



SCHOOL-SCOUT.DE

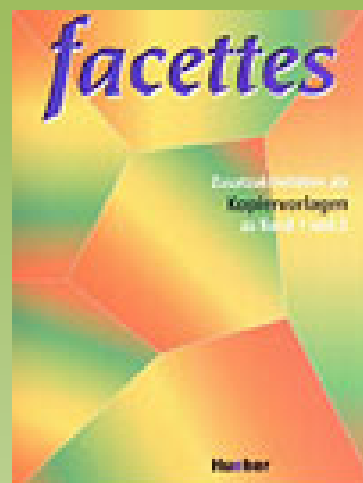
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

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

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



facettes

Zusatzaktivitäten
als Kopiervorlagen
zu Band 1 und 2

Nicole Laudut

Max Hueber Verlag

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



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

