

a-A d!N

Apprentissage des langues d'origine à travers des approches artistiques et innovantes

Le jeu du voyage

Un jeu de mémoire et de créativité où les joueurs ajoutent à tour de rôle des éléments à une liste de voyage. Le premier joueur commence par dire « Je pars en voyage et j'emmène... » et nomme un objet. Chaque joueur doit se souvenir des éléments précédents avant d'ajouter le sien. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur oublie un élément, ce qui en fait un moyen amusant d'exercer la mémoire et le séquençage !



À PROPOS D'ALADIN

NOM DU PROJET

Apprentissage des langues d'origine à travers des approches artistiques et innovantes

N° DU PROJET

KA210-ADU-239BA964

COORDINATRICE

COTA ONG (France)

ORGANISATIONS PARTENAIRES

Comparative Research Network e. V. (Allemagne)

KOOPKULTUR e.V. (Allemagne)

SINDIANE (France)



Le « Manuel des méthodes ALADIN » a été développé dans le cadre du projet Erasmus+ KA210-ADU intitulé « Apprentissage de la langue d'origine par l'art et l'innovation didactique » (acronyme ALADIN) (Projet n° KA210-ADU-4990C600) et est sous licence Creative Commons.



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent cependant que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA).
Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Jeu du Voyage

a-AQ!N

Profil des participants : enfants de 4 à 14 ans

Nombre maximum de participants : 2 -10 participants

Durée de l'activité : 15-20 minutes

Matériel : Aucun, éventuellement du papier à dessin, des stylos et des crayons

Compétences linguistiques : Mémoire, construction de phrases, raisonnement logique, expression orale et prononciation, écoute

Autres compétences : Interaction sociale, pensée créative - trouver des mots nouveaux et pertinents demande de l'imagination.

Niveaux : De A1 à B1

Développé par / Origine / Langue originale : Sindiane/Arabe

Activité étape par étape

Étape 1 : Présentation du jeu

- Rassemblez les joueurs et expliquez-leur les règles du jeu.
- Dites-leur qu'ils vont partir en voyage (par exemple, en camping) et qu'ils doivent dresser la liste des objets qu'ils emporteront avec eux.
- Chaque joueur doit se souvenir et répéter tous les objets précédents avant d'ajouter les siens.

Étape 2 : Commencer le jeu

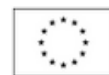
- Le premier joueur commence par dire :
« Je vais faire une excursion au camping et j'emporterai... (par exemple, une tasse) ».
- Le deuxième joueur répète la phrase précédente et ajoute un autre élément :
« Je vais faire un tour au camping et je vais prendre une tasse et une assiette ».
- Le troisième joueur fait de même en ajoutant un nouvel élément :

Le troisième joueur fait de même en ajoutant un nouvel élément : « Je vais faire un voyage au camping et je vais prendre une tasse, une assiette et une cuillère ».

Étape 3 : Poursuivre la séquence

Chaque joueur doit se rappeler et répéter tous les éléments précédents dans le bon ordre avant d'en ajouter un nouveau.

Si un joueur oublie un élément ou ne parvient pas à se souvenir correctement de la séquence, il est éliminé ou peut recevoir de l'aide, selon le niveau du groupe.



Activité étape par étape

Étape 4 : Encourager la créativité

- Encouragez les joueurs à faire preuve de créativité en ce qui concerne les objets qu'ils emportent en voyage. Ils peuvent choisir des objets réalistes ou même imaginatifs, en fonction de leur âge et de leur niveau de langue.
- Exemples d'objets possibles : Une fourchette, un couteau, un oreiller, une couverture, une corde, un fil, un appareil photo, une lampe de chevet, un pansement...

Étape 5 : Fin du jeu

- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse pas ajouter un nouvel élément ou fasse une erreur en répétant la liste.
- Le dernier joueur encore en lice qui se souvient correctement d'un objet et l'ajoute est le gagnant.
- Si vous jouez de manière non compétitive, le jeu peut se terminer lorsque tous les joueurs ont eu plusieurs tours et que la liste devient trop longue pour être mémorisée.



Activité étape par étape

6. Intégrez la création visuelle dans l'exercice. Vous pouvez par exemple

a) « Dessinez votre sac de voyage »

- Lorsque les élèves ajoutent un élément à la liste, ils doivent dessiner l'objet dans leur « sac de voyage » sur une feuille de papier.
- À la fin du jeu, chaque élève aura une représentation visuelle de toutes les choses qu'il emporte dans son voyage.

Encouragez les élèves à inscrire sur leurs dessins le nom de l'objet dans la langue cible.

Objectif linguistique :

- Développement du vocabulaire (noms d'objets, adjectifs, couleurs)
- Pratique de l'écriture (étiquetage et description d'objets)

b) « Créer une affiche de voyage »

- Après avoir joué au jeu, demandez aux élèves de créer une affiche de voyage.

