Université Stendhal Grenoble 3 UFR de Sciences du langage

Master 2 Pro Français Langue Etrangère



Annexes 2

Simulation globale et sociojeu pour adultes migrants au service de leur développement citoyen

Etude de cas au Centre Social Chorier Berriat

Mémoire de M2
par Marion Grosset-Janin
sous la direction de Diana-Lee Simon

Années universitaires 2009-2011

Sommaire

1. Guide pédagogiqu	ne : simulation globale "Le quartier de la joie"	3
1.1.Tableau des m	odules de la simulation globale "Le quartier de la joie"	3
1.2. Les activités	pédagogiques de la simulation globale "Le quartier de la joie"	20
2. Conception du	socio-jeu	87
2.1.Etape 1 de la	conception du socio-jeu	87
2.2.Etape 2 de la	conception du socio-jeu	89
2.3.Etape 3 de la	conception du socio-ieu : règles finales	91

1. Guide pédagogique : simulation globale "Le quartier de la joie"

1.1.Tableau des modules de la simulation globale "Le quartier de la joie"

Modules	Sous- modules	Objectifs de communication	Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs	Activités pédagogiques	Supports
1. Le quartier	1.1. Nom de rue	- donner son adresse (parler de soi)	- mémorisation ou réflexion "Sur quels papiers regarder ?"	1. Pour se présenter, donner son adresse mémorisée ou montrée sur un papier	- papier d'identité ou autres
		- savoir se repérer sur une carte	- lecture ou discrimination visuelle	2. Repérer sa rue et celles des autres apprenants sur une carte du quartier	- carte du quartier Chorier Berriat
		- savoir indiquer le chemin avec les noms de rue seulement	lecture/recopiage des noms de rue	3. Jeu de rôle : sur la carte du quartier, indiquer le chemin pour aller de chez soi à chez un autre apprenant	- papiers avec adresse à tirer au sort - carte du quartier Chorier Berriat
		- savoir indiquer le chemin de façon précise	- expressions de la localisation, expressions et marqueurs spatiaux et verbes de mouvements	4. Jeu de la noix : cacher une noix dans le centre social et guider une personne pour la retrouver	- une noix
				5. Dessin d'un bonhomme avec fléche "en avant", "en arrière", "en bas", "en haut" et verbes "avancer", "tourner", "reculer" à la 1ère et 2ème personne	- crayons de papier, de couleur, cahier

- se repérer sur différentes cartes	- géographie	6. Retrouver son quartier sur une carte de la ville, sa ville sur une carte de France, la France et son pays d'origine sur une carte du monde	- carte de Grenoble, de la France, du monde
- comprendre la formation des noms de rue	- nom de rue	7. Répartir les noms de rue par catégories	- activité avec tableau
- inventer des noms de rue et savoir expliquer le vocabulaire	- créativité, imagination et appropriation du vocabulaire	8. Simulation globale "le quartier" : inventer le lieu/thème	
- savoir dessiner un plan avec les rues	 création d'un univers utilisation du crayon → deliage de la main 	9. Concevoir une maquette en faisant des brouillons préalables dans le cahier et ainsi garder des traces	- carton plume - feutre fin noir

Modules	Sous- modules	Objectifs de communication	Contenus linguistiques	Activités pédagogiques	Supports
1. Le quartier	1.2. Les bâtiments: Les commerces et leurs produits et	- savoir présenter sa rue	parler de soivocabulaire des commerces et des habitations	1. Travail maison: observer sa rue et la présenter au groupe Reconnaitre sa rue parmi les photos et donner des explications	- photos des rues des apprenants et des commerces du quartier
	les différents types de logements	- savoir dans quels commerces acheter les produits principaux	noms de commerce, logosvocabulaire des produits	2. Exercice d'association commerces/produits	- ex p.19 du dilf
		- échanger sur les lieux où l'on peut faire les courses	- vocabulaire commerces	3. Discussion	
		- exprimer son	- faire des choix	4. Tour de table pour	- carton

avis pour définir quels sont les commerces importants	- argumenter - construire collectivement - écrire les noms des commerces - dessiner leur logo, mettre les couleurs	choisir les commerces principaux + dessin, écriture sur la maquette	plume avec rues - feutres fins de couleur feutre fin noir
- Se localiser grâce aux noms de rue, commerces	-vocabulaire des commerces -expressions de la localisation	5. Aller de la boulangerie du moulin jusqu'à la pharmacie au bon soin Une amie vient vous rendre visite. Elle vous téléphone du tram avec son portable mais n'a presque plus de batterie. Il faut vous dépêcher pour lui indiquer comment venir car elle ne connait pas le chemin.	
- savoir donner les produits trouvables dans chaque commerce	- vocabulaire des produits alimentaires ou autres	5. Discussion: "Pour chaque commerce, donner les produits, services possibles" Exercices Ex: J'achète les cachets à la pharmacie. Ex: J'ai besoin de cachets. A faire avec tous les produits.	
- connaitre les différents types de logements se sensibiliser avec la lecture d'annonces	- vocabulaire : studio, appartement, maison, immeuble - abréviations	6. Relier par un trait la photo, la description et la définition qui correspond	- activité avec tableau
- écouter une visite d'un	- vocabulaire : cuisine , salle de	7. Repérer sur un plan les différentes	- fiche "Les pièces d'un

appartement	bain, - se repérer sur un plan	pièces d'un logement en placant des étiquettes dans les pièces correspondantes	appartement"
- choisir cinq adresses pour les habitants du quartier, le type de logement et le nombre de pièce	 créativité, imagination appropriation de la langue française choisir argumenter 	8. Simulation globale	- carton plume "Le quartier de la Joie"

Module	Sous-	Objectifs de	Contenus	Activités	Supports
	modules	communication	linguistiques	pédagogiques	
2. Les	2.1.	- présenter les	- vocabulaire des	1. Faire son arbre	- activité p.65
habitant	Sexe, âge,	membres de sa	liens de parenté	généalogique,	(dilf)
s du	liens de	famille	- écrire les noms	discussion	
quartier	parenté,		des membres de		
	situation		sa famille		
	dans		- discussion sur		
	logements		famille		
	métiers,		recomposée,		
	nationalité		place de la		
			femme		
		- choisir quinze	- vocabulaire		- carton
		habitants pour le	relatif au sexe, à	2. Simulation	plume « Le
		quartier : sexe,	l'âge, aux		quartier de la
		âge, leurs	animaux		joie »
		animaux	- choisir		J
			- argumenter		
		- répartir les	- situation de		
		habitants dans	logement	3. Discussion	
		les cinq	(nombreux dans		
		logements	studio, seul dans		
		choisis	maison)		
		- choisir liens	- argumentation		
		entre les	imagination	4. Discussion	
		habitants	- appropriation		
			langue française		
			- voc liens de		
			parenté		
			(répétition,		
			approriation)		
			- discussion sur		
			- discussion sur		

- Savoir choisir une photo selon l'âge et le sexe	âge pour être mère, sur situation familiale - connaissances socio-culturelles	5. Rechercher des photos correspondant aux habitants inventés	- magazines
- savoir reconnaitre le métier d'une personne	vocabulaire des métiersreprésentation socio-culturelles	6. Reconnaitre grâce à des photos le métier des personnages mots croisés : lire les définitions et écrire les mots corresponds jeu du mémorie	- activité p.102 (dilf) - le labyrinthe - mémorie (dessins p.65 dilf)
- choisir la nationalité des habitants	- vocabulaire concernant la nationalité au féminin et masculin	7. Simulation	

Modules	Sous- Module	Objectifs de communication	Contenus	Activités	Supports
2. Les habitant s du quartier	2.2. nom, prénom, nationalité habitants loisirs professions	- savoir parler des loisirs	- vocabulaire des loisirs - verbe aimer à la 1ère et 2ème pers	pédagogiques 1. Faire parler des dessins	- activité p.64 (dilf)
		- savoir reconnaitre les métiers grâce à des dessins	- vocabulaire métier - mémorisation	2. Mémorie des métiers	- dessins p.65 (dilf)
		- faire des fiches d'identité : nom, prénom, nationalité, profession, loisirs	- imagination - appropriation langue française	3. Simulation discussion	- fiches identité habitants

Modules	Sous- modules	Objectifs de communication	Contenus linguistiques	Activités pédagogiques	Supports
3. Organis ation d'un événeme	3.1. La sortie à la Bastille	- savoir organiser une sortie	- penser chronologiqueme nt à ce qu'il faut faire	1. Tempête de cerveau « A quoi doit-on penser pour l'organisation de la sortie Bastille ? »	
nt		- expliquer une recette	- verbe à l'infinitif ou impératif	2. Expliquer une recette de votre choix	
		- choisir le menu pour la sortie	- imagination - argumentation - donner son avis	3. Discussion	
		- faire une liste de courses	 vocabulaire revision alphabet pour épeller écrit sans verbe 	4. Ecouter un enregistrement et retener les aliments cités Chercher les photos des aliments dans les magazines épeller et écrire aliments	- dialogue enregistré - magazines
		- savoir demander à un vendeur qui met en rayon l'emplacement d'un produit	- vouvoiement/tuto iement - déranger - salutation - se renseigner - interroger	5. Jeu de rôle : vendeur/client	- modèle d'interaction fait par les bénévoles
		- savoir dire ce qu'on achète	 vocabulaire se faire comprendre retenir une liste de produit mémorisation concentration 	6. Jeu "au marché, j'achète	
		- savoir compter la monnaie	- chiffres	7. Jeu "compter" + activités pour compter la monnaie avec des pièces et	- pièces et biellets en papier (p.? Dilf)

- savoir rendre la monnaie	- salutation - vouvoiement - interaction - compter	des billets 8. Jeu de rôle "à la caisse"	
- savoir faire un itinéraire pour la sortie - savoir lire en sortie	- plan lieux publics - lecture rues - retirer argent - payer courses - lectures prospectus, panneaux, - se repérer dans la ville	9. Avant de partir en sortie à la Bastille, faire un itinéraire puis profiter de toutes les occasions pour apprendre, lire, écouter, observer et passer un bon moment ensemble	- plan de la ville
- donner ses appréciations de la sortie	- recherche de mots pour décrire ce que l'on ressent - j'aime, j'aime pas	10. Qu'est ce que tu as aimé ?, qu'est ce que tu n'as pas aimé ?	- paper bord

Modules	Sous-	Objectifs de	Contenus	Activités pédagogiques	Supports
3. Organis ation d'un événeme nt	modules 3.2. Fête d'anniversai re d'une des habitantes du quartier de la Joie	- savoir organiser une fête d'anniversaire - savoir faire une lettre d'invitation	linguistiques - penser chronologiqueme nt à ce qu'il faut faire - forme et contenu du texte une lettre d'invitation	pédagogiques 1. Tempête de cerveau « A quoi doit-on penser pour l'organisation d'une fête d'anniversaire ? » 2. Lire des lettres d'anniversaire et retrouver les régularités Reconstituer la lettre grâce aux phrases incomplètes Recopier la lettre et liser la	- fiche "Lettres d'invitation" - fiche "Lettre d'invitation"
		- choisir les informations pour lettre invitation de Charlotte	argumenterproposerimaginer	3. Simulation, discussion	

Т	T	<u> </u>	Г	Г
	- écrire la lettre de Charlotte	 réutiliser travail sur régularité forme et contenu créativité 	4. Ecrire lettre sur beau papier après avoir fait un brouillon sur le cahier	- beau papier - feutre ou crayon de couleur
	- savoir envoyer une lettre	- adresse sur enveloppe	5. Remplir l'adresse donnée sur l'enveloppe Expliquer l'itinéraire de chez Charlotte à la poste	- activité sur enveloppe p.35 (dilf) - carton plume "Le quartier de la joie"
	- demander un service à sa tante	- explication de l'organisation de la fête	6. Jeu de rôle Charlotte, Edith	
		question/réponse interaction - expressions de la demande "S'il te plait" - tutoiement		
	- explication recette du couscous	- verbe impératif ou infinitif explication	7. Expliquer une recette que vous avez choisie Discussion différences couscous marocain, couscous algérien	
	- savoir reconnaitre une recette de cuisine	- forme et contenu du texte d'une recette de cuisine	8. Lire les recettes et retrouver les régularités Repérer les verbes Compléter une recette avec les régularités	- fiche trois recettes - fiche recette à compléter
	- faire la liste de courses pour fête anniversaire	- ingrédients pour couscous -correspondance oral, photo, photo, écrit	9. Rechercher les photos des ingrédients Ecrire la liste de courses au brouillon en s'aidant des écrits du magazine,	- magazines

- lire une note	- genre de texte	écrire sur liste avec les photos sans regarder 10. Lire la note de	- note de
de caisse calcul de la note	note de courses	courses et calculer le total à payer	courses sans total
- lire une lettre d'invitation	- genre de texte lettre	11. Lire la lettre de Charlotte	- lettre d'invitation de Charlotte faite par les apprenantes
- répondre à une invitation	 interaction au téléphone salutation tutoiement 	12. Jeu de rôle : "Vous êtes Michel et Sylvie Marchand vous téléphonez à Charlotte pour lui donner une réponse"	
- faire façe à un problème et décommander l'invitation	question/réponse - excuses - explication	13. Jeu de rôle : "La nounou vous téléphone pour vous prévenir que votre fils Alexandre est malade. Vous téléphonez à votre mari Michel pour qu'il aille le chercher. Michel parle avec la nounou puis téléphone au docteur puis au médecin de garde car il est tard et enfin à Charlotte pour la prévenir de	

Modules	Sous-	Objectifs de	Contenus	Activités	Supports
2	modules	communication	linguistiques	pédagogiques	
3.	3.2.	- écrire la lettre	- genre de texte	1. Reprendre des	- notes
Organis	La Fête de	d'invitation	notes	notes écrites en	
ation	l'école		- lecture	réunion et les lire	
d'un	(socio-jeu		•	2 D 1 1 1	1 2000
évèneme	sur une		- genre de texte	2. Prendre la lettre	- lettre 2009
nt	longue		lettre d'invitation	d'inviation de 2009	activité relier
	période)		- repérage	et repérer les	vignettes à ce
			d'information	informations	qu'elles
	3.2.1			importantes	désignent
	Inviter les		- se servir d'un		
	habitants à		modèle et	3. Ecrire la lettre de	- lettre 2010
	la fête de		d'informations	2010 en recopiant	incomplète
	l'école		pour écrire une	les informations de	
			nouvelle lettre	2010 (des notes) à	
				la place des	
				informations de la	
				lettre de 2009	
		11. 1		4 6 14 1	,
		- remplir les	- adresses	4. Compléter les	- enveloppes
		enveloppes	- genre de texte	enveloppes grâce à	- liste
			enveloppe	la liste des adresses	d'adresses
				des invités et grâce	- modèle
				au modèle	d'enveloppe
				d'enveloppe	(p.35 dilf)
		- distribuer les	- expressions de	5. Jeu de rôle : A la	
		lettres	salutation et de	sortie de l'école,	- enveloppes
		d'invitation à la	clotûre d'une	distribuez aux	contenant
		sortie de l'école	interaction	parents, qui ont	lettres
		Solue de l'école			
			- vouvoiement ou tutoiement	changé d'adresse ou qui ne l'ont pas	d'invitation
				donnée, les	
			- explication		
			- réponses aux	enveloppes	
			questions	contenant les lettres	
				d'invitation.	
				Expliquez leur le	
				contenu de la lettre	
				et présentez leur un	
				peu la fête.	

