

a-AD!N

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

Contes pour les tout-petits

Ce module présente une série d'activités pour un atelier de longue durée visant à encourager les enfants d'âge préscolaire à utiliser le langage qu'ils connaissent, à apprendre de nouveaux mots et à participer à diverses activités amusantes et créatives, avec ou sans leurs parents.



ABOUT ALADIN

PROJECT NAME

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

PROJECT NO.

KA210-ADU-239BA964

COORDINATOR

COTA ONG (FRANCE)

PARTNER ORGANISATIONS

Comparative Research Network e. V. (GERMANY)

KOOPKULTUR e.V. (GERMANY)

SINDIAN (FRANCE)



MODULE DE CONTES POUR LES PETITS FR

Profil des participants : enfants de 2 à 6 ans issus de l'immigration avec leurs parents

Nombre maximum de participants : 12 familles (25 participants)

Durée totale des activités du module : 150 minutes (avec des pauses)

Matériel : jeux, aides visuelles et matériel de narration. Ces outils peuvent être utilisés dans d'autres langues avec des images au lieu de mots.

Compétences linguistiques : Expression orale, prononciation, compréhension orale, développement du vocabulaire, syntaxe - construction de phrases.

Autres compétences : Créativité, compétences artistiques, organisation, expressions non verbales, culturelles, interculturelles, connaissance de soi, intergénérationnelles, travail d'équipe et collaboration, motricité fine.

Niveaux : De A1 à C2

Développé par / Origine / Langue originale : Marinessa Radchenko, Koopkultur e.V. / Allemagne, Ukraine / Ukrainien, Russe

MODULE DE CONTES POUR LES PETITS FR

Contenu des activités du module :

1. Introduction / Brise glace
2. Narration d'histoire avec du sable
3. Stop Dance avec des images
4. Que s'est-il passé ensuite ? Raconter une histoire en groupe avec des cubes
d'histoire
5. Mon histoire imaginaire
6. Session de clôture / Recueil des réactions des participants



INTRODUCTION/BRISE GLACE

Temps nécessaire : 10 - 15 min

Matériel : autocollants et stylos

a-AD!N



1. Rassemblez le groupe en cercle, en veillant à ce que tout le monde puisse se voir.

2. Introduction par l'animateur :

Souhaitez la bienvenue à tous les participants à l'atelier et expliquez que la première activité permettra à chacun d'apprendre à se connaître à travers ses histoires préférées.

3. Nom et histoire préférée :

- Demandez à chaque enfant (et à l'adulte qui l'accompagne, le cas échéant) de se présenter en disant : « Je m'appelle [nom] et mon histoire préférée est [histoire préférée] ».

- Faites le tour du cercle jusqu'à ce que chacun ait eu l'occasion de s'exprimer.

4. Jeu de mouvement narratif:

- L'animateur prononce ensuite le nom de l'une des histoires mentionnées par un enfant (ex: « Les trois petits cochons »).

- Demandez : « Qui d'autre aime "Les trois petits cochons" ? »

- Les enfants (et les adultes) qui aiment cette histoire se lèvent et font un mouvement spécifique associé à l'histoire (ex: ils font semblant de souffler comme le loup qui détruit la maison).

- Répétez l'exercice avec d'autres histoires, chacune avec un mouvement particulier. Ex: pour « Cendrillon », faites des torsions.

- Pour « Cendrillon », tournez comme si vous étiez au bal.

- Pour « La chenille très affamée », imitez la chenille qui mange et grandit.

5. Clôturez l'activité :

- Après avoir passé en revue plusieurs histoires, remerciez chacun pour sa participation.

- Terminez en expliquant qu'ils ont déjà quelque chose en commun grâce à leurs histoires préférées !

Cette activité aidera les enfants à s'échauffer, à se sentir inclus et à commencer à associer des mouvements amusants à la narration d'histoires, donnant ainsi le ton à la créativité dans l'atelier.

Narration d'histoire avec
le sable

a-Ad!N

Temps nécessaire : 20-30 min

Matériel : Sable cinétique, sac contenant des
personnages en carton (3 personnages par
enfant).



1. Introduction à l'activité :

- Rassemblez les enfants autour d'une grande table ou sur le sol, de manière à ce qu'ils puissent tous atteindre le sable cinétique.
- Expliquez-leur qu'aujourd'hui, ils vont utiliser le sable pour créer ensemble des histoires magiques.

