation voire pour l'évaluation ; → Veiller à garder un tempo dynamique ; → Céder l'animation aux apprenants quand ils connaissent le jeu ; → Favorise l'implication de tous ; → Renforce la cohésion de groupe et génère une bonne dynamique de début de séance ; → Sollicite le corps et la concentration ; → Dédramatise l'erreur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de tous niveaux - <i>Public analphabète : oui</i> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaissance préalable du lexique du corps humain et des verbes de mouvement. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Approfondir les connaissances lexicales sur le corps humain, → Utiliser l'impératif ; → Se concentrer, être à l'écoute ; → Savoir prendre une décision par rapport à un mouvement de groupe ; 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un corpus préalablement constitué pour garder un bon tempo de jeu. <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : de 2 à 20 joueurs. - Organisation des participants : en groupe entier. - Espace : prévoir un espace large au centre de la pièce pour pouvoir bouger.
<p>Activités langagières visées : CO, PO</p> <p>Compétence linguistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : vocabulaire du corps. * Grammaticale : les verbes de mouvement, et l'utilisation de la forme impérative. * Sémantique : associer les verbes de mouvement et les parties du corps qui correspondent. 			

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : obéir aux commandes du maître du jeu sans être dupé. Ne pas être éliminé.

Durée : de 10 à 15 minutes


Déroulement :


- Tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses commandes, mais ils doivent seulement suivre les commandes qui sont précédées de « Jacques a dit ».
- Les commandes gestuelles doivent être simples et précises telles que « Jacques a dit de lever vos bras ! » ou « Jacques a dit de s'asseoir ! ». Elles peuvent être annulées de la même manière : « Jacques a dit de se lever ! ». Si un joueur effectue une commande qui n'est pas précédée par « Jacques a dit », il est éliminé ou alors un gage amical lui est donné.
- Dès que les participants ont bien saisi le jeu, leur demander de venir le mener tour à tour.
- D'autres commandes sont possibles : voir dans les évolutions possibles.


Idées de commandes simples : levez les bras, touchez vos orteils, remuez votre nez, penchez-vous et touchez vos genoux, touchez-vous le dessus de la tête, etc.

Idées de commandes simples : levez les bras, touchez vos orteils, remuez votre nez, penchez-vous et touchez vos genoux, touchez-vous le dessus de la tête, etc.


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

 **Augmenter la difficulté :** On peut proposer des commandes plus saugrenues ou qui impliquent l'action de deux individus. On peut rajouter des pièges : « fais ce que je dis et pas ce que je fais » : le meneur commande une action et en fait une autre en même temps.


 **Baisser la difficulté :** on peut réduire la cadence du jeu.


 **Variation du niveau de langue requis :** on peut imaginer une variante où chaque équipe correspond à un domaine discursif (personnel, professionnel, public, etc.) et où le corpus est adapté au domaine en question.
Ex : « merde ! », « mince ! ».

 **Travailler autour de la réception orale :** passer une bande sonore musicale en même temps que le jeu pour aiguïser l'écoute des participants.

 **Travailler autour de la phonétique :** faire 2 équipes, chaque équipe représente un son [y], [i], etc. Prononcer des phrases, quand un des sons visés sort, l'équipe concernée doit lever le bras droit (les deux quand il y a deux fois le son dans un mot). Mais attention, tous les mots sont précédés par la formule magique, quand on ne l'entend pas, on ne fait rien.

 **Travailler autour du lexique :** sur ce modèle phonétique proposé précédemment, on peut jouer sur plusieurs champs lexicaux.

 **Travailler autour de la grammaire :** On peut jouer sur des oppositions, féminin / masculin, singulier / pluriel, etc.

 **Aborder l'interculturel :** Adapter le corpus en fonction des besoins : les monuments en France, la manière de se saluer, etc.

TRAME PÉDAGOGIQUE « RÉVEILLE LE FRANÇAIS QUI EST EN TOI ! »

Debout et en cercles les joueurs réalisent une série de mouvements proposés par un meneur de jeu en nommant les parties du corps concernées. Attention, parfois le meneur tente de piéger les joueurs en énonçant une mauvaise combinaison geste-mot, le premier à réagir remporte la partie !

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« RÉVEILLE LE FRANÇAIS QUI EST EN TOI ! »</p> <p>Intérêts pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient bien à l'évaluation diagnostique (état des lieux) des connaissances des participants ; → Qui convient aussi comme activité de systématisation, d'approfondissement pour évaluer l'étendue des connaissances lexicales des participants ; → Qui favorise la mémorisation du lexique en associant les mots à la réalité ; → Qui met les apprenants à l'aise et dans de bonnes dispositions pour travailler ; → Qui renforce la cohésion de groupe. 	<p>Tous niveaux</p> <p>Public <i>analphabète</i> : oui</p> <p><u>Prérequis</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Dans un objectif d'état des lieux, pas de pré-requis nécessaires ; → Dans un objectif d'approfondissement : connaissance du lexique du corps humain, des principaux verbes de mouvements, du présent de l'indicatif et des pronoms personnels. 	<p><u>Objectifs d'apprentissage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Découvrir par la mise en commun, le lexique du corps humain ; → Approfondir/ systématiser les connaissances lexicales autour du corps humain ; → Connaître les principaux verbes de mouvements associés aux parties du corps ; → Manipuler le présent de l'indicatif et les pronoms personnels. <p><u>Activités langagières visées</u> : CO et PO</p> <p>Compétence linguistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : le lexique du corps humain. * Grammaticale : les verbes de mouvements relatifs au lexique du corps humain. Le présent de l'indicatif et les pronoms personnels. * Sémantique : associer les verbes de mouvement et les parties du corps qui correspondent. 	<p><u>Matériel</u> :</p> <p>Rien</p> <p><u>Modalités</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 4 à 15 participants. - Organisation des participants : En grand groupe. - Gestion de l'espace : Libérer un espace dans la salle pour que le groupe puisse se mettre en cercle.

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : L'animateur/ meneur de jeu propose aux participants quelques mouvements corporels à faire pour se réveiller et manipuler le vocabulaire. Attention, parfois il tente de piéger les joueurs en énonçant une mauvaise combinaison geste-mot, le premier joueur à réagir remporte la partie !

Durée : environ 10 minutes.

Déroulement :

- 1/ Le groupe forme un cercle ;
- 2/ Le meneur commence en demandant de faire des mouvements spécifiques, les participants obéissent à la commande ;


→ **Le meneur peut employer différents pronoms personnels en ciblant certains apprenants :** ces derniers doivent réaliser les commandes en fonction : « vous tournez les poignets, tu touches ta tête, etc. ».


- 3/ Puis, chacun leur tour, c'est à eux de proposer à l'oral au reste du groupe, un mouvement corporel à réaliser avec une partie du corps ;

→ **ils doivent aussi utiliser des pronoms personnels différents à chaque fois et adapter la conjugaison du verbe en fonction.**


- 4/ Une fois que tout le monde a proposé un mouvement et que le groupe est bien échauffé, les participants peuvent retourner à leur place et sortir leurs affaires !


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?


 **Augmenter la difficulté :** ajouter une contrainte ; chaque joueur doit énoncer, dans l'ordre les mouvements proposés précédemment par les autres joueurs et y ajouter son mouvement à la fin.

 **Baisser la difficulté :** prévoir une phase de préparation consistant à dresser une liste du vocabulaire concernant le corps humain et les verbes de mouvement.

 **Variation du niveau de langue requis :** on peut demander en plus aux participants d'utiliser le « vous » de la politesse.

 **Travailler autour de la grammaire :** on peut demander aux participants qu'ils utilisent des pronoms personnels variés et ainsi qu'ils conjuguent les verbes de mouvements utilisés.

 **Pour travailler la réception de l'écrit :** on peut confectionner des étiquettes renseignant les parties du corps humain et d'autres les verbes de mouvement à l'infinif, les joueurs tirent chacun leur tour une étiquette au chapeau (on alternera les tirages verbes et parties du corps) et font une phrase en fonction.

 **Pour travailler la production écrite :** on peut désigner un scribe (rôle qui tourne de temps en temps au jugé du groupe) qui sort du cercle pour écrire au tableau les propositions faites (verbe conjugué + partie du corps).

TRAME PÉDAGOGIQUE « Allo docteur ? »

Les joueurs doivent trouver la réponse à des devinettes sur le corps humain puis situer correctement la partie du corps en question.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« Allo docteur ? »</p> <p>Intérêts pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient bien à la sensibilisation, la systématisation, au réinvestissement ainsi qu'à l'évaluation formative ; → Qui favorise la mémorisation du lexique en associant les mots à la réalité ; → Un jeu qui requiert de la concentration, de l'écoute et de la rapidité ; → Un jeu qui suscite le défi donc la motivation ; → Un jeu qui requiert le mouvement. Stimule, dynamise l'activité. 	<p>Apprenants niveau A1.1 à A2</p> <p><i>Public analphabète : oui, mais il faut avoir vu les mots avant, ou proposer des images.</i></p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaissance du lexique du corps humain et des principaux verbes de mouvement s'y rapportant. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Approfondir les connaissances lexicales sur le corps humain ; → Mettre en relation la forme orale, écrite et la partie du corps correspondante ; → Connaître les verbes de mouvement correspondant aux parties du corps concernées. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiche de devinette « Qui suis-je ? » - Étiquettes-mots « corps humain » - Étiquettes-mots « verbes de mouvements » - Pantin accroché au tableau/ silhouette dessinée qui sera complétée au fur et à mesure. <p>Modalité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : 12 joueurs max. - Organisation des participants : 2 ou 3 équipes de 3 pers min./ 4 pers max. - Espace : deux pôles : une table par équipe et une table jeu au centre de la pièce (devinettes + étiquettes). <p>Activités langagières visées : CO, CE</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexique : le vocabulaire du corps humain à l'écrit. * Grammaticale: l'infinitif des verbes de mouvement. * Sémantique : associer les verbes de mouvement et les parties du corps qui correspondent.

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Faire gagner son équipe en trouvant la réponse à la devinette posée et en associant correctement le vocabulaire du corps humain avec le schéma corporel dessiné au tableau.