Modules	Sous- modules	Objectifs de communication	Contenus linguistiques	Activités pédagogiques	Supports
3. Organis ation d'un évèneme nt	3.2. La Fête de l'école (socio-jeu sur une longue période) 3.2.2. L'avant courses	- comprendre une recette	- lecture genre de texte recette - explication	1. (pour apprenants qui savent lire) Lisez la recette du "Couscous façon Najate" et mettez dans l'ordre les photos qui correspondent au texte. Expliquez aux autres organisateurs la recette. (pour apprenants qui ne savent pas lire) Expliquez aux autres organisateurs	- recette du "Couscous façon Najate" - photos à mettre dans l'ordre - photos en ordre
		- comprendre la liste des courses	- genre de texte liste de courses - vocabulaire des aliments	la recette avec les photos. 2. (pour apprenants qui savent lire) Associez, dans la liste de courses, le nom des ingrédients à leur photo et donnez leur nom à voix haute. (pour apprenants qui ne savent pas lire) Donnez le nom des ingrédients de la liste de courses.	- liste de courses avec photo et nom dans le désordre - liste de courses avec photo et nom dans l'ordre

Modules	Sous-	Objectifs de	Contenus	Activités	Supports
3. Organis ation d'un évèneme nt	modules 3.2. La Fête de l'école (socio-jeu sur une longue période) 3.2.3. Faire les courses	-demander à un vendeur l'emplacement d'un produit - payer à la caisse	- expressions de salutation et de clotûre d'une interaction - expressions pour s'excuser de déranger - vouvoiement - question - expressions pour remercier	pédagogiques 1. Jeu de rôle: "Vous êtes sur le marché mais vous ne trouvez pas de pois chiches frais. Demandez à un vendeur s'il vend des pois chiches frais ou alors demandez lui s'il connait un vendeur qui en a." 2. Jeu de rôle: "Payez au vendeur le prix inscrit sur	- pièces et billets en papier (p.?
		- vérifier la monnaie	comptersalutationexplicationproblème	votre note. Utilisez les pièces et les billets." 3. Jeu de rôle: " Vérifiez la monnaie que vous rend le vendeur. Saluez si le compte est juste, expliquez qu'il s'est trompé si le compte n'est pas juste"	dilf)

Modules	Sous- modules	Objectifs de communication	Contenus linguistiques	Activités pédagogiques	Supports
3. Organis ation d'un évèneme nt	3.2. La Fête de l'école (socio-jeu sur une longue	- lire la présentation du groupe de musique	- lecture genre de texte annonce	1. Lisez l'annonce du groupe de musique trouvée sur internet.	- annonce groupe de musique
	période) 3.2.4. Engager un groupe de musique pour la fête de l'école	- contacter le groupe de musique par téléphone	- salutations au téléphone - explication - question	2. Jeu de rôle : "Vous avez trouvé un groupe de musique qui convient. Téléphonez au responsable et expliquez lui le projet de la fête de l'école et demandez lui des renseignements sur leur prix, leur disponibilité,	
		- remplir un contrat	- lecture genre de texte contrat - interaction	3. Jeu de rôle : "Vous êtes avec le responsable de la fanfare, remplissez avec lui le contrat."	- contrat

Modules	Sous- modules	Objectifs de communication	Contenus linguistiques	Activités pédagogiques	Supports
3. Organis ation d'un évèneme nt	3.2. La Fête de l'école (socio-jeu sur une longue période)	- faire le plan de la cour de l'école	- vocabulaire du mobilier - aménagement	1. Placez sur le plan de la cour les différents éléments suivants : 20 chaises, 2 grandes tables pour la buvette, 4 tables pour manger, 8 bancs	- plan de la cour
	3.2.5. Préparer la cour pour la fête de l'école	- choisir les couleurs des nappes et des assiettes	- vocabulaire des couleurs des éléments de décoration - décoration	2. Reprenez le plan de la cour de l'école et coloriez les nappes de la couleur que vous voulez. Choisissez les couleurs dans la liste suivante pour les assiettes, les verres et les serviettes. Justifiez votre choix aux autres organisateurs.	- crayons de couleur jaune, vert, rouge, violet, orange, bleu
		- réserver le matériel pour la fête	- donner à l'oral ou à l'écrit une liste du matériel nécessaire à l'organisation de la fête - rassembler les informations afin de faire une liste	3. (pour apprenants qui savent lire et écrire) Vous écrivez à la directrice de l'école la liste du matériel nécessaire pour la fête. Aidez-vous des activités 1 et 2 du 3.2.5. (pour apprenants qui ne savent pas lire et écrire) Jeu de rôle : "Vous rencontrez la directrice de l'école et vous lui donnez à l'oral la liste du métériel nécessaire pour la fête. Aidez-vous des activités 1 et 2 du 3.2.5."	- activités 1 et 2 du 3.2.5.

Modules	Sous- modules	Objectifs de communication	Contenus linguistiques	Activités pédagogiques	Supports
3. Organis ation d'événe	Organiser la fête de l'école avant que le soleil ne se	- savoir lire une fiche d'identité habitants	- informations sur l'identité	1. Piochez une carte habitant et lisez la seul ou avec un animateur du jeu.	- cartes habitants
ment	soien he se couche Socio-jeu (sur une courte période) = évaluation finale	- savoir se présenter à l'oral (habitant jeu)	- mémorisation de son identité fictive - respecter les régles d'accord - question/réponse - usage du langage courant, familier	2. Présentez-vous en vous souvenant de ce que vous avez lu. Les joueurs peuvent vous poser des questions si vous avez perdu la mémoire et vous pouvez relire votre fiche d'identité pour y répondre.	
		- savoir rechercher son adresse sur le plan du quartier de la joie	- se repérer sur un plan	3. Vous choisissez au hasard un pion de couleur que vous placez sur le plan du Quartier de la Joie à l'endroit où vous habitez.	- plan quartier de la joie - 3 à 5 pions de couleurs
		- comprendre les consignes	- écouter - poser des questions	4. Voici les consignes. Ecoutez bien je les lis.	- consignes
		- savoir expliquer les consignes	- reformuler pour savoir si c'est bien compris	5. Est ce que vous avez tous compris ? Quelqu'un veut répéter ?	
		- comprendre son itinéraire	- vocabulaire des commerces - se repérer sur un plan	6. Vous piochez la liste des endroits par lesquels vous devez passer, que vous lisez pour vous donnez une idée de votre itinéraire.	- itinéraire - plan du quartier de la joie
		- savoir répondre aux questions des	- retrouver les informations vues pendant	7. Pour parcourir votre itinéraire, vous vous déplacez	- cartes avec symbole pour chaque

cartes piochées	l'année	en tirant le dé.	tâche à faire
et écoutez les	- prendre le plus	Piochez une carte	pour
autres joueurs	de bonnes	du symbole de la	organiser la
	réponses pour	case et répondez	fête de
	gagner aux prochaines	aux questions, aux consignes.	l'école
	parties = esprit	Ecoutez bien les	
	d'apprenant	autres joueurs pour	
	pour aider les	les aider s'ils vous	
	autres joueurs à	demandent et pour	
	leur demande =	avoir les réponses	
	esprit coopératif	pour les parties	
		suivantes.	
- savoir se	- observer les	8. Attention, il y a	- plan du
déplacer	cases et les	des cases "passez	quartier de
stratégiquement	pièges	un tour" et	la joie
		"rejouez".	
		Réflechissez bien	
		avant d'avancer	
		votre pion.	

Modules	Sous-	Objectifs de	Contenus	Activités	Supports
4. Bilan du projet	modules	- répondre à un entretien oral	linguistiques - réponses personnelles - introspection	pédagogiques 1. Répondez aux questions que l'on vous pose et donnez toutes les informations que	- guide d'entretien
		- faire un bilan de compétences - savoir évaluer ses compétences avec un questionnaire écrit	- lire - écrire - prise de recul face à son apprentissage	vous voulez. 2. Répondez aux questions que l'on vous pose en cochant la bonne case.	- « Outil d'évaluation participative » (2006)
		- bilan moral - savoir choisir un personnage symbolique pour se représenter	parler devant un groupe	3. L'arbre représente les ateliers de sociolinguistique. Choisissez un personnage qui vous représentait au début de l'année, un qui vous représente	- Arbre d'ostende (educasol)

	maintenant et un que vous aimeriez être plus tard. Vous pouvez modifier la posture, le visage du personnage (lui mettre les bras en
	haut, le faire sourire ou pleurer,) Vous expliquez aux autres membres du groupe votre choix.

1.2. Les activités pédagogiques de la simulation globale "Le quartier de la joie"

Les deux premières étapes de la simulation globale du quartier de la joie : la création du lieu-thème et celle des habitants fictifs

Tous les apprenants ont un point en commun qui les lie au thème du quartier. Ils ont chacun une adresse qui fait d'eux des citoyens de la cité. Le point de départ donc pour travailler « le quartier » avec le vécu des apprenants est un ensemble d'activités préalables de production orale et écrite liées à « l'adresse ».

Activité 1

<u>Consigne</u>: Pour vous présenter, donnez oralement votre adresse. Ecrivez la sur votre cahier et épellez la au reste du groupe.

Objectifs de communication :

- savoir donner son adresse (parler de soi)

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- mémorisation
- alphabet
- production orale, écrite

Dans l'activité 1, les apprenants sont invités à donner leur adresse oralement. Cette demande s'est révélée non-adaptée aux différents niveaux en production orale.

Les apprenants ont d'eux même réussi à s'adapter à la situation en s'aidant de supports officiels, comme la carte d'identité ou un courrier pour l'adresse.

Tous les apprenants ne connaissent pas leur adresse par cœur. Certains ont sur eux des papiers d'identité ou des courriers sur lesquels elle figure. Ils ont l'automatisme de les sortir de leurs affaires pour les montrer et pour s'aider.

Ils ne maitrisent pas la langue française à l'oral mais savent contourner cette difficulté en employant des stratégies de facilitations.

Ce procédé illustre aussi que les apprenants du niveau le plus bas sont dans l'étape de la préalphabétisation.

Un autre type de stratégie de facilitation est observée. Yamina ne donne pas son adresse mais la rue principale du quartier. Elle emploie une « stratégie de facilitation » qui lui permet d'expliquer, de situer où elle habite sans donner l'adresse qu'elle n'arrive pas à mémoriser et qu'elle a du mal à prononcer. Cette stratégie est suffisante, avec des amis ou la famille mais

elle ne l'est pas pour remplir des papiers administratifs.

Grâce aux statégies de facilitation, toutes les apprenantes parviennent à répondre à l'objectif de communication.

Elles écrivent ensuite leur adresse sur leur cahier, ou avec les lettres du buggle pour les moins avancés à l'écrit, épellent le nom de la rue aux membres du groupe.

Ils écrivent l'ensemble des adresses sur leur cahier, avec l'aide de la bénévole pour ceux qui ont besoin.

Cette activité a permi d'aborder un élément important de l'acte de communication de la présentation : « l'adresse », dont l'objectif communicatif est de parler de soi. Savoir donner son adresse (peu importe la manière) incombe à chaque citoyen. Il est intéressant de partir de cet acquis principal pour aller plus loin.

L'activité 2 le réutilise en intégrant un support cartographique, support de la simulation globale à créer.

Activité 2

<u>Consigne</u>: Repérez votre rue et celles des autres apprenants sur la carte du quartier Chorier Berriat.

Objectifs de communication :

- savoir se repérer sur une carte

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

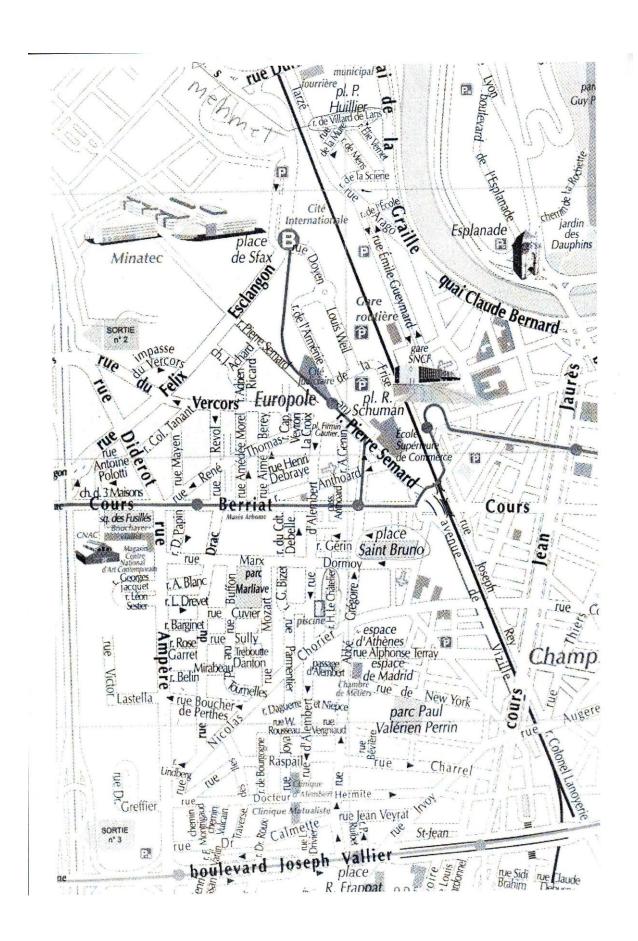
- lecture ou discrimination visuelle des noms de rue de l'activité 1
- mémorisation

Supports:

- carte du quartier Chorier Berriat

Sur une carte du quartier Chorier Berriat (secteur 1 de la ville de Grenoble), les apprenantes cherchent leur rue en partant de leur adresse écrite sur leur cahier au moyen de la lecture ou de la reconnaissance graphique. Elles se familiarisent avec le support cartographique pour se repérer, situer les rues dans le maillage du quartier ou de la ville.