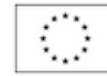
Ils peuvent y inclure des dessins des objets qu'ils ont sélectionnés, une scène de fond (par exemple, un camping, un désert ou l'espace) et un court paragraphe sur leur aventure.

- Encouragez-les à utiliser des phrases complètes dans la langue cible pour décrire ce qu'ils ont emporté et pourquoi.

Objectif linguistique :

Structure de la phrase (par exemple, « J'emporte une lampe de poche parce qu'elle m'aide à voir la nuit »).

Maîtrise de l'écriture et narration



Activité étape par étape

c) Défi « Devinez l'objet » - Dessin

- Au lieu de dire l'objet à voix haute, le joueur dessine ce qu'il emporte en voyage.
- Les autres joueurs doivent deviner le mot dans la langue cible avant qu'il ne soit ajouté à la liste.

Cette variante encourage la pensée visuelle et la mémorisation de la langue.

Objectif linguistique :

- Exercice d'expression orale (deviner et décrire des objets)
- Reconnaissance du vocabulaire visuel

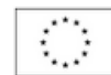
d) « Aventure en bande dessinée »

Après le jeu, demandez aux élèves de transformer leur expérience de voyage en une courte bande dessinée.

- Chaque image doit illustrer une partie de leur voyage, avec des bulles contenant des phrases dans la langue cible.
- Ils peuvent décrire ce qu'ils ont emporté, pourquoi ils en ont besoin et ce qui se passe pendant le voyage.

Objectif linguistique :

- Récit créatif et écriture de dialogues
- Grammaire et construction de phrases



Activité pas à pas

Variante pour les apprenants plus avancés et les autres groupes d'âge :

A2-B1 :

- Au lieu de dire « je prendrai je prendrai avec moi... », vous pouvez faire des phrases plus compliquées en utilisant le conditionnel et les adjectifs possessifs : « Si je partais en voyage, j'emporterais mon.... »
- Les autres joueurs doivent deviner le mot dans la langue cible avant qu'il ne soit ajouté à la liste.

Cette variante encourage la pensée visuelle et la mémorisation de la langue.

B1-C1 (pour adolescents, jeunes et adultes) :

- Vous pouvez également utiliser cette activité comme introduction pour lancer une session de conversation sur ce qu'est un « objet migrateur ». Vous pouvez faire appel aux souvenirs des participants, aux objets qu'ils possèdent et qui sont importants pour eux (articles sur les voyages, les objets migrants : <https://marsactu.fr/la-bible-de-seta-un-objet-migrateur-trouve-refuge-a-la-vieille-charite>)
- Si vous travaillez avec des personnes ayant un parcours ou histoire de migration, vous pouvez vous concentrer sur les objets qu'elles ont apportés avec elles. Demandez-leur de faire des photos, montrez-les les uns aux autres.
- Pour des personnes dont la famille a une histoire de migration, les apprenants peuvent penser à un objet que leurs parents ou grands-parents ont ou avaient et qu'ils ont apporté avec eux. Vous pouvez éventuellement leur dire de demander à leurs familles de raconter l'histoire de ces objets.

Soyez conscient que le sujet peut être sensible pour certains. Demandez-leur à l'avance s'ils acceptent de participer à cette version avancée de l'exercice.



S'adapter aux niveaux de compétence linguistique

- Pour les débutants, permettez aux élèves d'utiliser des aides visuelles ou fournissez-leur une banque de mots d'articles possibles.
- Pour les apprenants plus avancés, demandez-leur d'ajouter des détails descriptifs sur leurs objets (par exemple, « Je prendrai un sac de couchage chaud et confortable »).

Encourager la participation active

- Utilisez des gestes, des expressions faciales ou des objets de la vie réelle pour faire participer les jeunes élèves.
- Permettez aux élèves de jouer ou de mimer leurs objets pour rendre le jeu plus interactif.

Utiliser des variations thématiques

- Changez le cadre du voyage (par exemple, un voyage dans l'espace, une aventure dans la jungle, la visite d'un château).
- Exiger des élèves qu'ils ne choisissent que des objets commençant par une lettre spécifique ou appartenant à une certaine catégorie (par exemple, nourriture, outils, vêtements).
- Fournir une aide aux apprenants en difficulté
- Écrivez la liste au tableau au fur et à mesure que les élèves ajoutent des éléments pour les aider à suivre.
- Répétez la liste avec toute la classe avant chaque nouveau tour pour renforcer la mémoire.



Faire de cette activité un travail d'équipe

- Répartissez les élèves en petits groupes pour qu'ils collaborent et rappellent ensemble la liste avant d'ajouter un élément.
- Permettre aux élèves d'appeler un ami pour obtenir de l'aide s'ils oublient un élément.

