

ANIMATION DES GROUPES

Niveau de classe : A1

Sujet : Les parties du corps humain

Compétences visée : Compréhension de l'orale / Compréhension de l'écrit / Production Orale

Objectif général : Enrichir le lexique – apprendre les parties du corps humain, Soutenir le jeu;

Objectifs de la séquence

- donner des instructions lentement ;
- comprendre des instructions qui lui sont adressées lentement et avec soin et suivre des directives courtes et simples ;
- comprendre des textes courts et simples ;
- reconnaître les noms, les mots et les expressions les plus courants ;
- se faire une idée du contenu à partir d'une image simple ;
- répondre à des questions simples ;

Supports : Image du corps humain avec ses parties ; Le jeu ; Internet ;

Durée de la séquence : 15 minutes

Déroulement des activités

| Préciser la durée | Déroulement | Activité des élèves | Rôle du professeur | Organisation de classe | Matériel utilisé |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Phase 1 | Présentation des objectifs de la classe. Présentation de la consigne : apprendre les parties du corps humain. | Ecoute active de la consigne donnée, éventuellement questions. | Explication de la consigne et des objectifs. | Grand groupe | Feuilles de papier pour chaque élève avec l'image du corps humain |
| Phase 2 | Distribution des documents supports | Repartition des documents | Supervision | Grand groupe | Feuilles de papier pour chaque élève. |
| Phase 3 | Découverte des documents par les élèves. Questions et réponses sur la compréhension globale des documents. | Lecture des textes individuelle puis collective dans le groupe | Supervision Guidage | Grand groupe | Découverte des documents |

| | | | | | |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------|-------------------|
| Phase 4 | Présentation du jeu “Corps mélangés” Un scout est assis en cercle avec un enfant au milieu. Il dit à un autre en se touchant le pied : "C'est mon nez." L'autre doit répondre aussitôt en se touchant le nez : "C'est mon pied." S'il se trompe, il change de place avec celui qui est milieu. Et ainsi de suite avec d'autres parties du corps. "C'est mon menton", en montrant sa main et ainsi de suite... Le faire rapidement met plus de fun. | Ecoute attentive aux explications orales et écrites sur le feuilles-document | Explication du jeu. | Grand groupe | Feuilles-document |
| Phase 5 | La mise en commun | Déroulement du jeu | Supervision | Grand groupe | |
| Phase 6 | Discussions et appréciations | Réponses aux questions du professeur | Initiateur des questions Supervision Appréciations | Grand groupe | |

Nom de l'activité : Le jeu des indices

Objectif / résultat : Permettre aux jeunes de bouger et de se parler dans le cadre d'un jeu amusant et interactif.

Durée : Plus ou moins 10 minutes, selon le nombre de personnes et la rapidité avec laquelle ils posent des questions et devinent.

Matériel requis : Bouts de papier sur lesquels sont déjà inscrits des noms d'animaux (ou tout autre sujet de votre choix), ruban adhésif qui colle sur le front ou pièce de vêtement.

Directives :

Collez un bout de papier sur lequel est écrit le nom d'un animal (ou autre chose) sur le front ou dans le dos de chaque jeune, de façon que tout le monde puisse le voir sauf lui.

Ensuite, chaque jeune peut poser dix questions « oui ou non » à n'importe quelle personne du groupe, mais pas plus de deux questions à la même personne (par exemple : « Vit-il dans la forêt tropicale ? A-t-il une queue ? A-t-il quatre pattes ? »). Après huit questions, il peut choisir de deviner de quel animal il s'agit, mais il perd la partie s'il se trompe. À la fin des dix questions permises, il doit tenter de deviner l'animal.

S'il échoue, il peut poser deux autres questions, puis tenter de deviner une dernière fois. S'il se trompe encore, il perd la partie. Le but est de nommer correctement l'animal inscrit sur le bout de papier.

Les personnes qui réussissent à deviner leur animal peuvent jouer une ronde supplémentaire où elles ne peuvent poser que cinq questions « oui ou non » pour deviner un autre animal.



Bibliographie :

- http://www.lesscouts.be/animer/activites-et-animation/jeux/quelques-idees-de-petits-jeux/#jfmulticontent_c8447-1
- http://deal.org/wp-content/uploads/2010/12/Icebreakers_FRE.pdf
- http://fr.islcollective.com/worksheets/worksheet_page?id=6496#
- http://deal.org/wp-content/uploads/2010/12/Icebreakers_FRE.pdf