Le repérage sur une carte est un prémice de l'autonomie pour la mobilité en ville. La carte est un support visuel où l'écrit a son importance.



Le support de la carte ou du plan sont des supports authentiques. Celui de l'activité 2 permet de partir des apprenantes grâce à leur nom de rue. La carte du quartier Chorier Berriat est un support ressource pour la création du lieu-thème de la simulation. Enfin, travailler à partir de lui permet de développer la mobilité, autonomie des apprenantes du groupe.

Le support visuel de la carte d'un quartier même s'il n'est pas quotidiennement utilisé permet de trouver un chemin que l'on n'a jamais fait. Il permet de découvrir plus facilement son environnement et participe au développement de l'autonomie de l'apprenant grâce à une meilleure mobilité. Il permet d'aborder les noms de rues tout en restant dans le connu des habitants et en leur faisant découvrir une façon de voir leur quartier.

S'il est important pour se présenter de connaître son adresse, l'apprenant, dans son intérêt relationnel et son ouverture sociale, peut aussi avoir besoin, envie de se rendre chez un ami. Pour cela, il doit savoir indiquer le chemin à prendre, il est nécessaire de maîtriser le support cartographie et également les expressions pour diriger.

En préalable, aux jeux de rôle pour déterminer un itinéraire à l'aide d'une carte, un jeu de localisation « Tu caches un objet » (une noix) est fait dans le centre social.

Activité 3

<u>Jeu "Tu caches un objet":</u> Laissez un joueur dans une pièce, cachez un objet dans le reste du lieu. Le joueur sort de la salle, guidez le à l'objet.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- expressions de la localisation, expressions et marqueurs spatiaux et verbes de mouvements Objectifs de communication :
- savoir indiquer le chemin de façon précise

Supports:

- une noix

Dans le couloir du centre social, les apprenantes mémorisent les expressions en faisant les gestes qui correspondent.

Pendant qu'un joueur attend seul dans la pièce des ASL, les membres du groupe vont cacher une noix dans le centre social. Le joueur sort de la salle et les autres le guident à l'objet. Le but est de donner les indications pour se diriger : « tu tournes à droite, à gauche, tu vas tout droit, recule, ...». Elles peuvent utiliser l'impératif ou non.

Toutes ont dit avoir apprécié ce jeu. Il leur a permis de découvrir et de s'approprier l'établissement du centre social en se mouvant au regard d'autrui, de parler en français tout en s'amusant.

Le jeu de la noix crée du lien et brise la glace avec le centre social. C'est un jeu de localisation créateur de lien social.

Après cette activité liant mouvements et apprentissages linguistiques, le groupe se retrouve de nouveau dans la salle.

La liste des expressions qui permettent de se diriger sont écrites dans le cahier sur un support pictoral, un bonhomme avec des flèches : « en arrière », « en avant », « à gauche », « à droite ».

Activité 4

<u>Consigne</u>: Dessiner un bonhomme avec des fléches "en avant", "en arrière", "en bas", "en haut" et verbes "aller", "avancer", "tourner", "reculer" à la 1ère et 2ème personne.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- expressions de la localisation, expressions et marqueurs spatiaux et verbes de mouvements <u>Supports :</u>
- crayons de papier, de couleur, cahier

Le dessin du « bonhomme » permet de mettre les gestes sur papier. Il permet d'avoir une trace écrite en parallèle d'une forme orale. Il donne du sens à l'écrit et sa combinaison avec l'oral. Il permet de pouvoir réviser. Il facilite la mémorisation.

le 1 101 11 1 2009 NOVBRE le 110 NOV le marchi 10 Novambre 2009 je recule en oviére L'en haut en varlant je tourne tu tu tourner ti li

Le jeu de rôle est proposé.

Activité 5

<u>Jeu de rôle:</u> Sur la carte du quartier Chorier Berriat, indiquez le chemin pour aller de chez vous à chez un autre apprenant.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- lecture ou discrimination visuelle des noms de rue

Objectifs de communication :

- savoir indiquer le chemin avec les noms de rue

Supports:

- papiers avec adresse à tirer au sort
- carte du quartier

A tour de rôle, chaque apprenante tire une adresse dans une enveloppe (contenant les adresses de chacun d'elle et celle du centre social).

A partir de la rue où elle habite, l'apprenante doit se rendre à l'adresse indiquée.

Elle trace l'itinéraire sur la carte et l'explique au reste du groupe en donnant les noms de rue et en utilisant les expressions pour diriger.

Toutes les apprenantes écrivent les noms des rues par lesquelles elles passent en recopiant la carte.

La tâche est réelle (travail sur carte du quartier Chorier Berriat (secteur 1)) et permet de travailler la production et la compréhension orale, la production (recopiage) et compréhension écrite (retrouver leur rue en partant de leur adresse).

Tout en demeurant dans la réalité des apprenantes, avant de poursuivre avec l'invention des noms de rues pour la simulation, l'activité 6 permet l'apport d'un outil linguistique amenant à la compréhension de la formation des noms des rues et leur composition.

Activité 6

Consigne : Comment sont formés ces noms de rue ? Classez-les dans le tableau ci-contre.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- nom de rue de la ville de Grenoble
- répartir les noms de rue par catégories
- comprendre la formation des noms de rue

Supports:

- activité avec tableau

Comment peut-on classer les rues ?

	1	
	Personnage	
Comment sont formés ces noms de	célèbre	
rue?		
Classe-les dans le tableau ci-contre.		
Ciasse-les dans le lableau ci-contre.	TT 1	
	Une date	
cours Jean Jaurès		
rue de New York		
place St Bruno	Un lieu	
rue du Drac		
rue de l'Ecole		
rue du Vercors		
avenue du 8 Mai 1945		
avenue de Vizille		
avolido de vizillo		
A toi maintenant de compléter cette liste et le	Une ville	
tableau ci-contre.		
•••••		
•••••		
	Une	
•••••	montagne	
••••••		
	Une rivière	
•••••		
•••••		
•••••		
••••••		
	I	

L'activité consiste à répartir une vingtaine de noms de rues de la ville de Grenoble par catégories : personnage célèbre, lieu, date,

Elle permet d'aborder la formation d'un nom de rue avec l'équation :

nom de rue = rue/avenue/cours/place + personnage célèbre/date/lieu/ville/montagne/rivière et le sens du lexique auquel il renvoit.

Les noms de rue de l'exercice ont été choisis dans la liste des rues de Grenoble. Ils correspondent au contexte réel des apprenantes.

A l'oral, une discussion est enclenchée sur les différences entre une rue, un cours, un boulevard, un chemin, ... Le vocabulaire tel que « le Drac », « Le Vercors », « Vizille » est expliqué. Les apprenantes peuvent participer en partageant leurs connaissances. Découvrir les villes avoisinantes, les montagnes et les rivières qui constituent l'environnement de Grenoble, leur permet d'accroitre le nombre de repères liés à leur univers personnel.

Certaines lisent d'autres écoutent.

Yamina participe à l'activité en révisant les couleurs. Elle met les couleurs sur les réponses sous la dictée de ses camarades. L'objectif n'est pas le même pour elle.

Une extension de cet exercice est envisageable. Le groupe reprend l'ensemble des noms de rue constituant les adresses des apprenants et les décortiquent en les catégorisant à leur tour.

rue Amédée Morel

rue Villard de Lans

rue Commandant Debelle

rue Elie Vernet

rue Diderot

Le thème du quartier avec le support des cartes est clôturé par une animation géographique en procédant à un « dézoom » : carte du quartier Chorier Berriat, de la ville de Grenoble, de France, du monde.

Activité 7

<u>Consigne</u>: Retrouvez votre quartier sur une carte de la ville, votre ville sur une carte de France, la France et d'autres pays sur une carte du monde.

Objectifs de communication :

- donner des informations de localisation sur différentes cartes
- Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :
- géographie
- lire une carte

Supports:

- carte de Grenoble, de la France, du monde

Sur la carte de la ville de Grenoble (carte IGN), les apprenantes localisent le quartier Chorier Berriat, puis d'autres quartiers qu'elles connaissent. Sur la carte de France, elles repèrent Grenoble et sur la carte du monde, la France ainsi que leur pays d'origine. Elles partagent à chaque fois leur information avec le reste du groupe.

Cette activité permet d'aborder l'interculturalité, la mondialisation. Elle donne des repères géographiques ouvrant l'horizon existentiel et les compétences pour les partager avec autrui.

Les cartes de la ville de Grenoble, de la France et du monde complète la carte du quartier Chorier Berriat (activité 2). Elles permettent n'ont pas de trouver un chemin mais de situer son lieu de vie dans un environnement de plus en plus large. Il est intéressant à chaque étape de repérer avec les apprenants les endroits dans lesquels elles ont déjà habité ou qu'elles connaissent : autre quartier (Yamina a sa fille à Villeneuve), autre ville, région de France, autres pays (Najate et Fatiha étaient en Italie). Des échanges informels ont lieu sur ces endroits, ce qu'ils représentent pour les apprenants (parfois même elles donnent quelques anectdotes). Ces supports permettent la création de relations personnelles faites en français.

Après avoir fait un travail sur la composition/formation des noms de rue, deux activités sont réalisées pour créer le lieu/thème de la simulation. L'activité 8 permet d'imaginer des noms de rue du lieu-thème, l'activité 9 concevoir la maquette de la simulation.

Activité 8

Simulation: Invention de noms de rue du lieu/thème

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- créativité, imagination et appropriation du vocabulaire

Objectifs de communication :

- savoir donner son opinion en expliquant ses choix et sa créativité de noms de rue
- savoir expliquer le vocabulaire

Activité 9

Simulation: Conception d'une maquette/plan d'un quartier

Objectifs de communication :

- argumenter ses choix
- savoir négocier

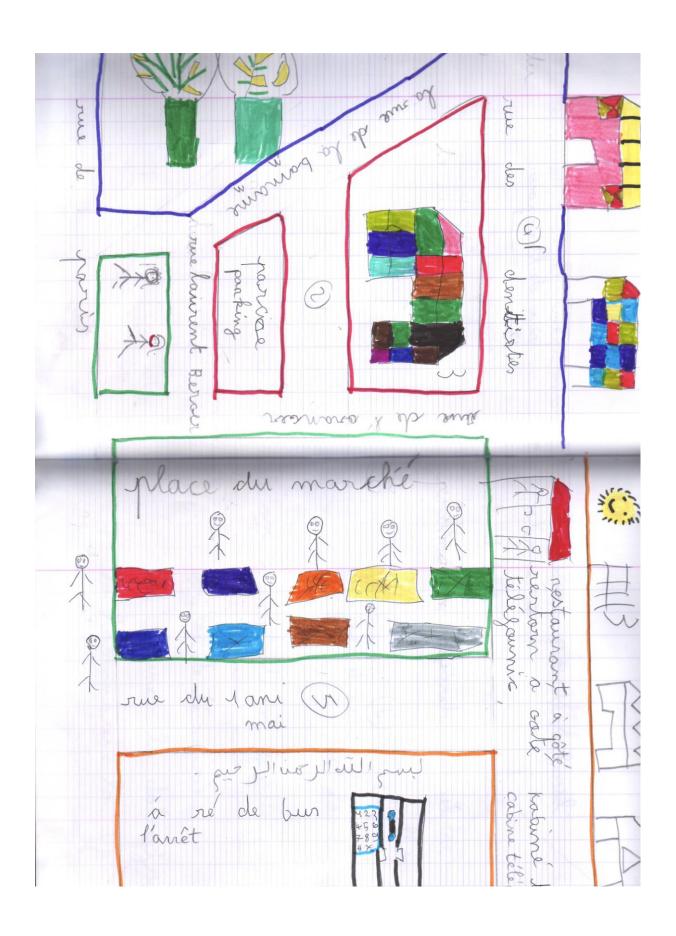
Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- création d'un univers
- utilisation du crayon → deliage de la main
- savoir dessiner un plan avec les rues en faisant des brouillons préalables dans le cahier et ainsi garder des traces

Supports:

- carton plume
- feutre fin noir

Les apprenantes dessinent leur plan du quartier avec les sept rues et la place (extrait de cahier d'apprenante p.31). Ensuite, le plan est fait sur la maquette grâce à l'ensemble des idées.



Après avoir imaginé des noms de rue constituant un quartier, le travail est axé sur le sousthème des « bâtiments : commerces et logements ».

Les supports photographiques utilisés dans l'activité 10 illustrent les rues des apprenants. Ils permettent des activités partant du réel des habitants. Ils sont créateurs d'expression, facilitateur de la mémorisation et de la compréhension.

Ils permettent de faire une focalisation sur les bâtiments comme si les apprenants étaient véritablement dans les rues. Ils permettent d'observer plus longuement les détails tels que les pictogrammes/logo/emblèmes¹ des commerces et de gagner du temps en évitant de déplacer le groupe des apprenants dans chaque rue.

Les rues sont investies par le français oral et écrit dans les commerces, sur les écritaux. Les personnes qui maitrisent peu la langue ont besoin de repères.

