

Jeu de l'œil magique

Public visé:

Elèves immigrés qui ont besoin d'apprendre du vocabulaire sur un sujet donné.

Méthode

Jeu de l'œil magique pour améliorer le vocabulaire concernant un certain sujet

Temps requis

30 /40 min

Objectifs généraux:

- utiliser différents types d'outils pédagogiques afin d'enseigner aux étudiants immigrés
- améliorer son matériel pédagogique
- développer un nouveau type de matériel pédagogique

Compétence professionnelle

- être capable de reconnaître les obstacles et les difficultés d'apprentissage (d'un point de vue culturel et linguistique)
- connaître différents types de méthodes d'enseignement pour les locuteurs non natifs.

Communication et compétences linguistiques

- connaître le vocabulaire de l'enseignement professionnel
- être capable d'interagir avec les étudiants immigrés
- connaître différents outils de communication

Résultats d'apprentissage :

- l'étudiant apprendra un vocabulaire spécifique
- l'étudiant apprendra à travailler en groupe
- l'étudiant apprendra à attendre son tour



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Cohésion interculturelle et sociale (compétence sociale)

- être capable d'améliorer la compréhension mutuelle
- développer la cohésion du groupe et la notion d'appartenance à un groupe

Brève description de la séance :

- les élèves apprendront du vocabulaire dans le domaine choisi par l'enseignant
- le jeu peut être utilisé pour une partie du groupe, l'enseignant gérant l'autre partie du groupe ; ou avec des élèves plus rapides ; comme activité récréative ou comme entraînement

Matériel nécessaire

- cartes plastifiées recto-verso et paires de mots et d'images (recto : image et mot, verso motif neutre)
- le niveau de difficulté peut être adapté au niveau de compétence des élèves (nombre de mots, difficulté des mots)
- la quantité de jeux dépend du nombre d'élèves, s'il y a un grand groupe, il vaut mieux préparer plusieurs jeux et diviser le groupe en petits groupes
- une surface plane pour chaque groupe (pupitres joints, sol).

Mode d'emploi :

- expliquez l'idée et les règles aux élèves

Premier jeu

- placez quelques cartes (6/10) sur un bureau ou sur le sol (visibles par tous les joueurs).
- nommez chaque carte et demandez aux élèves de répéter 2 ou 3 fois.
- retournez les cartes.
- un joueur montre une carte, le joueur suivant doit la nommer.
- si la réponse est correcte, il marque 1 point. Il retourne la carte. A son tour, il montre une



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

carte et demande au joueur suivant de nommer la carte de son choix.

- Changez les cartes et recommencez les différentes phases du jeu.
- Jouez 2, 3 tours...

Deuxième partie

- donnez une pile de cartes, le bureau (non visible), le nom des cartes doit déjà être connu des élèves (révision du vocabulaire étudié précédemment).
- placez quelques cartes sur le bureau ou le sol (visibles par tous les joueurs)
- retournez les cartes.
- Un joueur montre une carte, le joueur suivant doit la nommer.
- si la réponse est correcte, il prend la carte et la remplace par une carte du bureau. A son tour, il montre une carte et il demande au joueur suivant de nommer la carte de son choix.
- le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.
- vous pouvez jouer en équipe (deux équipes jouent l'une contre l'autre).

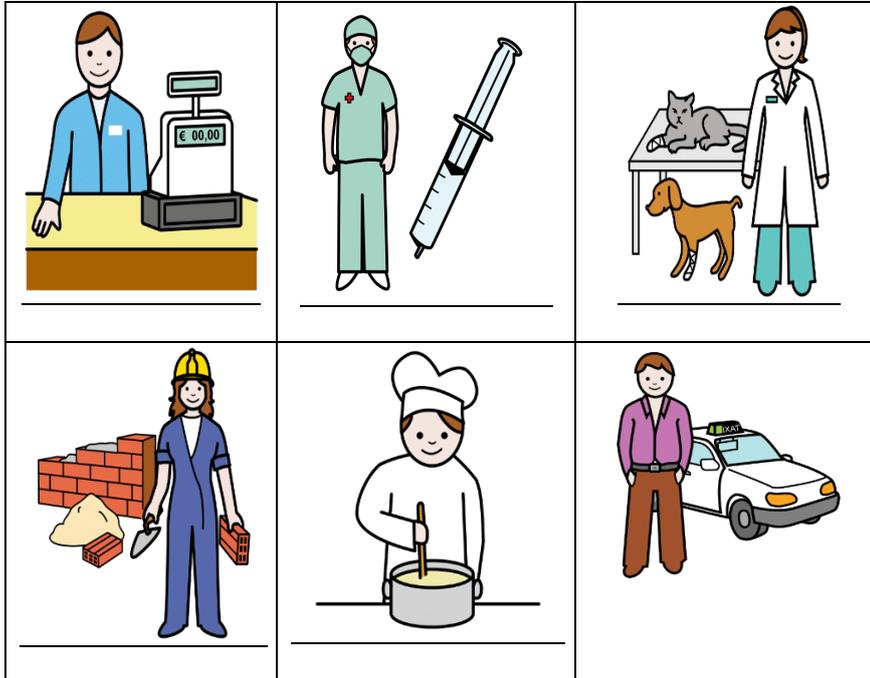


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Informations complémentaires (photos, liens, formulaires, etc.)

Exemple : les métiers



To create cards

<https://arasaac.org/pictograms/search>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.