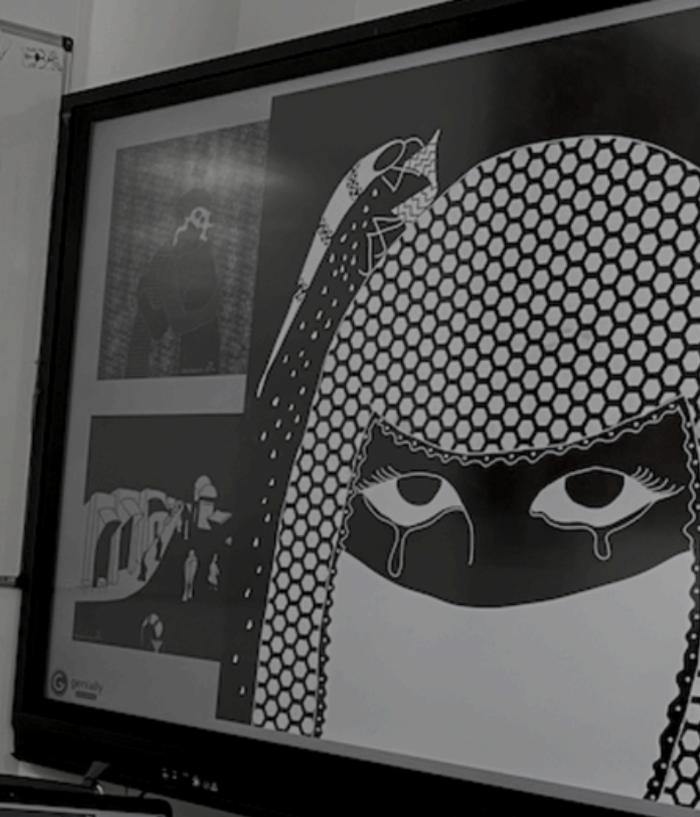


a-AQ!N

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

L'Intrus - Jeu de cartes multilingue

Un jeu de carte pour un apprentissage multilingue pour toutes les
générations à jouer en classe ou en famille, en ligne ou avec des
cartes imprimées



L'Intrus - le jeu de cartes

Profil des Participants : Adultes et enfants à partir de 6 ans

Nombre des Participants: 4- 20 Participants

Durée: 20 min - 1 heure

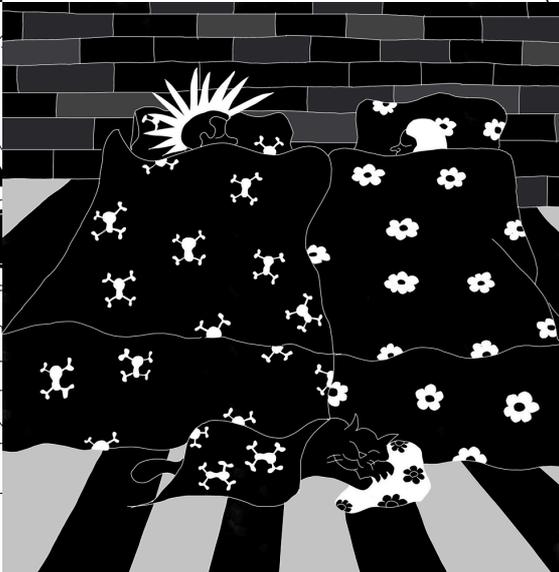
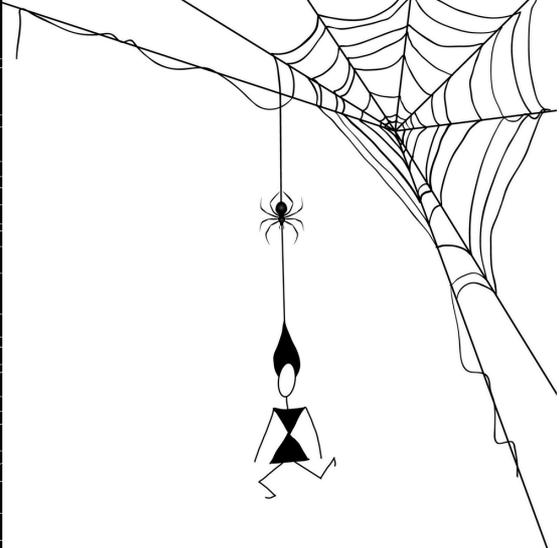
Matériaux: le jeu en ligne : <https://view.genially.com/67b8352ac922e4934a56bc1> ou le version imprimable: <https://cotaassociation.wixsite.com/learing/intrus-jeu-multilingue>

