



Game n

Game 4 all



*Identité personnelle
et logement*



Cofinancé par
l'Union européenne



Game n

<i>À travers la maison.....</i>	<i>3</i>
<i>Mime et devine</i>	<i>5</i>
<i>Chaise musicale.....</i>	<i>6</i>
<i>Jeu de rôle - Improvisation.....</i>	<i>7</i>
<i>Quizizz: Home Sweet Home</i>	<i>8</i>
<i>Quizizz: Room Quiz</i>	<i>9</i>
<i>Quizizz : Où est ma famille ?</i>	<i>10</i>



Nom	À travers la maison
Niveau	A1
PUBLIC	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	Les apprenants pourront identifier 70 mots autour du thème du logement Les apprenants pourront identifier 40 mots en lien avec les ustensiles de cuisine et les meubles de la maison
MATÉRIEL	Un plateau de jeu divisé selon les 5 pièces d'une maison. Chaque pièce est si possible, indépendante (comme un puzzle, cf. annexe). Des cartes avec des défis à relever en fonction des cases sur lesquelles tombent les apprenants (cf. annexe) : 20 cartes demandant d'écrire ou de dessiner 20 cartes demandant de parler 15 cartes demandant de bouger 23 cartes spéciales avec des défis adaptés aux différentes pièces de la maison 4 pions Les règles du jeu Un dé à 6 faces (3 faces marquées du chiffre 1, 2 faces marquées du chiffre 2, une face marquée du chiffre 3). Des feuilles de papier et des crayons



Nom	À travers la maison
DESCRIPTION	PRÉPARATION : Répartissez les apprenants en équipes de 2 ou 3 et distribuer un pion à chaque équipe. Placer les cartes défi sur la table en piles par catégorie (voix, mouvement, dessin). Laisser de côté les cartes spéciales qui seront ajoutées à chaque salle correspondante. Placer la salle « Entrée » sur la table et placer les cartes spéciales « entrée » à côté. Disposer les pions à l'extérieur, devant la porte d'entrée. COMMENCER LE JEU : Chaque équipe s'installe autour de la table. Définir l'équipe qui jouera en premier puis tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour les prochains groupes. JOUER : Un apprenant de la première équipe lance le dé et déplace son pion dans la case correspondante en fonction du chiffre indiqué sur le dé. L'apprenant tire une carte défi correspondant à sa case et lit les instructions qui se trouvent au verso. L'apprenant et son ou sa partenaire relèvent le défi ensemble, à moins que la carte n'indique le contraire (par exemple, « Faites deviner à votre partenaire... »). Une fois le défi relevé, l'équipe suivante joue, et ainsi de suite. Lorsqu'une équipe arrive au bout d'une pièce, elle tire une carte spéciale correspondant à cette pièce. Lorsqu'elle a relevé le défi, vous pouvez ajouter la salle suivante au plateau de jeu, à la manière d'un puzzle. Le jeu se termine lorsqu'une équipe atteint la dernière boîte, sur le lit, et complète la carte spéciale qui lui correspond.
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	• https://gameonproject.eu/media/complementary-material-stikers-fr.pdf • https://gameonproject.eu/media/complementary-material-cards-fr.pdf

Nom	Mime et devine
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants pourront identifier 8 mots autour du thème de la maison Les apprenants pourront identifier 40 mots en lien avec les ustensiles de cuisine et les meubles de la maison
MATÉRIEL	8 cartes avec les noms des différentes pièces de la maison. 5 noms d'objets sur chaque carte. N.B.: Si vous ne pouvez pas imprimer le matériel, vous pouvez également utiliser des feuilles de papier ou des post-it.
INSTRUCTIONS	PRÉPARATION : Placez les cartes dans un bol, un chapeau ou un sac. POUR COMMENCER : Divisez les apprenants en 3 équipes. JOUER : Demandez à la première équipe de piocher une carte. L'équipe a 60 secondes pour mimer et faire deviner aux autres équipes le mot principal indiqué sur la carte. S'il leur reste du temps, les participants peuvent mimer autant de mots bonus que possible. L'équipe qui devine le mot principal gagne 5 points, et 1 point pour chaque mot bonus. Les équipes se relaient jusqu'à ce que chaque apprenant ait au moins mimé deux fois.
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	https://gameonproject.eu/media/gameon-guess-the-mime-fr-1.pdf



Nom	Chaise musicale
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Compréhension orale : les apprenants pourront identifier 5 phrases pour se présenter. Expression orale : Les apprenants pourront donner 10 faits sur leur identité.
MATÉRIEL	Une pièce assez grande pour pouvoir bouger 1 chaise par participant
INSTRUCTIONS	PRÉPARATION : Placez les chaises en cercle dans la salle. Il doit y avoir une chaise par apprenant. COMMENCER LE JEU : Retirez votre chaise du cercle et allez vous placer au milieu. JOUER : La personne au centre (vous) doit donner un fait sur elle, tel que « J'ai deux frères » ou « Je vis avec un ami ». Toutes les personnes qui partagent cette caractéristique se lèvent de leur chaise. Lorsque la personne qui est milieu frappe dans ses mains, les autres personnes qui sont debout doivent trouver une nouvelle chaise. Attention, elles n'ont pas le droit de choisir une chaise voisine. Votre objectif est alors de trouver une chaise libre et de vous asseoir le plus rapidement possible. Comme il manque toujours une chaise, une nouvelle personne se retrouve au centre du cercle. Cet apprenant doit trouver un fait sur lui à partager et suivre le jeu tel qu'il a été décrit précédemment. Répétez l'activité jusqu'à ce que tout le monde partage quelque chose ou jusqu'à ce que vous estimiez que le groupe a suffisamment joué. DEBRIEF : Évoquez avec la classe de ce que cette activité vous a permis de faire : Elle a encouragé les apprenants à parler devant les autres ; Elle a permis au groupe de bouger et de s'amuser ; Elle a permis aux apprenants de partager des caractéristiques communes ; Elle a permis aux apprenants de s'entraîner à se présenter.