Ne vous êtes vous jamais retrouver dans un pays dont vous ne compreniez pas la langue. Les repères visuels tels que les pictogrammes des magasins sont d'une grande aide pour se sentir un peu moins étranger, un peu plus à l'aise car moins perdu.

Les apprenantes grâce aux photos repèrent un commerce avec son logo/pictogramme. Elles écrivent son nom sur leur cahier et dessinent son logo/pictogramme à côté.

Activité 10

Consigne : Observez votre rue et de retour aux ASL présentez la au groupe.

Objectifs de communication :

- savoir présenter sa rue
- parler de soi

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- reconnaitre sa rue parmi les photos et donner des explications
- vocabulaire des commerces et de habitations

Supports:

- photos des rues des apprenants et des commerces du quartier

Malgré des difficultés syntaxiques multiples, Yamina utilise ses capacités lexicales pour se faire comprendre.

L'acte de communication de la présentation est ainsi complété par des détails visuels et lexicaux. Il permet d'aborder le champ lexical des habitations et des commerces en partant de

¹ Les pictogrammes sont des représentations graphiques schématiques, des dessins figuratifs stylisés ayant fonction de signe.

la réalité des apprenants. Le support visuel des photos permet de repérer et reconnaitre les logos ou pictogrammes des commerces.



Pour compléter la reconnaissance des commerces grâce aux logos (activité 10), en connaitre un plus grand nombre, l'activité 11, exercice d'association commerces/produits, est réalisée. C'est un exercice du dilf qui permet de faire la correspondance entre des photos de produits et celles des commerces.

Il permet aux apprenantes de se familiariser avec ce genre de support conçu sur le modèle des exercices du DILF par les bénévoles de l'ASL.

Les exercices d'association demandent un savoir-faire scolaire. La consigne est de relier des éléments qui se correspondent (souvent une photo/un texte, ou des photos). Les apprenantes du groupe est habituées à ce genre d'exercice de apart leur scolarisation ultérieure ou leur participation aux ateliers de sociolinguistique. Cependant si un apprenant est en échec dans ce genre d'exercice, il est conseillé de repartir d'association simples, par exemple table/chaise, crayon/papier, chaussure/pied, ... ou encore pour rester dans le thème de la simuation une photo de lui (ou son prénom écrit) et la photo de son lieu d'habitation, le prénom des autres apprenantes et les photos de leur habitation.

Activité 11

<u>Consigne</u>: Vous êtes dans la rue, où allez-vous pour acheter les produits suivant ? Reliez chaque image au panneau qui correspond.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- noms de commerce, logos/pictogrammes
- vocabulaire des produits

Objectifs de communication :

- savoir dans quels commerces acheter les produits principaux

Supports:

- ex p.19 du dilf

Elle permet, en plus de la reconnaissance des logos et des commerces, d'apprendre le vocabulaire spécifique des produits.



Les apprenantes connaissent des magasins. L'intérêt est d'introduire une discussion, grâce à la question « Dans quels magasins vas-tu faire tes courses ? ».

Elles ont la possibilité de s'exprimer avec leurs mots en faisant appel à leur vécu et dévoilent ainsi leur potentiel de connaissances.

Un tour de table est organisé permettant à chacune d'utiliser à l'oral le vocabulaire des commerces. Elles repérent les principaux cités de nombreuses fois.

Activité 12

<u>Discussion</u>: « Dans quels magasins vas-tu faire tes courses? »

Objectifs de communication :

- échanger sur les lieux où l'on peut faire les courses

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- vocabulaire commerces

Cette échange permet de choisir les commerces principaux qui seront présents dans « le quartier de la joie » (activité 13).

Activité 13

<u>Consigne</u>: A votre tour, donnez votre avis pour choisir les commerces principaux et leur emplacement dans le quartier de la joie. Dessinez, écrivez-les sur la maquette.

Objectifs de communication :

- exprimer son avis pour définir quels sont les commerces importants

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- faire des choix
- argumenter
- construire collectivement
- écrire les noms des commerces
- dessiner leur logo, mettre les couleurs

Supports:

- carton plume avec rues
- feutres fins de couleur
- feutre fin noir

Les apprenantes choisissent les emplacements, dessinent les logos/ pictogrammes avec les couleurs qui correspondent et écrivent les noms sur la maquette à l'endroit choisi.

- une pharmacie « La pharmacie Au bon soin »
- une boucherie « La boucherie des Alpes »
- une boulangerie « La boulangerie du moulin »
- une poste

- un bureau de tabac
- une épicerie
- un taxiphone

Elles le font avec plaisir et sérieux.

Pour compléter l'explication du chemin à prendre par rapport aux noms de rue (activité 5), un jeu de rôle est proposé sur la maquette de la simulation "du quartier de la joie" avec les noms de commerces en plus des noms de rue.

Activité 14

Jeu de rôle :

"Allez de la boulangerie du moulin jusqu'à la pharmacie au bon soin"

"Une amie vient vous rendre visite. Elle vous téléphone du tram avec son portable mais n'a presque plus de batterie. Il faut vous dépêcher pour lui indiquer comment venir car elle ne connait pas le chemin."

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- -vocabulaire des commerces
- -expressions de la localisation

Objectifs de communication :

- Se localiser grâce aux noms de rue, commerces

Support:

Maquette du quartier de la joie

Pour se repérer dans un quartier, expliquer un chemin, nous utilisons très régulièrement les noms de rue ou les magasins.

Pour se réapproprier le travail fait en amont, il est proposé aux apprenants un jeu de rôle : « Se localiser grâce aux noms de rue, aux commerces ».

Par exemple, sur la maquette, l'apprenant se positionne, avec un pion de jeu, au niveau de la boulangerie du moulin où il vient d'acheter son pain et il doit aller jusqu'à la pharmacie au bon soin pour faire l'achat de médicaments.

Ou encore une amie vient lui rendre visite. Elle lui téléphone du tram avec son portable mais n'a presque plus de batterie. Il faut que l'apprenant se dépêcher pour lui indiquer comment venir car elle ne connaît pas le chemin.

Le jeu se fait en rapport au quartier de la joie fictif mais grâce à un contexte réel donné, les apprenants peuvent acquérir des compétences qui leur serviront en dehors de l'atelier de sociolinguistique et dans leur quotidien.

La maquette a ses rues, ses commerces. Il lui faut maintenant des logements.

Par l'étude de petites annonces fictives, les apprenantes accèdent au vocabulaire spécifique du logement : studio, appartement, maison, immeuble, ...

Activité 15

Consigne: Reliez par un trait la photo, la description et la définition qui correspond.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- vocabulaire des différents types de logements: studio, appartement, maison, immeuble
- abréviations
- se sensibiliser avec la lecture d'annonces

Supports:

- activité avec tableau

Le mot "immeuble" est très dur à prononcer pour Yamina. Elle préfère employer le mot "bâtiment". Elle utilise encore une fois une stratégie de facilitation et d'évitement.

L'activité 15 utilise certaines des photos de l'activité 10. Elle a pour objectif de différencier les types de logement : appartement, studio, maison, grâce à un exercice d'association d'une photo, d'une description sous forme d'annonce et d'une définition qui se correspondent. Le support photographique a plusieurs fonctions : un soutien pour la compréhension, une aide pour la mémorisation en partant du vécu des apprenantes.

Appartement, maison ou studio?

Consigne:

Reliez par des traits la photo, la description et la définition qui correspondent.

Photos	Description du logement	Définition
	STUDIO MEUBLE de 22 m2 ancien entièrement rénové Séjour en parquet, kitchenette équipée, salle de douche Disponible 5 avril Loyer charges comprises. Honoraires : 430,00 €	Appartement : dans un immeuble, habitation composée de plusieurs pièces •
	APPARTEMENT quartier St Bruno - 55 m2 environ, 2P+C très lumineux - local vélo collectif - 3ème étage - proche tram A, B et proche commerces 650 € CC •	Maison: habitation de taille moyenne pour une famille ou plus sans être considérée comme un immeuble collectif •
	MAISON quartier St Bruno T5 rénovée 130m2 cuisine, salle à manger, salon, 3 chambres, salle de bain, véritable parquet chauffage individuel fioul 820 € loyer+ 20 € charges •	Studio: appartement d'une pièce •

Les apprenantes connaissent les différents types de logement (activité 15). Le vocabulaire spécifique des pièces d'un logement est abordé grâce à l'activité 16.

Activité 16

<u>Consigne</u>: Ecoutez la visite de cet appartement et placez les étiquettes dans les pièces correspondantes.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- vocabulaire des pièces d'un logement : cuisine, salle de bain, ...
- se repérer sur un plan

Objectifs de communication :

- écouter une visite d'un appartement

Supports:

- fiche "Les pièces d'un appartement"

Les pièces d'un appartement

Consigne:

Ecoutez cette visite d'appartement et placez les étiquettes dans les pièces correspondantes.

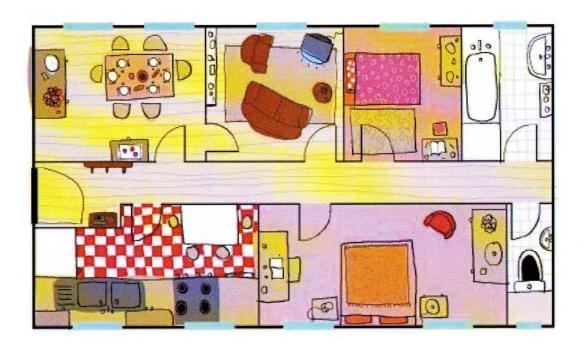
Vous entrez, il y a une petite entrée. La première porte à droite dans le couloir, c'est la cuisine. En face, il y a la salle à manger à côté du salon. La deuxième porte à droite, c'est une grande chambre. Et la troisième porte à gauche une deuxième chambre. La quatrième porte à gauche, c'est la salle de bain et en face, il y a des toilettes.

Vous voyez, c'est un appartement spacieux. Il y a quatre pièce. Il est clair. Il est ensoleillé. Alors vous achetez ?

Petite entrée Cuisine Salle à manger Salon

Grande chambre Chambre

Salle de bain



Cette activité utilise le support visuel et auditif. Les apprenantes ont un plan d'un appartement sous les yeux et écoutent sa visite. Ils doivent placez des étiquettes avec le nom des pièces au fur et à mesure.

L'activité ne sait pas passée comme prévue. Les apprenantes n'ont pas réussi à placer les étiquettes de chaque pièce après la visite. Par contre, elles arrivent à suivre avec le doigt l'itinéraire de la visite.

Elle permet à Yamina, en plus de répondre à la consigne de l'exercice, de réviser les nombres en comptant le nombre de fenêtre et de porte de l'appartement et d'utiliser le présentatif « Il y a ... » indiquant la présence ou l'existence de quelque chose.

Le support n'est pas authentique mais il est pratique pour avoir les pièces d'un logement sur le même document.

Le quartier se construit petit à petit. Avant d'inventer des personnages qui y vivront, se déplaceront, les apprenantes vont imaginer des habitations dans lesquels les habitants pourront vivre (activité 17). La création du lieu/thème de la simulation s'achève avec le choix de cinq adresses pour les habitants du quartier, le type de logement et le nombre de pièce.

Activité 17

<u>Simulation globale</u>: Choisissez cinq adresses pour les habitants du quartier, le type de logement et le nombre de pièce.

Objectifs de communication :

- argumenter ses choix

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- créativité, imagination
- appropriation du lexique des logements et des pièces
- choisir

Supports:

- carton plume "Le quartier de la Joie"

Lieux de vie	Type de logement	Type de pièces	<u>adresse</u>
Lieu de vie 1	un appartement T3/F3	quatre pièces : une cuisine un salon deux chambres	3 rue du 8 Mars, 4ème étage 38000 Grenoble
Lieu de vie 2	un studio	une pièce	20 rue Laurent Berger, 5ème étage 38000 Grenoble
Lieu de vie 3	une maison	sept pièces : une cuisine un salon une salle à manger quatre chambres	43 rue de la Banane 38000 Grenoble
Lieu de vie 4	un appartement T4/F4	cinq pièces: une cuisine un salon trois chambres	1 rue de l'Oranger, 6ème étage 38000 Grenoble
Lieu de vie 5	Une maison avec un jardin	quatre pièces : une cuisine trois chambres	12 rue Victoire 38000 Grenoble

Les adresses sont choisies. Les apprenantes réutilisent les noms de rue inventés mais une discussion est menée au sujet des numéros d'adresse, des types d'habitations (maison, appartement ou studio), du nombre de pièce.

Le décor de la simulation globale est créé. La maquette de la simulation est construite progressivement lors des activités (activité 9 pour le plan avec les noms de rue et la place, activité 13 pour l'emplacement des commerces avec leur nom et leur logo). Sa création suit l'ordre chronologique de la fiction. Elle est le plateau du socio-jeu et permet de matérialiser le projet collectif et son résultat.

La deuxième étape concerne la création des habitants fictifs du quartier de la joie : leur lieu de vie, leur sexe, leur lien familiaux, ...

Comment partir du vécu des apprenantes pour créer les habitants du quartier de la joie ?

En s'inspirant de l'exercice proposé par le dilf, chaque apprenante élabore son arbre généalogique, présente sa famille en définissant les liens de parenté.