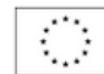
Compétences de langue : Enrichissement du vocabulaire, Compréhension de lecture, Reconnaissance des mots, Formation de phrases, Syntaxe

Autres compétences : Créativité, Développement de l'imagination, Capacité d'association,

Niveaux: de A1 à B2

Développé par / Origine / COTA ONG/Kata Keresztely/Multilingue





Niveaux A1-A2 - Version en ligne ou en présentiel avec un écran ou un projecteur.

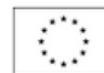
1. Afficher la première page avec les 8 cartes de dialogue. Assurez-vous que toutes les expressions sont comprises par les apprenants. Faites-les lire à voix haute et recopier dans leurs cahiers. Pour expliquer leur sens, demandez-leur d'imaginer des situations dans lesquelles ils pourraient utiliser ces expressions ou les personnes à qui ils pourraient les dire.
2. Passez à la page suivante et demandez au premier joueur de choisir une expression qui pourrait correspondre comme titre à une des 8 images affichées. Au lieu d'utiliser le terme "titre", vous pouvez aussi demander : Qu'est-ce que la ou les personnes dans l'image disent ou pensent . Si l'exercice paraît trop complexe pour vos apprenants, commencez vous-même l'exercice en leur montrant ce qu'il devront faire par la suite.
3. Le joueur suivant doit essayer de deviner l'image à laquelle le premier joueur a pensé. Pour identifier la carte, vous pouvez utiliser les noms écrits au dos des cartes, qui - dans la versions sur l'écran s'affichent dès que vous passez le curseur sur l'image. Par cet exercice, vous pouvez les faire pratiquer la question : Est-ce que c'est les/la/le...
4. Si la réponse est correcte, le joueur gagne 1 point. Sinon - pour maintenir la motivation et la confiance en soi de tous les participants- vous pouvez lui donner une seconde chance en demandant au premier joueur de donner un indice, par exemple en identifiant quelque chose dans l'image hors de l'élément principal. Faites ainsi le tour de tous les joueurs.
5. Dans la version en ligne (ou sur écran), les cartes d'expression sont regroupées par 8, et chaque slide est suivi par 5 slides de cartes avec des dessins. Vous pouvez décider à quel moment passer au slide suivant pour proposer plus de choix à vos apprenants.
6. Vous pouvez aussi introduire d'autres règles, par exemple, les joueurs ne pourront pas choisir une carte qui a déjà été choisie par un autre joueur.

Version avec des cartes imprimées

1. Créer deux pioches : Une pour les cartes de vocabulaire et une autre pour les cartes de dialogue.
2. Vous allez disposer 8 cartes sur la table au hasard - ou en choisissant au préalable des cartes autour d'un sujet donc vous voulez faire pratiquer le vocabulaire.
3. Chacun peut tirer de 1 à 4 cartes de dialogue - en fonction du temps à votre disposition. Demander les de les lire à voix haute et d'expliquer ce que la phrase signifie. Faites noter la phrase par tout le monde.
4. C'est à partir des cartes dans leurs mains que les participants devront choisir des titres pour les images sur la table.
5. De plus, les joueurs pourront récupérer les cartes physiques dès qu'ils auront deviné le choix du joueur précédent, assurant ainsi plus d'interaction ludique.
6. Ensuite, vous pouvez remplacer les cartes prise par une nouvelle carte de la pioche.
7. Si vous optez pour l'impression des cartes, cela vous offre plus de liberté quant au nombre d'expressions à retenir simultanément ou au nombre de cartes de vocabulaire disponibles sur la pour les joueurs.

Nous ne conseillons pas l'utilisation des cartes imprimées au-delà de 6 joueurs ou apprenants, car il deviendrait difficile pour chacun de bien voir les cartes en même temps.