Nom	Jeu de rôle - Improvisation
Niveau	A2
PUBLIC CIBLE	Personnes migrantes apprenant une langue étrangère
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants sont capables d'identifier 30 mots sur le thème de l'identité et du logement. Les apprenants sont capables de poser 4 questions sur le thème de l'identité. Les apprenants peuvent poser 7 questions sur le thème du logement. Les apprenants améliorent leurs compétences en expression écrite, expression orale et compréhension écrite.
OUTILS	10 cartes de situations de dialogue impliquant différents contextes et personnages Vous pouvez imaginer d'autres situations et ajouter de nouvelles cartes.
INSTRUCTIONS	PRÉPARATION : Placez toutes les cartes face cachée sur la table ou placez-les dans un bol, un chapeau, où les participants ne peuvent pas voir ce qui est écrit. COMMENCER LE JEU : Divisez la classe en équipes de 2 ou 3 personnes (selon le nombre d'apprenants). Chaque équipe s'installe autour d'une table. Définissez qui joue en premier et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. JOUER : Chaque groupe pioche une carte du chapeau et doit improviser une courte scène de théâtre en respectant le scénario proposé par la carte. Laissez suffisamment de temps à chaque groupe pour préparer leurs dialogues et encouragez-les à faire preuve d'imagination pour créer la scène et à utiliser des images ou des objets s'ils le souhaitent. Les apprenants peuvent choisir d'écrire un petit dialogue pendant quelques minutes ou de travailler sur l'improvisation. Le défi est que la scène dure au moins 1 minute et demie. Un à un, les groupes jouent leur scène. Le public (le reste de la classe), sous votre direction, joue et essaie de deviner la situation (Qui sont les personnages ? Où sont-ils ? Que se passe-t-il pendant la scène ?). Le jeu se termine lorsque tous les groupes ont présenté leur scène et que le public a terminé son analyse. Applaudissements pour les participants !!! DEBRIEF : Discutez avec la classe de l'importance du jeu de rôle en tant que « pratique » des situations de la vie quotidienne pour les encourager à le faire également à l'extérieur. En ajoutant des éléments amusants au jeu, par exemple des vêtements, des accessoires, des images, etc., nous stimulons leur imagination et cela peut les aider à se sentir détendus et à s'amuser tout en apprenant. S'ils ont besoin d'aide pour créer le texte de leur petite scène, vous pouvez les aider. Ils peuvent également utiliser des dictionnaires ou tout autre élément dont ils ont besoin.
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	https://gameonproject.eu/media/Role-play_cards_FR.pdf

Nom	Quizizz: Home Sweet Home
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants seront capables de lire 10 questions sur la maison et leur routine quotidienne.
MATÉRIEL	Quiz en ligne, connexion internet, téléphone portable/tablette/ordinateur
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ	Il est intéressant pour les apprenants de jouer pendant le cours : ils joueront individuellement et tous en même temps. 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. 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. JOUER: En suivant les instructions de la plateforme, les enseignants commenceront les quiz un par un, où les étudiants auront 45 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, les apprenants recevront des points en fonction du temps qu'ils auront mis à répondre à la question. L'élève qui a le plus de points gagne.
CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU JEU	https://quizizz.com/admin/quiz/6447afbbbde568001eb55f90?source=quiz_share

Nom	Quizizz: Room Quiz
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants pourront renforcer le vocabulaire du logement en associant des actions ou des objets spécifiques aux bonnes pièces.
MATÉRIEL	Quiz en ligne, connexion internet, téléphone portable/tablette/ordinateur
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ	Il est intéressant pour les apprenants de jouer pendant le cours : ils joueront individuellement et tous en même temps. 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. 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. JOUER: En suivant les instructions de la plateforme, les enseignants commenceront les quiz un par un, où les étudiants auront 45 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, les apprenants recevront des points en fonction du temps qu'ils auront mis à répondre à la question. L'élève qui a le plus de points gagne.
CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU JEU	https://quizizz.com/admin/quiz/6481a17511d1e4001db30e77?source=quiz_share

Nom	Quizizz : Où est ma famille ?
Niveau	A1
PUBLIC CIBLE	Personnes étrangères qui apprennent une langue
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	Les apprenants pourront renforcer le vocabulaire du logement en associant les personnes aux pièces dans lesquelles elles se trouvent.
MATÉRIEL	Quiz en ligne, connexion internet, téléphone portable/tablette/ordinateur
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ	Il est intéressant pour les apprenants de jouer pendant le cours : ils joueront individuellement et tous en même temps. 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. 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. PLAY: En suivant les instructions de la plateforme, les enseignants commenceront les quiz un par un, où les étudiants auront 45 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, les apprenants recevront des points en fonction du temps qu'ils auront mis à répondre à la question. L'élève qui a le plus de points gagne.
CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU JEU	https://quizizz.com/admin/quiz/6481a02611d1e4001db30cb6?source=quiz_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.