2. Explorer le sable :

- Donnez à chaque enfant un peu de sable cinétique. Encouragez-les à le toucher, à le presser et à le modeler, en leur expliquant qu'il peut devenir tout ce qu'ils imaginent.
- Commencez une session de jeu guidée au cours de laquelle l'animateur décrit différents éléments naturels. Par exemple :
 - « Peux-tu faire pleuvoir avec le sable ? » (Laisser le sable tomber entre les doigts comme des gouttes de pluie).
 - « Créons une chute d'eau ». (Déplacer le sable comme s'il s'agissait d'eau qui coule.
 - Pouvez-vous imaginer l'océan ? » (Aplatissez le sable pour qu'il ressemble à la mer).
- Au fur et à mesure, demandez aux enfants de répéter les mots clés à haute voix (ex: « pluie », « cascade », « océan ») pour renforcer l'atmosphère du conte.

3. Construire avec du sable :

- Après avoir joué avec le sable, encouragez les enfants à créer de petites formes ou structures. Demandez-leur de décrire ce qu'ils ont construit. Par exemple, "Qu'est-ce que tu as fait avec le sable ? Est-ce une montagne ou peut-être un château ?"

4. Sac magique - Choix des personnages :

- Présentez le « sac magique » rempli de personnages en carton.
- À tour de rôle, les enfants tirent trois personnages du sac.
- Encouragez-les à décrire leurs personnages (par exemple, « J'ai un dragon, une princesse et un magicien »).



5. Créer une histoire :

- Maintenant qu'ils ont leurs structures de sable et leurs personnages, guidez les enfants pour qu'ils créent leur propre petite histoire. Encouragez-les à réfléchir à la manière dont leurs personnages interagissent avec ce qu'ils ont construit avec le sable.
- Donnez-leur des exemples pour les aider à trouver des idées, par exemple : "Peut-être que votre dragon garde le château de sable ? Ou peut-être que la princesse navigue sur la mer de sable ?"

6. L'heure du conte :

- Une fois que les enfants ont fini de créer leurs scènes de sable, faites le tour du groupe et laissez chaque enfant raconter brièvement son histoire.
- Encouragez-les à utiliser les mots clés qu'ils ont appris plus tôt (pluie, chute d'eau, océan) et à montrer leurs créations de sable tout en racontant leur histoire.

7. Clôture de l'activité :

- Remerciez les enfants pour leur créativité et rappelez-leur qu'ils ont utilisé le sable et l'imagination pour créer leurs histoires.
- Ramassez les personnages et passez à l'activité suivante.

Temps nécessaire : 15-20 min

Matériel : Cartes illustrées assorties d'images variées (animaux, objets, aliments, etc.), lecteur de musique

STOP DANCE AVEC DES IMAGES

a-Ad!N





1. Préparation :

- Dispersez les cartes illustrées au hasard sur le sol. Veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'espace entre elles pour que les enfants puissent se déplacer librement.

2. Introduisez l'activité :

- Rassemblez les enfants et expliquez-leur les règles du jeu : Ils vont danser et se déplacer dans la pièce pendant que la musique joue. Mais lorsque la musique s'arrête, ils doivent rapidement trouver une image, se tenir dessus et s'immobiliser !

3. Commencez le jeu :

- Mettez de la musique entraînante et encouragez les enfants à danser ou à courir dans la pièce.
- Au bout d'un moment, arrêtez la musique.
- Les enfants doivent rapidement trouver une image, se tenir dessus et s'immobiliser.

4. Premier tour - identification des caractéristiques :

- Une fois que tout le monde s'est placé sur une image, l'animateur donne des instructions en rapport avec les images, par exemple : « Si votre image a quelque chose de rouge, sautez en l'air » :
- « Si votre image comporte quelque chose de rouge, sautez de haut en bas ».
- Si votre image montre quelque chose de savoureux, tapez dans vos mains.
- Si votre image représente un animal, criez "Hourra!"
- Laissez quelques enfants jouer ces demandes, puis répétez avec de nouvelles instructions (par exemple, quelque chose de mou, quelque chose de rond).



5. Deuxième tour - Nommer dans la langue de la famille :

- Après quelques tours de danse et de gel, demandez aux enfants de regarder l'image sur laquelle ils se trouvent et de dire le nom de l'objet qui s'y trouve dans leur langue maternelle.
- Faites le tour de la salle et demandez à chaque enfant de partager son mot. Cela ajoute un élément amusant et multiculturel au jeu et encourage tout le monde à apprendre de nouveaux mots.