Variantes



a - A d ! N

Modifications et ajouts pour niveaux B1-B2

- Incitez les joueurs à trouver eux-mêmes des titres pour les cartes.
- Le joueur suivant doit décrire plus en détail l'image avant d'identifier la carte.
- Exemples : au lieu de dire "Est-ce que c'est le tapis ?", dire "Est-ce que c'est le bonhomme assis sur un tapis volant ?".

Modifications et ajouts pour Niveaux C1-C2

- Encouragez les joueurs à choisir des titres énigmatiques pouvant correspondre à plusieurs cartes.
- Le joueur qui identifie la carte doit raconter en détail ce qu'il voit.

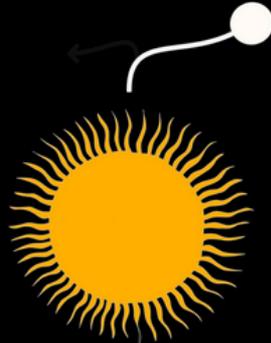
Jeux alternatifs

Pour les tout-petits

- Trouver l'intrus et énumérer les objets visibles.
- Associer un bruit à l'image et l'imiter.

Pour les enfants plus grands et les adultes

- Faire des groupes de 4 cartes ayant un point commun.
- Storytelling : Créer une histoire à partir de 3 à 5 cartes.
- Jeu de syntaxe : Construire une phrase à partir de plusieurs cartes.
- Mémoire : Associer les cartes en fonction de critères définis par les joueurs.



VARIANTES INTERACTIVES EN LIGNE (FRANÇAIS)

L'INTRUS

Un jeu de carte pour un apprentissage multilingue pour toutes les générations à jouer en classe ou en famille.





LES QUATRE SAISONS

- 1. Écris le ou écris les verbes et participe présent à l'aide de la liste des verbes.
[\(1 page\)](#)
- 2. Écris les noms et rappelle les dates de début et de fin de chaque saison.
[\(1 page\)](#)
- 3. Choisis un verbe et explique son choix, en commençant par : En hiver / Au printemps / En été / En automne.
[\(1 page\)](#)
- 4. Écoute des extraits de la musique de Vivaldi et associe chaque extrait à une saison.
[\(1 page\)](#)
- 5. Participe présent à l'aide de la liste des verbes.
[\(1 page\)](#)
- 6. Associe chaque image à une saison, identifie les détails présents dans les images, puis explique ton choix.
[\(1 page\)](#)

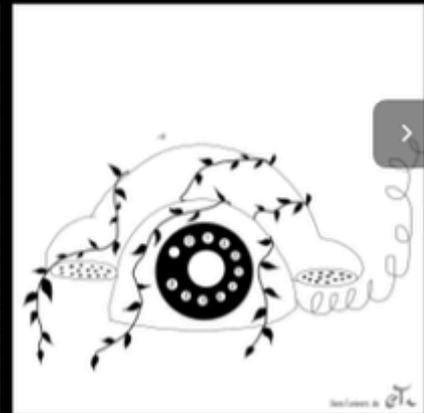
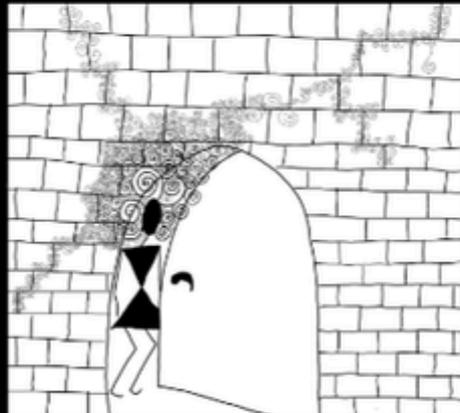


Jouez avec des métaphores visuelles



- Bonjour, vous m'avez déjà certainement vu auparavant. Il est donc temps que je me présente. On m'appelle l'Intrus parce que j'aime entrer dans des univers différents et y observer les choses qui sont parfois banales, parfois tout à fait étranges.

Pouvez-vous décrire ce qui vous paraît étrange à vous aussi dans ces images ?



