



Game n

Game 4 all



Éducation et formation



Cofinancé par
l'Union européenne



Game n

Jeu de société - heure et routine3

***Domino - créer des phrases avec des verbes
et des images5***

Memory: Trouve le nom.....6

Devinez le mime8

Quizizz - Jeu de vocabulaire 10

Jeu de compréhension écrite - Quizizz11

Nom	Jeu de société - heure et routine
Niveau	A1/A2
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	<p>Les apprenants sont capables de conjuguer sept phrases à l'imparfait.</p> <p>Les apprenants sont capables de conjuguer six phrases au passé composé.</p> <p>Les apprenants sont capables de conjuguer sept phrases au présent.</p> <p>Les apprenants sont capables d'écrire 50 mots et de faire des phrases pour décrire leurs compétences et leurs obligations dans leur vie personnelle et/ou professionnelle.</p> <p>Les apprenants sont capables de lire l'heure sur une horloge.</p>
MATÉRIEL	<p>Un plateau ;</p> <p>Des dés ;</p> <p>Les cartes oranges avec les phrases à conjuguer ;</p> <p>Les cartes jaunes avec les heures indiquées sur différentes horloges.</p>
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION :</p> <p>Préparez le plateau de jeu avec sur les côtés, une pile avec les cartes où sont écrites les phrases à conjuguer et une autre pile avec les cartes où figurent les horloges.</p> <p>Répartissez les pions entre les apprenants et décidez qui commence à lancer les dés.</p> <p>JOUER :</p> <p>En binômes, les apprenants lancent le dé puis déplacent leur pion sur la bonne case.</p> <p>En fonction de la case sur laquelle ils arrivent, les apprenants complètent une action en écrivant et/ou en parlant à voix haute :</p> <p>case orange : piochez une carte orange et faites une phrase en conjuguant le verbe au temps indiqué.</p> <p>case jaune : piochez une carte jaune et faites une phrase pour indiquer l'heure qui figure sur l'horloge.</p> <p>case verte : répondez à la question posée sur la case.</p> <p>case rose et violette : reculez de trois cases ou revenez au départ en fonction de ce qui est indiqué.</p> <p>Le premier apprenant ou le premier binôme qui arrive jusqu'à la fin gagne.</p>
MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	<p>Liste des heures de la journée : neuf heures, neuf heures trente, dix heures quinze, etc.</p> <p>Exemples de mots de vocabulaire à utiliser :</p> <p>Aller Travailler Parler Venir Se lever Écouter Regarder Jouer Rester Faire Voir Acheter Dire Trouver Discuter Envoyer Réserver</p>



Nom	Jeu de société - heure et routine
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	<i>https://gameonproject.eu/media/gameon-clock-game-board-fr.pdf https://gameonproject.eu/media/gameon-clock-game-cards-fr.pdf https://gameonproject.eu/media/gameon-clock-game-instructions-fr.pdf</i>

Nom	Domino - créer des phrases avec des verbes et des images
Niveau	A2
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants apprennent 24 nouveaux verbes sur l'éducation et la formation.
MATÉRIEL	Des petits rectangles dont une moitié contient une image et l'autre moitié un mot ou une phrase.
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION :</p> <p>Imprimez les rectangles et découpez-les. Répartissez les apprenants en binômes et partagez les dominos entre eux.</p> <p>JOUER :</p> <p>Le premier joueur pose toutes les pièces de domino. Par deux, le premier apprenant essaie de faire correspondre une image à une structure de phrase. L'apprenant conjugue la phrase au temps que vous souhaitez. Si l'image et la phrase sont correctement associées et que le verbe est correctement conjugué, ils peuvent laisser les pièces en place. Lorsque les apprenants ont assemblé toutes les pièces, ils comptent le nombre de bonnes réponses. Celui qui a assemblé le plus de dominos a gagné.</p>
MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	<p>Écrire Conduire Aller Compléter Cuisiner Accueillir Prendre Appeler Aider Servir Parler Réparer Animer Manger Profiter Lire Organiser Porter Faire Lire Interroger Couper Montrer Recevoir</p>
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	https://gameonproject.eu/media/gameon-domino-fr.pdf

Nom	Memory: Trouve le nom
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants sont capables de dire, lire et écrire 45 mots de vocabulaire sur le thème de l'éducation et la formation.
MATÉRIEL	Cartes avec du texte et des images, en deux exemplaires.
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION : Imprimez et découpez les cartes et constituez un jeu de cartes.</p> <p>POUR COMMENCER : Les élèves disposent d'un jeu de cartes contenant l'image d'un nom et le nom écrit sur une autre carte. L'apprenant pose toutes les cartes devant lui, face cachée.</p> <p>JOUER : L'apprenant retourne deux cartes à la fois jusqu'à ce qu'il soit capable de faire correspondre la bonne image au bon nom. Une fois que toutes les cartes ont été retournées, l'apprenant dit à haute voix une phrase complète avec le nom, en utilisant les articles et cette structure :</p> <p>Elle/il est.... Ils sont..... C'est....</p>