6. Tour avancé - défi de la rime :

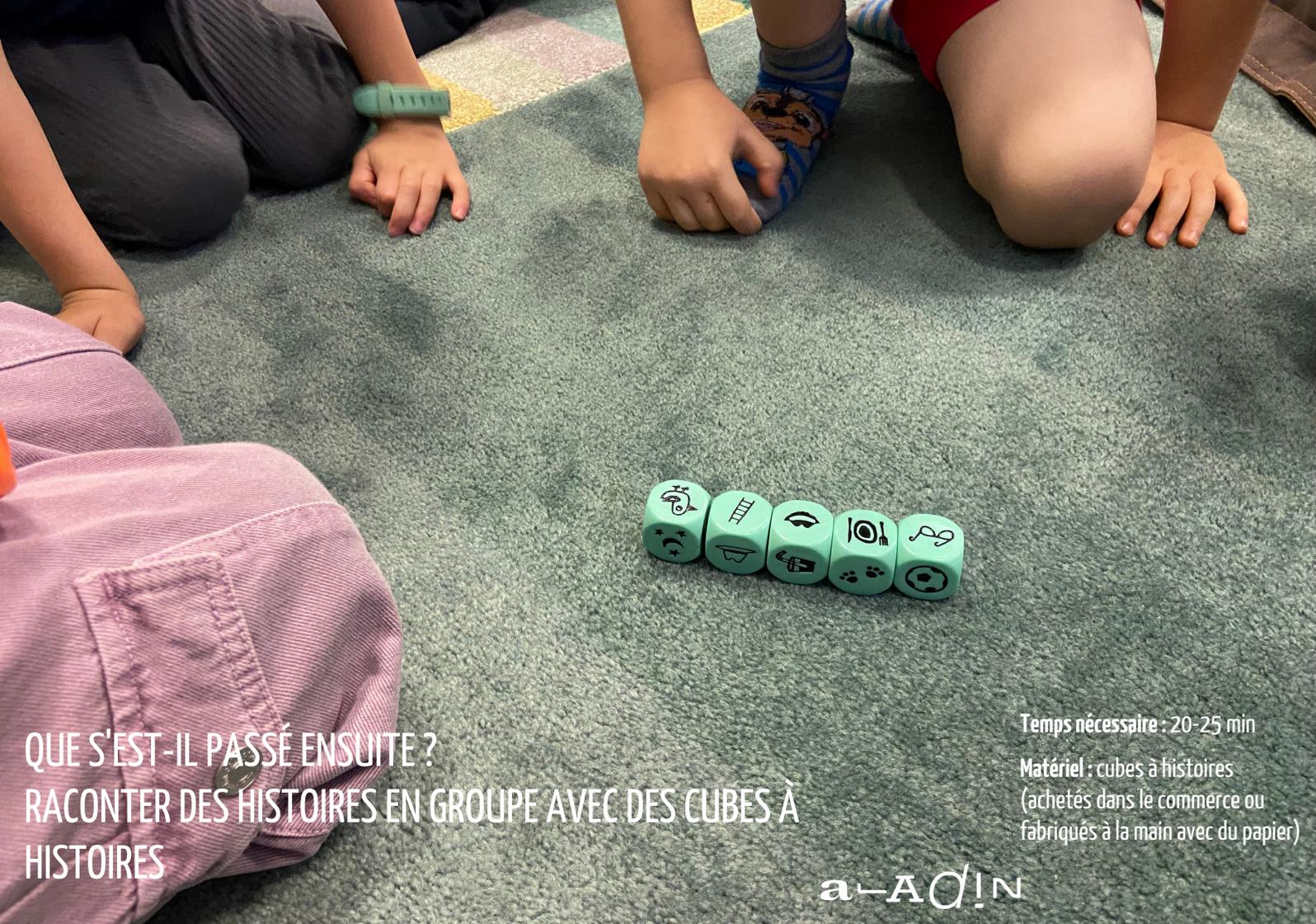
- Pour un défi supplémentaire, demandez aux enfants de penser à une rime pour l'objet de leur image.
- Par exemple, si un enfant a une image d'un chat, il pourrait dire "Chat et chapeau !".
- Aidez les jeunes enfants à accomplir cette tâche afin d'encourager leur créativité et leur esprit ludique.