Que faire quand on est triste ?



Ne			
			de sympa.
Ne	Faisons	pas	chose
triste !	sois	quelque	de sympa.



Histoires de sages fous bilingues arabe - français



Nous avons réuni ici, sous la pluie de l'éternelle sagesse universelle, trois sages fous venus de cultures différentes : Jaha du monde arabe, Nasr al-Din Hodja de Turquie, et Birbal de l'Inde.

Avec ces petites conversations absurdes, réponses surprenantes, et beaucoup d'humor, vous pouvez pratiquer le vocabulaire et les expressions du français quotidien... tout en souriant !

Cliquez sur les gouttes d'eau pour lire une histoire. Ensuite, passez aux pages suivantes pour découvrir des petits jeux.



HISTOIRES ÉCRITES PAR L'EAU

En apprenant une nouvelle langue – surtout à l'âge adulte –, on a tendance à adopter une approche pragmatique, en abordant des thématiques et des vocabulaires liés à la vie quotidienne, afin de pouvoir participer à des conversations courantes.

Parmi toutes ces thématiques, la nature apparaît généralement à une étape assez tardive. Peut-être parce que, dans notre esprit, parler de la nature est un exercice descriptif qui demande déjà une maîtrise plus approfondie de la langue. Mais c'est aussi, très certainement, parce que la nature n'est pas perçue comme un thème de première importance – ce qui en dit long sur nos sociétés, souvent éloignées du monde naturel.

Dans ce petit jeu narratif, nous invitons les joueurs à inventer des récits courts et simples – au présent ou au passé – ou des dialogues, en s'appuyant sur une suite de trois cartes juxtaposées. L'objectif est d'utiliser un langage d'action plutôt que de description.

Dans ces histoires, l'eau agit comme un lien et joue un véritable rôle d'acteur, permettant d'aborder les usages quotidiens de l'eau, les enjeux écologiques, mais aussi d'explorer des registres plus poétiques, ludiques et imaginatifs. On fait appel à l'imagination des joueurs pour relier les images tout en gardant l'eau comme élément principal, afin de faire « couler » ces petits récits.

Au dos de chaque carte (révélé lorsqu'on pose la flèche dessus), un mot apparaît en 12 langues différentes. Utiliser ces mots dans les histoires ou dialogues inventés – en une ou plusieurs langues – peut constituer une contrainte supplémentaire pour enrichir le jeu.



Au-delà de ce jeu interactif en ligne, où la suite des cartes est préétablie, il est aussi possible de créer des histoires à partir de cartes aléatoires en téléchargeant et imprimant les cartes disponibles [ici](#).

Complétez les phrases !



le tapis volant

le bus

le bateau

Tous les matins, Je prends pour
aller au travail.

Mon amie la rose

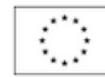


Françoise Hardy

▶ Écoutez

Natasha Atlas

▶ Écoutez



Ressources en ligne pour des variantes et jeux alternatifs

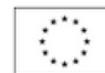
- Trouvez l'intrus : <https://view.genially.com/67de64e7e2a42f8fc0ee6e31>
- Mettez en paire des images et des mots et trouvez l'intrus : <https://view.genially.com/6814568ea2cf09fb8b681cf6>
- Complétez des phrases : <https://view.genially.com/6814572d0a1e490c1e9a7986>
- Image étranges - développez les compétences créatives à travers l'absurde : <https://view.genially.com/681457b52dd0ce87628e3ab6>
- Que faites-vous quand vous êtes tristes ou déçus ? : <https://view.genially.com/681486f9ac06a7893f814fcf>
- L'Intrus et les quatre saisons (module entier) : <https://view.genially.com/680f0fb141cab240301ccadc>
- Histoires écrites par l'eau : <https://view.genially.com/680c7c0d41cab240307715cf>

Exercices complémentaires - découverte des héritages artistiques

Toutes les cartes portent une inscription "Dans l'univers de...", référençant divers artistes du monde entier.

