

U3 - Activité 5 : Réalisation d'un jeu de l'oie (Etapas 1-4)

Ce que doivent faire les élèves :

Créer, pour les partenaires, un jeu de l'oie à partir des impressions et expériences vécues pendant la rencontre.

But de l'activité :

- Evaluer et mettre en commun les expériences vécues lors de la rencontre présentielle
- Communiquer aux partenaires les impressions et expériences vécues lors de la rencontre sous une forme ludique

Compétence langagière :

- Le lexique du jeu ; formuler des règles de manière simple à comprendre

Compétence interculturelle

- Jouer et observer le respect des règles
- Réfléchir sur les expériences faites lors de la rencontre, s'interroger et discuter

Compétence multimédia

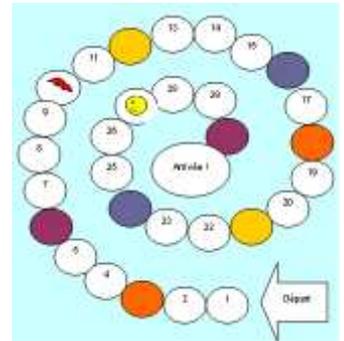
- Utiliser de PowerPoint, scanner des images

Étapes	Brève description	Matériel
<p>Étape 1 : Présentation de l'activité</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>🕒 10 Min.</p>	<p>Lieu : La classe</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation de l'activité dans son ensemble et les étapes ▪ Echanger les souvenirs et expériences de la rencontre ▪ Noter les commentaires sur une affiche murale 	<ul style="list-style-type: none"> • Programme de la rencontre • Feuille grand format (journal mural) • Photos, etc. de la rencontre
<p>Étape 2 : Transfert des résultats de l'étape 1 vers le jeu de l'oie</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>🕒 30 Min.</p>	<p>Lieu : La classe,</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distribution des feuilles cartes ▪ Répartir les expériences collectées précédemment en fonction des cartes du jeu ▪ Mise en commun de toutes les cartes 	<ul style="list-style-type: none"> • Photos étalées sur la table • Cartes modèles (exemple imprimé)
<p>Étape 3 : Préparer les cartes-jeu (version.ppt)</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM + L2</p> <p>😊😊😊 : LM + L2</p> <p>🕒 60 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Production d'un document power-point à partir des photos + texte choisis à l'étape précédente (scanner les photos, annoter les photos, couleurs de fond, etc.) – voir exemple 	<ul style="list-style-type: none"> • modèle PPT • photos originales ou numériques • 2 ordinateurs ou plus • scanner (selon besoin) • imprimante
<p>Étape 4 : Définir le déroulement du jeu et le décrire de manière simple à comprendre</p> <p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Lieu : La classe, la salle informatique</p> <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Négocier le déroulement du jeu ▪ Trouver une formulation claire et compréhensible pour les partenaires 	<p>Affiche</p> <p>Appareil photo</p> <p>Ordinateur (ppt)</p>
<p>Informers la classe partenaire de l'avancée des travaux</p>		<p>E-mail et fichier joint</p>

U3- Activité 5 : JEU DE L'OIE

Ce que doivent faire les élèves :

Créer, pour les partenaires (*l'un pour l'autre*), un jeu de l'oie à partir des impressions et expériences vécues pendant la rencontre.



But général :

- Evaluation et réflexion sur la rencontre présentielle
- Communiquer aux partenaires les impressions et expériences vécues lors de la rencontre sous une forme ludique.

U3 A5 : Étape 1 : Présentation de l'activité

Description

Lieu : La classe

Acteurs :

- L'enseignant et les élèves F

Interaction :

- Présentation de l'activité dans son ensemble et les étapes
- Echanger les souvenirs et expériences de la rencontre
- Noter les commentaires sur une affiche murale

Forme sociale de travail : plenum (toute la classe)

Contenus de communication :

- Présentation de l'activité dans sa globalité
- Collecter et échanger les impressions, les souvenirs, les expériences

Déroulement de l'activité :

Enseignant et élèves regardent ensemble le programme affiché au mur et les photos de la rencontre et échangent leurs souvenirs.