Nom	Memory: Trouve le nom
<p>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>Fournissez-leur la structure de la phrase :</p> <ul style="list-style-type: none">Qui sont-ils ?Qui est-ce ?Qu'est-ce que c'est ?Elle/Il est.....Ils sont.....C'est mon.....Mon, ton, son, sa, ses, nos, leurs <p>Exemples de mots de vocabulaire à utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none">La salle de classeL'écoleL'universitéLe professeurLes livresL'étudiantL'ordinateurLe téléphoneLe busLa carteLe chauffeur de busLa discussionLes matièresLe crayonLa tableLa chaiseLe tableauL'examenL'entretienL'homme d'affairesLa vendeuseL'hôpitalLe docteurLe policierL'ouvrierLe volontaireL'homme de ménageLe bureauLe motLa phraseLa lettreLe texteLe Curriculum vitae (le CV)Le calendrierL'emailLa visioconférence
<p>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/gameon-say-the-name-game-fr.pdf</p>

Nom	Devinez le mime
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants sont capables de dire et de lire 30 verbes sur les thèmes de l'éducation et la formation.
MATÉRIEL	Des cartes avec des verbes conjugués
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION : Découpez des petits morceaux de papier avec des verbes conjugués que les apprenants ont étudié en classe et mettez-les dans une boîte.</p> <p>POUR COMMENCER : Divisez la classe en deux équipes et décidez qui commence.</p> <p>JOUER : Dans la première équipe, un apprenant prend une carte et commence à mimer ce qui est écrit, seulement avec les expressions du visage et du corps.</p> <p>Exemple : si la carte indique « nous lisons », l'élève choisit un autre partenaire pour effectuer l'action.</p> <p>Chaque équipe dispose de 60 secondes pour deviner l'action qui est en train d'être mimée. Lorsque la réponse est correcte, l'équipe reçoit un point, choisit une autre personne et recommence en piochant une nouvelle carte. Les équipes s'alternent jusqu'à ce que tous les membres des deux équipes aient participé.</p>



Nom	Devinez le mime
<p>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>Exemples de mots de vocabulaire à utiliser:</p> <ul style="list-style-type: none">ArriverTravailler avec un binômeParlerSe leverÉcouter de la musiqueJouerRéciterLireDiscuterÉcrireMontrerSe rencontrerSoulignerDessinerEntrerCalculerOuvrir un livreS'asseoirRajouterDemanderDessinerResterJouerPoser une questionRépondreCocher les casesS'asseoirDessinerRegarderPréparer
<p>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/gameon-guess-the-mime-fr.pdf</p>

Nom	Quizizz - Jeu de vocabulaire
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants sont capables de poser des questions et de parler de ce qu'ils aiment. Les apprenants sont capables de dire et écrire 20 mots sur le thème de l'éducation et de l'apprentissage. Les apprenants sont capables de constituer des phrases simples avec le verbe « être ».
MATÉRIEL	Un ordinateur/ une tablette/ un smartphone Une connexion internet L'application Quizizz, le site internet ou le lien suivant :
INSTRUCTIONS	PRÉPARATION : Partagez le lien Quizizz, le QR code ou le numéro de référence du jeu avec les apprenants. Choisissez de jouer individuellement et cliquez sur « Jouer ». COMMENCER LE JEU : Les participants ont des questions à choix multiples. JOUER : Les apprenants répondent aux questions qui s'affichent sur leur écran. Ils regardent ensuite si leur réponse est correcte.
MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	Exemples de mots de vocabulaire à apprendre : L'étudiant Le professeur L'ordinateur Le téléphone Les devoirs Les exercices Les photos Le livre Le tableau blanc La table La chaise L'entretien La salle de classe La discussion Les collègues Le binôme L'ami Le groupe Le directeur L'examen Le CV Le document
CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU JEU	https://quizizz.com/admin/quiz/64f73ec728a4ff09c71fcdf3?source=quiz_share

Nom	Jeu de compréhension écrite - Quizizz
Niveau	A2
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants sont capables de répondre à douze questions sur une personne qui parle de ses études à l'étranger.
MATÉRIEL	Ordinateur/tablette/smartphone et connexion internet
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION :</p> <p>Partagez le lien Quizizz, le QR code ou le numéro de référence du jeu avec les apprenants. Choisissez de jouer individuellement et cliquez sur « Jouer ».</p> <p>COMMENCER LE JEU :</p> <p>Les participants ont des cartes avec un court texte à lire au recto.</p> <p>JOUER :</p> <p>L'apprenant lit le texte, puis répond à la question.</p>
MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	Il peut aussi être intéressant de demander aux apprenants de raconter l'expérience d'Annalisa, à l'écrit ou à l'oral.
CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU JEU	https://quizizz.com/admin/quiz/64f72f94da2bb189fddd9cbb?source=quiz_share

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2022 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.