

# « LANGUES, JEUNES ET EMPLOI »



## Fiche pédagogique

Titre de l'activité : JEU DE L'OIE EUROPEENNE

Nombre minimum et maximum de participants : de 2 à 15

Tranche d'âge des participants : 15 à 30

Nombre d'animateurs : 1/2

Activité en extérieur ou en intérieur : Ca peut être les deux..

Nombre de m<sup>2</sup> nécessaires: 5

Durée de l'activité : de 30min à 1h

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

Tables : \_\_\_\_

Paperboard : \_\_\_\_

Autres :

Chaises : \_\_\_\_

Crayons: \_\_\_\_

Tableau : \_\_\_\_

Ordinateurs: \_\_\_\_

Stylos : \_\_\_\_

Tablettes: \_\_\_\_

Objectif communicatif général de l'activité :

Les compétences mises à l'épreuve :

Compréhension orale

Compréhension écrite

Expression orale

Expression écrite

Objectifs spécifiques :

Vocabulaire

Culturel : ...

Grammaire : ...

Phonétique : ...

Autre :

## Déroulement de l'activité

### Description brève de l'activité :

Un jeu pour découvrir et tester vos connaissances sur l'Europe !

Plusieurs équipes s'affrontent sur des questions relatives à l'Europe. Elles évoluent sur une grande bâche au sol représentant l'Europe. Lorsque l'équipe répond correctement aux questions d'un pays elle remporte le pays. L'équipe gagnante est celle ayant remporté le plus de pays, répondant correctement aux questions.

Une activité qui va vous permettre d'apprendre avec une approche non formelle et amusante !

### **Préparation en amont**

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

Installer la bâche au sol, les dés, avoir les fiches avec les questions.

### **Démarrage de l'activité**

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

Bonjour et bienvenu. Nous allons jouer à un jeu qui va vous permettre d'apprendre plus sur l'Europe et tester les connaissances que vous possédez déjà de manière ludique et drôle. Pour commencer, veuillez-vous installer autour de la bâche. Nous allons former 3 équipes.

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

L'animateur veillera en constituant les équipes à mixer les personnalités extraverties et introverties.

#### Consignes à donner pour lancer l'activité:

Choisir un pays de départ. Lancer les dés et déplacez-vous sur la bâche. Une fois arrivée dans une capitale, répondez à une question pour obtenir le pays

#### Commentaires à destination de l'animateur

Pas de commentaires

Nombre de séquences (phases de jeu) dans l'activité : 1

**1<sup>ère</sup> séquence :**

Consignes à donner pour animer l'activité

Maintenant que vous avez lancé le des, déplacez-vous en fonction du nombre et répondez à la question que l'animateur va vous poser. Si vous répondez de façon correcte vous allez gagner le pays sur lequel vous avez décidé de bouger. Si la réponse est incorrecte, vous ne gagnez pas le pays et une autre équipe a la possibilité de vous prendre le pays.

Commentaires à destination de l'animateur :

Pas de commentaires



## FICHE CONTACT

Nom de votre structure : Parcours le monde Sud-Est

Logo de votre structure :



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

Nadine, Nethanel, Marta

Leur email personnel :

[nadine.mohamed@parcourslemonde.org](mailto:nadine.mohamed@parcourslemonde.org)

[volontaire.se3@parcourslemonde.org](mailto:volontaire.se3@parcourslemonde.org)

[volontaire.se1@parcourslemonde.org](mailto:volontaire.se1@parcourslemonde.org)

Leurs numéro(s) de téléphone :

0768897581

**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)