Utiliser la technologie pour l'apprentissage à distance

- Réalisez le jeu par vidéoconférence en demandant à chaque élève de dire son rôle à haute voix.
- Utilisez des flashcards numériques ou des documents collaboratifs qui permettent aux élèves de voir et d'établir la liste ensemble.
- Incorporer un exercice d'écriture
- Après le jeu, demandez aux élèves d'écrire la liste complète des objets et de les utiliser dans une histoire créative.
- Demandez-leur d'illustrer les objets qu'ils ont choisis et de rédiger une brève description dans leur langue cible.



Adaptation/Application :

Pour les jeunes joueurs :

- Utilisez des supports visuels tels que des flashcards ou des dessins pour aider les enfants à se souvenir des éléments.
- Limitez le nombre de mots dont ils doivent se souvenir (par exemple, seulement les trois derniers éléments).

Pour les joueurs plus âgés :

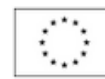
- Ajoutez une règle selon laquelle les objets doivent suivre un thème (par exemple, uniquement de la nourriture, uniquement du matériel de camping, uniquement des objets commençant par la lettre « B »).
- Introduisez une limite de temps pour se souvenir de la liste.

Pour les personnes ayant un niveau de langue plus avancé :

- Encouragez les joueurs à décrire l'objet qu'ils ajoutent. Par exemple : « J'apporte un sac de couchage, qui me tiendra chaud la nuit ».

Pour l'apprentissage en ligne ou à distance :

- Jouez en utilisant un appel vidéo ou une application de messagerie. Chaque joueur tape ou dit sa phrase dans l'ordre.
- Utilisez des flashcards numériques ou des images pour faciliter la mémorisation.



Défis :

Mémorisation difficile

- Les jeunes apprenants ou les débutants peuvent avoir du mal à se souvenir de la séquence complète des éléments, ce qui rend le jeu difficile à soutenir.
- Certains élèves peuvent perdre leur intérêt si la liste devient trop longue ou trop complexe.

Participation inégale

- Les élèves plus confiants ou plus avancés peuvent dominer le jeu, tandis que les élèves timides ou en difficulté peuvent hésiter à participer.
- Certains élèves peuvent avoir besoin de plus de temps pour se souvenir des éléments, ce qui peut ralentir le jeu.

Barrières linguistiques

- Si le jeu se déroule dans une deuxième langue, certains élèves peuvent ne pas connaître suffisamment de vocabulaire pour ajouter de nouveaux éléments en toute confiance.
- Les difficultés de prononciation peuvent empêcher les autres de comprendre les mots répétés.

Perturbations et désengagement

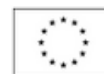
- Si le jeu dure trop longtemps, les élèves peuvent se déconcentrer ou s'agiter.
- Les joueurs qui oublient un objet ou commettent une erreur au début du jeu peuvent se sentir découragés et se désengager.

Difficultés liées à l'apprentissage en ligne ou à distance

- Dans les environnements virtuels, les problèmes de décalage ou de connectivité peuvent perturber le déroulement du jeu.
- En l'absence d'interaction physique, les élèves peuvent avoir du mal à rester engagés ou à se souvenir de la séquence.

Gestion de grands groupes

- Avec plus de joueurs, la liste des éléments devient plus difficile à mémoriser, ce qui augmente les risques d'erreurs.
- Il peut être difficile pour l'enseignant de s'assurer que tous les élèves ont le même tour de parole



Solutions pour surmonter les défis

- Pour les difficultés de mémorisation : Utilisez des aides visuelles, répétez la liste en classe ou permettez aux élèves de prendre des notes.
- En cas de participation inégale : Encouragez le travail d'équipe en jouant à deux ou en petits groupes.
- En cas de barrières linguistiques : Fournir une banque de mots ou permettre aux élèves de décrire les objets par des gestes.
- Pour les problèmes de participation : Fixez une limite de temps, changez le thème ou utilisez un élément compétitif (par exemple, l'attribution de points).
- Pour l'apprentissage en ligne : Utilisez des messages de chat ou un document collaboratif dans lequel les élèves peuvent ajouter leurs mots.

Références et ressources externes pour l'arabe

- Listes de vocabulaire arabe par thème : Desert-Sky fournit des listes de vocabulaire complètes organisées par thèmes, y compris l'arabe standard moderne et l'arabe égyptien. Ces listes peuvent être utilisées pour introduire de nouveaux mots pendant le jeu : <https://arabic.desert-sky.net/vocab.html>
- Madinah Arabic - Vocabulary Section : Madinah Arabic fournit des mots couramment utilisés en arabe moderne standard et en arabe classique, accompagnés d'images et de prononciations audio. Cela peut aider à une prononciation correcte et à la mémorisation : <https://www.madinaharabic.com/vocabulary>
- LinGo Play - Application d'apprentissage de l'arabe : LinGo Play est un formateur de vocabulaire en ligne qui propose des flashcards et des phrases à travers des jeux interactifs. Il est efficace pour les apprenants qui souhaitent élargir leur vocabulaire arabe d'une manière attrayante : https://play.google.com/store/apps/details?hl=en_US&id=com.vocabulary.arabic.game