

# « LANGUES, JEUNES ET EMPLOI »



## Fiche pédagogique

Titre de l'activité : *Un mot, une image*

Nombre minimum et maximum de participants : *minimum 8*

Tranche d'âge des participants : *12-25 ans*

Nombre d'animateurs : 2

Activité en extérieur ou en intérieur : *peu importe*

Nombre de m<sup>2</sup> nécessaires:

Durée de l'activité : *15 minutes*

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

- |   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Tables : min 2  | <input type="checkbox"/> Paperboard : |
| <input checked="" type="checkbox"/> Chaises : min 8 | <input type="checkbox"/> Crayons:     |
| <input type="checkbox"/> Tableau :                  | <input type="checkbox"/> Ordinateurs: |
| <input type="checkbox"/> Stylos :                   | <input type="checkbox"/> Tablettes:   |

Objectif communicatif général de l'activité :

Les compétences mises à l'épreuve :

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

Objectifs spécifiques :

Vocabulaire

Culturel

Grammaire

Phonétique

Autre

## Déroulement de l'activité

### Description brève de l'activité :

Un mot, une image est un jeu où il faut mettre en relation des paires (un mot et le dessin correspondant) ; les mots étant écrits en plusieurs langues différentes, les participants sont amenés à acquérir de nouvelles compétences linguistiques.

### Préparation en amont

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

Installer deux tables rondes avec 4 chaises et disposer sur les tables les paires de cartes face cachée.

Selon le nombre de participants le nombre de chaises et de tables peut être adapté. Il faut seulement s'assurer que le nombre de cartes est suffisant pour le nombre de participants.

### Démarrage de l'activité

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

Bonjour et bienvenue. Nous allons jouer à un jeu qui va vous permettre de connaître de nouveaux mots dans plusieurs langues différentes. Pour commencer, veuillez vous asseoir autour des tables par équipe de 4.

#### Commentaires à destination de l'animateur :

L'animateur doit veiller à ce que les groupes soient équilibrés (les groupes doivent être binationaux de préférence). Il doit également veiller à ce que le nombre de cartes soit suffisant sur chaque table pour le nombre de participants (attention : prévoir un nombre suffisant de cartes à l'avance).

Consignes à donner pour lancer l'activité :

Vous allez avoir 5 minutes pour bien observer les cartes et vous en comprendre la logique. Puis nous allons les mélanger et les disposer face cachée. Vous allez ensuite devoir retrouver les paires.

Commentaires à destination de l'animateur

A l'avance : les cartes doivent pouvoir se différencier quand elles sont face cachée (le dos des cartes images et le dos des cartes mots doit être de couleur différente).

Nombre de séquences (phases de jeu) dans l'activité : 2

**1<sup>ère</sup> séquence**

Consignes à donner pour animer l'activité

Avant de commencer le jeu, on vous laisse 5 minutes pour bien observer ces cartes et en comprendre la logique. Attention, à la fin du temps nous allons mélanger ces cartes et les disposer face cachée.

Commentaires à destination de l'animateur :

Ne pas donner de réponses aux participants quant à la signification des mots et les laisser en discuter entre équipe.

**2<sup>ème</sup> séquence :**

Consignes à donner pour animer l'activité

Nous allons maintenant mélanger les cartes et les disposer face cachée.

A tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes en même temps (une 'mot', une 'image'). Si les deux cartes forment une paire, le participant les conserve et a le droit de rejouer. Si elles ne vont pas ensemble, il les retourne et c'est au tour d'un autre joueur.

Le joueur qui a collecté le plus de cartes-couples, a gagné la partie.

Commentaires à destination de l'animateur :

Vérifier que les paires que les joueurs tirent sont bonnes ou non.



## FICHE CONTACT

Nom de votre structure : Hors Pistes

Logo de votre structure :



Nom du/des contacts dans votre structure (les animateurs qui recevront les inscriptions pour l'activité proposée):

Lucie, Andrei, Theresa

Leur email personnel :

[lucie.pistes@gmail.com](mailto:lucie.pistes@gmail.com)

[andrei.pistes@gmail.com](mailto:andrei.pistes@gmail.com)

[theresa.pistes@gmail.com](mailto:theresa.pistes@gmail.com)

Leurs numéro(s) de téléphone :

09 52 86 00 44

**Kangourou Provence et ses partenaires vous remercient de votre participation et l'intérêt que vous portez à notre projet.**

**Vous pourrez retrouver votre activité sur le site à partir du 1<sup>er</sup> aout 2017**

**[www.langues-marseille.com](http://www.langues-marseille.com)**



Kangourou

PARCOURS  
le  
MONDE  
FACILITATEUR DE MOBILITÉ  
SUD EST

