



Game n

Game 4 all



*Relations sociales,
loisirs et divertissements*



Cofinancé par
l'Union européenne



Game n

<i>Raconter une histoire</i>	3
<i>Jeu de mime : apprendre les loisirs.....</i>	6
<i>Jeu des catégories.....</i>	8
<i>Phrases de liaison</i>	10
<i>Quizizz : Apprendre à connaître le pays d'accueil</i>	13
<i>Quizizz : Vie personnelle.....</i>	14

Nom	Raconter une histoire
Niveau	A2
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants apprennent et améliorent 12 phrases liées au sujet des loisirs en écrivant une histoire. Les apprenants découvrent 30 nouveaux mots liés à leurs loisirs et à leurs centres d'intérêt.
MATÉRIEL	Tableau ou livre pour écrire l'histoire Des marqueur pour tableau Des stylos

Nom

Raconter une histoire

INSTRUCTIONS

PRÉPARATION :

Avant le cours, les enseignants sont invités à choisir un sujet en lien avec la vie sociale, ou les loisirs. Le sujet peut également être celui qui a déjà été abordé dans les leçons précédentes.

NB : Quelques suggestions de thèmes :

1. Jouer au football (voir exemple ci-dessous)
2. Faire de la randonnée en montagne
3. Organiser un dîner interculturel
4. Aller voir un film

POUR COMMENCER :

Expliquez l'activité aux apprenants et précisez qu'ils doivent se concentrer sur le sujet choisi tout en créant l'histoire.

JOUER :

Choisissez trois volontaires parmi les participants. Parmi eux, deux personnes doivent raconter l'histoire en suivant une phrase qui a été commencée par le premier apprenant.

Pendant ce temps, le troisième apprenant écrit l'histoire au tableau ou dans un cahier. L'enseignant peut également s'en charger.

À ce stade, il est important de souligner que les apprenants doivent suivre l'histoire que le premier apprenant a commencé et respecter sa cohérence. Pour chaque histoire, les participants disposent de 15 minutes pour travailler en groupe.

Ensuite, divisez la classe en groupes de trois personnes. Donnez un sujet à chaque groupe : ils doivent travailler ensemble pour créer une histoire.

À chaque tour, chaque apprenant peut dire une phrase.

Au bout d'un certain temps (environ 5 minutes), les apprenants changent de rôle afin de s'entraîner à la fois à parler et à écrire.

Cette étape peut être délicate car ils vont travailler à la création d'une histoire : le rôle des enseignants est d'accompagner les apprenants à trouver les bons mots pour leurs phrases s'ils ont des difficultés.

C'est parti !

Exemple :

Apprenant 1 : Je joue au football

Apprenant 2 : après l'école

Apprenant 1 : avec mes camarades de classe.

Apprenant 2 : C'est très amusant

Apprenant 1 : nous rigolons beaucoup.

Apprenant 2 : Nous voulons

Apprenant 1 : inviter plus d'amis

Apprenant 2 : qui aiment le football.

Apprenant 1 : Je connais des amis.

Apprenant 2 : Tu peux les inviter pour jouer un match demain.

Apprenant 1 : Super, j'ai hâte !

Apprenant 2 : À demain !

DEBRIEF :

À la fin, chaque groupe partage son histoire avec l'ensemble de la classe.

Source :

<https://eslexpat.com/esl-writing-activities/three-word-stories/>



Nom	Raconter une histoire
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	https://gameonproject.eu/media/creating-a-story_complementary-material_FR.pdf

Nom	Jeu de mime : apprendre les loisirs
Niveau	A1/A2
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants apprennent 20 verbes liés aux loisirs et aux centres d'intérêt. Les apprenants apprennent à travailler en équipe
MATÉRIEL	Feuille blanche Stylo liste de verbes
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION : Préparez les feuilles de papier ou les cartes avec la liste des loisirs (voir l'exemple ci-dessous).</p> <p>POUR COMMENCER : Lancez une discussion dans la classe en demandant aux participants quels sont leurs loisirs. Donnez environ 10 minutes à chaque apprenant pour qu'il puisse parler de ses passe-temps. Cela vous aidera à attirer leur attention sur le sujet.</p> <p>JOUER : Divisez la classe en deux équipes et décidez de l'équipe qui commence. Choisissez un participant de chaque équipe qui viendra devant la classe et s'assit dos au tableau. Ils n'ont pas le droit de regarder le tableau. Écrivez au tableau trois mots avec des verbes conjugués en rapport avec les loisirs et les centres d'intérêt. Lorsque vous dites JOUER, deux équipes commencent à mimer le premier mot au joueur de leur équipe qui se trouve devant la classe. Le premier joueur qui devine correctement le mot marque un point. Ensuite, ils continueront avec le deuxième mot, et ainsi de suite... Lorsque les trois mots ont été correctement devinés, vous pouvez changer de rôle, inviter de nouveaux joueurs de chaque équipe devant la classe et écrire trois nouveaux mots au tableau. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les activités aient été mimées.</p>