7. Répétez le jeu :

- Remettez la musique en marche et continuez le jeu pendant plusieurs tours, en mélangeant différentes instructions et différents défis.
- Ajustez le rythme du jeu pour qu'il reste dynamique et attrayant.

8. Clôturez l'activité :

- Après le dernier tour, rassemblez les enfants en cercle. Remerciez-les d'avoir joué et célébrez la façon dont ils ont utilisé le mouvement et le langage pour explorer les images.



QUE S'EST-IL PASSÉ ENSUITE ?
RACONTER DES HISTOIRES EN GROUPE AVEC DES CUBES À
HISTOIRES

Temps nécessaire : 20-25 min

Matériel : cubes à histoires
(achetés dans le commerce ou
fabriqués à la main avec du papier)

a-ADIN



Activité 4 Étape par Étape P1

1. Présentation de l'activité :

- Rassemblez les enfants en cercle et expliquez-leur qu'ils vont créer une histoire collective à l'aide de cubes à histoires. Chaque cube contient des images différentes qui les aideront à poursuivre l'histoire.

2. Présentez les cubes :

- Montrez aux enfants le cube de l'histoire et expliquez-leur que chaque face contient une image différente (par exemple, des animaux, des objets, des symboles). Dites-leur qu'après avoir lancé un dé, chaque personne utilisera l'image pour ajouter une nouvelle partie à l'histoire.

3. L'animateur commence l'histoire :

- L'animateur commence par lancer deux cubes.
- Regardez les images sur les dés et utilisez-les pour commencer une histoire. Par exemple, si les cubes représentent un château et un dragon, l'animateur peut dire : « Il était une fois, dans un pays lointain, un château magique où vivait un dragon courageux ».
- Encouragez les enfants à écouter attentivement, car ils devront bientôt compléter l'histoire !

4. Les enfants poursuivent l'histoire :

- Après que l'animateur a commencé l'histoire, c'est au tour des enfants.
- L'enfant lance un cube, regarde l'image et complète l'histoire en fonction de ce qu'il voit. Par exemple, si l'enfant lance l'image d'un arbre, il peut dire : « Un jour, le dragon a volé dans une forêt pleine de grands arbres ».
- À tour de rôle, chaque enfant lance un cube et ajoute sa propre phrase à l'histoire, construisant ainsi progressivement le récit.



Activité 4 Étape par Étape P2

5. Encouragez la créativité :

- Au fur et à mesure que chaque enfant poursuit l'histoire, encouragez-les à utiliser leur imagination et à être aussi créatifs qu'ils le souhaitent. Il n'y a pas de mauvaises réponses !
- Si nécessaire, aidez-les à relier l'image de leur cube à l'histoire existante en leur posant des questions telles que "Comment votre image s'intègre-t-elle dans ce qui vient de se passer ?"

6. Encouragez la participation du groupe :

- Faites le tour du cercle et donnez à chaque enfant la possibilité de lancer un dé et de contribuer à l'histoire.
- Veillez à ce que chacun ait son tour et à ce que l'histoire s'enrichisse d'éléments nouveaux et passionnants après chaque lancer.

