



SCHOOL-SCOUT.DE

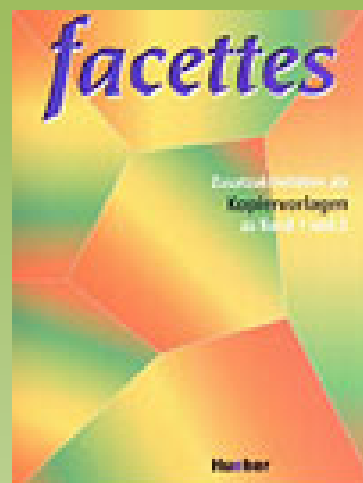
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*facettes 1+2: Zusatzaktivitäten als Kopiervorlagen zu Band 1
und 2*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



AVANT-PROPOS	4
TABLEAU DES CONTENUS	6
<i>facettes 1</i>	8
<i>facettes 2</i>	22
FICHES PHOTOCOPIABLES	37

Avant – propos

Parce qu'elle détourne l'attention de l'apprenant de la pure intention d'apprendre, parce qu'elle introduit le plaisir et l'émotionnel, composantes essentielles de l'apprentissage, l'activité ludique est devenue un élément indispensable de la didactique des langues. Le jeu, de plus, parce qu'il met en scène un espace d'apprentissage autonome (retrait de l'enseignant), renforce l'interaction (solidarité/compétition) et la communication entre les apprenants et se révèle donc par là comme très bénéfique à la dynamique de groupe. Mais l'intérêt didactique du jeu dans l'enseignement d'une langue étrangère n'est plus à démontrer. C'est donc à une partie de langage et de plaisir que voudrait vous convier ce manuel.

Ce recueil d'activités s'adresse aux enseignants utilisateurs de *facettes 1* et *facettes 2* à qui il propose pour chaque leçon (exceptée la première leçon de *facettes 1* dont la brièveté justifie une seule activité) deux activités ludiques supplémentaires pour exercer, réutiliser, ancrer les acquis et solliciter, dans des contextes nouveaux et variés, les différentes compétences des apprenants en les entraînant à la production et à la compréhension orales et écrites. Nous avons préféré utiliser les termes de *participant* et de *joueur* à celui d'*apprenant* pour bien souligner le changement de perspective impliqué par le jeu.

Notre objectif est de fournir un matériel d'accompagnement, parfaitement adapté à la progression de *facettes* et donc immédiatement utilisable par les enseignants et ce, au fil des leçons. Les activités proposées ne nécessitent ni connaissances hors manuel de la part du participant ni manipulation supplémentaire de la part de l'enseignant. Dans les très rares cas, où un mot utilisé dans un jeu n'aurait pas été introduit au préalable dans *facettes* et ne serait donc pas immédiatement décodable par l'apprenant, nous le signalons dans le descriptif du jeu, de façon à permettre à l'enseignant le repérage immédiat des éléments qui pourraient être inconnus des participants.

Nous avons, par désir de clarté, choisi une désignation simple des activités, retenant lorsque le jeu se réfère à un jeu classique la dénomination usuelle, par exemple le jeu des 7 familles, le pouilleux, les dominos etc. Nous avons également opté pour des règles simples afin de permettre une compréhension rapide du jeu (exception faite de l'activité 42 où les règles plus « sinueuses » correspondent à l'intention de créer un certain mystère autour de ce jeu dit de divination).

Les enseignants trouveront dans ce manuel une grande variété d'activités : jeux ouverts (sans solution imposée), jeux fermés, jeux de rôles, jeux de cartes, jeux de concentration, de compétition, de solidarité etc. Toutes ont pour but de favoriser la prise de parole, l'interaction et la communication dans le groupe.

Des activités courtes, légères (échauffement, mise en train, concentration) alternent avec des activités plus complexes, plus longues ce qui accroît la variété et permet de moduler le temps imparti aux activités ludiques dans le cours.

Nous proposons également, au même rythme que les deux manuels, des jeux de révision plus générale – signalant ici, tout comme *facettes* par ses bilans – notre volonté de marquer les différentes étapes de l'apprentissage.