Durée : environ 45 mn.


Déroulement :

- 1/ Constitution des équipes
- 2/ Des étiquettes « corps humain » et « verbes d'actions » sont étalées sur la table de jeu au centre de la pièce.
- 3/ Le jeu commence : le meneur va appeler un représentant de chaque équipe à la table « étiquettes ». Là, il leur posera une des devinettes (qu'il a à disposition dans les supports du jeu) dont la réponse est une partie du corps.
 - Les joueurs doivent alors, sans parler, se saisir le plus vite possible de la bonne étiquette-réponse ;
 - Une fois la réponse validée, le vainqueur place la partie du corps humain au bon endroit sur le pantin accroché au tableau. Sa victoire est complète, il obtient 2 points (noter au tableau) !
- 4/ Quant aux autres, ils saisissent une étiquette « verbe de mouvement » de leur choix et vont à leur tour la placer correctement sur le pantin, à côté d'une partie du corps correspondante, ils obtiennent 1 point, Ex : *marcher / les jambes*.
- 5/ Puis le meneur appelle 3 autres représentants d'équipe et ça continue.

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

 **Augmenter la difficulté :** complexifier les parties du corps à trouver. Vocabulaire plus pointu. Rajouter la coupe interne du corps.

 **Baisser la difficulté :** on peut aussi proposer des images des parties du corps. On peut retirer l'aspect compétitif du jeu en ne confrontant pas les joueurs et en leur laissant le temps de chercher la réponse à la devinette.

 **Travailler autour de la grammaire :** on peut demander aux participants qu'ils conjuguent les verbes de mouvement choisis avec le pronom personnel de leur choix.



Pour travailler la réception et la production de l'écrit : à la fin du jeu on peut distribuer la fiche de devinette du meneur à chaque joueur pour qu'ils donnent les réponses à l'écrit.



Travailler la production orale : Au moment de venir poser l'étiquette sur le pantin (corps ou verbe), les joueurs doivent faire une phrase à voix haute avec l'étiquette en complétant avec une partie du corps ou un verbe.

Ex. « Avec ma bouche.... je mange ! »



Ex. « Je cours... avec mes jambes ! »

TRAME PÉDAGOGIQUE « TAMALOU ? »

Jeu d'enquête, inspiré du « Cluedo », qui nécessite la collaboration et l'interaction des joueurs pour parvenir à démasquer la maladie mystère et donc à soigner tout le groupe.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« TAMALOU ? »</p> <p>Intérêts pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient particulièrement à la systématisation et le réinvestissement ; → Favorise la coopération et l'entraide entre les participants ; → Requiert une capacité d'organisation collective, de gestion de la progression ; → Favorise la rencontre entre les apprenants ; 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir du niveau A1. - <i>Public alphabète : oui</i> <p><u>Prérequis :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaissance préalable du lexique du corps humain et de quelques maladies communes ainsi que leurs symptômes. 	<p><u>Objectifs d'apprentissage :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Approfondir les connaissances lexicales sur le thème de la santé : corps humain, maladies, symptômes ; → Savoir poser des questions à quelqu'un sur sa santé ; → Être capable de parler de sa santé ; → Interagir avec les autres joueurs pour avancer dans le jeu ; 	<p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiche de route : « J'ai bobo là ! » - Crayons de Papier - Enveloppes opaques qui contiennent des étiquettes « maladie » (un nom de maladie vu préalablement) <p><u>Modalités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : entre 4 et 14 participants - Organisation des participants : en binôme, de 2 à 7 binômes - Espace : aménager un espace large pour que les participants puissent se déplacer sans encombre
<p><u>Activités langagières visées :</u> CO, PO, interaction orale/ CE</p> <p><u>Compétence linguistique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : champ lexical de la santé (corps humain, symptômes, maladies). * Grammaticale : utiliser les verbes « être » et « avoir » pour parler de ses symptômes. Poser une question sur la santé de quelqu'un. * Cognitives : trier les informations pertinentes 			

→ Le déplacement stimule les apprenants. Compétence socioculturelle : les marques de politesse.

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU	ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?
<p>But du jeu : c'est une enquête, les binômes « sont malades » ils doivent trouver quelle est leur maladie mystère en posant des questions aux autres.</p> <p>Temps : environ 45 minutes.</p> <p>Déroulement :</p> <p>1/ Chaque binôme est muni d'une feuille de route et d'une enveloppe contenant le nom d'une maladie (dont les symptômes ont été étudiés au préalable) => Attention, les binômes ne doivent pas regarder l'étiquette contenue dans l'enveloppe !</p> <p>2/ Prise de connaissance des informations données par la feuille de route (de nombreux symptômes sont écrits et représentés et des exemples de questions sont donnés).</p> <p>3/ Une fois le jeu lancé, les binômes doivent se déplacer pour interroger les autres équipes afin de découvrir leur maladie ;</p> <ul style="list-style-type: none"> → Lors de la rencontre, les deux équipes s'échangent leurs enveloppes contenant la maladie mystère et regarde l'étiquette de l'autre équipe. → Ensuite, chacun à leur tour, les binômes posent une question symptôme en s'aidant de leur feuille de route et cochent la réponse, pour découvrir petit à petit leur maladie mystère (« Est-ce que j'ai... »). → Travailler les règles de politesses au moment de l'interaction : « bonjour, s'il-vous-plaît, merci, etc. » 	<p>Augmenter la difficulté : on peut réaliser ce jeu sans la fiche de route, ou alors avec une fiche de route similaire, sous forme de tableau, ne contenant que les images des symptômes : les apprenants doivent cocher si oui ou non ils ont ce symptôme.</p> <p>On peut aussi jouer sans avoir parlé des maladies sollicitées dans le jeu et laisser deviner à la fin.</p> <p>Baisser la difficulté : au tableau, dresser une liste des symptôme des maladies abordées dans le jeu et la laisser pendant le jeu.</p> <p> Travailler autour de la grammaire : être très attentif aux interactions entre les joueurs et ne pas hésiter à corriger les erreurs avec « être » et « avoir » et la formulation des questions.</p> <p> Pour travailler la réception de l'écrit :</p> <p>A la fin du jeu, on peut proposer aux joueurs un tableau des maladies possibles</p>

<p>Contraintes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il n'est possible de poser que 2 questions, ensuite il faut aller consulter une autre équipe - L'équipe interrogée ne peut répondre que par OUI ou NON aux questions posées <p>Fin : Le jeu se termine quand toutes les équipes ont deviné leur maladie.</p> <p>=> Point en grand groupe : les équipes vérifient si elles ont trouvé la bonne maladie et récapitulent les symptômes.</p>	<p>avec leurs symptômes, ils doivent trouver laquelle c'est. On peut aussi leur proposer de trouver dans l'annuaire le numéro d'un médecin.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Évolution du jeu : du « Tamalou ? » à « La maladie mystère » (voir fiche de jeux ci-après) :

- Modalités différentes : en binômes, les joueurs vont faire une « consultation médicale » à une personne malade (animateur).
- But du jeu :
 - 1/ ils doivent recenser tous ses symptômes pour trouver sa maladie ;
 - 2/ ensuite choisir le bon médecin spécialiste vers qui orienter le patient ;
 - 3/ enfin, simuler l'appel au confrère pour réserver un rendez-vous pour le patient (Une grille d'entretien est prévue, toutes les informations liées à la prise de rendez-vous téléphonique doivent être présentes).



TRAME PÉDAGOGIQUE « DANS MON CORPS IL Y A... »

Assis en rond, les joueurs vont lister les uns après les autres des parties du corps. Attention ! à chaque mot rajouté, il faut se rappeler tous ceux qui ont été énumérés avant et ce, dans le bon ordre !

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« DANS MON CORPS IL Y A... »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ce jeu convient bien à la systématisation du vocabulaire et à l'évaluation formative. On peut aussi l'utiliser comme jeu de sensibilisation ; → Il met au défi les participants par la mémorisation des mots et les stimule dans ce sens ; → Permet la mutualisation des connaissances : restitution collective du savoir. <p><i>Adaptation du jeu « dans ma valise »</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pour tous les niveaux - <i>Public analphabète :</i> <i>oui</i> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaissance du lexique du corps humain. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Systématiser la connaissance du lexique du corps humain ; → Mémoriser. 	<p>Matériel :</p> <p>Rien</p> <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : 15 participants. - Organisation de l'effectif : en sous-groupes de 5 participants max. - Espace : organiser la salle avec plusieurs tables de jeux.
			<p>Compétences sollicitées/ mobilisées : CO et PO</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : vocabulaire du corps humain, des symptômes. * Cognitive : mémorisation du lexique.

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

Développement :

But du jeu : Les participants vont constituer une liste ensemble des parties du corps.

Temps : environ 10 minutes.

Déroulement :

- A tour de rôle, les participants proposent une partie du corps en introduisant par la formule « dans mon corps il y a... ».
- Pour pouvoir rajouter une partie du corps de leur choix à la liste qui se constitue, les joueurs doivent se rappeler à chaque fois de toute la liste et énumérer dans le bon ordre les mots déjà dits avant de rajouter leur propre mot.

Exemple : « dans mon corps il y a deux bras, deux jambes, deux yeux, etc. »

- Le premier qui se trompe d'ordre ou ne se rappelle plus de la liste de mots a perdu !

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?



Faire varier la difficulté : Le choix du corpus peut être plus ou moins large/ restreint.



Travailler autour de la grammaire : Lister des éléments grammaticaux.



Travailler autour de la phonétique : Lister des mots comportant la sonorité [y], etc.



Aborder l'interculturel : Dresser des listes de mots relatifs à la cuisine française, les monuments, etc.