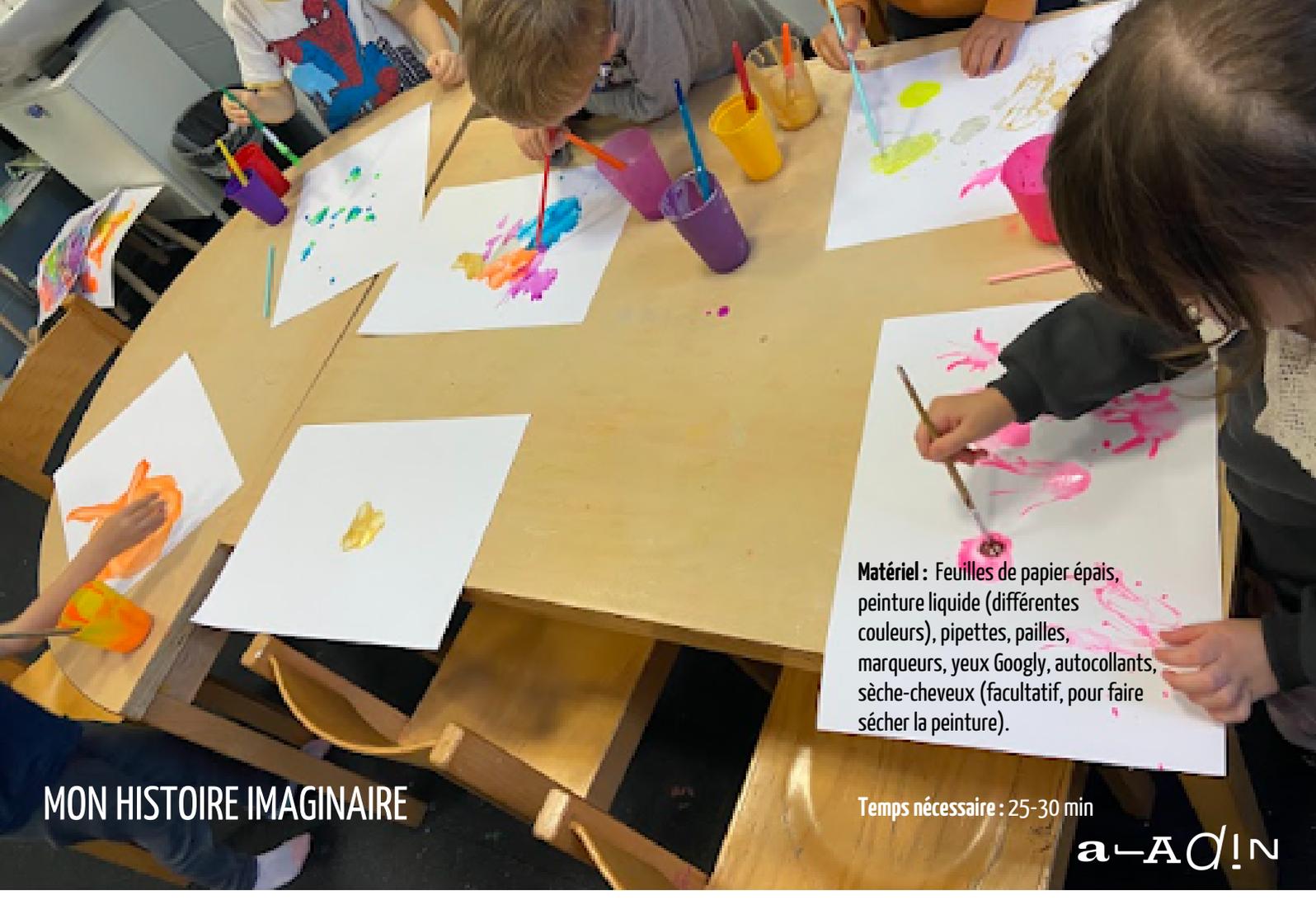
7. Terminez l'histoire :

- Après que chaque enfant a eu au moins un tour, dirigez le groupe vers la fin de l'histoire. L'animateur peut aider à créer une conclusion ou demander à l'un des enfants de terminer l'histoire avec le dernier rouleau.

8. Clôturez l'activité :

- Lorsque l'histoire est terminée, célébrez la créativité du groupe en résumant les tournures amusantes qu'elle a prises.
- Remerciez tout le monde d'avoir contribué à cette aventure narrative commune et soulignez comment les cubes à histoires les ont aidés à faire preuve d'imagination.

A l'instar du travail avec les cubes, des cartes illustrées ont également été utilisées. Le succès n'a pas été moindre.



MON HISTOIRE IMAGINAIRE

Matériel : Feuilles de papier épais, peinture liquide (différentes couleurs), pipettes, pailles, marqueurs, yeux Googly, autocollants, sèche-cheveux (facultatif, pour faire sécher la peinture).

Temps nécessaire : 25-30 min

a-Ad!N



1. Présentation de l'activité :

- Rassemblez les enfants autour d'une table et expliquez-leur qu'ils vont créer leur propre personnage ou créature fantastique à l'aide de peinture, de pailles et de leur imagination.
- Montrez-leur comment ils vont créer des formes en soufflant de la peinture sur le papier, puis utiliser des marqueurs, des autocollants et des yeux pour donner vie à leurs créations.

2. Distribuez le matériel :

- Donnez à chaque enfant une feuille de papier épais.
- Donnez-leur des pipettes, de la peinture liquide, des pailles et des marqueurs.
- Placez des yeux de poule et des autocollants sur la table pour une décoration supplémentaire.

3. Réalisez la forme de base :

- Montrez-leur comment utiliser une pipette pour faire tomber de petites quantités de peinture sur le papier.
- Montrez-leur comment souffler dans la paille pour que la peinture s'étale et forme des formes uniques et abstraites.
- Encouragez-les à être créatifs et à laisser les éclaboussures et les lignes de peinture créer leurs propres motifs.

