

| | |
|---|---|
| <p>Accessoires et documents à préparer :</p> | <p>Pour la télésimulation, si vous choisissez de la réaliser</p> <p>Imprimez le jeu de cartes (simplifié ou complet) en deux exemplaires : imprimer les cartes de préférence sur du papier un peu cartonné (180 g. par exemple) – si possible en couleur sinon en dégradé de gris. Découpez les cartes.</p> <p>Deux jeux de cartes sont proposés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu de cartes simplifié (33 cartes) : imprimer seulement les 4 premières pages du jeu de cartes. - Le jeu de cartes complet (77 cartes) : il s'adresse au niveau A1+ et pour les enfants âgés de 9 à 11 ans. <p>Imprimez une règle et photocopiez-la en plusieurs exemplaires (1 règle pour 3 enfants environ).</p> <p>Il vous faudra aussi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'un paquet de bonbons (vérifier qu'aucun enfant n'est allergique à un des ingrédients des bonbons) - d'un contenant pour chaque équipe dans lequel seront mis les bonbons - d'un chronomètre - d'une feuille / carton avec le nom de chaque équipe. <p>Pour l'activité 5, si vous choisissez de faire le chamboulou, il est nécessaire d'avoir des boîtes de conserve vides et lavées ou des boîtes en carton vides et propres, demandez aux enfants d'en apporter une.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Boîtes de conserve de type :</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Boîtes en carton de type :</p> </div> </div> <p>Il y a besoin également d'avoir une petite balle.</p> |
|---|---|

| | |
|---|---|
| <p>Déroulement de l'activité :</p> | <p>Activité 1 : préparation au vocabulaire</p> <p>L'activité 1 se présente en deux versions : une, l'activité 1A, correspondant au jeu de cartes simplifié ; la deuxième, l'activité 1B, au jeu de cartes complet.</p> <p>a) Selon votre choix, distribuez l'activité 1A ou 1B.</p> <p>Lisez les phrases et la consigne avec les enfants, puis laissez-leur quelques instants pour relier les phrases aux images.</p> <p>Pour la vérification : notez au tableau les réponses des enfants. Lorsque les réponses divergent, demandez aux enfants pourquoi ils ont relié telle phrase à telle image. Indiquez-leur quelle est la bonne réponse et expliquez-leur pourquoi.</p> <p>b) Avant que les enfants ne commencent, décrivez-leur une carte en la leur montrant au préalable.</p> <p>Ensuite, les enfants s'entraînent par deux à décrire les cartes : distribuez quelques cartes à chaque binôme, l'idéal serait de 4 cartes par binôme pour que les enfants s'entraînent sur 2 cartes différentes.</p> |
|---|---|

Activité 2 : compréhension orale

Faites écouter le document audio aux enfants. Puis demandez-leur ce qu'ils ont compris d'une manière globale : qui parle ? on parle de quoi ? qu'est-ce qu'il se passe ?

Distribuez les questions. Laissez quelques instants aux enfants pour qu'ils découvrent le document, lisez les questions avec eux. Éventuellement, répondez aux questions des enfants s'ils ne comprennent pas une question. Faites écouter une deuxième fois le document audio, puis vérifiez que tous les enfants ont bien compris.

Activité 3 : Préparation au jeu

a) Divisez la classe en deux groupes. Distribuez à chaque groupe le même jeu de cartes. Puis indiquez à un groupe de décrire une carte, le deuxième groupe doit la trouver.

b) Distribuez la règle du jeu et présentez la règle.

Vérifiez que chaque enfant comprend bien la règle du jeu en posant des questions.

c) Faites deux équipes. Chaque équipe se donne un nom.

Remplissez le formulaire d'inscription avec l'aide des enfants. Pour chacune des cases à remplir demandez-leur la réponse, excepté pour la date de participation (sauf si les enfants la connaissent).

Activité 4 : Télésimulation

Dans chaque équipe, choisissez 3 enfants qui représenteront leur équipe, les autres enfants font le public et encouragent leurs représentants.

Lisez la consigne de la télésimulation à toute la classe.

Invitez les enfants à se placer par équipe l'une à droite, l'autre à gauche face à la webcam, chacune avec la feuille de son nom bien lisible (le présentateur doit pouvoir le lire). Chaque équipe doit avoir un jeu de cartes étalé devant elle et visible par tous les membres de l'équipe.

