



Game n

# Game 4 all



Santé



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Game n

<b><i>Chez le Docteur.....</i></b>	<b><i>3</i></b>
<b><i>Affiches Fun.....</i></b>	<b><i>5</i></b>
<b><i>Matchy Matchy !.....</i></b>	<b><i>7</i></b>
<b><i>MIMER POUR PARLER.....</i></b>	<b><i>9</i></b>
<b><i>DES CHOIX SAINS.....</i></b>	<b><i>10</i></b>
<b><i>LES OBJETS DE LA VIE QUOTIDIENNE.....</i></b>	<b><i>11</i></b>

<b>Nom</b>	<b>Chez le Docteur</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1/A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants sont capables de dire, lire et écrire 45 mots de vocabulaire sur la santé.
<b>MATÉRIEL</b>	Les cartes
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p><b>PRÉPARATION:</b> Répartissez vos apprenants en équipes.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU :</b> Partagez les cartes qui décrivent une visite chez le médecin entre les équipes.</p> <p><b>JOUER :</b> Chaque équipe essaie de trouver l'ordre correct des mots pour former une phrase complète. Une fois que les équipes ont mis le pied sur un ordre correct, elles lisent à haute voix leur phrase devant le reste de la classe.</p> <p>Remarque : Après chaque tour, vous pouvez mélanger les cartes et les partager à nouveau.</p> <p>L'équipe qui a le plus grand nombre de réponses correctes gagne.</p> <p><b>DEBRIEF :</b> Apprendre des mots de vocabulaire en classe. Travail en équipe. Grammaire et construction de phrases.</p>



<b>Nom</b>	<b>Chez le Docteur</b>
<b>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	Exemples de mots de vocabulaire à utiliser : Rendez-vous Malade Congestionné Diarrhée Entorse de la cheville Douleur à... Asthmatique Inhalateur Diabétique Insuline Dépression Difficulté à dormir Enceinte Allergique Avis de maladie Éruption cutanée Démangeaisons Douleur Perte d'appétit Toux Fièvre Mal de gorge La grippe Symptômes Pression artérielle Points de suture Injection Test sanguin Echantillon d'urine Antibiotiques Ordonnance Chimie Radiographie Spécialiste Vomissements Repos au lit Paracétamol Infection
<b>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	<a href="https://gameonproject.eu/media/gameon-to-the-doctor-fr.pdf">https://gameonproject.eu/media/gameon-to-the-doctor-fr.pdf</a>

<b>Nom</b>	<b>Affiches Fun</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1/A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants sont capables de dire, lire et écrire 20 mots de vocabulaire sur les parties du corps.
<b>MATÉRIEL</b>	Posters
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p><b>PRÉPARATION :</b> Préparer les affiches.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU :</b> Deux apprenants, un de chaque groupe, s'approchent du mur où se trouve l'affiche et l'un d'eux ferme les yeux. L'enseignant les fait tourner légèrement une fois !</p> <p><b>JOUER :</b> Les yeux fermés, ils désignent le poster, puis ils ouvrent les yeux. L'apprenant qui dit correctement la partie du corps qu'il a désignée marque un point pour son équipe. Vous pouvez ajouter un élément de difficulté supplémentaire en demandant aux participants de former des phrases contenant la partie du corps qu'ils ont identifiée. La phrase la plus correcte et la plus élaborée reçoit 2 points supplémentaires.</p> <p><b>DEBRIEF :</b> Les apprenants ont travaillé ensemble. Ils ont exercé leur vocabulaire dans différentes compétences : l'écriture et l'expression orale.</p>

Nom	Affiches Fun
<p><b>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b></p>	<p>Exemples de mots de vocabulaire à utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cheville</li> <li>Arcade</li> <li>Bras</li> <li>Aisselles</li> <li>Barbe</li> <li>Poitrine</li> <li>Mollet</li> <li>Joue</li> <li>Menton</li> <li>Lobe d'oreille</li> <li>Coude</li> <li>Sourcil</li> <li>Cil</li> <li>Paupière</li> <li>Visage</li> <li>Doigt</li> <li>Avant-bras</li> <li>Front</li> <li>Gencive</li> <li>Talon</li> <li>Hanche</li> <li>Index</li> <li>Mâchoire</li> <li>Genou</li> <li>Articulation</li> <li>Jambe</li> <li>Lèvre</li> <li>Bouche</li> <li>Tête</li> <li>Pieds</li> <li>Cheveux</li> <li>Yeux</li> <li>Oreilles</li> <li>Doigts</li> <li>Bras</li> </ul>
<p><b>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b></p>	<p><a href="https://gameonproject.eu/media/Poster-fun_complementary-material_FR.png">https://gameonproject.eu/media/Poster-fun_complementary-material_FR.png</a>  <a href="https://gameonproject.eu/media/Poster-fun_complementary-material-bis_FR.png">https://gameonproject.eu/media/Poster-fun_complementary-material-bis_FR.png</a></p>