4. Laissez sécher la peinture :

- Si nécessaire, utilisez un sèche-cheveux pour sécher rapidement la peinture avant de passer à l'étape suivante.



5. Ajoutez des détails :

- Lorsque la peinture est sèche ou presque, les enfants peuvent utiliser des marqueurs, des yeux de poule et des autocollants pour transformer leurs élaboussures abstraites en créatures ou personnages fantastiques.
- Encouragez-les à réfléchir à ce que pourrait être leur création : "Votre créature a-t-elle un visage amusant ? A-t-elle des ailes ou des tentacules ?
- Laissez les enfants ajouter autant de détails qu'ils le souhaitent pour donner vie à leur créature.

6. Racontez une histoire :

- Une fois la décoration terminée, demandez à chaque enfant de raconter l'histoire de sa création.
- Invitez-les à décrire qui est ou ce qu'est leur personnage, comment il pourrait s'appeler et quel genre d'aventure il pourrait vivre.
- Encouragez la créativité en posant des questions telles que : "Quels sont les pouvoirs spéciaux de votre personnage ? Où vit-il ? Qu'est-ce qu'il aime faire ?

7. Affichez les créations :

- Une fois que tout le monde a eu l'occasion de se présenter, exposez les créatures fantastiques des enfants sur un mur ou une table pour que tout le monde puisse les voir.
- Célébrez l'imagination et la créativité de chaque enfant en soulignant le caractère unique de leurs créations.

8. Clôturez l'activité :

- Remerciez les enfants d'avoir créé des histoires et des œuvres d'art aussi imaginatives.
- Expliquez-leur qu'ils peuvent emporter leurs créatures chez eux en souvenir de leur aventure créative.



SÉANCE DE CLÔTURE
RECUEIL DES RÉACTIONS DES PARTICIPANTS

Matériel : cartes de
mouvement/rétroaction (avec
différentes images)

Temps nécessaire : 10-15 min

a-AO!N



Activité 6 Étape par Étape

1. Introduction à l'activité :

- Rassemblez les enfants et les parents en cercle. Expliquez qu'il s'agit de la dernière partie de l'atelier, où chacun aura l'occasion de réfléchir à ses expériences et de partager ses sentiments sur la journée.

2. Présentez les cartes d'émotions :

- Étalez les cartes d'émotions/de réactions sur le sol ou sur une table. Elles peuvent comporter des images simples (par exemple, visage heureux, cœur, pouce levé) ou des mots (par exemple, amusant, excitant, créatif) pour représenter différentes émotions et impressions.

- Demandez à chacun de prendre un moment pour regarder les cartes et choisir celle qui décrit le mieux ce qu'il ressent après avoir participé à l'atelier.

3. Partagez vos réflexions :

- Un par un, invitez chaque enfant et parent à brandir la carte qu'il a choisie et à partager ses impressions.

- Encouragez-les à expliquer pourquoi ils ont choisi cette carte et ce qu'ils ont aimé ou trouvé intéressant dans les activités.

- Pour les enfants, posez des questions telles que - "Quel a été ton moment préféré de la journée ? / - « Comment t'es-tu senti dans cette activité ? »

- Pour les parents, vous pouvez poser les questions suivantes : - "Qu'avez-vous remarqué à propos de la participation de votre enfant ? / - "Qu'est-ce qui a été le plus marquant pour vous ?

4. Discussion de groupe facultative :

- Une fois que tout le monde s'est exprimé, le public est invité à faire part de ses dernières réflexions ou de ses commentaires.

- Invitez les participants à faire part de leurs suggestions pour de futurs ateliers ou des éléments qu'ils ont particulièrement appréciés.