Activité 18

Consigne : Faites votre arbre généalogique et présentez chaque membre de votre famille.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

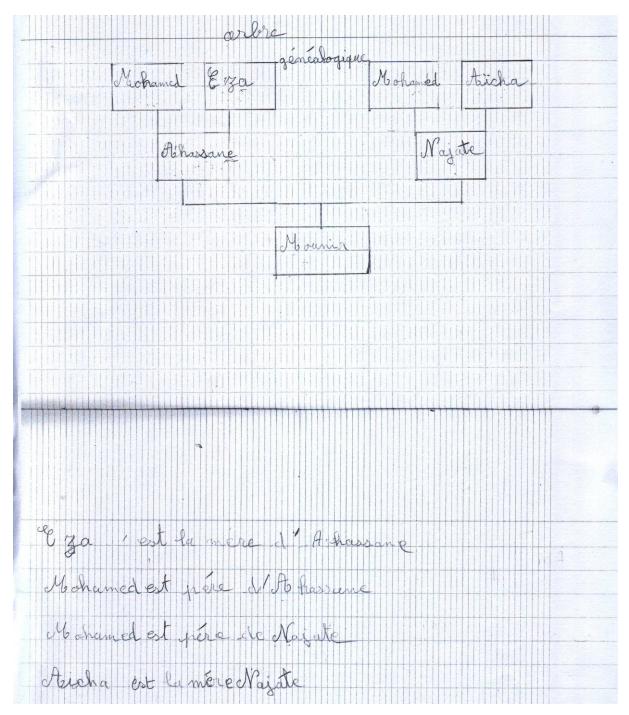
- vocabulaire des liens de parenté
- écrire les noms des membres de sa famille
- discussion sur famille recomposée, place de la femme

Objectifs de communication :

- présenter les membres de sa famille

Supports:

- activité p.65 (dilf)



Une liste du vocabulaire employé par le groupe à l'oral et transcrit. Et chacune chez elle rédige la présentation des membres de sa famille.

Elles parlent d'elles et de leurs proches en donnant des âges, des lieux de vie, des anectdotes.

Des discussions ont eu lieu sur la situation d'être en couple hors mariage, du divorce, des familles recomposées, de la place de la femme dans la société française et marocaine ou algérienne. Les apprenantes soulignent les différences entre les pays. En France, « il y a plus de social ». « Concernant la femme et la polygamie, avant l'homme faisait comme il voulait maintenant, il y a un contrat à signer lors du mariage dans lequel le couple s'engage à

accepter la polygamie ou non », Najate.

Cette activité permet de voir un genre de texte nouveau : l'arbre généalogique, d'introduire un travail d'écrit en partant de l'intimité des apprenantes, de travailler sur un exercice dilf.

Après cette introduction basée sur leur vie, les apprenantes choisissent quinze habitants fictifs : leur âge et sexe ainsi que cinq animaux de compagnie.

Activité 19

<u>Simulation</u>: Choisissez quinze habitants fictifs: leur âge et sexe ainsi que cinq animaux de compagnie

Objectifs de communication :

- argumenter ses choix

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- vocabulaire relatif au sexe, à l'âge, aux animaux
- choisir

Supports:

- carton plume « Le quartier de la joie »

- un homme de 58 ans
- un homme de 24 ans
- un homme de 12 ans
- un homme de 34 ans
- deux garçons de 18 ans
- une femme de 36 ans
- une fille de 20 ans
- une femme de 54 ans
- une femme de 45 ans
- une femme de 70 ans
- un garçon de 8 ans
- un bébé de 2 mois (un garçon)
- une fille de 6 ans
- une fille de 14 ans
- un chat
- un chien
- des oiseaux
- une tortue
- deux poissons rouges

On leur propose des formules lexicales, « un homme de ... ans » ou un homme âgé de ... ans » permettant de travailler la question des accords au féminin « âgée », au pluriel « âgés » et d'enrichir leur champ lexical utile à ce sujet : « un homme », « une femme », « un garçon », « une fille », « un bébé », « un enfant ».

Le vocabulaire des animaux domestiques est connu des apprenants.

Les habitants et les animaux sont répartis en fonction de leur particularité (sexe, âge) dans les habitations inventées de l'activité 17 (activité 20).

Activité 20

Discussion : Répartition des habitants fictifs dans les cinq logements choisis

Objectifs de communication :

- argumenter ses choix

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- situation de logement (nombreux dans studio, seul dans maison)

<u>Lieux de vie</u>	Sexe et âge des habitants et animaux
Lieu de vie 1 : un appartement T3/F3 3 rue du 8 Mars, 4ème étage 38000 Grenoble	- un homme de 34 ans/un homme âgé de 34 ans - une femme de 36 ans/une femme âgée de 36 ans - un bébé de 2 mois (un garçon)
Lieu de vie 2 : un studio 20 rue Laurent Berger, 5ème étage 38000 Grenoble	 une fille de 20 ans deux garçons de 18 ans deux poissons rouge
Lieu de vie 3 : une maison 43 rue de la Banane 38000 Grenoble	 une femme de 54 ans un chat un chien des oiseaux
Lieu de vie 4 : un appartement T4/F4 1 rue de l'Oranger, 6ème étage 38000 Grenoble	- un homme de 58 ans - un homme de 24 ans - un homme de 12 ans
Lieu de vie 5 : Une maison avec un jardin 12 rue Victoire 38000 Grenoble	 une femme de 70 ans une femme de 45 ans un grçon de 8 ans une fille de 6 ans une fille de 14 ans une tortue

Les échanges ont porté sur les conditions de vie non-adaptées aux besoins : vivre nombreux dans un lieu de vie restreint. Une apprenante a pu, à ce moment-là, expliquer ces conditions

d'arrivée en France : elle a vécu dans un studio avec toute sa famille. Elle a refusé que des personnes de la simulation soient dans ce cas.

La création des habitants permet aux apprenantes d'évoquer des situations personnelles et de partager avec le groupe.

Après avoir répartit les habitants et les animaux dans les logements inventés, le but est de choisir les liens entre les différents personnages du quartier.

Activité 21

<u>Discussion:</u> Choix les liens entre les différents personnages du quartier

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- argumentation, imagination
- voc liens de parenté (répétition, approriation)

Objectifs de communication :

- argumenter ses choix

<u>Lieux de vie</u>	Liens de parenté ou d'amitié
Lieu de vie 1	une famille avec : - des parents - un enfant
Lieu de vie 2	une collocation avec : - deux frères jumeaux - leur cousine
Lieu de vie 3	une veuve (mère des deux jumeaux et tante de la jeune fille du lieu de vie 3)
Lieu de vie 4	une famille avec : - un père - deux enfants
Lieu de vie 5	une famille avec : - une grand-mère - ne mère divorcée - trois enfants

Le vocabulaire s'enrichit en fonction des besoins de la création et n'est pas fournit par liste en amont. Le fait d'imaginer une famille ou une colocation engendre systématiquement la nécessité de parler des relations, des liens. Des discussions sont engagées au sujet de codes sociaux et culturels, concernant par exemple l'âge pour être mère. Les apprenantes se sentent ainsi libres de parler d'elles.

Par exemple, Yamina a eu sa fille à 18 ans, Fatiha à 26 ans.

Yamina parle de ses quatre mariages, de ses enfants), des raisons de ses ruptures (le décès, le divorce, la difficulté d'être loin des siens, ...).

Les contextes familiaux du quartier de la joie sont discutés puis validés : « La femme de 54 ans sera la mère des jumeaux du lieu de vie 2 et la tante de la jeune fille de 20 ans », « Un père divorcé avec ses deux fils de 24 et 12 ans », « Une grand-mère, veuve et sa fille divorcée et ses trois enfants »,

L'activité 22 permet de donner une nationalité aux personnages et de les nommer.

Activité 22

Simulation : Donnez une nationalité aux personnages

Objectifs de communication :

- argumenter ses choix

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- vocabulaire concernant la nationalité au féminin et masculin

Lieux de vie	Sexe et âge des habitants et animaux	Nationalité, prénom et nom
Lieu de vie 1 : un appartement	- un homme de 34 ans/un homme âgé de 34 ans	française, Michel Marchand
T3/F3	- une femme de 36 ans/une femme âgée de 36 ans	française, Sylvie Marchand
3 rue du 8 Mars, 4ème étage 38000 Grenoble	- un bébé de 2 mois (un garçon)	français, Alexandre Marchand
Lieu de vie 2 : un studio	une fille de 20 ansdeux garçons de 18 ansdeux poissons rouge	française, Charlotte Noël français, Nicolas Noël français, Julien Noël
20 rue Laurent Berger, 5ème étage 38000 Grenoble	,	bubulle et némo
Lieu de vie 3 : une maison	- une femme de 54 ans - un chat	française, Edith Noël
43 rue de la Banane 38000 Grenoble	- un chien - des oiseaux	médor
Lieu de vie 4 : un appartement T4/F4	- un homme de 58 ans - un homme de 24 ans - un homme de 12 ans	algérien, Hassan Oachi algérien, Nassim Oachi algérien, Bilel Oachi
1 rue de l'Oranger, 6ème étage 38000 Grenoble		

Lieu de vie 5 : Une maison avec	- une femme de 45 ans	italienne, Maria Rossi italienne, Silvia Rossi
un jardin	C 3	italien, Samir Rossi
	- une fille de 6 ans	italienne, Héléna Rossi
12 rue Victoire	- une fille de 14 ans	italienne, Farida Rossi
38000 Grenoble	- une tortue	

Le fait d'entrer avec les apprenantes dans ce contexte imaginaire de la simulation globale semble libérer la parole et stimuler la création collective qui s'avère contenante, rassurante et fondatrice de liens. Fatiha et Najate ont vécu en Italie. Elles proposent qu'une des familles soit de nationalité italienne.

Cette activité permet aussi d'aborder des notions de linguistique. L'obligation de mettre une majuscule aux noms et aux prénoms. Salima ne se souvient jamais de cette règle. A l'oral, Salima n'a pas de problème mais elle est analphabète ce qui explique sa difficulté.

Pour l'orthographe du mot « nationalité », elle regarde sur sa carte d'identité.

Fatiha épelle à Najète le mot « Algérie ». L'explication de l'othographe des nationalités est faite à partir du pays

Algérie → algérien → algérienne

Fatiha donne l'exemple de l'Italie.

Italie \rightarrow italien \rightarrow italienne

La production écrite exige une concentration importante et un effort soutenu de la part des apprenantes, d'où une grande fatiguabilité lié au rapport à l'écrit.

Pour aborder le lexique des loisirs et professions, les activités sont basées sur les supports visuels et le jeu. Ce changement permet un rythme moins éfreiné à l'écrit et permet de remotiver le groupe.

Pour les métiers, trois activités sont travaillées l'une à la suite de l'autre et selon le niveau des apprenantes.

Activité 23

Consigne : Regardez les photos et complétez les phrases.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- compléter des phrases à l'oral (et à l'écrit)
- vocabulaire spécifique des professions

Support:

Exercice du dilf p.102

Activité : Regardez les photos et complétez les phrases. Elle est: Il est: Il est: ... Il est: Elle est: .. Ils sont :

Il est:

Il est:

L'activité 23 est un exercice du dilf. La consigne est de regarder des photos et de compléter les phrases commençant par « Il est ... », « Elle est ... », « Ils sont ... ».

Une remarque est faite par une apprenante. Une photo représente un groupe de personnes qui écrivent sur un cahier. Ce sont des élèves. L'apprenante ne pensait pas qu'être élève c'est un métier. En effet, on peut se demander. Peut-on parler de profession ? Le sujet est intéressant et il demande aux apprenants de s'exprimer en français pour argumenter leur point de vue et écouter celui des autres.

Cet exercice permet de mettre des mots de vocabulaire spécifique aux métiers grâce à des photos. Le support visuel est un créateur d'expression, de compréhension et de mémorisation.

L'activité 24 utilise des dessins représentant aussi des professions.

Activité 24

<u>Consigne</u>: Répondez à la question : « Qu'est ce qu'il fait ? », « Qu'est ce qu'elle fait ? » Ex : Il est boulanger.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

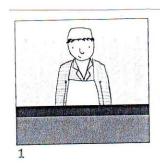
- forme interrogative fréquente à l'oral "Est ce que ...?"
- vocabulaire spécifique des professions

Objectifs de communication :

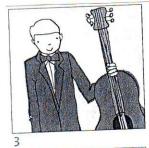
- répondre à une question ouverte par une phrase simple

Support:

Exercice du dilf p.65







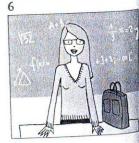






Qu'est-ce qu'il fait ? Qu'est-ce qu'elle fait ?





Répondez à la question. Exemple : Il est boulanger.

Les professions

musicien
acteur
peintre
styliste
photographe

Professions boucher épicier boulanger plombier secrétaire

médecin écrivain journaliste professeur ingénieur Il s'agit de faire correspondre des dessins à des noms de métiers écrit grâce à une question : « Qu'est ce qu'il fait ? », « Qu'est ce qu'elle fait ? ».

Ces activités permettent d'avoir une discussion sur les transformations du masculin au féminin selon les différents suffixes et de voir les articles définis le/la et indéfinis un/une.

ex:

un acteur → une actrice
un facteur → une factrice
un instituteur → une institutrice
un coiffeur → une coiffeuse
un boulanger → une boulangère
un boucher → une bouchère
un épicier → une épicière

Les supports imagés sont parfaits pour aborder du vocabulaire à l'oral et peuvent correspondre à n'importe quel niveau de maitrise du français. Les formes écrites sont données aux apprenantes qui le souhaitent.

Le "labyrinthe des professions" est un mots croisés.

Activité 25

Consigne : En vous aidant des définitions ci-dessous, complétez le « labyrinthe des professions ».

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

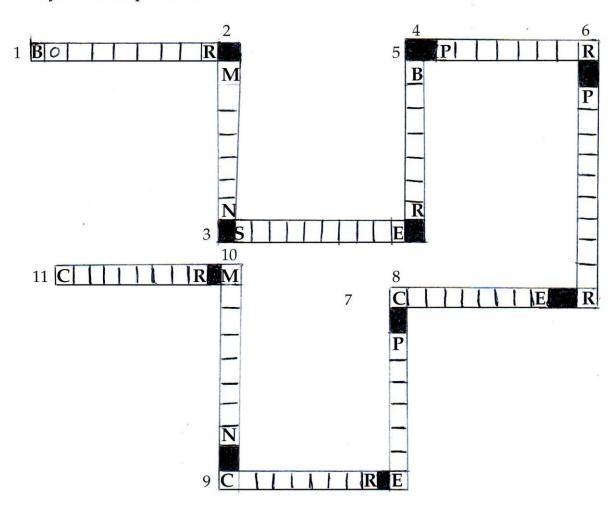
- lire des définitions
- connaitre l'orthographe du vocabulaire spécifique des professions

Support:

- le labyrinthe des professions

Les professions

<u>Consignes</u>: En vous aidant des définitions ci-dessous, complétez le « labyrinthe des professions ».



