

Concours des mots d'ailleurs en classe



Titre de l'activité : **Langues en jeux**

Nombre minimum et maximum de participants : **16 minimum /32 maximum**

Tranche d'âge des participants : **11-15 ans (collégiens mais faisable en primaire)**

Nombre d'animateurs nécessaires : **1, 2, 3 ou 4**

Activité en extérieur ou en intérieur : **en intérieur**

Nombre de m² nécessaires: **une salle de cours standard**

Durée de l'activité : **environ 1heure**

❖ Matériel nécessaire (le cas échéant, précisez le nombre) :

Tables : Paperboard : Autres :

Chaises : Crayons:

Tableau : Ordinateurs:

Stylos : Tablettes:

Ordinateur et VPI pour projeter le décompte du chronomètre.

Objectif communicatif général de l'activité : développer ses connaissances lexicales

❖ Les compétences mises en oeuvre :

- | | | | |
|-------------------------------------|---------------------|-------------------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Compréhension orale | <input checked="" type="checkbox"/> | Compréhension écrite |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Expression orale | <input type="checkbox"/> | Expression écrite |

❖ Objectifs spécifiques :

- | | | | |
|-------------------------------------|-------------|-------------------------------------|------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Vocabulaire | <input checked="" type="checkbox"/> | Culturel |
| <input type="checkbox"/> | Grammaire | <input checked="" type="checkbox"/> | Phonétique |
| <input type="checkbox"/> | Autre | | |

Déroulement de l'activité

Description brève de l'activité :

L'activité consiste à faire travailler pendant une heure du vocabulaire sur un thème bien précis et ce, de façon ludique lors de travaux de groupes. Nous avons choisi le thème des « fruits et légumes ».

Deux variantes sont possibles :

1. proposer **UN** jeu (le Memory) à 4 groupes pour pratiquer 4 langues vivantes (à savoir allemand, anglais, espagnol et italien pour notre établissement) avec un roulement au bout de 15 minutes
2. Proposer **différents** jeux autour du **même** thème pour travailler le même lexique mais dans une seule langue vivante étrangère et avec des exigences différentes (par exemple le groupe où les élèves sont en plus grande réussite comprendra beaucoup plus d'images à trouver, fruits et légumes pourraient être mélangés. A l'inverse l'îlot où les élèves sont le plus en difficulté comprendra moins d'images. Pour instaurer un système de roulement au bout de 15 minutes nous pouvons imaginer d'autres jeux sur le même thème (loto, double...) avec des exigences variables afin de faire travailler et progresser tous les élèves.

Dans le cadre de ce concours et pour mettre en valeur le multilinguisme, nous avons opté pour la première variante et avons choisi de vous présenter une activité réalisée dans les quatre langues vivantes lors de notre club « langues en jeux ». Ce club est proposé de façon hebdomadaire à des élèves de tous niveaux au collège donc parmi eux, les 4 langues sont apprises et représentées par les élèves.

Préparation en amont

Consignes de préparation de la salle/ zone où se déroulera l'activité :

Installer dans une salle de cours 4 îlots comprenant chacun 4 tables et 4 chaises.

Un îlot symbolise une langue vivante: un îlot où l'on parle allemand, un îlot où l'on parle anglais, un autre où l'on parle espagnol et un dernier où l'on parle italien. Un drapeau peut être positionné au centre de l'îlot afin de matérialiser la langue parlée. Nous avons opté pour des feuilles plastifiées sur lesquelles sont représentés les drapeaux ; le tout positionné sur un chevalet.



A chaque îlot sont installés 4 élèves. Nous fournissons pour le groupe une fiche d'aide que nous avons créée, imprimée et plastifiée sur laquelle apparaissent les images et mots en langue étrangère. Si le lexique a été largement travaillé en classe, l'aide n'est pas nécessaire mais si, comme cela est le cas pour nous, les élèves découvrent une langue étrangère ou n'ont pas forcément abordé le thème, l'aide est incontournable (qu'elle soit au niveau de la signification, de la spécificité culturelle ou de la prononciation).



Enfin, face cachée, nous disposons sur les tables les cartes de jeux (images +mots) qui serviront à faire des paires que les élèves devront dire à voix haute une fois l'association trouvée. Les cartes cachées pourront être mélangées ou réparties en deux catégories avec d'une part les images et de l'autre les mots.



NB : Les cartes de jeux ont été entièrement réalisées par l'équipe de langues (créées, découpées, plastifiées) nous permettant ainsi de choisir les éléments à travailler afin de pointer certaines spécificités culturelles et lexicales.

Démarrage de l'activité

Consignes à donner au moment de l'accueil du groupe :

« Bonjour et bienvenue.

Nous allons jouer au MEMORY : un jeu qui va vous permettre d'apprendre à dire le nom de fruits et légumes en allemand, anglais, espagnol et italien. Pour commencer, veuillez vous asseoir autour des tables par équipe de 4 et sachez que le drapeau au centre de l'îlot représente la langue qu'il faudra utiliser dans le jeu.