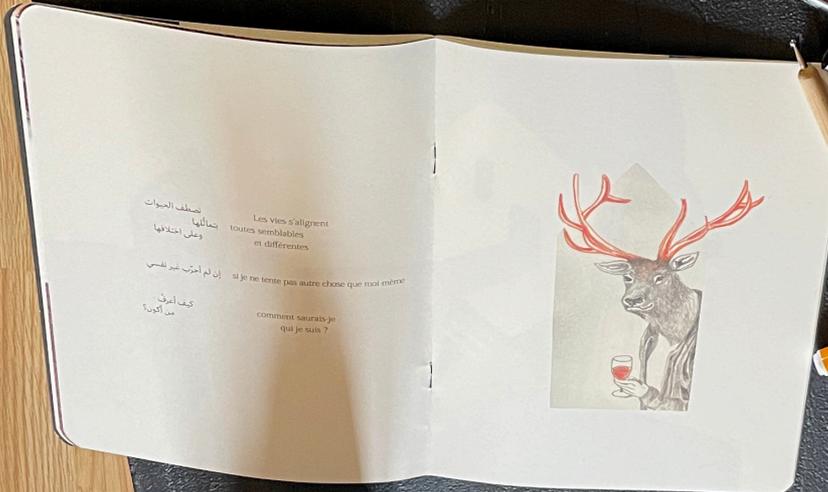
5. Clôturez l'activité :

- Remerciez chacun pour sa contribution et sa participation à l'atelier.

- Terminez en célébrant l'énergie créative du groupe et les histoires uniques qu'ils ont créées tout au long de la journée.

RECOMMANDATIONS POUR LES ÉDUCATEURS ET LES ENSEIGNANTS

MODULE DE CONTES POUR LES TOUT-PETITS





Préparation :

Renseignez-vous sur les niveaux de langue et de compétence des participants et décidez si vous avez besoin d'un soutien parental. Préparez du matériel et des tâches adaptés à la langue et au niveau de compétence des participants. Vous avez besoin de ressources et d'outils spécifiques pour mettre en œuvre les activités, tels que des jeux, des aides visuelles et du matériel de narration. Ces outils peuvent être utilisés dans d'autres langues avec des images au lieu de mots.

Résultat escompté :

Les enfants ont été encouragés à parler et inspirés à communiquer dans leur langue d'origine. Les parents ont exprimé leur intérêt pour les jeux et les méthodes et ont noté leur efficacité.

Adaptation/application de la méthode :

- **un groupe aux compétences linguistiques variées**

Cette méthode nécessite une connaissance minimale de la langue, un bon niveau de compréhension et au moins des compétences orales de base.

Les méthodes et les jeux peuvent être adaptés à différents niveaux de langue.

Les tâches peuvent être rendues plus difficiles en introduisant du vocabulaire supplémentaire et en utilisant des phrases plus longues et plus complexes.

Les activités peuvent être réalisées avec un groupe de niveaux linguistiques différents.

Les méthodes et les jeux sont très adaptables et peuvent être adaptés en fonction des compétences linguistiques des participants. Pour les débutants, les tâches peuvent se concentrer sur le vocabulaire de base et les structures de phrases simples, tandis que pour les participants plus avancés, elles peuvent être rendues plus stimulantes en introduisant du vocabulaire supplémentaire et des formations de phrases plus complexes. Les supports visuels et les activités basées sur des illustrations permettent également aux personnes ayant des compétences linguistiques minimales de participer, ce qui rend l'approche efficace pour les groupes à compétences mixtes.



- **autres langues**

Toutes ces activités sont facilement adaptables et peuvent être traduites dans d'autres langues car elles utilisent du matériel visuel sans utiliser de mots écrits. Toutes les illustrations sont facilement adaptables à n'importe quelle langue.

- **options bilingues/multilingues**

Les activités peuvent être adaptées à un contexte bilingue ou multilingue. Comme les méthodes s'appuient fortement sur des supports visuels sans mots écrits, elles peuvent être facilement traduites et adaptées à différentes langues. La flexibilité des tâches permet aux apprenants de travailler dans leur langue maternelle tout en intégrant progressivement la langue cible. En outre, les activités peuvent être adaptées pour encourager l'interaction entre les apprenants issus de milieux linguistiques différents, ce qui favorise la communication et la collaboration entre les langues. Elles conviennent donc à différents contextes linguistiques.

- **contextes culturels**

Les images et les histoires pour les activités peuvent être culturellement pertinentes.

- **autres groupes d'âge**

Les activités peuvent être adaptées à d'autres groupes d'âge. Pour les jeunes enfants, les tâches peuvent se concentrer sur un vocabulaire plus simple, des phrases plus courtes et un apprentissage plus interactif basé sur le jeu, avec des supports visuels et des récits. Pour les participants plus âgés ou les adultes, les activités peuvent inclure des structures linguistiques plus complexes, un vocabulaire avancé et des exercices de pensée critique. La flexibilité des méthodes permet d'ajuster le niveau de difficulté, le rythme et le contenu, rendant les activités attrayantes et adaptées à un large éventail de groupes d'âge.