Nom	Jeu de mime : apprendre les loisirs
MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	<p>Exemples de mots de vocabulaire à utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none">Jouer au footballCourirJouer au basket-ballJouer au badmintonLireÉcrireFaire de la randonnéeNagerPeindreVoyagerFaire du véloFaire de l'escaladeCuisinerSignerJouer de la guitareJouer aux jeux vidéoTravailler à la fermeConduire une voitureEnseignerDanserAller à la salle de sportJouer au tennisJouer au volley-ballFaire de la bicycletteRegarder des filmsÉcouter des chansonsApprendre une langueCuisinerAller à la pêcheCoudre <p>L'activité est adaptée à partir de : https://www.teach-this.com/images/games/back-to-the-board.pdf</p>
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	<p>https://gameonproject.eu/media/Learning-hobbies-and-interests_complementary-material_FR.pdf</p>

Nom	Jeu des catégories
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants apprennent 30 nouveaux mots de vocabulaire liés aux fêtes. Les apprenants apprennent le nom de 4 fêtes.
MATÉRIEL	Papier Stylo Les feuilles de catégories
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION : NB : Ce jeu est proposé en binôme ou en groupe de 3 à 4 apprenants.</p> <p>Imprimez les fiches de catégories qui sont fournies. Vous pouvez également inviter les apprenants à dessiner plusieurs colonnes.</p> <p>POUR COMMENCER : En haut de chaque colonne, demandez-leur d'écrire le nom de certaines fêtes, par exemple : Noël, Pâques, Halloween, mardi gras.</p> <p>JOUER : Pour chaque fête, l'enseignant lit 10 mots et donne une minute aux apprenants pour les mémoriser. Les élèves ne peuvent pas prendre de notes pendant ce temps ! Ensuite, demandez aux élèves d'écrire les mots énoncés précédemment par l'enseignant dans la colonne correspondante.</p> <p>Par exemple : dans la colonne Noël, les apprenants réunissent tous les mots qui s'y rapportent comme : lumière, cadeaux, père Noël, neige, biscuits, fête, vacances, etc. Ils ont deux minutes pour écrire les mots. Une fois le temps écoulé, l'enseignant demande à chaque groupe de lire la liste qu'il a écrite. Le groupe qui a écrit le plus de mots gagne. Reproduisez les mêmes étapes pour les autres fêtes. Chaque mot mémorisé rapporte un point à l'équipe. Celle qui obtient le plus grand nombre de points gagne. Les apprenants peuvent jouer pour toutes les catégories dans la même équipe ou, pour rendre le jeu plus dynamique, changer d'équipe pour chaque catégorie.</p>

Nom	Jeu des catégories
<p>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>Catégorie 1 : Noël Le sapin Les lumières Les cadeaux Le père Noël La barbe La neige Les biscuits Faire la fête La famille</p> <p>Catégorie 2 : Pâques Le lapin de Pâques Dieu Les cloches de Pâques Avril Les oeufs en chocolat Jésus La résurrection Le dimanche des Rameaux La prière</p> <p>Catégorie 3 : Halloween La citrouille Octobre La sorcière Le fantôme La lanterne La maison hantée Effrayant Sombre Le déguisement</p> <p>Catégorie 4 : Ramadan Iftar Suhoor Ramadan Kareem Ramadan Mubarak Le jeûne L'aïd La paix La religion Les musulmans Sources : https://www.marstranlation.com/blog/top-20-language-games-and-activities-for-fun</p>
<p>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/Categories-game_complementary-material_FR.pdf</p>

Nom	Phrases de liaison
Niveau	A1/A2
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants apprendront à créer 18 phrases avec des mots liés à la vie et aux loisirs des gens.
MATÉRIEL	Modèles imprimés Stylos
INSTRUCTIONS	<p>PRÉPARATION : Imprimez chaque feuille d'exercice séparément. Découpez ensuite les phrases du groupe A et du groupe B et mélangez-les.</p> <p>POUR COMMENCER : Divisez la classe en groupes de 2 ou 3 apprenants.</p> <p>JOUER : Les apprenants travaillent dans leur groupe pour relier les deux parties de chaque phrase et créer une histoire cohérente. Donnez leur environ 5 minutes pour compléter l'exercice. Ensuite, les apprenants lisent l'histoire de la personne célèbre qu'ils ont créée.</p>

Nom

Phrases de liaison

MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE

Activité 1

Carte A	Carte B
Bonjour, je m'appelledeux filles.
Je suis le...	...président afro-américain des États-Unis.
Je suis le père de...	... de l'Université de Columbia en 1983.
J'ai été le premier....	...Barack Obama.
J'ai été diplômé...	...44e président des États-Unis.
Je suis né...	...à Honolulu, Hawaï.

Activité 2

Carte A	Carte B
Bonjour, je m'appelle...	...36 ans
Je suis...	...un footballeur professionnel argentin.
J'ai joué...	...Lionel Messi.
Actuellement, j'ai	...dans le club du Paris Saint-Germain.
Je suis aussi le...	...capitaine de l'équipe nationale argentine.
J'ai rejoint le club Rosario...	...quand j'avais six ans.