- 1. Il travaille dans une boulangerie. Il fait du pain.
- 2. Il travaille à l'hôpital. Il soigne les malades.
- 3. Elle travaille dans un bureau. Elle tape à l'ordinateur.
- 4. Il travaille dans une boucherie. Il vend de la viande.
- 5. Il travaille dans les salles de bains. Il répare les tuyaux.
- 6. Il travaille dans une école. Il enseigne aux élèves.
- 7. Elle travaille dans les magasins. Elle tient la caisse.
- 8. Elle travaille avec un pinceau. Elle peint les murs.
- 9. Elle travaille sur les routes. Elle conduit un car.
- 10. Il travaille à l'école de musique. Il joue plusieurs instruments.
- 11. Il travaille dans une cuisine. Il prépare de très bonnes recettes.

Il est réalisé par les apprenantes d'un niveau plus avancé à l'écrit qui ont besoin de travailler leur lecture/écriture. Cette activité permet de reprendre le vocabulaire vu dans l'activité 23 et 24.

Les trois activités pour aborder le lexique spécifique des métiers ne sont pas faites par toutes les apprenantes et de la même manière.

L'activité 23 demande aux apprenantes de regarder les photos, de compléter les phrases « Il est ... », Elle est ... », « Ils sont ... » à l'oral et de les remplir pour celles qui savent écrire.

Les apprenantes qui commencent à lire regardent les dessins avant de répondre à la question et cherche ensuite le mot écrit qui correspond. Yamina ne cherche pas la forme écrite qui correspond mais décrit les dessins de l'activité 24 « Qu'est ce qu'il fait ? », « Qu'est ce qu'elle fait ? ». Elle découpe les dessins et les colorie en révisant de cette manière les couleurs et en maniant les stylos, s'exerçant au geste de tenir un crayon pour en faire des cartes de mémory.

Pendant que Yamina colorie, le reste du groupe fait l'activité 25 du « labyrinthe des professions ».

Mais l'ordre des activités n'a pas été respecté et les apprenantes n'ont pas pu voir le vocabulaire de l'activité ? « Qu'est ce qu'il fait ? », « Qu'est ce qu'elle fait ? » or elles ont besoin des noms de métier de cette activité pour l'activité labyrinthe.

Salima et Fatiha terminent et font un pendu avec les mots (métiers) vus en attendant que Yamina termine de dessiner.

Une fois le coloriage des cartes du mémory et le labyrinthe terminés, l'ensemble du groupe fait une partie de mémory.

Fatiha emporte les cartes pour jouer avec ses enfants.

Les apprenantes ont aimé ces activités car elles leur ont permise de travailler la lecture et l'écriture mais elles confient que c'est encore dur pour elles.

Pendant que Fatiha écrit les liens entre les habitants sur sa feuille, Yamina cherche dans des revues, magazines, des photos qui pourraient correspondre aux personnages fictifs du quartier.

Les dessins de l'exercice du dilf coloriés par Yamina sont utilisés pour jouer au mémory.

Activité 26

<u>Consigne</u>: Posez toutes cartes face cachée sur la table. A tour de rôle, retrouvez les paires en ne soulevant que deux cartes à la fois. Si vous avez trouvez une paire recommencez. Sinon retournez les cartes face cachée au même endroit. Laissez jouer le joueur suivant. Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le plus de cartes.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- vocabulaire des métiers
- mémorisation

Supports:

- dessins p.65 (dilf)



Ce moment de jeu a une utilité pour mémoriser le vocabulaire des professions déjà abordé. Il permet de rassembler tous les apprenants de niveau hétérogène autour de la même activité et créer de cette manière des moments en collectif et permettre ainsi les relations humaines dont la pédagogie différenciée a aussi besoin à côté des temps d'exercice correspondant au niveau de chacun.

Trois parties de mémory ont été réalisées. En plus de permettre d'aborder le lexique spécifique des professions, le jeu permet de développer la concentration, la déduction, la stratégie des apprenants en identifiant la position d'un objet.

Les apprenants doivent écrire les professions correspondant aux cartes gagnées ce qui permet de faire de la production écrite.

Pour attendre les autres apprenantes en train de terminer leur exercice, quelques parties du jeu du pendu ont été réalisées avec les mots abordés. Ce jeu permet de se familiariser avec l'alphabet français, la morphologie des mots et leur orthographe.

Pour les loisirs, les supports sont des dessins qui représentent des personnes qui pensent à des situations.

Activité 27

Consigne: Quelles sont les loisirs des personnages?

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- vocabulaire des loisirs
- verbe aimer à la 1ère et 2ème pers

Objectifs de communication :

- savoir parler des loisirs

Supports:

- activité p.64 (dilf) et consigne détournée

Activité 3 : Choisissez une image et présentez les personnages.















Les apprenantes doivent interpréter les illustrations en terme de loisirs.

Les dessins sont parfaits pour travailler sur le sujet des loisirs, pour la compréhension ainsi que pour l'expression et la mémorisation.

Au préalable de l'activité, les apprenantes recherchent tous les verbes qui permettent de dire ce qu'on aime faire et ce qu'on n'aime pas : « J'aime, je rêve de, j'aime bien, j'aime bcp, j'adore, je préfère », « je n'aime pas, je déteste, je hais, j'ai horreur ».

Chacune à leur tour, elles donnent les loisirs des personnages des images en utilisant le verbe aimer à la 3ème pers du sg : « Il/elle aime ... »:

faire du foot

faire du vélo

danser

jouer de la musique

se baigner/nager

marcher avec ses enfants/acheter des vêtements/faire les boutiques

être dans sa chambre/écouter la musique

se maquiller/se faire belle

jouer à l'ordinateur

manger des frites ou des pâtes

manger du gâteau au chocolat avec du café ou du thé

lire le journal/des livres

bricoler/réparer sa voiture

conduire son taxi/son métier de chauffeur de taxi

jouer aux cartes avec ses amis

regarder la télévision

aller au match de foot/l'ambiance d'un stade de foot/supporter son équipe préférée

être à la plage/se faire bronzer/être dans sa chaise longue sous un arbre

Toutes ces expresssions permettent de voir les verbes à la forme infinitive. L'explication des verbes du premier groupe en —er est faite. Le verbe aimer est conjugué à la première et troisième personne du singulier.

La négation est revue « je n'aime pas » (activité 21).

Les loisirs et les professions des habitants de la joie sont ensuite inventés.

Lieux de vie	Profession et loisirs des habitants
Lieu de vie 1 :	Michel Marchand: épicier, faire de la batterie avec son groupe de rock Sylvie Marchand: vendeuse à Babou, faire de la natation Alexandre Marchand:
Lieu de vie 2 :	Charlotte Noël: étudiante en médecine, faire du sport (natation, foot) Nicolas Noël: étudiant en droit, salarié dans un cyber café, jouer au tennis Julien Noël: étudiant en biologie, vendeur sur le marché, faire du ski bubulle et némo
Lieu de vie 3 :	Edith Noël : secrétaire à l'hôpital, s'occuper de sa maison et de ses animaux Médor
Lieu de vie 4 :	Hassan Oachi: chauffeur de bus, jouer aux cartes, faire du foot avec ses fils Nassim Oachi: étudiant en physique-chimie, jouer au foot Bilel Oachi: collégien, faire du sport, jouer au foot, lire
Lieu de vie 5 :	Maria Rossi: retraitée (ménages), jouer aux dominos, cartes, se reposer dans le jardin Silvia Rossi: au guichet pour faire les papiers d'identité, faire de la course à pied Farida Rossi: collégienne, écouter de la musique, danser et lire Samir Rossi: écolier, faire du karaté Héléna Rossi

Les habitants prennent vie. On leur choisit une photo dans des magazines en prenant en compte l'âge, le sexe, la nationalité.

Activité 28

Consigne: Recherchez des photos correspondant aux habitants inventés.

Objectifs de communication :

- savoir choisir une photo selon l'âge et le sexe et argumenter

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- connaissances socio-culturelles

Supports:

- magazines

Le support photo est le résultat recherché par les apprenants lors de l'activité 17, c'est un élément constitutif des papiers d'identité.

C'est un moyen d'expression et de mémorisation. Les apprenantes ont des informations sur la personne à rechercher et ils trouvent une photo qui correspond à ces indications. Le support photographique est, à ce moment-là, intégralement un élément de la création. C'est le portait des personnages de la simulation que les apprenants créent et vont incarner.

La recherche des photos dans les magazines pour habitants engendre des discussions sur les

représentations physiques selon l'âge : « Est ce que tu crois que cette femme pourrait avoir 70 ans ? Et cet enfant fait 9 ans ? »

Une fois les identités déterminées, les papiers d'identité sont réalisés en reprenant toutes les données imaginées : prénom, nom, âge, sexe, nationalité (activité 29). Les apprenantes restent cependant actrices décisionnelles de leur projet.

Activité 29

Simulation: Création des papiers d'identité des habitants du quartie de la joie

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- imagination
- appropriation langue française
- faire des papiers d'identité : nom, prénom, nationalité, profession, loisirs

Supports:

- fiches identité habitants

La conception d'un papier d'identité est complexe (calcul de l'année, du lieu de naissance), la représentation graphique est normée, stricte.

Cette activité n'a pu être terminée faute de temps. En s'appuyant sur les fiches de simulation faites en classe, les apprenantes ont repris ce travail chez elle. Mais en partie à cause de l'absentéisme, les informations en leur possession étaient incomplètes et elles n'ont pu remplir leurs fiches.

La prise en considération des niveaux de connaissances de chacune et leur évolution personnelle au cours de l'année ont manqué de rigueur d'évaluation. Cette activité de création de papier d'identité semble devoir être intégrer à l'étape de la pré-alphabétisation.

En Février, les deux premières étapes de la simulation globale du « Quartier de la joie » : la création du lieu-thème et celle des identités fictives (Partie 2.4. Simulations globales : approche communicative et actionnelle) sont terminées. Il reste quatre mois pour faire vivre les habitants dans le quartier.

L'organisation d'évènements

Lors de l'année 2009-2010, deux événements ont été réalisés :

- un évènement encré dans la réalité des apprenantes, une sortie à la Bastille de Grenoble
- un autre dans la progression de la simulation, l'anniversaire de Charlotte Noël

L'évènement de la simulation reprend des thématiques abordées grâce la sortie à la Bastille. Tous deux introduisent la mise en œuvre du socio-jeu (Partie 4.1.3.La conception du socio-jeu : continuité de la simulation).

La période de création du lieu-thème et des identités fictives est longue. Encourager l'enseignement/apprentissage avec une sortie est un moyen de remercier tout le monde pour l'effort qu'il a donné.

La sortie à la Bastille

Il est intéressant d'organiser un évènement permettant de faire un intermède dans la simulation afin que les apprenantes puissent s'approprier les compétences déjà abordées, grâce à leur transposition en dehors des ASL.

Le printemps offre la possibilité d'organiser une sortie. Les apprenantes souhaitent découvrir la ville de Grenoble et ses environs, la sortie se fera à la Bastille.

C'est aussi le moyen, en douceur, d'introduire des thèmes retravaillés par la suite tels que les courses, le rapport entre le client et le vendeur dans les rayons pour trouver un produit ou à la caisse pour rendre la monnaie, la recette, les appréciations et le verbe « aimer » en les encrant dans la vie des apprenantes.

Une sortie est du réel organisé, préparé qui nous donne à revoir la langue dans son rôle d' « outil pour du social » (1.7. Conclusion). Elle permet de tester l'autonomie tout en étant accompagné dans la démarche.

Les apprenants osent, gagnent de l'assurance, en se faisant plaisir, en partageant un moment de convivialité, en découvrant de façon plus intensive leur lieu de vie (Grenoble, la Bastille, les montagnes).

Préparer un événement ensemble permet à ce moment de l'année de renforcer les liens du groupe.

C'est l'occasion de profiter du soleil pour donner un coup de fouet à la motivation ambiante.

Les apprenantes sont invitées à penser à la préparation de la sortie.

Activité 30

Remu méninges : « A quoi doit-on penser pour l'organisation de la sortie Bastille ? »

Objectifs communicatifs:

- préparer un évènement commun

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- penser chronologiquement à ce qu'il faut faire
- savoir organiser une sortie

Une question est posée : « A quoi doit-on penser pour l'organisation de la sortie Bastille ? ».

Sous forme de brain storming ou remu méninges, elles donnent leurs idées :

- bonnes chaussures (basket)
- vêtements chauds (si besoin)
- sac pour le pique-nique
- bouteille d'eau
- faire les courses
- tracer l'itinéraire

Une discussion concernant la sortie à la Bastille s'engage afin de choisir la date, les horaires selon l'emploi du temps de chacune.

Les apprenantes se réjouissent de la sortie pour elle-même mais aussi pour ensuite en faire bénéficier leur famille.

Deux thèmes sont principalement travaillés : les courses et les itinéraires/noms de rue.

L'un des objectif de l'organisation des évènements est de faire une liste de courses.

L'activité 31 permet d'avoir du vocabulaire spécifique des aliments ainsi qu'un modèle de discussion authentique.

Activité 31

<u>Consigne</u>: Ecoutez l'enregistrement et retenez les aliments cités. Cherchez les photos des aliments dans les magazines. Epellez et écrivez les aliments.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- vocabulaire des aliments
- revision de l'alphabet pour épeller
- écrit sans verbe
- faire une liste de courses

Supports:

- dialogue enregistré
- magazines

Le dialogue « Deux personnes qui font une liste de courses » permet aux apprenantes de repérer les aliments dont les personnages parlent. Le support audio permet de faire de la discrimination auditive, de la compréhension orale.

Les apprenantes font la remarque que l'enregistrement est peu audible. Elles réussissent néanmoins à relever les aliments.

Yamina répète à chaque fois les aliments qu'elle entend. L'écoute est faite à plusieurs reprises.

La liste des aliments est : tomates, choux, œufs, pain, beurre, ketchup, moutarde, mayonnaise, chocolat, fruit, jambon, yaourt, gruyère.

La mémorisation du vocabulaire est facilitée par le support auditif et par le support visuel.