<b>Nom</b>	<b>Matchy Matchy !</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1/A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants sont capables de dire, lire et écrire 25 mots de vocabulaire sur la santé.
<b>MATÉRIEL</b>	Cartes avec des mots et des cartes avec images
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p><b>PRÉPARATION :</b> Divisez la classe en deux ou trois équipes selon le nombre d'apprenants.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU :</b> Distribuez les cartes avec les mots à toutes les équipes, de manière à ce que chaque membre ait au moins une carte. Étalez toutes les cartes avec les images sur le sol ou sur une grande surface, votre bureau par exemple, de façon à ce que tout le monde voit les images.</p> <p><b>JOUER :</b> À tour de rôle, un apprenant de chaque équipe voit le mot qu'il a sur sa carte et doit le faire correspondre à la bonne carte, avec l'image qui décrit le mot, et le dire à haute voix. Si l'apprenant trouve la bonne réponse, il prend la carte. L'équipe qui a le plus de réponses correctes et de cartes, bien sûr, gagne !</p> <p><b>REMARQUE:</b> Vous pouvez modifier le jeu en partageant les cartes avec les images, de sorte que les apprenants doivent les associer au mot correct, pour rendre le jeu un peu plus compliqué.</p> <p><b>DEBRIEF :</b> Entraînement visuel et mémorisation. Révision du vocabulaire en classe, avec l'espoir d'une aide future dans la vie de tous les jours.</p>
<b>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	<p>Exemples de mots de vocabulaire à utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tête</li> <li>La main</li> <li>Corps</li> <li>Douleur</li> <li>Maux de tête</li> <li>Maux d'estomac</li> <li>Sentir</li> <li>Savoir</li> <li>Aller</li> <li>Hôpital</li> <li>Le medecin</li> <li>Avoir</li> <li>À dire</li> <li>Pour se sentir mieux</li> <li>Discuter avec</li> </ul>



<b>Nom</b>	<b>Matchy Matchy !</b>
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	<a href="https://gameonproject.eu/media/Matchy-Matchy-game_complementary-material_FR.pdf">https://gameonproject.eu/media/Matchy-Matchy-game_complementary-material_FR.pdf</a>



<b>Nom</b>	<b>MIMER POUR PARLER</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1/A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants sont capables de dire, lire et écrire 45 mots de vocabulaire sur la santé.
<b>MATÉRIEL</b>	Cartes issues du jeu Matchy Matchy ou simplement de l'idée-conseil de l'enseignant.
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p><b>PRÉPARATION :</b> Répartissez vos apprenants en équipes.</p> <p><b>JOUER :</b> Tous les apprenants de chaque équipe doivent décrire, mimer, deviner et dire à voix haute ce qu'ils voient, de sorte qu'ils participent à tous les rôles. L'apprenant qui doit décrire à ses coéquipiers choisit une carte sur laquelle figure un problème de santé ou une situation qu'il doit décrire à ses coéquipiers en mimant. Ses coéquipiers doivent trouver le mot ou la situation décrite en moins d'une minute ! L'équipe qui trouve le plus de mots gagne.</p> <p><b>DEBRIEF :</b> Les apprenants travaillent ensemble et développent des compétences sociales. Les apprenants apprennent des mots de vocabulaire en classe qu'ils pourront utiliser dans leur vie quotidienne.</p>
<b>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	<p>*Les cartes du jeu Matchy Matchy peuvent également être utilisées dans ce jeu !</p> <p>Exemples de termes de vocabulaire à utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tête</li> <li>La main</li> <li>Corps</li> <li>Douleur</li> <li>Maux de tête</li> <li>Maux d'estomac</li> <li>Sentir</li> <li>Savoir</li> <li>Dire</li> <li>Hôpital</li> <li>Le medecin</li> <li>Aller</li> <li>Avoir</li> <li>Se sentir mieux</li> </ul>

<b>Nom</b>	<b>DES CHOIX SAINS</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1/A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes migrantes apprenant une langue étrangère
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants seront capables de lire 10 questions sur les choix alimentaires sains.
<b>MATERIELS</b>	Quiz en ligne, connexion Internet, téléphone portable/tablette/ordinateur
<b>DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ</b>	<p>Il est intéressant pour les apprenants de jouer pendant le cours : ils joueront individuellement et tous en même temps.</p> <p>PRÉPARATION:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les questions sont déjà préparées et disponibles sur la plateforme Quizizz.</li> <li>- Avant de commencer cette activité, les enseignants sont invités à s'assurer que tous les étudiants sont en possession d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur. Il est également nécessaire d'avoir une connexion internet.</li> </ul> <p>JOUER LE JEU :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une fois la préparation terminée, l'enseignant demandera aux élèves d'ouvrir le lien suivant, qui contient des quiz sur les habitudes alimentaires saines</li> </ul> <p>Lien vers le</p>
<b>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	<a href="https://quizizz.com/admin/quiz/654ba13bef18dad46cedc3f6?at=654ba4874b9c637e73d34f93">https://quizizz.com/admin/quiz/654ba13bef18dad46cedc3f6?at=654ba4874b9c637e73d34f93</a>

<b>Nom</b>	<b>LES OBJETS DE LA VIE QUOTIDIENNE</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants seront capables de lire 10 questions sur des objets de la vie quotidienne et sur leur routine quotidienne.
<b>MATÉRIEL</b>	Quiz en ligne, connexion Internet, téléphone portable/tablette/ordinateur
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p>Il est intéressant pour les apprenants de jouer pendant le cours : ils joueront individuellement et tous en même temps.</p> <p>PRÉPARATION:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les questions sont déjà préparées et disponibles sur la plateforme Quizizz.</li> <li>- Avant de commencer cette activité, les enseignants sont invités à s'assurer que tous les étudiants sont en possession d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur. Il est également nécessaire d'avoir une connexion internet.</li> </ul> <p>COMMENCER LE JEU:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une fois la préparation terminée, l'enseignant demandera aux élèves d'ouvrir le lien suivant, qui contient des quiz relatifs à des objets de la vie quotidienne</li> </ul>
<b>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	<a href="https://quizizz.com/admin/quiz/64ca13975a3af100070ee80f?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/64ca13975a3af100070ee80f?source=quiz_share</a>

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



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

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



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

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

[www.elaninterculturel.com](http://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.