TRAME PÉDAGOGIQUE « LAISSE MOI T'EXPLIQUER ! »

Inspiré du « Times's up », c'est un bon jeu pour ré-investir le vocabulaire vu au cours d'une séance tout en s'amusant. Les joueurs devront faire deviner des mots selon différentes modalités à leur équipe en un temps limité.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LAISSE MOI T'EXPLIQUER ! »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient à l'évaluation diagnostique (état des lieux), la systématisation et au ré-investissement ; → C'est un jeu dynamique, qui favorise l'implication de tous les participants ; → Incite à la prise de parole décomplexée devant un groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de tous niveaux à condition de faire varier la difficulté du jeu. - <i>Public alphabète : oui</i>, mais en associant des cartes-images avec les mots. <p>- Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → La connaissance du lexique du corps humain, des symptômes et de quelques maladies communes. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Approfondir des connaissances lexicales concernant le corps, les maladies et les symptômes ; → Travailler la paraphrase dans la communication ; → Utiliser la synonymie et l'antonymie . 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Étiquettes-mots + étiquettes-images des parties du corps, des symptômes et des maladies. - Chapeau. - Sablier. <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : de 4 à 12 joueurs. - Organisation des participants : en équipe (3 équipes de 4 participants max.). - Espace : un rond de chaises au milieu de la salle (les équipes restent groupées) OU une équipe par table.
			<p>Activités langagières visées :</p> <p>CO, PO, CE</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : vocabulaire du corps, des symptômes et des maladies. * Sémantique : comprendre et expliquer le sens des mots. <p>Compétence discursive : capacité à gérer et structurer le discours pour faire deviner un mot (précision, pertinence, rapidité, etc.), paraphraser.</p>

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Le but est de faire deviner le plus de mots possibles à son équipe.

Temps : entre 30 et 45 minutes

Déroulement :

1/ Les joueurs sont assis dans le rond de chaises, avec leur équipe, on met dans un chapeau les étiquettes-mots qui sont à faire deviner.

→ Étiquettes-mots roses (le mot est écrit en rose) : Ce sont des parties du corps à faire deviner par la parole.

→ Étiquettes-mots vertes : Ce sont des symptômes à faire deviner en mimant.

2/ Le jeu commence : les équipes jouent chacune leur tour. Elles élisent une personne à chaque tour qui fait deviner un mot du chapeau.


3/ Le joueur qui fait deviner les mots a 50 secondes (5 sabliers PASS) pour en faire deviner le plus possible à son équipe. Tous les mots trouvés sont gardés en vue d'être comptabilisés après.


→ *Pendant le temps où un joueur fait deviner un mot à son équipe, les autres se taisent et surveillent le temps.*


4/ Au bout de 50 secondes le chapeau passe à l'équipe suivante, etc.


5/ Quand il n'y a plus de mots dans le chapeau, on comptabilise le nombre de mots trouvés par équipe. Celle qui en a le plus a gagné !


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS


 **Augmenter la difficulté :** dans le choix des mots à faire deviner, dans la contrainte de temps, en rajoutant des manches (faire deviner par la parole, en utilisant un seul mot, en mimant, avec une expression du visage, etc.), en rajoutant des mots interdits qu'ils ne faut pas dire quand on fait deviner.

 **Baisser la difficulté :** dans le choix des mots, enlever le sablier et laisser le temps, enlever les éléments de compétition (faire en grand groupe) pour favoriser la coopération.

 **Travailler autour de la grammaire :** Faire deviner des catégories de mots, imposer l'usage d'un temps.

 **Travailler autour de la réception de l'écrit :** le « time's up » peut succéder à une phase d'information sur le thème des mots qui vont être dans le chapeau.

 **Travailler autour de la production écrite :** ou au contraire un temps d'écriture peut être proposé après le jeu : écrire les définitions des mots du jeu.

 **Aborder l'interculturel :** en jouant avec un corpus de mots adaptés à la découverte ou à l'approfondissement d'un champ culturel : les monuments, la cuisine française, etc.

 **Travailler autour de la phonétique :** choix du corpus selon les besoins phonétiques.

TRAME PÉDAGOGIQUE « QUESTIONS POUR UN MALADE ! »

Jeu de compréhension et de rapidité, il faut se mesurer aux autres équipes en répondant correctement à une série de questions pour faire gagner son équipe !

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« QUESTIONS POUR UN MALADE ! »</p> <p>Intérêt pédagogique:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient bien à la systématisation et au réinvestissement. Il peut être utilisé également pour la sensibilisation ; → Requier le travail d'équipe et le sens de la coopération ; → Dynamique, génère de la motivation ; 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de tous niveaux en variant la difficulté des items - <i>Public analphabète : oui pour la première partie, non pour la deuxième (nécessitera une aide)</i> <p>Prérequis : aucun</p>	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Comprendre une vidéo tirée d'une situation authentique : compréhension globale et fine ; → Connaître l'acte langagier réalisé « à la pharmacie » et les éléments périphériques (ordonnance, carte vitale, etc.) ; → Connaître le lexique en lien avec la pharmacie. <p>Activités langagières visées :</p> <p>CO globale et fine et PO / CE et PE</p> <p>Compétence linguistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : compréhension du vocabulaire. * Grammaticale : compréhension des questions. * Orthographique : écrire les réponses au quizz. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vidéo « à la pharmacie ». https://www.youtube.com/watch?v=01oZc_bpgQ8 - Fiche de questions pour le meneur et pour les participants. - Des « buzzers » ou autres instruments sonores. <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : de 4 à 20 participants. - Organisation des participants : en équipe, 4 équipes de 5 maximum. - Espace : Les équipes se positionnent en file indienne devant le meneur.

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Rempoter le plus grand nombre de points en donnant la bonne réponse le premier !

Durée : environ 45 minutes.

Déroulement :

1/ Constituer les équipes et laisser quelques minutes pour qu'ils s'organisent par rapport à l'écoute de la vidéo (éventuelle stratégie de compréhension).

2/ Passer la vidéo : 3 fois max.

3/ Phase 1 : Les équipes se placent en file indienne devant le meneur, les joueurs en tête de file devront répondre à la question du meneur.

→ le meneur pose une question, le premier à « buzzer » et à donner la bonne réponse gagne un point ! Quand un joueur gagne, les autres lui font une révérence. Puis, les joueurs de devant passent derrière et on continue ! Un animateur note les points au tableau.

Question Bonus final pour tous les joueurs en même temps !

→ **Variante :** C'est le joueur de derrière qui doit donner la réponse : pour cela, il doit la faire remonter jusqu'à son coéquipier en tête (chaque joueur chuchote la réponse à celui de devant) pour qu'il puisse buzzer et énoncer la réponse à voix haute.

Remarque : Lors de la phase 1, le meneur pose juste la question mais ne tient pas compte des réponses multiples qui serviront pour la phase 2.


Contrainte :

Quand un joueur a buzzé et qu'il n'a pas la bonne réponse, son équipe doit réaliser un défi !


5/ Phase 2 : Une fois les questions à l'oral terminées, la version écrite du quiz, à choix multiples, est distribuée aux joueurs, ils doivent la compléter individuellement.


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

 **Augmenter la difficulté :** en jouant sur la finesse des questions de compréhension.


 **Réduire la difficulté :** Favoriser la compréhension en augmentant le nombre d'écoutes de la vidéo. Faire des pauses vidéo dans les moments clés, etc.

 **Travailler autour de la réception orale :**
Travailler sur d'autres types de corpus : chansons, devinettes, etc.

 **Travailler autour de la production orale/ interaction orale :** après le jeu, on peut faire jouer la scène en petit groupes.

 **Travailler autour de la grammaire :** On peut orienter les questions posées dans le sens d'obtenir des réponses adaptées à un acte de parole qui sollicite une contrainte grammaticale. Ex : *présenter quelqu'un en utilisant les pronoms relatifs*. Ou directement travailler un point spécifique et poser une question sur ce point : ex : « *quel est le féminin de ...* », « *transformez au passé la phrase...* », etc.

 **Pour travailler la réception de l'écrit :** on peut jouer à partir d'un corpus écrit plutôt que sonore.

 **Travailler autour du lexique :** on peut proposer des mots à deviner.

 **Pour aborder l'interculturel :** Poser des questions de culture générale !

TRAME PÉDAGOGIQUE « LE P'TIT BAC DES MEDOC'S »

Inspiré du « petit bac », c'est un jeu de repérage d'informations clés dans un document écrit en un temps limité et en équipe.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LE P'TIT BAC DES MEDOC'S »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Jeu de ré-investissement, convient à l'évaluation formative mais aussi à la sensibilisation ; → Thématique pertinente et ancrée dans le quotidien des participants ; → Jeu qui favorise la collaboration et l'entraide ; → Qui s'adapte particulièrement à un groupe hétérogène . 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de tous niveaux - <i>Public analphabète : non (ils peuvent toutefois participer)</i> <p><u>Prérequis:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Avoir étudié au préalable les documents authentiques sollicités : notices de médicaments et boîtes de médicaments. 	<p><u>Objectifs d'apprentissage :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Approfondir les connaissances lexicales sur les symptômes ; → Reconnaître et associer les formes écrites et orales + écrire le vocabulaire cible ; → Repérer les informations essentielles sur une boîte de médicament et dans la notice ; → S'organiser collectivement, se répartir les tâches, tirer parti des compétences des uns et des autres. 	<p><u>Matériel/ supports :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Grille de jeu « Le petit bac des médoc's » - Grille complétée avec les réponses, pour le meneur de jeu - Boîtes de médicaments avec notices (médicaments ne nécessitant pas d'ordonnance) <p><u>Modalité :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : de 2 à 20 joueurs - Organisation de l'effectif : en équipe de 4 joueurs max. - Espace : chaque équipe joue autour d'une table, autant de tables que d'équipes.
		<p><u>Activités langagières visées :</u> CE et PE / PO</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Orthographiques, lexicales et grammaticales : retranscrire les informations demandées dans la grille fournie et résumer oralement pour les autres groupes. <p>Compétences pragmatiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Repérer des informations sur une boîte de médicament et sa notice. * Comprendre les abréviations fréquemment rencontrées dans ce contexte. 	

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU


But du jeu : Remplir sa grille le plus rapidement possible avec les bonnes informations.


Durée : de 15 à 20 minutes.