L'activité 31 et l'activité 32 permettent de faire la liste de courses à l'écrit en faisant correspondre la forme écrite des produits à leur image.

Activité 32

<u>Consigne</u>: Recherchez les photos des ingrédients. Ecrivez la liste de courses au brouillon en vous aidant des écrits du magazine. Ecrivez sur liste avec les photos les mots sans regarder l'orthographe.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- ingrédients pour couscous
- -correspondance oral, photo, photo, écrit

Objectifs de communication :

- faire la liste de courses pour fête anniversaire

Supports:

- magazines

Les apprenantes découpent dans les magasines les photos qui correspondent aux aliments relevés dans le dialogue (activité 31).

Ces activités permettent de faciliter la compréhension et la mémorisation. Elles mettent en place une stratégie d'évitement de l'écrit, de facilitation.

Chacune à leur tour, elles énoncent le menu qu'elles ont choisi pour la sortie à la Bastille.

Activité 33

<u>Discussion</u>: A votre tour, proposez un menu pour la sortie à la Bastille.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- imagination
- vocabulaire des aliments

Objectifs de communication :

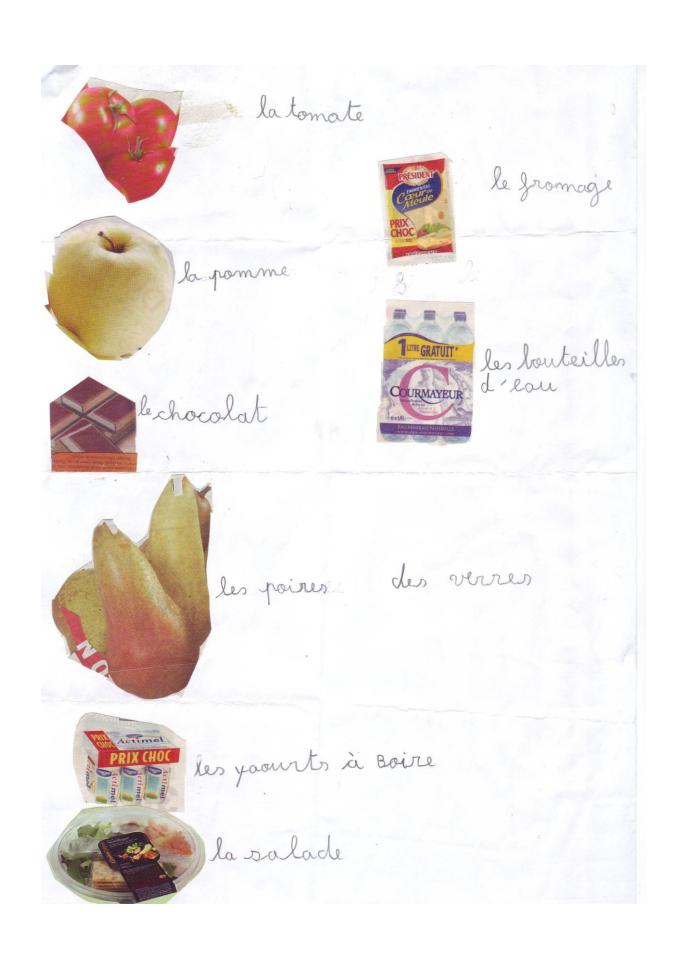
- choisir le menu pour la sortie
- donner son avis

Elles font des propositions différentes et utilisent le vocabulaire approprié.

- Najète : des sandwichs avec du pain maison, du fromage allégé, des tomates, de la salade verte, des œufs, des pommes et des oranges, du thé à la menthe, de l'eau
- Salima : salade de thon, maïs, oeuf durs, olives noires, sauce, des fruits : pommes, oranges, de l'eau, des kiri, du pain
- Fatiha : des sandwichs avec des petits pains, des tomates, de la salade, du fromage (gruyère), du patti (viande hallal en tranche), des oranges, des poires, des danettes, du jus de fruit, de l'eau
- Yamina : des sandwichs avec du pain maison, de la salade, des tomates, de la viande hachée, du fromage, du jus de fruit, des bananes, une tarte aux pommes

Le choix final est un panachage des idées de chacune. La proposition du sandwich est votée car les courses seront faites en commun le matin et c'est plus simple de faire des sandwichs qu'une salade en plein air. Le pain sera fait maison par Najète. La viande sera du patti. Toutes ont été d'accord.

Aucune n'avait proposé le chocolat mais il a été rajouté par gourmandise.



Une fois la liste des courses faite, une succession de jeux est réalisée : « vendeur/client », « Au marché, j'achète ... », « A la caisse ... ».

Les jeux de rôle suivent des tranches de vie. Par exemple, pour les courses, il y a les salutations, les demandes de renseignements.

L'objectif de l'activité 34 est de demander un renseignement à un vendeur. C'est un acte de communication courant dans la vie réelle. Il demande d'utiliser les formes interrogatives telles que « Où est ... ? », « Combien côute ... ? ».

Activité 34

<u>Jeu de rôle</u>: Vous êtes dans un magasin et cherchez un produit. Vous interpellez un vendeur pour lui demander de vous aider.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- vouvoiement/tutoiement
- forme interrogative
- salutations
- excuses

Objectifs de communication :

- savoir demander à un vendeur qui met en rayon l'emplacement d'un produit
- savoir interpeller/déranger une personne
- savoir saluer
- se renseigner
- interroger

Supports:

- modèle d'interaction fait par les bénévoles

La simulation « vendeur/client » est faite par les bénévoles dans un premier temps, ensuite, par les apprenantes.

Najète (cliente), Salima (vendeuse).

Salima (vendeuse), Yamina (cliente)

Salima (cliente), Yamina (vendeuse)

Le jeu de rôle a une limite. Najète tutoie Salima. Elle a des difficultés à imaginer que Salima est une vendeuse.

Dès que cet obstacle est dépassé, que les apprenantes arrivent à s'investir dans leurs rôles, elles développent leurs savoirs pragmatiques.

Afin de poursuivre la suite chronologique des courses, un jeu pour compter est réalisé.

Activité 35

<u>Consigne</u>: Comptez le plus vite sans vous trompez. Vous donnez un nombre, votre voisin le suivant et ainsi de suite.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- chiffres (compter)
- mémorisation
- concentration

A tour de rôle, les apprenantes doivent compter le plus vite possible sans se tromper. Le premier qui se trompe est illiminé. Ce jeu qui demande de se concentrer et mémoriser amène des difficultés pour Yamina particulièrement pour les chiffres de 11 à 16. Des exercices complémentaires sont faits avec elle et nous remarquons qu'avec de l'argent (pièces et billets en papier), elle arrive plus facilement à compter.

Par exemple:

Combien d'argent Pierre a-t-il?

Quelle somme d'argent y a-t-il dans la caisse de la superette ?

Coline a plus ou moins d'argent que Paul?

Donnez un produit et son prix et choisissez les pièces pour l'acheter ?

L'exercice de compter l'argent est inseré dans un jeu de rôle « A la caisse »

Activité 36

<u>Jeu de rôle "à la caisse":</u> Vous êtes à la caisse d'un magasin. Vous saluez la caissière. Elle vous donne le ticket de caisse et vous demande de payer. Vous vérifiez la note de caisse et vous payez.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs:

- salutation
- vouvoiement
- interaction
- compter la monnaie

Objectifs de communication :

- savoir payer à une caisse

Support:

- pièces et billets en papier (p.? Dilf)

Aucune note n'a été prise sur cette activité pendant le stage.

Pour développer la mémorisation, la concentration des apprenantes et enrichir leur vocabulaire lié aux courses et plus particulièrement aux produits, le jeu « Au marché, j'achète ... » est proposé.

Activité 37

<u>Jeu "au marché, j'achète ... » :</u> A tour de rôle, mimez un aliment ou montrer un objet. Votre voisine doit trouver ce que vous avez mimez et donne le nom à l'oral. Elle mime à son tour. Sa voisine donne les deux mots à l'oral et mime le sien et ainsi de suite.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- vocabulaire des produits
- mimer et se faire comprendre
- retenir une liste de produit, mémorisation
- concentration

Objectifs de communication :

- savoir dire ce qu'on achète

Chacune à son tour les participantes disent « Au marché, j'achète ... » et mime un aliment ou un objet. La suivante doit dire « au marché, j'achète » et donne l'aliment ou l'objet des participantes avant elle et mime ou montre le sien. Ainsi de suite, jusqu'à ce que l'une se trompe et est illiminée.

Le 29 mars, Salima, Najète et les bénévoles se retrouvent, cherchent ensemble leur parcours, affinent leurs repères, retirent de l'argent, achètent et payent, ... Elles concrétisent ainsi les savoirs acquis en atelier et en développent d'autres. Par exemple, Salima lit un plan en public, consulte les horaires du téléphérique. La découverte de ses capacités renforce sa confiance en elle et son autonomie.

La journée est source de plaisir et des mots sont posés sur les ressentis de chacune : « super », « sans les enfants », « liberté », « soleil », « montagne », « les pieds dans l'herbe », ...

La sortie permet de reprendre le contenu linguistique, pragmatique et mathématique des jeux et de confirmer les compétences concernant les notions de repérage dans l'espace vues précédemment.

Suite à cette journée, des discussions à l'atelier permettent aux apprenantes de réaliser un travail sur la réalisation de leurs émotions, de leurs sentiments à travers une question « Qu'est ce que tu as aimé ?, Qu'est ce que tu n'as pas aimé ? » (activité 38).

Elles donnent leur avis et prennnent du recul sur la sortie de la Bastille.

Activité 38

<u>Discussion</u>: Qu'est ce que tu as aimé?, Qu'est ce que tu n'as pas aimé?

Objectifs de communication :

- donner ses appréciations de la sortie

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- recherche de mots pour décrire ce que l'on ressent
- la phrase négative des verbes commençant par une voyelle "je n'aime pas"

Supports:

- paper bord

L'activité 38 permet de voir la forme négative composée par les deux éléments « ne » et « pas » et la particularité des verbes commencant par une voyelle pour lesquels on utilise « n' ».

La sortie à la Bastille est le premier projet collectif du groupe des débutants de l'ASL. Il nait de la volonté des apprenantes et touche à leur vécu concrêt.

Après l'organisation de cet évènement réel, l'organisation d'un évènement fictif, dans le quartier de la joie : la fête d'anniversaire de Charlotte Noël donne vie aux personnages de la simulation.

Ce travail permet de réinvestir les connaissances vues et/ou acquises lors de l'évènement précédent

Il se déplace dans le fictif tout en restant proche des apprenants. En effet, l'organisation d'une fête d'anniversaire peut-être un événement possible ou vécu pour chaque apprenant.

Fête d'anniversaire d'une des habitantes du quartier de la Joie

Le quartier de la joie est construit. Les habitants ont leur identité administrative, leur portrait et des éléments de biographie. L'étape de l'organisation d'un évènement permet de leur donner vie en créant des interactions de voisinage.

« Charlotte Noël va avoir 20 ans. Elle souhaite fêter son anniversaire. »

Comme pour organiser la sortie à la Bastille, la préparation de la fête d'anniversaire de Charlotte commence par une « tempête de cerveau » : « A quoi doit penser Charlotte pour l'organisation de sa fête d'anniversaire ? ».

Activité 39

<u>Tempête de cerveau:</u> « Vous êtes Charlotte Noël, à quoi devez-vous penser pour l'organisation de votre fête d'anniversaire ? »

Objectifs de communication :

- donner son avis

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- savoir organiser une fête d'anniversaire : penser chronologiquement à ce qu'il faut faire

Les apprenantes repèrent plusieurs tâches à exécuter et commencent à créer des scénarios possibles.

La première étape semble être l'écriture d'une lettre d'invitation. La lettre est un genre de texte particulier, avant de créer la lettre d'anniversaire de Charlotte Noël, les apprenantes abordent ce type discursif grâce à l'activité 40.

Activité 40

<u>Consigne</u>: Lisez les lettres d'anniversaire et retrouvez les régularités. Reconstituez la lettre grâce aux phrases incomplètes. Recopiez la lettre et lisez-la.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- forme et contenu du texte une lettre d'invitation

Objectifs de communication :

- savoir reconnaitre une lettre d'invitation
- connaitre ses régularités textuelles, organisationelles

Supports:

- fiche "Lettres d'invitation"

Lettres d'insitation

1.

Sarah,

pour mes 20 ans, je souhaite réunir tous mes amis et ma famille. La fête se déroulera le 12 Mars à 20 h au parc Paul Mistral. Tu peux venir avec Mohamed. J'attends vite ta réponse. Sébastien

2. Nasma et Sonia,

Ça fait longtemps que je ne vous ai pas vu.

Ma fête d'anniversaire fera une bonne occasion.

Je vous attends le 20 septembre à 19^H, 9 rue de Bonne

Je vous aime fort.

Votre tante léa

3. dawa,

Je l'invite à fêter mon anniversaire le 11 suin à partir de 17th, chez mai. A bientôt j'espère.

Nicole.

4. Bojour,

le 20 juin, J'organise mon anniversaire dans la salle des fêtes de mon village. Est-ce que tu peux venir? J'attends ta réponce.

Odile.

Lettre d'invitation

1. Lisez ces vignettes et recopiez les dans l'ordre afin d'écrire la lettre d'invitation que Simone envoie à Marie (ci-dessous) :

Chère Marie	Rappelle-moi au 0	2.13.55.49.	dans ma maison de campagne.					
J'espère vraimen	nt que tu pourras ver	nir. Je	t'envoie ce petit mot pour t'inviter					
Je t'embrasse,	à passer le prochain we		ve Simone					
Lettre d'invitation que Simone envoie à Marie :								
•••••								
2. Quelles sont	les informations do	nnées par	Simone, justifiez à l'oral votre réponse ?					
- la raison de so	on invitation oui	non						
- le moyen de la	contacter oui	non						
- le programme	des activités	oui nor	1					
- le lieu		oui nor	1					
- la date		oui nor	1					
- la durée		oui nor	1					
l'adresse exacte		oui nor	1					

3. Vous êtes Charlotte Noël, vous écrivez une lettre d'invitation à vos amis et voisins de quartier pour votre anniversaire.