Cet ouvrage est composé de deux parties bien distinctes :

1. Présentation des différents jeux et énumération des règles

Dans cette première partie, nous avons, pour chaque jeu/activité, établi une fiche descriptive (type d'activité, objectifs, temps imparti, matériel nécessaire etc.) et précisé les modalités de son déroulement. La durée proposée pour chaque activité n'a bien sûr qu'une valeur indicative, le niveau et la taille du groupe jouant ici un rôle déterminant.

Nous avons aussi indiqué lorsque cela était utile les outils nécessaires à la réalisation de certains jeux. Nous conseillons de partir à chaque fois que cela est possible d'une démonstration concrète de l'activité pour en expliquer le déroulement aux participants.

Nous avons également, de temps en temps, montré des possibilités de prolongement ou de variation, dans le but d'une part de faciliter l'adaptation du jeu au niveau des différents groupes d'apprenants et d'autre part d'ouvrir des voies vers d'autres activités divertissantes et efficaces, peut-être parfois plus insolites.

L'aspect « compétition » des jeux, qui ajoute sans aucun doute un élément de suspense à l'activité, peut toujours être mis en valeur ou amoindri, selon le profil du groupe et de l'enseignant.

2. Fiches d'activités photocopiables

Dans cette deuxième partie se trouvent les fiches à photocopier dont le numéro renvoie directement à la description du jeu correspondante dans la première partie, identifiée par le même numéro.

Nous vous souhaitons à vous et à vos participants bien du plaisir !

L'auteure et la rédaction

TABLEAU DES CONTENUS

facettes 1

Leç.	N°	Titre	Type d'activité	Objet	Page
1	1	On fait connaissance !	Jeu de concentration	Prendre contact	8
2	2	Moi aussi !	Jeu de rôles	Se présenter	8
	3	J'épelle, tu épelles...	Jeu de lettres	Epeler ; le e muet	9
3	4	J'aime, je n'aime pas... Et toi ?	Mémory	Parler de ses goûts	10
	5	Dominos des verbes réguliers	Dominos	Conjuguer les verbes	10
4	6	Perdu en ville...	Demande d'informations	S'orienter	11
	7	Sur le canapé, il y a...	Jeu des différences	Les prépositions	12
5	8	Je voudrais...	Jeu des familles	Acheter	12
	9	Loto des nombres	Loto	Les nombres de 0 à 99	13
6	10	Emplois du temps	Jeu de rôles	Se donner rendez-vous	14
	11	Qu'est-ce qu'il fait dans la vie ?	Pantomime	Les professions	14
1-6	12	Tour d'horizon	Jeu de l'oie	Révisions	15
7	13	Après la pluie, le beau temps !	Mémory	Parler du temps	15
	14	Je suis allé(e)...	Activité grammaticale	Le passé composé (I)	16
8	15	Qu'est-ce que vous avez fait ?	Récit-mémory	Le passé composé (II)	17
	16	Mon, ton, son... ?	Activité grammaticale	Les possessifs	17
9	17	Qu'est-ce que vous prenez... ?	Jeu des familles	Passer une commande	18
	18	On les mange vivantes !	Jeu du flic-flac	Les pronoms (COD)	19
10	19	Vous avez vu quelqu'un ?	Jeu du pouilleux	La négation	19
	20	Vie privée, vie publique	Activité lexicale	Vocabulaire de la leçon	20
1-10	21	facettes-poursuit	Trivial poursuit	Révision générale	21