Déroulement :


- 1/ Les participants sont répartis en équipes de 4, qui viennent s'asseoir autour d'une table
 - Suggérer aux joueurs de distribuer les rôles dans leur équipe : un qui cherche sur la boîte, un autre sur la notice, un qui écrit et le dernier qui retransmettra à l'oral à la fin du jeu.
- 2/ Une boîte de médicament avec la notice est distribuée à chaque équipe ainsi qu'une grille vierge comportant plusieurs catégories à remplir
 - => Au signal, les joueurs doivent retrouver les informations demandées dans la grille en cherchant sur la boîte de médicament et dans la notice puis les écrire dans la grille
- 3/ La première équipe à avoir terminé sa grille gagne la première phase du jeu, elle patiente pendant que les autres continuent de jouer
- 4/ Une fois toutes les grilles remplies, on vérifie l'exactitude des réponses
 - L'animateur possède une grille pré-remplie avec les bonnes réponses, au fur et à mesure que les groupes exposent leurs résultats, on vérifie
 - L'exactitude des réponses est nécessaire pour remporter la phase 2 du jeu !


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

 **Augmenter la difficulté :** dans le choix des items à rechercher. Poser une contrainte de temps : l'équipe qui gagne est celle qui est allée le plus loin.

 **Baisser la difficulté :** dans le choix des items à rechercher. Enlever l'élément compétitif et valoriser la mutualisation des connaissances acquises, chaque groupe travaille sur une boîte et explique à la fin aux autres groupes.

 **Travailler autour de la grammaire :** on peut demander aux participants qu'ils cherchent des éléments grammaticaux spécifiques : adverbe, noms propres, etc.

 **Travailler autour de la production orale :** une fois la grille remplie, chaque équipe retransmet oralement les résultats de sa recherche à propos de son médicament.

 **Travailler autour du lexique :** établir un champ lexical de référence et demander aux apprenants de remplir une grille en fonction de lettres de l'alphabet par exemple. « Ex : Trouver moi des noms d'objets de la maison en fonction des lettres f,p,r,m,l,a,s ».

 **Aborder l'interculturel :** travailler à partir de la demande d'un corpus interculturel.
Ex : personnalités francophones célèbres, etc.

TRAME PÉDAGOGIQUE « À LA SANTÉ DES SPÉCIALISTES ! »

Chaque joueur colle sur son front une étiquette, qu'il ne regarde pas, portant le nom d'un professionnel de la santé. En posant des questions aux autres, il doit trouver le mot écrit sur l'étiquette !

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« À LA SANTÉ DES SPÉCIALISTES ! »</p> <p>Intérêts pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> → C'est un jeu qui convient bien au ré-investissement et à l'approfondissement des connaissances ; → Favorise l'interaction orale entre les participants ; → Ainsi que la coopération. 	<p>- A1 => C1</p> <p>- <i>Public analphabète : oui à condition d'avoir déjà vu les mots précédemment</i></p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaître les professionnels de la santé ; → Connaître le vocabulaire des symptômes et des parties du corps. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Approfondir les connaissances lexicales sur la santé ; → Interagir et questionner les autres joueurs pour obtenir des informations ; → Savoir parler de ses symptômes, de ses maux. 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bandeaux élastiques avec des « étiquettes-métiers » agrafées <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal: de 2-à 15 personnes - Organisation des participants: tables de jeu de 5 participants max. / ou déplacement dans l'espace en grand groupe. - Espace : organiser plusieurs espaces de jeux : tables et chaises
<p>Activités langagières visées :</p> <p>CE/ PO , CO et Interaction orale</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicales : reconnaître le nom d'un professionnel de la santé à l'écrit. * Grammaticales : les pronoms interrogatifs. * Phonétiques : l'intonation dans la question. <p>Compétences discursives : poser des questions cohérentes.</p>			

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Trouver le spécialiste que l'on a tiré au sort et qui est accroché sur notre front en posant des questions aux autres.

Durée : environ 45 minutes.

Déroulement :

- 1/ Chaque participant met un bandeau sur lequel est agrafé une profession médicale, sans la regarder préalablement ;
- 2/ Chacun leur tour, les participants peuvent poser une seule question pour en savoir plus sur la profession médicale qu'ils ont sur le front ;
→ **Les autres ne peuvent répondre que par oui ou non**
- 3/ Le premier qui a trouvé son spécialiste a gagné ! Les autres continuent de jouer jusqu'à trouver le leur !

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?



Augmenter la difficulté : ajouter une contrainte de temps. Le groupe a 5 minutes pour trouver les professions de tous les participants.



Baisser la difficulté : Il est possible de donner des réponses plus longues que « oui » et « non » et de donner des indices.



Pour travailler la production écrite : les participants peuvent noter au fur et à mesure les informations qu'ils obtiennent.

TRAME PÉDAGOGIQUE « LA ROUE DE LA SANTÉ »

Ce jeu d'enquête se déroule en cercles concentriques, les joueurs doivent retrouver leur partenaire en questionnant le joueur devant lequel ils tombent !

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LA ROUE DE LA SANTÉ »</p> <p>Intérêts pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> → C'est un jeu qui convient bien pour la systématisation et le réinvestissement ; → Il peut aussi s'avérer efficace pour la sensibilisation ; → Qui favorise la rencontre des participants et l'interaction orale ; → Qui est créatif dans sa mise en place et tranche avec la routine de classe en imposant le mouvement ; → Favorise l'implication de chacun ; → La dernière phase permet de réaliser un travail d'inter-corrrection. 	<ul style="list-style-type: none"> - A1 => C1 - Public analphabète : oui, mais il faut avoir travaillé en amont sur l'écrit du vocabulaire sollicité pendant le jeu. <p>-Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaissance du lexique de référence : les spécialités médicales et les symptômes. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaître et utiliser le lexique de la santé dans le cadre d'une interaction; → Poser des questions quant au problème de santé de quelqu'un ; → Parler de ses symptômes ; 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - étiquettes-mots « spécialités médicales » et « symptômes ». - musique ou objet sonore pour donner le signal de départ et de pause . <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 4 à 16 participants. - Organisation des participants: en grand groupe, disposition en rond : les joueurs sont répartis en deux cercles concentriques qui se font face. - Espace : prévoir un espace vierge permettant le déplacement des participants.
			<p>Activités langagières visées : Interaction orale, CO et PO / CE</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicales : le vocabulaire des symptômes et des professions médicales (écrit et oral). * Grammaticales : les pronoms interrogatifs. * Phonétiques : l'intonation dans la question. <p>Compétences discursives :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Organiser, structurer son discours pour communiquer efficacement avec l'autre. <p>Compétences pragmatiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Agir dans une situation de demande d'informations/ échange d'informations.

ÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Retrouver sa paire parmi les participants de l'autre cercle: un spécialiste et le symptôme/ la maladie.

Durée : environ 15 minutes.

Déroulement :

1/ Une moitié de groupe tire des étiquettes « spécialistes » (une par personne) et l'autre moitié des « symptômes » qui leur correspondent.

→ Les participants qui ont tiré un étiquette « spécialiste » se lèvent et forme une ronde dans le centre de la pièce ;

→ Puis le deuxième groupe se lève et forme un nouveau cercle autour du précédent déjà formé, de manière à les entourer complètement ;


→ Les membres du cercle intérieur se tournent vers le cercle extérieur de manière à ce que tous les participants se regardent.


2/ Au signal du meneur de jeu, les cercles se mettent à tourner dans des sens contraires


3/ Au nouveau signal, les cercles s'arrêtent, les participants vont alors devoir questionner la personne en face d'eux pour voir s'il s'agit de leur spécialiste ou du symptôme qu'ils soignent (40 secondes et le cercle repart)


4/ Dès qu'un binôme se trouve : l'équipe sort du cercle : **le jeu se termine quand tout le monde s'est trouvé !**


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

 **Augmenter la difficulté :** Dans le choix des items : on peut choisir des items très proches pour que les participants soient obligés d'être très précis dans leurs explications. Ne pas autoriser qu'un véritable dialogue s'installe, demander de limiter l'explication à un mot.

 **Baisser la difficulté :** Revoir les différentes spécialités médicales avant de jouer. Jouer avec des items plus simples (images d'objets, etc.)

 **Pour travailler la réception de l'écrit :** on peut travailler autour de textes courts que l'on découpe au milieu, les participants doivent trouver la deuxième moitié de leur texte dans l'autre texte (verticalement : difficile, horizontalement : facile)

 **Pour travailler autour de l'interaction :** on peut distribuer des images au lieu de textes ou d'étiquettes, il faut alors les décrire.

 **Pour travailler autour de la grammaire :** imposer une contrainte grammaticale au moment d'échanger les informations. Ou travailler avec un corpus d'éléments grammaticaux à appairer.

TRAME PÉDAGOGIQUE « CHEZ LA DIÉTÉTICIENNE »

À partir d'un document écrit dont les participants doivent prendre connaissance pour pouvoir jouer, ces derniers devront discuter pour conseiller au mieux une patiente souffrant de problèmes de poids. Puis ils devront lui proposer un traitement. Le tout dans un temps limité.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« CHEZ LA DIÉTÉTICIENNE »</p> <p>Intérêt pédagogique:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient au réinvestissement, à la systématisation et à l'évaluation ; → qui est contextualisé via le principe du jeu de rôle ; → Suscite le débat, la polémique et la prise de position personnelle ; → Développe la capacité à travailler en équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tous niveaux en adaptant le niveau de difficulté. - <i>Public analphabète : non</i> <p><u>Prérequis :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaissance du lexique de l'alimentation ; → Savoir donner des conseils. 	<p><u>Objectifs d'apprentissage :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → Approfondir le vocabulaire de l'alimentation ; → Savoir donner des conseils. 	<p><u>Matériel / supports :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiche « ma journée d'hier ». - Étiquettes « aliments du petit déjeuner ». <p><u>Modalités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : 2 à 20 joueurs. - Organisation des participants : équipes de 3 max. - Espace : Une table de jeu par équipe. <p>Remarque : un animateur est nécessaire pour animer chaque table jeu.</p>
		<p><u>Compétences mobilisées/ sollicitées : CE/ CO, PO</u></p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicales : comprendre la situation écrite et orale. * Grammaticales : comprendre la situation écrite et orale. Utiliser les pronoms interrogatifs, formuler des conseils ou des injonctions (impératif). <p>Compétences pragmatiques : agir dans la situation « consultation chez la diététicienne ».</p> <p>Compétences discursives : organisation du discours, cohérence.</p> <p>Compétences socioculturelles : marques de politesse dans le cadre d'un RDVS.</p>	

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

Durée : env. 15 minutes.