Nom	Phrases de liaison														
<p>MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>Activité 3</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="549 566 1010 629">Carte A</th> <th data-bbox="1010 566 1473 629">Carte B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="549 629 1010 723">Bonjour, je m'appelle...</td> <td data-bbox="1010 629 1473 723">...Los Angeles.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 723 1010 813">J'ai...</td> <td data-bbox="1010 723 1473 813">...aux États-Unis.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 813 1010 902">Je suis né...</td> <td data-bbox="1010 813 1473 902">...Brad Pitt.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 902 1010 969">Je vis à...</td> <td data-bbox="1010 902 1473 969">...59 ans.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 969 1010 1037">Ma carrière d'acteur...</td> <td data-bbox="1010 969 1473 1037">...63 films.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 1037 1010 1104">J'ai joué dans...</td> <td data-bbox="1010 1037 1473 1104">...a commencé en 1987.</td> </tr> </tbody> </table>	Carte A	Carte B	Bonjour, je m'appelle...	...Los Angeles.	J'ai...	...aux États-Unis.	Je suis né...	...Brad Pitt.	Je vis à...	...59 ans.	Ma carrière d'acteur...	...63 films.	J'ai joué dans...	...a commencé en 1987.
Carte A	Carte B														
Bonjour, je m'appelle...	...Los Angeles.														
J'ai...	...aux États-Unis.														
Je suis né...	...Brad Pitt.														
Je vis à...	...59 ans.														
Ma carrière d'acteur...	...63 films.														
J'ai joué dans...	...a commencé en 1987.														
<p>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/Connecting-sentences_complementary-material_FR.pdf</p>														

Nom	Quizizz : Apprendre à connaître le pays d'accueil
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants seront capables de lire 10 questions sur le pays d'accueil en rapport avec le pays. Les apprenants apprendront 10 choses nouvelles (histoire, culture, etc...) sur le pays d'accueil.
MATÉRIEL	Quiz en ligne, connexion Internet, téléphone/tablette/ordinateur
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ	<p>Ce jeu sera intéressant à jouer en classe : les apprenants joueront individuellement et en même temps.</p> <p>PRÉPARATION: Les questions sont déjà préparées et disponibles sur la plateforme Quizizz. Avant de commencer cette activité, les enseignants sont invités à s'assurer que tous les élèves sont en possession d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur. Il est également nécessaire de disposer d'une connexion internet.</p> <p>POUR COMMENCER: Une fois la préparation terminée, l'enseignant demandera aux élèves d'ouvrir le lien suivant, qui contient des quiz relatifs au pays d'accueil.</p> <p>JOUER: En suivant les instructions de la plateforme, les enseignants commenceront les quiz un par un, où les étudiants auront 30 secondes pour choisir la bonne réponse pour chaque question. Une fois toutes les réponses collectées, l'enseignant pourra voir les résultats. Pour chaque bonne réponse, il recevra 2 points, et l'élève qui aura le plus de points gagnera.</p>
CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU JEU	https://quizizz.com/admin/quiz/64b50e2662e15c001e053623?source=quiz_share

Nom	Quizizz : Vie personnelle
Niveau	A2
PUBLIC CIBLE	PERSONNES ÉTRANGÈRES QUI APPRENNENT UNE LANGUE
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants sont capables de reconnaître et de lire 20 mots sur le thème de la vie personnelle et apprennent à parler d'eux.
MATÉRIEL	Quiz en ligne Une connexion Internet Un téléphone/ une tablette/ un ordinateur
INSTRUCTIONS	<p>Il est intéressant de jouer à ce jeu en classe : les apprenants jouent individuellement, en simultané.</p> <p>PRÉPARATION : Un quiz relatif à la vie personnelle est disponible sur la plateforme Quizizz. Avant de commencer cette activité, les enseignants sont invités à s'assurer que tous les apprenants sont en possession d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur. Il est également nécessaire d'avoir une connexion internet.</p> <p>POUR COMMENCER : Une fois la préparation terminée, l'enseignant demande aux apprenants d'ouvrir le lien suivant (qui mène vers le quiz).</p> <p>JOUER : En suivant les instructions de la plateforme, les enseignants débutent l'activité en expliquant aux apprenants comment répondre au quiz. Les apprenants ont 1 minute et 30 secondes pour lire et répondre à chaque question. Une fois que les apprenants ont répondu à toutes les questions, l'enseignant vérifie les résultats. Pour chaque réponse correcte, ils obtiennent 2 points. L'apprenant qui obtient le plus grand nombre de points gagne.</p>
CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU JEU	https://quizizz.com/admin/presentation/649d5dc012c6eb001d35df4f?source=lesson_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



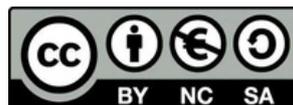
élan interculturel

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.