facettes 2

Leç.	N°	Titre	Type d'activité	Objet	Page
1	22	Les autres et moi	Interview	Reprendre contact	22
	23	Présentations fantaisistes	Jeu de concentration	Verbes pronominaux	22
2	24	La France au superlatif	Quiz (avec solutions)	Le superlatif, civilisation	23
	25	Quelle voiture choisir?	Jeu des différences	Le comparatif	24
3	26	Offrez-lui des fleurs !	Activité grammaticale	Les pronoms (COI)	24
	27	Oui ! Non ! Oui, mais...	Jeu de rôles	Prendre position	25
4	28	Quand j'avais 12 ans...	Jeu de l'oie communicatif	L'imparfait	26
	29	Comment faites-vous...?	Activité lexicale et grammaticale	Vocabulaire de la leçon et adverbess de manière	26
5	30	Trois vies en désordre	Textes-puzzles	Les temps du passé	27
	31	Pourquoi ? Parce que...	Ecriture dirigée	Les temps du passé	28
1-5	32	Tour d'horizon	Jeu de l'oie	Révisions	28
6	33	La cigale et la fourmi	Dialogues guidés	Reproches et justifications	29
	34	<i>En</i> ou <i>y</i> , il faut choisir !	Questions/Réponses	Les pronoms <i>en</i> et <i>y</i>	30
7	35	Où est passé...?	Jeu de kim	Les noms d'animaux	30
	36	Avec des <i>si</i> ...	Activité grammaticale	Formuler des hypothèses	31
8	37	Les joies du dictionnaire	Production écrite	Compréhension, lecture	32
	38	Histoire de vélos	Texte-Puzzle	Indicateurs temporels et temps du passé	32
9	39	Docteur, faites quelque chose !	Dialogue guidé	Le subjonctif	33
	40	Attention relaxation !	BD-Puzzle	Vie quotidienne, relaxation, les temps du passé	34
10	41	Champion d'Europe	Quiz sur l'Europe	Les adjectifs de nationalité	34
	42	Chez la voyante	Jeu de rôles	Le futur	35
1-10	43	<i>facettes</i> -poursuit	Trivial poursuit	Révision générale	36

1 On fait connaissance !

Quand :	à la fin de la leçon 1
Type d'activité :	jeu de concentration
Objectifs :	prendre contact, dire son nom
Contenus :	présentations (nom), le pronom personnel <i>je</i> , quelques nombres
Outils :	<i>je suis, je m'appelle, j'appelle le Numéro..., les nombres de 0 à 12</i>
Durée :	5 à 10 minutes
Modalité :	en groupe entier
Préparation :	une photocopie par groupe des numéros p. 38, à découper

Déroulement

Les participants sont assis en cercle autour de la table. Chaque participant reçoit un numéro qu'il pose devant lui sur la table, bien visible pour les autres.

Si le groupe compte plus de 12 participants, on peut compléter la série des fiches par *1a, 2a, 3a, 4a* etc.

L'enseignant ouvre le jeu, appelle un numéro en disant par exemple : « J'appelle le *Numéro 3.* »
Le numéro appelé se présente : « Je suis le numéro 3 et je m'appelle... »

Puis il appelle un autre numéro, lequel procède de la même manière et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque participant ait été appelé.

Consigne pour forcer l'attention et ajouter du suspense

1. Un numéro (c'est-à-dire une personne) ne peut être appelé deux fois !
2. Lorsque tous les participants se sont présentés, on refait le chemin à l'envers : le dernier participant appelle le numéro de la personne qui l'avait appelé en dernier. La dernière personne à être appelée devrait être l'enseignant.

N. B : les nombres de 0 à 12 sont connus grâce à l'activité 2 p. 10.

LEÇON 2

2 Moi aussi !

Quand :	après les pronoms toniques p. 15
Type d'activité :	jeu de rôles
Objectifs :	saluer, se présenter
Contenus :	professions, pronoms personnels sujet, pronoms toniques
Outils :	<i>bonjour, je suis, je m'appelle, j'habite, et vous ?, moi aussi, lui aussi, elle aussi</i>
Durée :	5 à 10 minutes
Modalité :	en groupe entier
Préparation :	une photocopie des cartes de visite p. 39, à découper

Déroulement

Chaque participant reçoit une carte de visite et prend connaissance de sa nouvelle identité. Muni de cette carte, il part ensuite à la recherche d'une personne du cours qui a un point commun avec lui. Le point commun peut être le nom, le prénom, la ville, la rue ou la profession.

Pour cela, il choisit une personne du groupe à laquelle il se présente à l'aide des informations contenues sur sa fiche. L'autre se présente ensuite à son tour. Si les deux personnes ne trouvent aucun point commun, elles repartent chacune de leur côté jusqu'à ce que le but soit atteint.

Deux personnes qui ont découvert leur point commun restent ensemble et pourront à la fin se présenter en nommant le point qui les a réunies selon le modèle :

- *J'habite à Lyon.*
- *Moi aussi.*

Remarques

Nous avons retenu un certain nombre de prénoms mixtes pour pouvoir adapter plus facilement ce jeu à un nombre de participants féminins ou masculins variable.