But : Il faut conseiller un patient pour qu'il/elle améliore son hygiène de vie et son alimentation.

Déroulement :


1/ L'équipe s'assoit à table avec l'animateur qui joue le rôle du « patient » : Il pose le contexte : Il souhaite avoir des conseils car il a des problèmes de poids et qu'il est tout le temps fatigué.

2/ Le patient donne à l'équipe sa « journée d'hier ». Ils doivent la lire puis questionner le « patient » ou l'écouter parler de ses maux.


3/ Puis l'équipe doit donner 5 conseils


4/ Enfin, ils doivent lui proposer un petit déjeuner équilibré au moyen des étiquettes-mots à leur disposition.


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?


 **Augmenter la difficulté :** Ajouter des contraintes, des éléments perturbateurs : dans le « jeu » du patient, dans le timing, etc. Ne pas proposer de support étiquettes.

 **Baisser la difficulté :** l'animateur oriente les joueurs.

 **Varié le niveau de langue requis :** on peut imaginer différentes situations qui nécessitent d'adapter son discours : conseils entre amis, de médecin à patient, de vendeur à acheteur, etc.

 **Travailler autour de la réception orale :** on peut travailler sur un document sonore en amont. On peut supprimer l'écrit « ma journée d'hier » et que la scène soit plus tournée vers l'oralité : le patient explique son problème et les médecins le conseillent en fonction.

 **Pour travailler la production écrite :** dans l'optique de la proposition précédente d'orienter le jeu vers plus d'oralité, les « diététiciens » peuvent prendre des notes sur leur patient, remplir un dossier d'information au fur et à mesure qu'il parle, etc.

 **Travailler autour de la grammaire :** on peut veiller particulièrement à l'emploi des structures de conseil et d'impératif et proposer une correction collective des erreurs à la fin du jeu.

 **Aborder l'interculturel :** on peut demander de proposer des exemples de plats français, etc.

TRAME PÉDAGOGIQUE « LES SEPT FAMILLES DE L'ALIMENTATION »

Jeu identique au célèbre jeu des « 7 familles ». Il s'agit ici de jouer avec des familles d'aliments.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LES SEPT FAMILLES DE L'ALIMENTATION »</p> <p>Intérêts pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient bien à la découverte et à la systématisation ; → Dans lequel il faut établir des stratégies individuelles ; → Qui travaille la mémoire ; → Un jeu dynamique, qui renforce la cohésion de groupe. 	<p>Tous niveaux</p> <p>Public <i>analphabète</i> : non</p> <p><u>Prérequis</u> : aucun</p>	<p><u>Objectifs d'apprentissage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Découvrir et approfondir le vocabulaire relatif à l'alimentation ; → Catégoriser : connaître les familles d'aliments, être capable de les classifier ; → Utiliser différents temps verbaux pour faire une demande : le conditionnel, le présent de l'indicatif, l'impératif ; → Manier le vocabulaire du jeu. 	<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu de carte des 7 familles. <p><u>Modalités</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 3 à 6 participants . - Organisation des participants : jeu individuel au sein d'une équipe de jeu. - Gestion de l'espace : jouer autour d'une table.
		<p><u>Activités langagières visées</u> :</p> <p>CO, PO / CE</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicales : le lexique de l'alimentation et lexique du jeu : « pioche, tu as perdu ! etc. » * Grammaticales : faire une demande en utilisant le conditionnel, le présent de l'indicatif ou l'impératif. * Cognitives : mémorisation et catégorisation du lexique. * Sémantiques : association image- mots. <p>Compétences pragmatiques : participer à la situation sociale : « le jeu de société ».</p>	

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But : réunir le plus de famille possible pour gagner.

Durée : environ 45 minutes.

Déroulement :

1/ Un des joueurs distribue sept cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille des légumes, je voudrais le chou). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. Si il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

2/ Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute

« Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des

joueurs. Si il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

3/ Si un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.

Le gagnant est celui qui à la fin de la partie possède le plus de familles devant lui.

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?



Baisser la difficulté : pour les analphabètes, prévoir une liste d'appoint de tous les éléments des familles avec les mots et les images correspondantes, sur laquelle ils peuvent se baser pour jouer.



Travailler autour de la grammaire : on peut demander aux participants d'utiliser un temps verbal en particulier quand c'est à eux de faire une demande : conditionnel, présent de l'indicatif ou impératif.



Pour travailler la réception de l'écrit : on peut partir de l'étude d'une arborescence écrite (de la famille, pyramide alimentaire, ou autres), puis jouer aux « sept familles » en supprimant sur les cartes le rappel des autres éléments de la famille qui doivent alors être su.



Pour travailler la production écrite : pour conclure le jeu on peut réaliser une arborescence qui représente les catégories vues dans le jeu et qui reprend tout le lexique du champ lexical traité.



Pour aborder l'interculturel : mettre l'accent sur des composantes culturelles : Ex : le sept famille classique peut comporter des cartes qui sortent du schéma de la famille conventionnelle : le demi-frère, le beau-père, l'enfant adopté, etc.



Pour aborder la phonétique : avec des sons.

Ex : dans la famille des légumes je voudrais un légume commençant par le son [o]...

TRAME PÉDAGOGIQUE « QU'EN PENSEZ-VOUS ? »

Les joueurs expriment leurs avis en se positionnant géographiquement puis, tentent de convaincre le camp adverse.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« QU'EN PENSEZ-VOUS ? »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → C'est un jeu qui convient particulièrement au réinvestissement et peut servir à l'évaluation formative . Il peut aussi servir pour la sensibilisation, l'entrée dans un thème et la conceptualisation ; → Il favorise la rencontre des participants et la cohésion de groupe en permettant à chacun de donner des avis personnels ; Rend visible les appartenances ; → Jeu en mouvement, il est stimulant est dynamique ; → Il favorise la prise de position individuelle ; → Déplacement du focus linguistique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de niveau débutant A1 à avancés - <i>Public analphabète</i> : oui <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir donner son avis, présenter ses arguments. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Se positionner et donner son avis sur des questions en lien avec la santé, l'hygiène de vie, l'alimentation ; → Tenter de convaincre les autres en exposant ses arguments ; → Échanger des savoirs, construire du savoir collectivement. 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiche de débat pour le meneur - Bâton de parole, éventuellement - Marqueurs d'espace (tissus, etc.), éventuellement <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : de 4 à 15 participants - Organisation des participants : en grand groupe, activité debout - Espace: libérer de l'espace dans la salle
		<p>Activités langagières visées : CO, PO et interaction orale</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : maîtriser le vocabulaire cible pour donner son opinion et comprendre les questions du débat. * Grammaticale : comprendre et être compris. Verbes d'opinion, structures d'opinion. * Phonétique : être intelligible dans son parler. <p>Compétence discursive : exprimer son avis dans un discours, structuré, cohérent, logique.</p> <p>Compétence pragmatique : utilisation de la langue dans le contexte du débat.</p> <p>Compétence socioculturelle : jouer avec les normes langagières d'un débat « formel » ou « informel » : politesse, registre.</p> <p>Compétence interculturelle : débattre de sujets culturellement marqués.</p>	

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Donner son opinion sur une question posée et tenter de convaincre les autres pour les faire passer de son côté de la ligne.

Durée : de 15 min à 1h selon la tournure que prennent les débats.

Déroulement :

1/ L'ensemble du groupe est debout au centre de la pièce, le meneur explique la règle :

Les joueurs doivent se positionner à sa droite si ils sont d'accord avec ce qu'affirme le meneur, à gauche s'ils ne sont pas d'accord et au centre si ils hésitent.

→ **Phase 1 :** le meneur pose les questions ou propose une affirmation et les joueurs se positionnent selon leur avis. *Ex : il faut manger sucré au petit déjeuner.*

→ **Phase 2 :** Une fois les joueurs placés, le meneur demande à la partie minoritaire (il choisit un ou deux joueurs) de présenter succinctement ses arguments, puis à la partie majoritaire (un ou deux joueurs) d'en faire de même.

→ **Phase 3 :** Dans cette phase, les groupes d'opinion constitués doivent prendre la parole à tour de rôle pour essayer de convaincre les autres. Le meneur joue ici un rôle de distributeur de parole et de médiation du débat.

Remarque : la médiation de l'animateur de débat est fondamentale, il doit veiller à conserver un climat de confiance et de détente dans lequel chacun se sent de s'exprimer.

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?



Variation du niveau de langue : on peut jouer sur les registres en modifiant le contexte du débat : débat TV, débat entre amis, débat professionnel, etc.



en modifiant la nature du débat (plus ou moins abstrait, questions plus ou moins polémiques). Ajouter des images pour faciliter l'accès au sens.



Travailler autour de la réception orale : On peut diffuser un document sonore pour introduire le débat ou au fur et à mesure du débat pour l'alimenter.



Travailler autour de la production orale : Inciter les participants à se poser des questions entre eux plutôt que ce soit toujours le médiateur de débat qui donne la parole.



Travailler autour de la grammaire : On peut orienter les questions posées dans le sens d'obtenir des réponses adaptées à un acte de parole qui sollicite une contrainte grammaticale.



Pour travailler la réception de l'écrit : de la même manière que pour la réception orale, on peut donner un texte à lire pour introduire le débat.



Pour travailler la production écrite : À chaque question posée on peut désigner dans chacun des camps un scribe qui prendra note des arguments avancés et résumera pour conclure avant de passer à la question suivante et de désigner un nouveau scribe.