- A1-A2 : Lire les noms des artistes et effectuer des recherches en ligne. Ou, si vous disposez des albums des artistes auxquels les cartes font référence, amenez les en classe. Demandez les apprenants de trouver et lire les titres des œuvres d'art qui leur plaisent.
- B1-B2 : En plus des tâches précédents, demandez leurs avis et préférences sur les œuvres d'art trouvées.
- C1-C2 : Identifier les symboles culturels récurrents et en discuter.

Exercice de création visuelle – Créez des cartes vous-mêmes :



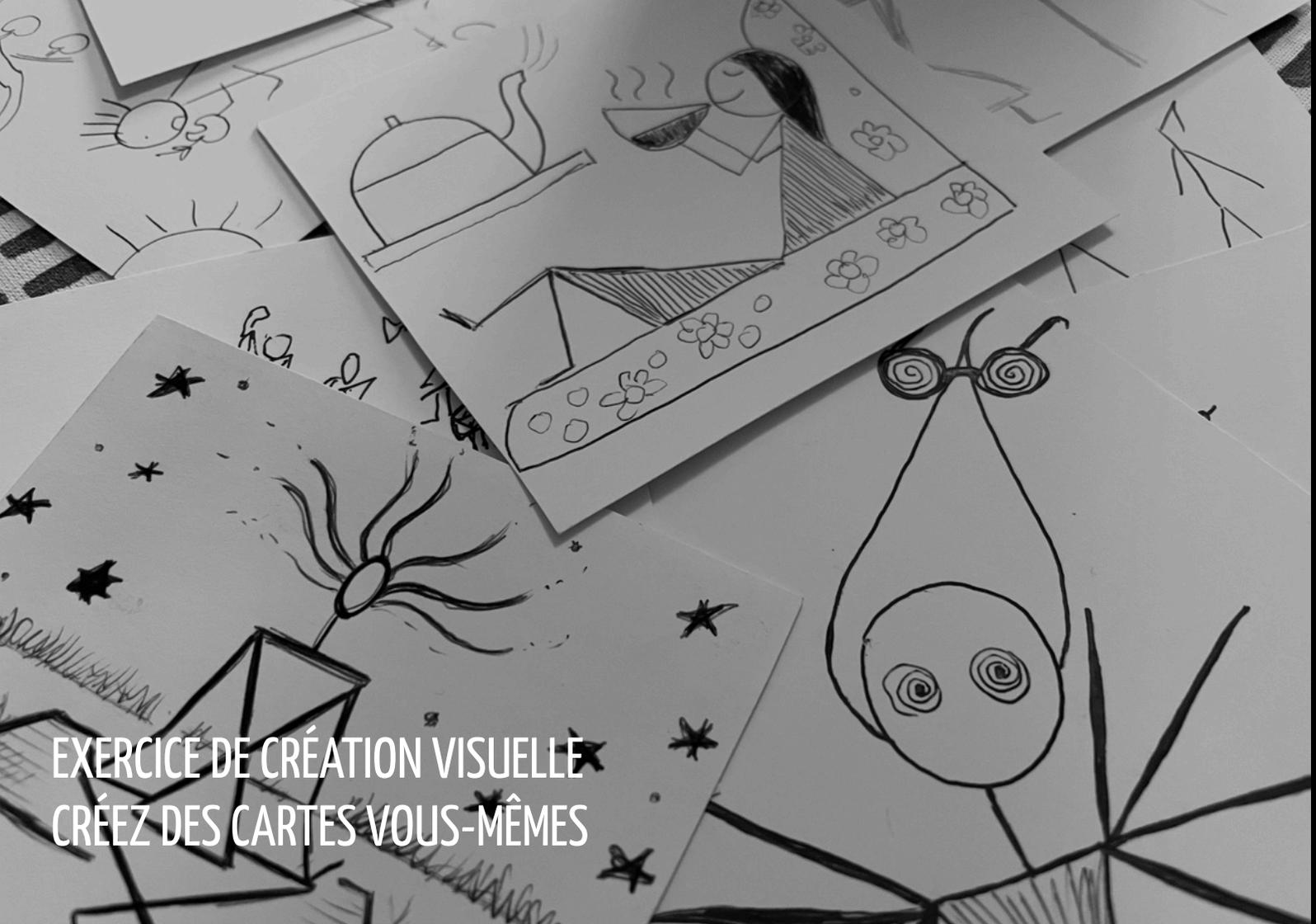
a - A d ! N

1. Imprimez et découpez des cartes vierges, avec des phrases courtes écrites au dos.
2. Écrivez des phrases du type :
3. Je + verbe + complément d'objet, de lieu ou de temps.
4. Exercez-vous à dessiner des personnages simples à base de triangles. Montrez aux apprenants comment procéder.
5. Distribuez les cartes ou laissez les apprenants en choisir une.
6. Chacun doit dessiner la scène correspondant à la phrase.
7. Récupérez les cartes et montrez-les au groupe.
8. Expliquez que chaque phrase commence par « Je », suivi d'un verbe et d'un complément.
9. Tout le monde essaie de deviner la phrase.
10. À vous de choisir : doivent-ils la dire à voix haute ou l'écrire ?

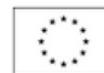
Variante pour complexifier le jeu :

- Distribuez des cartes vierges des deux côtés.
- Chaque apprenant écrit une phrase de type : Je + verbe + complément.
- Il passe ensuite la carte à son voisin, qui dessine la scène sur une nouvelle carte.
- Cette carte est transmise à la personne suivante, qui écrit une nouvelle phrase décrivant ce qu'elle voit.
- Et ainsi de suite : une personne dessine, l'autre écrit, etc.

À la fin du tour, comparez la phrase d'origine avec la dernière phrase. L'écart est souvent drôle et intéressant !



EXERCICE DE CRÉATION VISUELLE
CRÉEZ DES CARTES VOUS-MÊMES



Conseils généraux:

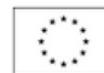
- Identifier le niveau des apprenants (A1 à C2) et adapter les règles proposées dans le PDF en conséquence.
- Préparer les supports : version en ligne pour un travail collectif sur écran, ou version imprimée pour un travail plus tactile et interactif.