Toutes les 15 minutes, vous changerez d'îlot pour qu'à la fin de l'heure chaque groupe ait joué au Memory dans les 4 langues.

Prenez le temps de lire la fiche d'aide/ de vocabulaire plastifiée sur laquelle se trouvent les mots écrits dans la langue étrangère puis au top départ vous jouerez chacun à votre tour.

Le principe du Memory est de retourner deux cartes pour former une paire. Il vous faudra donc avoir l'image ET le mot correspondant pour que la paire soit validée. L'élève qui formera une paire la dira à voix haute et rejouera sinon ce sera au tour du joueur de droite.

L'élève qui aura remporté le plus de paires aura gagné.

Au bout de 15 minutes vous changerez d'îlot pour jouer au même jeu mais dans une autre langue étrangère. »

Commentaires à destination de l'animateur :

L'animateur veillera à faire en sorte qu'il y ait, dans chaque groupe, un joueur apprenant chaque langue étrangère et s'efforcera dans la mesure du possible de constituer des équipes mixtes.

Consignes à donner pour lancer l'activité:

Vous avez 3 minutes pour regarder la fiche d'aide plastifiée, repérer les images + mots qu'il faudra associer et dire à voix haute une fois la paire trouvée. Chaque élève du groupe ou le professeur si besoin, pourront aider à la prononciation. Ensuite, concentrez-vous sur les petites cartes de jeu qu'il faudra retourner et tenez-vous prêts !

Commentaires à destination de l'animateur

Si comme dans notre club, les 4 enseignantes de langues sont présentes, une aide peut-être apportée à chaque îlot pour la prononciation tout en laissant initialement le soin de le faire aux élèves les plus à l'aise. Les animateurs pourront donc circuler afin de clarifier certains éléments si besoin.

Nombre de séquences (phases de jeu/étapes) dans l'activité : 4

1^{ère} séquence :

Consignes à donner pour animer l'activité

Maintenant que vous avez travaillé la prononciation et repéré les paires à former, vous allez commencer la partie.

Le joueur le plus jeune commencera au top départ et retournera 2 cartes. S'il a une paire, il pourra retirer ses cartes en les mettant de côté puis rejouer, sinon ce sera au voisin de droite de jouer.



Attention, regardez le chronomètre (pris en ligne) de 12 min visible au vidéo projecteur et attendez le top départ : « DREI ! DOS ! UNO ! LET'S GO ! »

Commentaires à destination de l'animateur :

Chaque enseignant vérifie que l'élève ayant obtenu une bonne paire dit à voix haute le mot du fruit ou légume dans la langue voulue.

2^{ème} 3^{ème} et 4^{ème} séquence :

Consignes à donner pour animer l'activité

Une fois que le chronomètre se termine, il faut changer d'îlot. Avant toute chose, demander aux élèves de repositionner les cartes sous forme de rectangle avec les faces cachées.

Leur demander ensuite de passer à l'îlot suivant pour jouer au même jeu mais dans une autre langue étrangère.

La rotation se fera dans les sens des aiguilles d'une montre (ne pas hésiter à flécher au sol le sens de la rotation si besoin)

Comme précédemment, pendant 3 minutes environ les élèves prendront connaissance du vocabulaire grâce à la fiche d'aide plastifiée et commenceront à jouer au top départ.

Ces mêmes étapes seront répétées encore deux fois pour que les élèves soient passés aux quatre îlots et aient joué au « Memory fruits et légumes » dans les quatre langues étrangères.



Voilà le résultat final en photos. En espérant avoir suscité votre intérêt pour nos activités.

FICHE CONTACT

Bienvenue



Vos nom et prénom : FARE Nelly

Nom de votre établissement: Collège Paul Eluard

Langue enseignées : anglais

Votre adresse courriel : farenelly@yahoo.fr

Votre numéro de téléphone : 06-72-76-64-14

Numéro de téléphone de votre établissement : 04-90-30-55-04

Engagement sur l'honneur :

Je, soussigné(e) FARE Nelly m'engage à participer à ce concours en respectant les règles présentées dans le règlement disponible sur le site du concours (langues-marseille.fr/concours_reglement). Je certifie que les informations fournies dans le cadre de ma participation sont le fruit de mon seul travail et n'empiètent en rien sur la propriété intellectuelle d'autrui. Je donne mon consentement plein et entier pour que ma participation soit publiée totalement ou partiellement et sans contrepartie aucune sur le site du concours www.langues-marseille.fr. Je certifie également avoir tenu informé mon chef d'établissement de ma volonté de participer à ce concours.

Fait à Bollène, le 20/02/ 2018

Nom : FARE Nelly

Signature :

Kangourou Provence et ses partenaires vous remercient de votre participation et l'intérêt que vous portez à ce projet. Les résultats seront publiés sur le site du concours le 31 mars 2017

www.langues-marseille.com