Association PASS
Maison Des Habitants 3
68bis rue A. France
38100 Grenoble
04 76 49 28 87

L'EMPLOI EN FRANCE



PASS *Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,*
Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/>

Site web : <http://associationpass.fr/>



TRAME PÉDAGOGIQUE « LES MÉTIERS EN FOLIE ! »

Les joueurs doivent associer des métiers avec leurs attributions (missions, outils de travail, etc.) puis faire deviner leur métier aux autres joueurs.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LES MÉTIERS EN FOLIE ! »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Jeu de ré-investissement et de sensibilisation ; → En début de thème, il permet de faire l'état des lieux des connaissances des apprenants ; → Favorise la collaboration. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de niveau A1.1 à B2 - <i>Public analphabète</i> : oui grâce à la collaboration dans l'équipe (étiquettes-mots) <p>Prérequis : pas obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> → Avoir travaillé préalablement sur les missions et les compétences des métiers présents dans le jeu, peut aider ; → Mais c'est intéressant de partir de leurs connaissances propres. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Découvrir des métiers ; → Associer des missions, des compétences, des outils de travail à des métiers ; → Mutualiser les connaissances du groupe sur les métiers présentés dans le jeu ; → Expliquer avec ses mots un métier, en quoi il consiste en s'aidant des informations obtenues dans l'activité. 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Étiquettes mots « missions », « compétences » et « outils » de travail. <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 4 à 14 joueurs. - Organisation des participants : individuel ou en binôme. - Espace : 3 tables de jeu où sont disposées les 3 jeux d'étiquettes et le reste de la salle n'est pas modifié.
<p>Compétences mobilisées/sollicitées : CE / PO et CO</p> <p>Compétence linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicales : comprendre (à l'oral et à l'écrit) et manipuler le vocabulaire de référence, le champ lexical des métiers. * Sémantique : mise en relation de divers éléments constitutifs des métiers. <p>Compétences discursives : paraphraser, organiser et structurer son discours pour faire deviner un mot (pertinence, précision).</p> <p>Compétence interculturelle : découverte de traits culturels via la question des métiers.</p>			

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Trouver les étiquettes « missions », « compétences » et « outils de travail » correspondant au métier tiré au sort puis faire deviner son métier aux autres équipes.

Temps : de 30 à 45 min.

Déroulement :

1/ Phase 1 :

- Chaque binôme pioche une étiquette métier au hasard et le garde secret ;
- Quand le signal est donné toutes les équipes se lèvent pour aller chercher les étiquettes associées au métier pioché. Ces étiquettes sont disposées sur 3 tables distinctes (cela facilite le mouvement, la répartition des tâches et évite l'agglutination autour d'une table).

Remarque : selon l'aisance du groupe, une contrainte de temps peu être rajoutée pour réunir les étiquettes correspondant au métier tiré.

2/ Phase 2 :

- Une fois les étiquettes collectées, les participants retournent à leur place ;
- Chaque binôme vient au devant des autres pour faire deviner au reste du groupe son métier en s'aidant des étiquettes qu'il a collectées ;

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?



Augmenter la difficulté : ajouter des items « compétences », « missions », « outils de travail ». Poser une contrainte de temps pour récupérer les étiquettes correspondantes au métier pioché. Lors des devinettes, des mots peuvent-être interdits (du type taboo).



Baisser la difficulté : Réduire la quantité d'étiquettes. Laisser les apprenants choisir-les métiers qu'ils veulent.



Travailler autour de la production orale :

Chaque participant explique les tenants et aboutissants de son travail.



Travailler autour de la grammaire :

Prêter attention aux conjugaisons lorsque les participants décrivent le métier qu'ils ont tiré. Demander de faire la transformation féminin- masculin. On peut imaginer la même matrice de jeu en remplaçant les étiquettes « métiers », par des items « grammaticaux » à mettre en relations puis à faire deviner.



Pour travailler la production écrite : à la fin du jeu, remplir les missions d'un métier dans une fiche de poste (document authentique).

TRAME PÉDAGOGIQUE « LES YEUX DE LYNX »

Les joueurs doivent repérer des informations clés le plus vite possible dans un document écrit relatif au monde du travail.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LES YEUX DE LYNX »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → C'est un jeu qui convient bien au ré-investissement et à l'évaluation formative. Il peut aussi servir à la sensibilisation ; → C'est un jeu résolument pratique, il permet de rentrer dans des documents fastidieux avec plus de légèreté et d'en délimiter les informations essentielles ; → Il est bon de favoriser l'entraide et de mettre l'accent sur la construction collective. 	<p>Apprenants de tous niveaux sous condition des prérequis.</p> <p>Analphabètes : non</p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Avoir travaillé sur les documents authentiques utilisés dans le jeu 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Être capable de retrouver une information dans un document relatif à l'emploi → Comprendre cette information 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documents authentiques relatifs à l'emploi : CV, lettre de motivation, contrat de travail, bulletin de salaire <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : 20 participants max. - Organisation des participants : en binôme - Espace : Disposer des tables de jeu pour chaque équipe <p>Activités langagières visées : CE</p> <p>Compétence linguistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : repérer des unités lexicales dans un écrit du travail. * Sémantique : trouver une information en réponse à une question posée. <p>Compétence pragmatique : connaître l'organisation d'un document « administratif » relatif à l'emploi et savoir y trouver des informations.</p> <p>Compétence interculturelle : comprendre un document administratif français.</p>

But du jeu : Être le premier à trouver les informations dans les documents proposés.


Durée : environ 15 minutes.


Déroulement :


- 1/ Distribuer à chaque binômes plusieurs types de documents authentiques relatifs à l'emploi : CV, lettre de motivation, contrat de travail et bulletin de salaire ;
- 2/ Une fois que toutes les équipes sont prêtes, l'animateur peut commencer à poser des questions sur les documents: Ex. « dans le CV, quel est le nom de la personne qui cherche un emploi ? »
- 3/ Le premier binôme à donner la bonne réponse, fait gagner un point à son équipe ;
- 4/ A la fin on comptabilise les points de chaque binôme.


 **Augmenter la difficulté :** augmenter la difficulté du type d'information demandée, du document support. Imposer une contrainte de temps (sablier).

 **Baisser la difficulté :** Faire trouver des mots précis (une date, un nom propre, etc.) plutôt que demander une réponse.

 **Travailler autour de la grammaire :** Dans les informations demandées on peut demander de retrouver un élément grammatical : un nom propre, un adjectif, une préposition, etc.

 **Travailler autour de la production orale :** Faire expliquer le sens des informations trouvées, quand c'est pertinent.

 **Travailler autour de la réception orale :** On peut demander que certaines informations soient localisées à l'aide d'indication spatiales : Ex. « quelle est l'information contenue dans le carré en bas à droite, à gauche de la signature ? »

 **Pour travailler le lexique :** on peut confectionner des étiquettes renseignant des mots clés importants et leur demander de placer ces étiquettes sur un document authentique dont on aura « effacé » certaines parties.

TRAME PÉDAGOGIQUE «LE VOYAGE SPATIAL»

Placés dans une situation fictive d'urgence, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la marche à suivre. Ils doivent pour cela débattre et réussir à coopérer.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LE VOYAGE SPATIAL »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Jeu qui convient au réinvestissement ; → Intéressant de par la diversité des compétences et connaissances qu'il suppose ; → Très stimulant, sujet polémique qui pousse à l'expression orale ; → Favorise le débat et l'interaction orale 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de niveau grands débutants (A1.1) à intermédiaires (B1/B2). - Public analphabète : oui, mais il faut aménager la liste avec les images des métiers. <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Avoir fait un travail sur les métiers avant, savoir en quoi consistent les métiers de la liste (métiers courants). 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Débattre : donner son avis, argumenter, être à l'écoute ; → Synthétiser ; → Approfondir la connaissance des métiers ; → Travailler sur le genre des métiers ; 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Liste de métiers - Bâton de parole (éventuellement) <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif idéal : 16 participants idéalement - Organisation des participants : par équipes de 4 personne max. - Espace : prévoir une table de débat pour chaque équipe
			<p>Activités langagières visées : CE, PE / PO et CO</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : comprendre la liste des métiers proposés et réutilisés le vocabulaire de référence (métiers), au moment du débat. * Grammaticale : l'accord du genre des métiers. <p>Compétence discursive : organiser, structurer son discours. Synthétiser, aller à l'essentiel.</p> <p>Compétence pragmatique : débattre.</p> <p>Compétence interculturelle : débattre d'un sujet qui favorise les échanges interculturels.</p>

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

But du jeu : Placés dans une situation fictive d'urgence, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la marche à suivre : la planète Terre est en péril, il faut partir. Une équipe de scientifiques a conçu un vaisseau permettant de quitter la terre. Mais il ne contient que 20 places à bord, qui choisir ?

Temps : de 1h à 2 heures

Déroulement :

1/ Mise en situation des participants : « La planète Terre est en péril, l'humanité n'y trouve plus les conditions de sa survie et doit quitter la quitter pour une autre planète. Problème : le vaisseau pour quitter la Terre ne contient que 20 places. Un comité d'experts se réunit pour décider de qui partira. Il faut penser cela dans une logique de repeuplement d'une autre planète à l'état sauvage. »

2/ Phase 1 : *(env. 1 heure)*

- Distribuer une liste de 40 métiers ;
- En équipe (4 pers.), discuter pour choisir 15 métiers « essentiels » pour « refonder une humanité »

Remarque : Définir préalablement l'autre planète pour que chaque groupe réfléchisse à partir du même cadre : jungle, chaleur, etc.

- Écrire la liste des métiers choisis en déterminant le genre du métier choisi (*masc. ou fem.*) + être capable de justifier

3/ Phase 2 : *(env. 1 heure)*

- Chaque groupe vient écrire la liste établie en équipe au tableau (*attention au fem/masc + articles*)
- L'animateur entoure toutes les propositions communes aux groupes et on dégage les grandes catégories s'articulant autour des besoins vitaux : manger, se loger, sécurité, etc.
- Discussion autour des propositions de chaque groupe, débat.

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?



Pour varier le niveau de langue : on peut modifier le cadre du débat pour faire varier le niveau de formalité du discours : débat entre experts, proposition de solutions au président de la république, etc.



Augmenter le niveau : le corpus de métiers est plus ou moins complexe et long. On peut dépasser la consigne du seul choix de personnes en fonction de leurs métiers et élargir à des fonctions sociétales (un retraité, une femme enceinte, un SDF, etc.).



Travailler autour de la grammaire : en mettant l'accent sur le choix du genre des métiers choisis. Ex. un boulanger ou une boulangère.