- Prévoir un moment d'introduction au vocabulaire ou aux expressions utilisées dans les cartes.

Conseils pédagogiques :

- Commencez collectivement : explorez ensemble les expressions ou le vocabulaire, assurez-vous de la compréhension.
- Encouragez les échanges oraux : chaque joueur doit justifier ses choix, poser des questions, décrire des images. Cela favorise la fluidité.
- Mettez l'accent sur la reformulation et la description détaillée (surtout à partir du niveau B1) pour développer les compétences expressives.
- Utilisez les variantes :
- storytelling à partir des cartes,
- jeu de mémoire ou de syntaxe,
- association image-son ou image-situation.

Astuce : lien avec l'art visuel

- Profitez des références artistiques indiquées sur les cartes (« Dans l'univers de... ») pour introduire une dimension culturelle. Proposez des recherches, ou montrez les œuvres originales.



Pour jouer à la maison :

- Choisissez la version imprimée pour un moment calme, ou la version en ligne pour un moment plus animé à plusieurs.
- N'hésitez pas à adapter les règles pour un jeu plus court, ou simplifié selon l'âge des enfants.
- Encouragez les enfants à raconter une histoire à partir des cartes, même de façon imaginative. L'important est d'oser s'exprimer.

Multilinguisme :

- Si vous êtes une famille bilingue, vous pouvez jouer dans deux langues : par exemple, associer une carte à un mot ou une expression dans la langue d'origine, puis la reformuler en français.
- C'est aussi un excellent jeu pour partager des souvenirs culturels ou linguistiques (exemples, expressions, anecdotes familiales...).

À quoi faut-il faire attention ?

- Ne surchargez pas les joueurs : commencez avec 4 à 6 cartes maximum.
- Évitez de mettre trop de pression sur la "bonne réponse" : valorisez l'imagination, l'association d'idées, et l'effort de formulation.
- En groupe, assurez-vous que chacun ait bien accès visuel aux cartes, surtout avec les versions imprimées.

À PROPOS D'ALADIN

Nom du projet :

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

N. du projet :

KA210-ADU-239BA964

Coordinateur :

COTA ONG (FRANCE)

Organisations partenaires :

Comparative Research Network e. V. (Allemagne)

KOOPKULTUR e.V. (Allemagne)

SINDIANE (France)