Trois cartes présentent un même point commun (profession *architecte*) pour permettre de former un groupe de trois pour un groupe impair. Nous proposons donc 19 cartes de visite.

Quelques professions, faciles à identifier par le germanophone ont été ajoutées : fleuriste, masseur, actrice (cf. Juliette Binoche dans la page d'entrée), biologiste et reporter.

3 J'épelle, tu épelles...

Quand :	après l'activité 4 p. 17
Type d'activité :	jeu de lettres
Objectifs :	épeler un mot, sensibiliser au <i>e muet</i>
Contenus :	l'alphabet, le <i>e muet</i> , vocabulaire de la leçon
Durée :	10 minutes
Modalité :	en groupes de 3 à 4 participants
Préparation :	une photocopie de la fiche p. 40-41, à découper

Déroulement

Après avoir formé les groupes, l'enseignant remet à l'une des personnes du groupe, une série de mots (qui sont posés en tas sur la table, non visibles pour les participants) et à chacun des trois autres participants, une série de lettres.

La personne qui n'a pas reçu de lettres commence et tire un premier mot qu'elle doit alors épeler aux autres joueurs du groupe. Ceux-ci doivent former le mot avec les lettres à leur disposition.

Le nombre de mots à épeler varie en fonction de la taille des groupes. Pour un groupe de quatre par exemple, chaque participant épellera 4 mots avant de changer de rôle. Après avoir formé un mot, les trois autres participants doivent remettre dans le jeu les lettres de ce mot avant de continuer.

Variante

Le joueur qui devine le mot le premier avant que celui-ci ait été épélé en entier, marque un point.

4 J'aime, je n'aime pas... Et toi ?

Quand :	après l'activité 3 p. 21
Type d'activité :	memory, dialogue guidé
Objectifs :	parler de ses goûts, confronter ses goûts à ceux d'autrui
Contenus :	présent des verbes en -er, l'article défini, la négation
Outils :	<i>J'aime... Je n'aime pas... Et toi ? Et vous ? Moi aussi. / Moi pas. Moi non plus. / Moi si.</i>
Durée :	15 minutes
Modalité :	en groupes de 2 à 3 joueurs
Préparation :	deux photocopies par groupe de la page 42, à découper et à coller éventuellement sur un carton

Déroulement

Comme pour le jeu de memory classique, les cartes sont étalées sur la table, le dessin n'étant pas visible. Le but du jeu est de réunir le plus de paires possibles. Il faut pour cela faire preuve de concentration et mémoriser les cartes qui ont été retournées.

Le premier joueur (A) retourne par exemple la carte *cinéma* et dit : « J'aime le cinéma. » Puis il demande à son partenaire : « Et toi ? » Celui-ci (B) retourne à son tour une carte et répond en fonction de la carte qu'il vient de retourner :

- si le dessin est le même, il dit : « Moi aussi. » et il ramasse les deux cartes.
- si le dessin est différent, il dit : « Moi pas. » et les deux cartes sont remises dans le jeu.

C'est alors au joueur B de retourner une nouvelle carte et au joueur A (ou C si le jeu se fait en groupe de 3) de répondre en cherchant à former une nouvelle paire. Le sens du jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui retourne la première carte peut choisir entre les structures *J'aime* ou *Je n'aime pas*. C'est au joueur qui retourne la deuxième carte d'adapter sa réponse.

J'aime entraîne la réponse *Moi aussi* ou *Moi pas*.

Je n'aime pas entraîne la réponse *Moi non plus* ou *Moi si*.

Le gagnant est celui qui a réussi à découvrir le plus de paires et a donc ramassé le plus de cartes.

5 Dominos des verbes réguliers

Quand :	après les verbes en -er p. 22
Type d'activité :	dominos
Objectifs :	exercer la conjugaison au présent des verbes en -er
Contenus :	habiter, aimer, chercher, parler, détester au présent de l'indicatif
Durée :	10 minutes environ
Modalité :	en tandems ou en groupes de trois
Préparation :	une photocopie des dominos p. 43 par groupe, à découper (collés sur un carton, les dominos seront plus solides)



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*facettes 1+2: Zusatzaktivitäten als Kopiervorlagen zu Band 1
und 2*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