Pour travailler la production

on peut désigner un scribe (rôle tournant) qui est chargé de noter les arguments des différentes équipes. On peut aussi se servir de cette base d'activité pour ensuite inventer collectivement un conte autour de cette nouvelle humanité. Par exemple, pourquoi ne pas créer des fiches de personnages en fonction des métiers choisis : constituer l'équipage en le détaillant dans ses caractéristiques physiques et de personnalité.

TRAME PÉDAGOGIQUE « LA COURSE A L'EMPLOI »

C'est un jeu de plateau, inspiré du célèbre jeu de l'oie. En équipe, il faut terminer le plateau en remplissant des missions, en déjouant les pièges, et en ayant un bon coup de dés pour gagner !

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LA COURSE A L'EMPLOI »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Jeu très adaptable qui convient au réinvestissement, à la systématisation, à l'évaluation ainsi qu'à la sensibilisation ; → Une configuration ludique fréquemment connue des participants : économie d'explication et adhésion rapide ; → Permet la mise en œuvre de tâches très diversifiées ; → Renforce la cohésion de groupe et la motivation. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprenants de niveau grands débutants (A1.1) à avancés - Public analphabète : oui <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Avoir travaillé les différentes activités en atelier avant (<i>Jeu de synthèse de la séquence « Emploi »</i>) 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Revoir les compétences et connaissances apprises pendant la séquence sur l'emploi ; → Jouer en équipe ; → S'amuser ! 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plateau de jeu « la course à l'emploi ». - Matériel du plateau : Pions (1 par équipe), 1 dé, 1 sablier. - Les étiquettes missions. - Les documents authentiques supports en lien avec « les missions rouges ». <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : 16 joueurs max. - Organisation des participants: en équipe de 4 (2 à 4 équipes). - Espace : Les joueurs sont assis en équipe autour du plateau de jeu.
		<p>Activités langagières visées : PO, CO / CE</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicales : comprendre et manipuler le vocabulaire de référence et le lexique propre au jeu de société. * Grammaticales : transformer le genre des métiers. Manipulation de la synonymie / antonymie. <p>Compétence discursive : produire un discours précis, bref, pertinent et structuré pour faire deviner un mot.</p> <p>Compétence pragmatique : utiliser la langue française dans le contexte authentique d'un jeu de société de plateau. Repérer une information dans un écrit du travail.</p>	

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But du jeu : Être la première équipe à terminer tour du plateau.

Durée : durée globale entre 1h et 2 heures de jeu.

Déroulement :

1/ Phase 1 : La préparation du jeu

- Faire les équipes (*il existe plusieurs façons de constituer les équipes, l'animateur constitue les équipes pour mixer les participants et les niveaux-*) et expliquer les règles, le fonctionnement du plateau et comment s'organisent les différents tours ;

2/ Phase 2 : Le jeu

a) *Pour commencer le jeu, le 1er tour...*

- Tirer à la courte paille pour savoir qu'elle équipe commence ;
 - L'équipe qui commence choisit une carte-mission
- Si elle réussit, elle a le droit de lancer le dés, et d'avancer ;

- Si elle perd, elle retente au prochain tour une mission de la même couleur et ne bouge pas ;

! Pas de chronomètre au premier tour!


- L'équipe suivante joue à son tour en procédant de la même façon

b) *Tours suivants...*


! Chronomètre introduit : la mission doit être réalisée pendant le temps du sablier (x 5 sabliers de 10 secondes) !


- Quand une mission est réussie l'équipe peut lancer le dés et avancer. La case sur laquelle elle s'arrête sera l'action à réaliser au tour d'après pour pouvoir avancer à nouveau, etc.


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

 **Augmenter la difficulté :** En augmentant la difficulté des missions du jeu, la complexité du plateau ou en jouant sur les contraintes de temps.

 **Baisser la difficulté :** idem mais en réduisant.

 **Travailler autour de la réception orale :**
en lien avec la réception orale on peut proposer d'autres types de missions dans le cadre d'une séquence sur l'emploi : travailler à partir de documents sonores authentiques.

 **Travailler autour de la production orale :** en lien avec la réception orale on peut proposer d'autres types de missions dans le cadre d'une séquence sur l'emploi : travailler à partir de documents sonores authentiques.

 **Travailler autour de la grammaire :**
d'autres missions, sur d'autres points grammaticaux.

La première équipe qui termine le plateau a gagné !

LES MISSIONS :

Missions rouges : retrouver une information dans un document authentique relatif à l'emploi ;

Missions bleues : transformer des noms de métier du féminin au masculin et vice versa ;

Missions vertes : Faire deviner un métier verbalement sans utiliser le mot interdit écrit sur l'étiquette;

Missions roses : Dessiner un outil de travail et trouver un métier dans lequel on l'utilise ;

***LES CASES SPECIALES :**

- Accident de travail, retournez à la case départ ! (homme qui glisse)

- Oubli du CV, reculez d'une case ! (homme pensif avec des post-it sur la tête)

- Entretien d'embauche, avancez de 2 cases ! (homme qui court)

- Défi : prouvez votre valeur! (Mr costaud)

- Arrêt maladie, passez votre tour ! (homme malade)

=> une fois le tour passé, les joueurs réaliseront une mission de leur choix pour reprendre le jeu

*** Idées défis**

- Virelangues à répéter 5 fois (« ton thé t-a t-il ôté ta toux ? », panier/ piano)

- Donner mots commençant par la lettre « p »

- Cligner d'un œil

- Inventez le prochain gage

- etc



Association PASS
Maison Des Habitants 3
68bis rue A. France
38100 Grenoble
04 76 49 28 87

LES LOISIRS



PASS *Promotion par l'Accompagnement Scolaire et Social,*
Association reconnue d'intérêt général

association_pass@hotmail.com

<http://passblogsolidaires.org/> Site web : <http://associationpass.fr/>



TRAME PÉDAGOGIQUE « AVIS DE TEMPÊTE ! »

À partir d'un scénario, les joueurs doivent inventer une scénette dans laquelle ils présentent la météo tout en respectant les contraintes imposées.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« AVIS DE TEMPÊTE ! »</p> <p>Intérêt pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ce jeu convient particulièrement au réinvestissement ; → Il est intéressant de prévoir une phase d'inter-corrrection à la fin de chaque scène présentées ; → C'est un jeu qui favorise la production orale ; → Favorise la prise de distance linguistique grâce à la théâtralisation de la parole ; → C'est un jeu qui touche les participants car il est contextualisé et lié au quotidien des apprenants. 	<p>De niveaux A1 à avancés en variant la difficulté.</p> <p><i>Analphabètes : oui, avec l'entraide des équipiers pour prendre connaissance des scénarios et des mots à placer dans la scène.</i></p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Avoir travaillé sur le bulletin météo en amont. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Parler de la météo, du temps ; → S'exprimer clairement à l'oral ; → Construire un scénario en équipe ; → Adapter son discours au contexte. 	<p>Matériel / supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scénarios papiers - Carte de France format A2 (éventuellement) - Déguisements (éventuellement) pour étoffer le jeu et le rendre plus vivant <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 4 à 12 participants. - Organisation des participants : en équipes de 3. - Espace : Chaque équipe doit avoir un espace qui lui est réservé dans la salle, pour préparer la scène + aménager une « scène » pour les représentations finales.
			<p>Activités langagières visées : CE / PO, CO</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : champ lexical de la météo. * Phonétique : être audible. Soigner la prononciation. <p>Compétences discursives : produire un discours cohérent, logique et organisé</p> <p>Compétences pragmatiques : agir en langue française dans le cadre de la présentation d'un bulletin météo : ancrer son discours dans le script.</p> <p>Compétence socioculturelle : adapter son niveau de langue à la situation.</p> <p>Compétence interculturelle : le bulletin météo en France.</p>

But du jeu : À partir d'un scénario, inventer une scène puis, la jouer devant le groupe.

Durée: ¾ d'heures à 1 heure. 30 minutes de préparation et 30 minutes de représentation des scénettes.


Déroulement :

1/ Phase 1 : Préparation/ construction des scénettes

- On forme des équipes de 3 personnes.
- On distribue les scénarios, puis les groupes se mettent au travail pour construire une scénette où tous les éléments du scénario doivent apparaître.

2/ Phase 2 : Représentations

- Chaque équipe passe devant le groupe et joue sa scène, les autres équipes vérifient que les conditions du scénario soient respectées.
- À la fin on élit la meilleure interprétation. On peut organiser un vote de la meilleure scène selon des critères pré-établis avec les participants qui donnent une note à la fin de chaque scène.

 **Augmenter la difficulté :** Laisser plus de place à l'improvisation : tirer au sort les éléments du scénario, prévoir des mots obligatoires à glisser pendant la scène qui ne soient pas liés à la thématique de la météo, voire, des mots à tirer pendant la scène quand le meneur le décide et que les comédiens doivent intégrer au fur et à mesure. Encore, le meneur peut stopper la scène et ajouter des contraintes au fur et à mesure : « le journaliste tombe dans les pommes », « on vous annonce qu'une tornade se prépare », « votre parapluie s'envole », etc. Diminuer le temps de préparation.



Baisser la difficulté : Prévoir une phase de préparation plus lente et guidée : prendre connaissance des scénarios, aider chaque groupe à construire son scénario. On peut aussi réfléchir aux scénarios proposés en grand groupe et demander à la fin si quelques participants veulent mimer les scènes.



Pour faire varier le niveau de langue requis : en multipliant les contextes, faire varier le niveau de langue.



Travailler autour de la grammaire : on peut imposer des contraintes grammaticales : utiliser un certain temps verbal, des connecteurs logiques pour articuler le récit, le dialogue, etc.



Pour travailler la production écrite : on peut par la suite faire un travail d'écriture des dialogues pour constituer un recueil de textes élaborés par les apprenants. On peut aussi allonger la phase de préparation et proposer aux participants de prendre notes des dialogues qu'ils joueront devant le reste du groupe.



Aborder l'interculturel : On peut fonder les scénarios sur des items interculturels ou des situations exigeant des savoirs-faire et aptitudes interculturels.