Pendant la télésimulation, si vous voyez que les enfants sont bloqués (timides, pas très à l'aise, pas sûr d'eux, ne comprennent pas bien, n'entendent pas bien, ...) ou que le présentateur ne comprend pas bien, n'entend pas bien, n'hésitez pas à reformuler ou à redire d'une voix plus claire.

Notez également l'équipe qui gagne pour le décompte.

C'est vous qui chronométrez les étapes. Quand le présentateur annonce « C'est parti ! » ou « Top chrono » vous enclenchez le chronomètre. Quand le temps est écoulé vous annoncez « Terminé » ou « le temps est écoulé ». Ce chronométrage est très important surtout dans l'étape 3 où le présentateur doit deviner les cartes décrites par les enfants.

| | |
|--------------------------------------|---|
| | <p>Après la télésimulation Partagez les bonbons selon le score final de chaque équipe.</p> <p>Activité 5 : ◆ Chamboultou</p> <ol style="list-style-type: none"> Proposez aux enfants de faire un montage de morceaux de différentes photos pour obtenir un personnage un peu original, puis de coller le résultat sur une feuille de papier. Regroupez-les par petit groupes de 3 enfants (à adapter selon le nombre d'enfants). Ensuite, les personnages sont collés sur des boites de conserves vides ou des boites en carton vide. Proposez aux enfants de faire le <i>chamboultou</i>. <p>Le <i>chamboultou</i> est un jeu d'adresse. On dispose les boites de conserve sous forme de pyramide. Puis, on lance une balle en essayant de faire tomber le maximum de boite. Soit, individuellement, à chaque lancer, on compte le nombre de boites tombées. Celui qui gagne est celui qui a fait tomber le plus de boites. Soit, par équipe, on compte le nombre de lancer pour faire tomber toutes les boites de conserve. L'équipe qui gagne est celle qui a réalisé le moins de lancer.</p>  <p>★ Si vous ne pouvez pas organiser un chamboultou : Récupérez beaucoup de photos de personnages dans des magazines.</p> <ol style="list-style-type: none"> Proposez aux enfants de faire un montage de morceaux de différentes photos pour obtenir un personnage un peu original, puis de coller le résultat sur une feuille de papier. Regroupez-les par petit groupes de 3 enfants (à adapter selon le nombre d'enfants). Ensuite, les collages sont mélangés. Un groupe pioche un des collages et décrit le personnage aux autres groupes. Les autres groupes doivent deviner s'il s'agit de leur personnage. Les autres groupes peuvent poser des questions. Ils peuvent exposer leurs collages. |
| <p>Proposition de corrigé</p> | <p>Solutions de la préparation au vocabulaire Activité 1A : C5 ; B4 ; A3 ; E2 ; D1 ; F7 ; G9 ; H6 ; I10 Activité 1B : A3 ; B6 ; C5 ; D1 ; E2 ; F4 ; G8 ; H10 ; I7 ; J12 ; K9 ; L11</p> <p>Transcription du document audio Bonjour tout le monde ! Ici le présentateur du célèbre jeu "Qui veut gagner des bonbons !" Le jeu des enfants. Deux équipes. Des personnages à deviner. Des bonbons pour l'équipe la plus rapide ! Nous sommes dans votre ville la semaine</p> |

| | |
|-------------------------------|--|
| | <p>prochaine ! Venez nombreux ! N'oubliez pas de vous inscrire. Nous vous attendons ! À bientôt !</p> <p>Solutions de Compréhension orale</p> <p>1a) Qui veut gagner des bonbons ?</p> <p>2. b) les enfants.</p> <p>3. des personnages.</p> <p>4. c) rapide.</p> <p>5. la semaine prochaine.</p> <p>6. b) nombreux.</p> |
| Bilan / évaluation | |

***Indications pour les professeurs – informations concernant la télésimulation**

Envoyer le formulaire d'inscription au jeu (activité 2) au cyber-acteur 5 jours au moins avant la télésimulation ; prévenir le cyber-acteur du choix du jeu de cartes (simplifié ou complet).

Si la classe est nombreuse, il est possible d'augmenter le nombre de bonbons gagnés pour que chaque enfant reçoive des bonbons à la fin – prévenir le cyber-acteur.

Pendant la télésimulation, vous serez l'assistant(e) du présentateur du Jeu. N'oubliez pas de préparer tous les accessoires, notamment le chronomètre, les cartes et ... les bonbons.

Deux rôles importants sont de chronométrer et de compter les bonbons.