Ensuite, chaque élève choisit deux photos :

« ce qui m'a plu ... », « ce que j'ai moins aimé.... ». Ils présentent ensuite leurs photos aux autres élèves en justifiant leur choix. Leurs commentaires seront consignés sur une affiche murale.

Langues utilisées

☺ : LM

☺☺☺ : LM

Durée

🕒 10 Min.

Préparation

- Afficher le programme de la rencontre affiché au mur
- Imprimer les photos

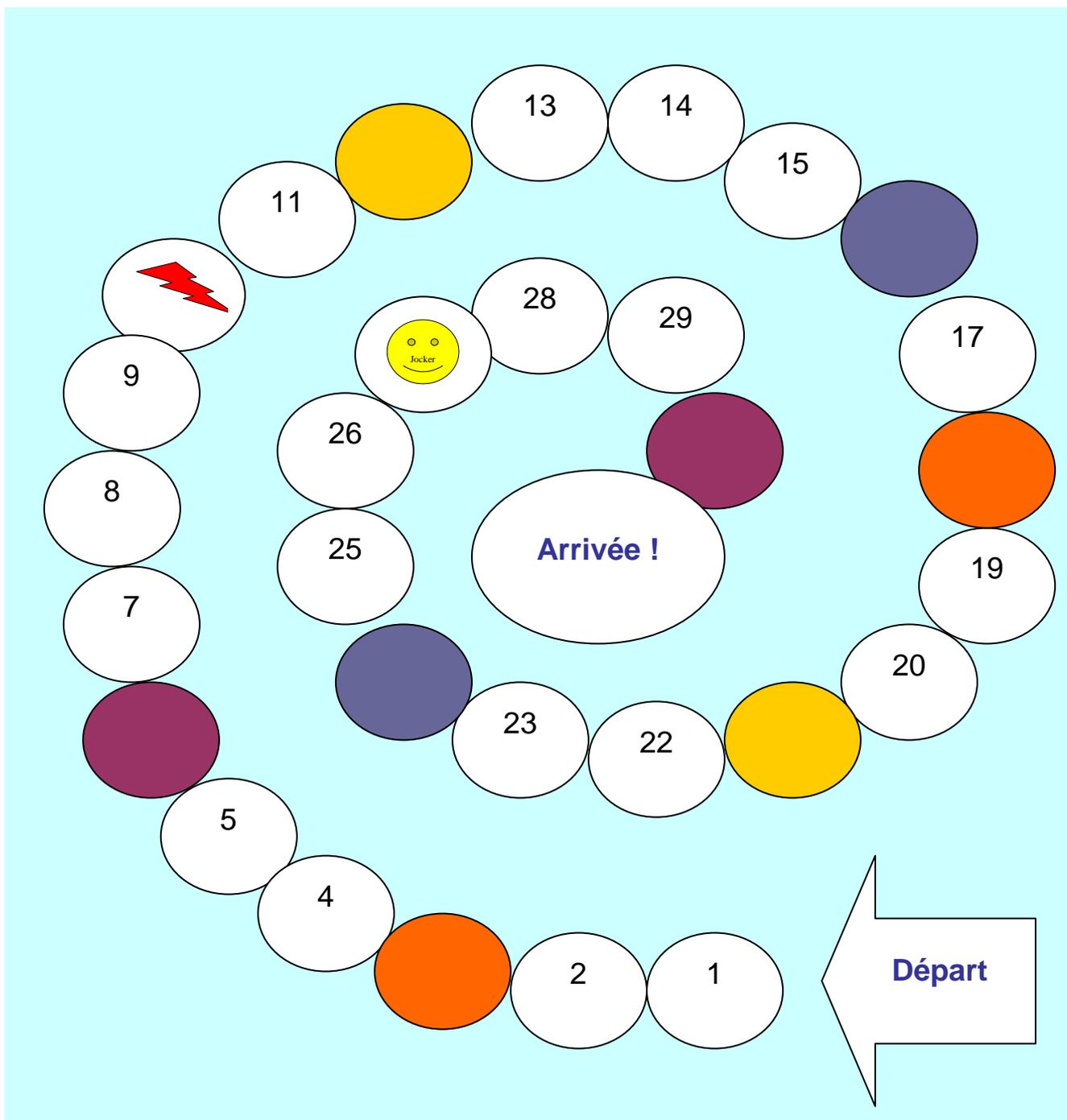
Matériel

Programme de la rencontre
Feuille grand format (journal mural)
Photos, etc. de la rencontre