TRAME PÉDAGOGIQUE « LE MÉMOY MÉTÉO »

Inspiré du jeu « le mémoire », les joueurs doivent, ici, faire les bonnes paires relatives à la météo (images- mots)

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« LE MÉMOY MÉTÉO »</p> <p>Intérêts pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient bien à la systématisation et à l'évaluation ; → Qui favorise l'acquisition du lexique de la météo ; → Qui travaille sur la capacité d'association et sur la mémorisation ; → Qui renforce la cohésion de groupe. 	<p>Tous niveaux</p> <p><i>Public alphabète : non</i></p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Avoir effectué un travail en amont sur le lexique de la météo. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Mémoriser le lexique de la météo ; 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cartes du « mémoire de la météo » <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 2 à 6 participants. - Organisation des participants : se joue individuellement en confrontation avec d'autres joueurs. - Gestion de l'espace : se joue autour d'une table.
<p>Activités langagières visées :</p> <p>CE</p> <p>Compétence linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : la météo * Cognitives : associer, mémoriser 			

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But : trouver le plus de paires mots/images possibles

Durée : environ 15 minutes

1/ Tout d'abord, mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

! Prévoir un temps pour prendre connaissance des cartes avant de commencer le jeu !


- Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
- Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.


2/ Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.


Pour gagner une partie de « Mémoire », chaque joueur compte le nombre de paires qu'il possède. Le gagnant est celui qui en possède le plus.


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?


 **Augmenter la difficulté :** ajouter des paires.

 **Baisser la difficulté :** diminuer le nombre de paires. Avant de commencer le jeu, prendre connaissance de toutes les cartes et s'assurer que tout le monde connaît le vocabulaire visé.


 **Travailler autour de la grammaire :** à chaque paire gagnée, le gagnant doit faire une phrase pour parler de la météo indiquée par la paire qu'il a obtenu et en introduisant avec une préposition de temps de son choix (hier, aujourd'hui, demain).

 **Pour travailler la réception de l'écrit :** on peut confectionner des étiquettes renseignant les parties du corps humain et d'autres les verbes de mouvement à l'infinitif, les joueurs tirent chacun leur tour deux étiquettes au chapeau et font une phrase en fonction.

 **Pour travailler la production écrite :** en équipe, avec l'aide de tous les participants, nous écrivons un bulletin météo de la semaine à venir en nous aidant des étiquettes du jeu.

 **Pour travailler la production orale :** puis, nous présentons ce bulletin en binôme, devant les autres.

 **Pour varier le niveau de langue requis :** adapter les bulletins météo en fonction du contexte social : à la TV, à un ami, etc.

 **Pour aborder l'interculturel :** visionner un bulletin météo TV et discuter sur la forme en comparant avec le format que les participants connaissent dans leurs pays.

TRAME PÉDAGOGIQUE « C'EST LES VACANCES! »

Sur une table sont disposés de nombreux objets relatifs aux vacances. Les joueurs sont appelés à mémoriser ces objets en un temps limité. Ils devront ensuite se retourner afin que le meneur puisse retirer ou rajouter un objet puis nommer l'objet nouveau ou manquant. Jeu d'observation et de mémorisation qui permet de travailler le vocabulaire cible.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« C'EST LES VACANCES ! »</p> <p>Intérêts pédagogiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient bien à la sensibilisation et à la systématisation ; → Qui favorise la mémorisation du lexique des objets relatifs aux vacances/ loisirs en associant les mots à la réalité ; → Qui favorise la collaboration des joueurs pour réussir le jeu et la mise en commun des savoirs individuels ; → Qui est dynamique, divertissant et génère une ambiance festive; → Qui travaille la mémorisation et l'organisation collective pour établir des stratégies ; → Qui renforce la cohésion de groupe. 	<p>Tous niveaux</p> <p><i>Public analphabète : oui</i></p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Dans un objectif de découverte, pas de pré-requis nécessaires ; → Dans un objectif de systématisation, la connaissance du lexique sollicité dans le jeu est nécessaire. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Découvrir par la mise en commun, le lexique des objets en lien avec les vacances/ loisirs ; → Approfondir/ systématiser les connaissances lexicales autour des vacances/ loisirs ; → Travailler en équipe pour réussir le jeu. <p>Activités langagières visées : * CO et PO</p> <p>Compétences linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicales : connaître le lexique des objets relatifs aux loisirs/ vacances. * Phonétique : reconnaissance de sons. * Cognitives : mémoriser. <p>Compétences interculturelles : les vacances chez vous ?</p>	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divers objets en lien avec les vacances/ loisirs. <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 2 à 6 participants. - Organisation des participants : en équipe de 6 max. - Gestion de l'espace : faire une table de jeu par équipe.

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU

But : Identifier et nommer l'objet disparu ou l'objet intrus pour gagner.

Durée : environ 15 min.

1/ Sur la table sont disposés des objets/ affaires relatifs aux vacances et aux loisirs. Dans un premier temps les joueurs les regardent, les mémorisent bien, ils se retournent pour que le meneur de jeu puisse en retirer un. Quand le meneur fait signe de ré-ouvrir les yeux, ils doivent retrouver l'objet disparu ou en trop.


Contraintes : les joueurs ont 10 secondes (2 sabliers PASS) pour mémoriser les objets sur la table). Puis, ils n'ont que trois chances pour nommer l'objet qu'ils pensent être disparu ou en trop.


ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?


 **Augmenter la difficulté :** augmenter le nombre de contraintes : moins de temps, ou un temps régressif pour mémoriser ; retirer plusieurs objets, aucun, en rajouter plusieurs, etc.

 **Baisser la difficulté :** prévoir une phase de préparation consistant à récapituler avec l'équipe le nom de tous les objets avec lesquels nous allons jouer.

 **Travailler autour de la production orale :** Demander aux joueurs de faire une phrase avec les objets concernés dans laquelle ils expliquent à quoi sert cet objet.

 **Travailler autour de la grammaire :** Demander aux joueurs de faire une phrase avec les objets concernés dans laquelle ils doivent utiliser une préposition de leur choix (une liste peut leur être mise à disposition).

 **Pour travailler la réception de l'écrit :** on peut confectionner des étiquettes-mots et les introduire dans le jeu avec les objets. On peut demander aux joueurs d'écrire le(s) objet(s) manquant(s) ou en trop pour donner leur réponse.

 **Pour travailler la phonétique :** on peut demander aux apprenants qu'ils trouvent sur la table, un objet contenant un son spécifique.

 **Pour travailler la production écrite :** On peut demander aux joueurs d'écrire le(s) objet(s) manquant(s) ou en trop pour donner leur réponse.

 **Pour aborder l'interculturel :** à la fin du jeu, engranger une discussion sur ce que représente les vacances pour chacun.

AUTRES...



TRAME PÉDAGOGIQUE « DRÔLE DE BOBINES ! »

Jeu de coopération et d'écoute dans lequel il faut dessiner un portrait en suivant les indications de son partenaire de jeu. Avec ou sans contraintes de temps.

QUEL JEU ?	POUR QUI ?	POUR QUOI ?	COMMENT ?
<p>« DRÔLE DE BOBINES I »</p> <p>Intérêts pédagogique :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Un jeu qui convient bien à la systématisation, au réinvestissement et à l'évaluation formative ; → Cela peut éventuellement servir à l'état des lieux des connaissances des participants ; → Qui favorise la coopération et l'écoute attentive de son partenaire ; → Qui renforce la cohésion de groupe. 	<p>A1 à tous niveaux.</p> <p><i>Public alphabète : dépend du format de jeu.</i></p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Connaître le lexique de la description et les prépositions de lieu peut aider à moins que l'on souhaite faire l'état des lieux des connaissances des participants à ce niveau. 	<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Décrire un paysage, une personne ; → Indiquer la localisation des éléments dans un paysage, sur une page, etc ; 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portaits, photos - Dehors : paysages urbains, naturels, etc. <p>Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectif : de 2 à 20 participants et +. - Organisation des participants : en binôme. - Gestion de l'espace : les binômes se placent dos contre dos, assis.
		<p>Activités langagières visées : CO, PO / CE</p> <p>Compétence linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lexicale : utiliser le lexique de la description de personnes, de paysages. * Grammaticale : les prépositions de lieu. * Cognitive : se repérer dans l'espace de la feuille. <p>Compétence discursive : produire un discours organisé, cohérent, précis pour guider son partenaire.</p> <p>Compétence interculturelle : les dessins peuvent traiter d'éléments propres à la culture cible.</p>	

DÉVELOPPEMENT/ RÈGLES DU JEU


But : Dessiner un portrait, un paysage sans le voir, en suivant les indications orales ou écrites de son partenaire de jeu.


Durée : Durée globale : 30 à 45 minutes (les binômes inverses les rôles).


Déroutement :

- 1/ Un des 2 joueurs pioche un portrait/ une photo au hasard, et le décrit à son partenaire pour qu'il puisse le dessiner. Les joueurs sont placés dos à dos. Le joueur qui décrit peut s'aider des fiches de descriptions écrites proposées par le jeu ;
- 2/ Quand le portrait est fini, ils comparent tous deux avec le dessin initial et échangent les rôles ;

ÉVOLUTIONS POSSIBLES/ SUGGESTIONS ?

 **Augmenter la difficulté :** ajouter des contraintes de temps. Jouer à partir d'images plus difficiles à décrire. Rendre obligatoire l'utilisation de certains mots dans le description de l'image.

 **Baisser la difficulté :** proposer une liste d'aide : prépositions de lieu, lexique de la description. Ne jouer qu'à partir d'images simples à décrire.

 **Travailler autour de la grammaire :** on peut demander aux participants d'utiliser des temps verbaux variés en racontant une courte histoire que l'autre doit dessiner comme il le souhaite en représentant la question du temps (passé, présent, futur), comme il le souhaite.

 **Pour travailler la réception de l'écrit :** dessiner à partir d'une fiche de description écrite.

 **Pour travailler la production écrite :** à partir d'une image ou d'un dessin réalisé par son binôme, écrire la description.

 **Pour aborder l'interculturel :** choisir des images/ photos/ portraits à dessiner qui soient pertinents pour un enrichissement culturel. Ex : photos de monuments, de personnes françaises célèbres, etc.