- **options d'enseignement à distance**

Les activités sont adaptables aux formats d'apprentissage à distance tels que les cours et les ateliers en ligne.

Plates-formes numériques : Les activités peuvent être menées à l'aide d'outils de vidéoconférence (par exemple Zoom, Microsoft Teams) qui permettent une interaction en temps réel entre les participants. Des salles de réunion peuvent être utilisées pour les activités en petits groupes.

Matériel interactif : Les aides visuelles et les jeux peuvent être numérisés et partagés via des plateformes en ligne. Par exemple, l'utilisation de diaporamas ou de PDF interactifs permet à tous les participants d'avoir accès au même matériel, quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

Collaboration en ligne : Des outils tels que Google Docs, Padlet ou Miro peuvent faciliter les activités de collaboration où les apprenants peuvent apporter des idées, accomplir des tâches et partager leurs réponses en temps réel.

Sessions enregistrées : Les ateliers peuvent être enregistrés et mis à disposition pour un visionnage ultérieur, ce qui permet aux participants de revoir la matière à leur propre rythme.

Apprentissage asynchrone : Les activités peuvent être adaptées à l'apprentissage asynchrone en fournissant des instructions claires, des démonstrations vidéo et des ressources en ligne attrayantes, permettant aux apprenants d'effectuer les tâches de manière indépendante, à leur convenance.

- **options pour les parents**

Les parents peuvent répéter les activités avec leurs enfants, surtout lorsqu'ils connaissent les règles. Le matériel et les formats sont faciles à comprendre, de sorte que les enfants peuvent faire les activités seuls ou avec d'autres. Les instructions et les tâches peuvent être adaptées, afin que les enfants puissent s'exercer à leur propre niveau. Dans un groupe, un enfant peut jouer le rôle de guide, de sorte que les activités peuvent se poursuivre sans supervision directe. Ce format encourage les enfants à apprendre et à travailler par eux-mêmes.



• défis

- Les gens ont des compétences linguistiques différentes. Les participants peuvent avoir des niveaux de compétences linguistiques différents, ce qui peut rendre difficile la participation égale de tous. Les animateurs doivent être prêts à modifier les activités à la volée pour tenir compte des différentes compétences linguistiques et garantir l'inclusion.

- Dynamique de groupe : La gestion de la dynamique de groupe peut être difficile, surtout si les participants sont timides ou réticents à participer. Les animateurs doivent être prêts à encourager l'engagement et à créer une atmosphère propice à l'interaction.

- Ressources ou matériel limités : Certains ateliers peuvent nécessiter du matériel ou des outils spécifiques qui peuvent ne pas être disponibles localement. Les animateurs doivent préparer des activités de secours ou des ressources alternatives en cas de pénurie.

- Gestion du temps : Les ateliers peuvent durer plus longtemps que prévu si les participants ont besoin de plus de temps pour mener à bien les activités ou les discussions. Les animateurs doivent être flexibles et prêts à adapter le programme en fonction des besoins, en donnant la priorité aux contenus essentiels.

- Sensibilité culturelle : Les participants peuvent provenir de milieux culturels différents, ce qui peut conduire à des interprétations différentes des activités ou des sujets. Les animateurs doivent être conscients de ces différences et être prêts à faire face à tout malentendu ou malaise qui pourrait survenir.

- Limitation de l'espace : La disposition de la salle d'atelier peut ne pas être propice aux activités prévues, affectant les mouvements ou l'interaction. Les animateurs doivent évaluer l'espace à l'avance et être prêts à adapter les activités à l'environnement.

- Les longues sessions peuvent entraîner la fatigue des participants, ce qui réduit l'engagement et la concentration. Les animateurs doivent prévoir des pauses et des activités variées pour maintenir le niveau d'énergie.

- Recueillir un retour d'information en direct peut s'avérer difficile, en particulier avec un grand groupe. Les animateurs devraient envisager d'utiliser des méthodes de retour d'information rapides et anonymes, telles que des notes autocollantes ou des systèmes de notation simples pour évaluer les réponses des participants.

Références et Ressources:

-Les dés de la narration et des cartes pour acheter:

<https://flyingtiger.com/de-de/products/guess-what-pantomime-and-sound-game-3035609>

<https://flyingtiger.com/products/storytelling-dice-3017920>

Tags:

parler, prononciation, écouter, **vocabulaire, syntaxe**, créativité, expression non verbale, confiance en soi, mouvements corporels, peinture