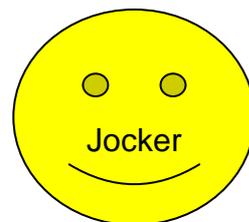
U3 A5 : Étape 2 : Transfert des résultats de l'étape 1 vers le jeu de l'oie	
<p>Description</p> <p>Lieu : la classe</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Interaction</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distribution des feuilles cartes ▪ Répartir les expériences collectées précédemment en fonction des cartes du jeu ▪ Mise en commun de toutes les cartes <p>Forme sociale de travail : plenum (la classe) et en binôme</p> <p>Contenus de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présentation des matrices de jeu (la planche de jeu, les cartes) ▪ Choisir les photos par catégorie de carte, etc. <p>Déroulement de l'activité</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 20 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Étaler les photos sur la table • Imprimer les modèles de carte <hr/> <p>Matériel</p> <p>Imprimer les Photos souvenirs, etc. de la rencontre</p>
U3 A5 : Étape 3 : Préparer les cartes-jeu (version.ppt)	
<p>Description</p> <p>Lieu : salle informatique</p> <p>Acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F + assistant multimédia <p>Forme sociale de travail : 2 groupes (en fonction du nombre d'ordinateurs)</p> <p>Interaction</p> <p>Les élèves en petits groupes élaborent les cartes allant avec le jeu de l'oie</p> <p>Déroulement de l'activité</p> <p>Les élèves préparent le matériel image avec l'ordinateur</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scanner les photos, les annoter, définir une couleur de fond, etc. ▪ Insérer les documents scannés dans un doc. PowerPoint ou Word ▪ Imprimer les cartes ▪ Présenter les cartes à l'ensemble de la classe et les afficher au mur <p>Voir exemple : PowerPoint avec les cartes événement „à refaire“</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 60 Min.</p> <hr/> <p>Préparation</p> <p>- Créer un fichier avec les documents-type, power-point, photos etc.</p> <p>- Imprimer les exemples power-point</p> <hr/> <p>Matériel</p> <p>2 ordinateurs ou plus scanner (selon besoin) imprimante</p>

U3 A5 : Étape 4 : Définir le déroulement du jeu et le décrire de manière simple à comprendre	
<p>Description</p> <p>Lieu : la salle informatique</p> <p>Acteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignant et les élèves F <p>Forme sociale de travail : plenum puis 2 groupes</p> <p>Contenus de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propositions et négociation du déroulement du jeu ▪ Formuler des règles du jeu le plus clairement possible ; inscrire les règles sur une affiche <p>Interaction :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Négocier le déroulement du jeu ▪ Trouver une formulation claire et compréhensible pour les partenaires <p>Déroulement de l'activité :</p> <p>En plenum (toute la classe) : les élèves donnent des idées de déroulement du jeu (que doivent faire les joueurs lorsqu'ils tombent sur une carte-jeu ?). En petits groupes : Après s'être mis d'accord globalement sur le déroulement du jeu, en deux groupes, ils vont formuler les règles du jeu de manière simple et facile à comprendre.</p> <p>Tout le groupe : Ils se présentent mutuellement leurs résultats et conviennent de la version finale.</p> <p>Remarque : l'enseignant photographie la version finale des règles du jeu ; les différents documents power-point avec les cartes-jeu préparées par les élèves à l'étape suivante, doivent être rassemblés dans un document unique auquel sera rajouté les règles du jeu.</p>	<p>Langues utilisées</p> <p>😊 : LM</p> <p>😊😊😊 : LM</p> <p>Durée</p> <p>🕒 45 Min.</p>
	<p>Préparation</p> <p>Planche de jeu</p>
	<p>Matériel</p> <p>Affiche</p> <p>Appareil photo</p> <p>Ordinateur (ppt)</p>

JEU DE L'OIE



Cartes à tirer pour le jeu de l'oie



À refaire

Plus souvent

Plus jamais

Événement

À refaire

Plus souvent

Plus jamais

Événement

À refaire

Plus souvent

Plus jamais

Événement

Exemple de carte power-point pour jeu de l'oie