Le groupe après avoir travaillé sur un modèle de lettre, pointe les informations qu'il souhaite mentionner dans la lettre d'invitation de Charlotte Noël.

Activité 41

<u>Simulation</u>: Choisir les informations à inscrire dans la lettre d'invitation de Charlotte Noël.

Objectifs de communication :

- argumenter
- proposer
- choisir

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- imaginer les informations pour lettre invitation de Charlotte

Elles discutent concernant: le lieu, l'adresse, la date de la soirée (le samedi 15 Mai), l'heure (19h), le téléphone (fixe et portable), le délai pour donner sa réponse.

Une discussion sur les différences culturelles a lieu concernant l'invitation à un anniversaire.

Plus particulièrement, peut-on demander aux invités d'apporter quelque chose à manger ou à boire pour partager ?

Najate explique qu'au Maroc ça ne se fait pas de demander aux invités d'apporter quelque chose ceux-ci peuvent le faire spontanément.

Une parenthèse est ouverte au sujet des plats proposés lors d'un mariage, au Maroc. Le couscous est préparé quand les personnes n'ont pas les moyens et le tajine quand les personnes sont plus aisées.

Activité 42

<u>Consigne</u>: Vous êtes Charlotte. Ecrivez la lettre d'invitation sur un beau papier après avoir fait un brouillon.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- réutiliser travail sur régularité
- forme et contenu
- créativité

Objectifs de communication :

- écrire la lettre de Charlotte

Supports:

- beau papier
- feutre ou crayon de couleur







La réalisation de ce courrier lie le sens esthétique (décoration, fleurs, cœur) et la nécessité de communiquer. Faire passer un message c'est aussi exprimer des émotions, un sentiment. Le mot est utilisé avec plaisir pour faire plaisir.

La lettre d'invitation sera envoyée à Michel, Sylvie, Alexandre Marchand.

Envoyer une lettre demande de connaître la manière dont on remplie une enveloppe. Les informations écrites sur une enveloppe postale sont organisées d'une manière spécifique. Les apprenantes abordent les emplacements grâce à une activité tirée du dilf.

Activité 43

<u>Consigne</u>: Remplissez l'adresse donnée sur l'enveloppe. Expliquez l'itinéraire de chez Charlotte à la poste

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

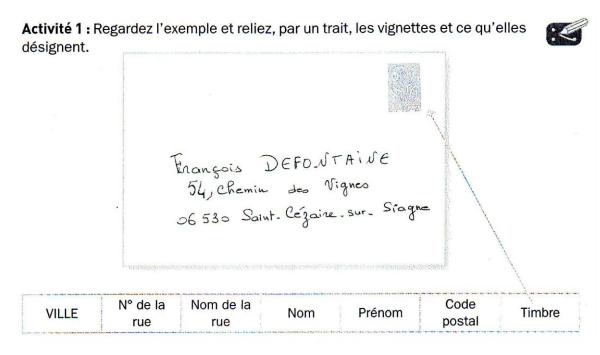
- adresse sur enveloppe

Objectifs de communication :

- savoir envoyer une lettre

Supports:

- activité sur enveloppe p.35 (dilf)
- carton plume "Le quartier de la joie"



Cette activité n'a pas posé de problème.

La fiction se poursuit avec un jeu de rôle mettant en scène Charlotte, Edith (activité 44). Charlotte demande à sa tante si elle peut utiliser sa maison pour son anniversaire. Sa tante accepte et lui pose des questions par rapport à l'organisation.

Activité 44

<u>Jeu de rôle:</u> Charlotte demande à sa tante si elle peut faire sa soirée d'anniversaire dans sa maison. Sa tante accepte et lui pose des questions par rapport à l'organisation.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- explication de l'organisation de la fête
- question/réponse : interaction
- expressions de la demande "S'il te plait"
- tutoiement

Objectifs de communication :

- demander un service une personne

Najate est Charlotte et Fatiha est Edith.

Cette mise en scène permet aux apprenantes d'aborder de nouveaux sujets à l'oral et d'employer des mots de vocabulaire déjà abordés.

Najate s'exprime à Edith en disant « ma tante » et en utilisant le « vous ».

Une discussion sur la façon de s'exprimer à une tante a lieu. En France, une nièce qui parle à sa tante peut la tutoyer et lui dit rarement « ma tante » sauf peut-être dans certaines familles. Certaines demandent obligatoirement d'être tutoyer car autrement elles se sentent vieilles, vexées. Une nièce avec sa tante au Maroc doit, peut la vouvoyer et lui dire « ma tante ».

Un point est fait sur la manière dont poser des questions. Najate utilise la forme « Il est où ça se passe la fête ». Les différentes formes interrogatives à l'oral et à l'écrit sont reprises.

Najate fait la proposition d'utiliser des nappes en papier, des assiettes et des serviettes rouges.

Elle fait preuve d'imagination et d'improvisation. Elle est à l'aise pour guider la conversation.

Fatiha utilise des formes linguistiques appropriées : « Combien de personnes vont venir ? », « Pas de problème pour faire la soirée chez moi », « Quelle heure pour commencer l'organisation »

Le jeu de rôle dans la simulation est intéressant car il est construit sur une situation réelle avec des personnes avec une identité dans un lieu donné.

Ce temps permet aux bénévoles de prendre du recul et d'observer les apprenantes en situation réelle pour reprendre certains points linguistiques, pragmatique.

Les apprenantes se rendent compte des différences et de leurs représentations des différences entre leurs façons de parler. L'utilisation du tutoyement ou du vouvoyement est un sujet de

discussion et d'apprentissage pragmatique. La forme linguistique est correcte mais son utilisation ne respecte parfois pas les codes contextuels.

Charlotte a un lieu pour sa fête. Il convient de prévoir l'organisation du repas.

La recette du couscous expliquée par Najète à l'oral (réel) est réutilisée à l'écrit par la bénévole dans une activité permettant de découvrir les régularités, l'organisation spécifique des formes linguistiques du type discursif de la recette.

Les apprenantes font la liste des ingrédients indiquée sur la recette, puis la liste des courses. Elles simulent la lecture d'une note de caisse, vérifient la somme demandée, payent, ... Elles reprennent le jeu de rôle "A la caisse" (activité 36) et des activités pour compter.

L'activité 45 permet de travailler le document authentique de la recette. Elles demandent aux apprenantes de retrouver les régularités présentes dans ce genre d'écrit.

Activité 45

<u>Consigne</u>: Dans les recettes repérer les régularités (titres, manières d'écrire, etc), ainsi que les verbes.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- forme et contenu du texte d'une recette de cuisine

Objectifs de communication :

- savoir reconnaitre une recette de cuisine

Supports:

- fiche trois recettes
- fiche recette à compléter

Mignon de porc à l'ancienne, purée de patates douces

Préparation : 10 min. Repos : 15 min. Cuisson : 25 min.

Ingrédients pour 4 personnes :

- 2 filets mignon de porc ½ verre de vin blanc sec
- 2 cuillères à soupe de moutarde à l'ancienne
- ½ verre d'eau 100 g de St Hubert Bio
- ½ bouquet d'estragon 1 botte d'oignons frais
- 600 g de patates douces 1 cube de bouillon
- sel fin poivre du moulin
- Coupez la « barbe » et la moitié de la tige verte des oignons, rincez-les sous l'eau claire.
- Mélangez 60 g de St Hubert Bio avec la moutarde à l'ancienne.

Massez délicatement le filet mignon avec cette préparation et placez au frais pendant 15 minutes.

- Faites chauffer une cocotte sur feu vif et dorez la viande sur toutes les faces pendant 5 minutes.

Ajoutez les oignons et l'estragon ; mélangez bien pour les enrober des sucs de la viande. Mouillez avec le vin blanc, le cube de bouillon et l'eau. Couvrez et laissez mijoter pendant 20-25 minutes.

- N'hésitez pas à retourner le filet en cours de cuisson et à ajouter un peu d'eau si nécessaire.
- Pendant ce temps, épluchez les patates douces et plongez-les dans une grande casserole d'eau salée pour 15 minutes.
- Égouttez, écrasez à la fourchette, incorporez le reste du St Hubert Bio, salez, poivrez à votre goût.
- Servez bien chaud avec le filet mignon.

Petits sablés au fromage de chèvre et au thym

Pour une vingtaine de pièces

100g de fromage de chèvre demi-sec (mais plutôt frais que sec) 40g d'huile d'olive 1 jaune d'oeuf sel, thym 100g de farine T80 (bise)

Ecraser le chèvre avec l'huile, le jaune d'oeuf, le sel et le thym, pour former une pâte crémeuse. Ajouter la farine en mélangeant bien, puis pétrir pour former une boule. Former un boudin de 25 cm de long environ. Filmer et réfrigérer pendant une heure. Préchauffer le four à 180°. Sortir le boudin, et le découper en rondelles (18 à 20 environ). Déposer les rondelles sur une plaque allant au four. Lorsque le four est à la bonne température (180°C), enfourner pour 12 minutes. Sortir la plaque du four et laisser complètement refroidir avant de déguster. Je pense qu'ils ne feront pas long feu, mais ils doivent pouvoir se conserver quelques jours dans une boîte hermétique... Ceci dit, ici, ils n'ont pas passé l'apéro!

Tarte figues-pommes

Préparation : 30 min Cuisson : 35 min Couverts : 8 Difficulté : Facile

Ingrédients:

- Pâte brisée :
- 65 g farine blé n°150
- 70 g farine blé n° 80
- 55 g beurre ramolli
- 65 g sucre blond
- 1/2 petit verre d'eau
- Pour la garniture :
- 2 oeufs
- 2 belles c/soupe crème fraîche (à votre choix : vache, chèvre, soja)
- 15 cl de lait (à votre choix : vache, chèvre, végétal ...)
- 20 à 30 g de sucre blond (selon la compote de fruits).
- 1 grand bol de compote de figues-pommes.
- Pour la décoration :
- quelques belles figues bien mûres (facultatif)
- 1 grand bol de reste de compote de pommes-figues (faite la veille)

Préparation:

1. COMPOTE DE POMMES-FIGUES:

Peler et épépiner 500 à 700 g de pommes (plus il y a de variétés, meilleure sera le résultat). Les couper en petits morceaux. Peler autant de figues. Les couper en petits morceaux. Tout mettre dans une casserole n'attachant pas au feu. Ajouter quelques cl d'eau. Faire cuire à couvert, en remuant de temps en temps. Quand les fruits se défont bien, on peut passer un coup de robot-marie (vieux robot-mixer à pied pour les potages).

2. PATE BRISEE:

Mélanger les farines et le sucre. Couper des petits morceaux de beurre, et mélanger le tout pour obtenir une sorte de sable. Y ajouter de l'eau peu à peu jusqu'à obtention d'une pâte souple : si nécessaire, ajouter un peu de farine (n° 80). Il ne faut plus que la pâte colle aux doigts. En faire une boule, la fariner légèrement. Abaisser la pâte au rouleau pour obtenir un disque d'environ 3-4 mm d'épaisseur. L'enrouler sur le rouleau pour la déposer dans le moule à tarte (28 cm de diamètre).

3. LA GARNITURE:

Dans un saladier ; casser les œufs, les battre avec les le sucre, ajouter le lait puis crème fraîche. Bien amalgamer, puis rajouter compte de fruits froide. Garnir le moule avec l'appareil obtenu. Enfourner dans un four chaud pour 35 min environ à 175-180°. Sortir du four, laisser refroidir ou tiédir ... au choix. Vous pouvez décorer de quelques figues en tranches ou en quartiers après les avoir pelées. Bonne dégustation !

4. Il est préférable de faire la compote la veille (en grosses quantités). Elle aura tout le temps de refroidir pour pouvoir l'incorporer à l'appareil de la tarte. J'ai déjà effectué cette recette avec une compote de poires-pommes (également du jardin), elle est également excellente. Dans ce cas, on peut rajouter un peu de poudre de cacao, ou alors quelques graines de cardamome : un régal !

Fatiha repère certains éléments communs aux trois recettes :

- l'heure. Nous expliquons qu'il faut parler de durée ou de temps de cuisson et pas d'heure.
- le nombre de personnes, de pièces ou de couverts
- le nom de la recette
- les ingrédients
- la préparation

Concernant le repérage des verbes et l'observation de leur forme (infinitif ou impératif), elle s'interroge sur « Qu'est ce que c'est qu'un verbe ? ». Nous répondons qu'un verbe se conjugue. Fatiha retrouve les verbes facilement à la fin de l'exercice.

Afin de répéter les informations d'une recette de cuisine et se souvenir de leur emplacement, l'activité 46 est proposée.

Activité 46	
<u>Consigne</u> : Complétez la recette suivante en recopiant les vignettes au bon endroit dans le texte.	
Nombre de personnes Couscous Ingrédients Préparation Bon appétit !!!	l
Viandes et légumes Le couscous façon Najete	

······
: 4
- Viande : veau, mouton ou poulet - Légumes : courgettes carottes pois chiche frais tomates fraîches 500 gr de tomates en boîte 1 ou 2 oignons - Graine : 500 gr semoule moyenne - Epices : poivre, gingembre, safran - Sel
- Huile
<u>:</u>
1
2
Mettez le couscous dans le plat ou l'assiette. Mettez la sauce et les légumes sur le couscous avec une belle présentation.
inchez la sauce et les legames sur le couscous avec une sene presentation.
111

Cette activité pose des difficultés. Les apprenantes ne voient pas la hiérarchie des titres.

L'évènement de la simulation « l'organisation de la fête d'anniversaire de Charlotte Noël », se termine par deux jeux de rôle. Ceux-ci permettent de nombreuses répétitions de savoirs et

savoir-faire linguistiques.

Les simulations sont d'autant plus intéressantes lorsqu'elles ont un canevas basé sur un problème (activité 46). Par exemple, les Marchand ne peuvent pas se rendre à l'anniversaire

de Charlotte alors qu'ils avaient déjà donné une réponse affirmative.

Les apprenantes du groupe donnent plusieurs raisons possibles : " Alexandre est malade", "Il y a une grève des bus. Sylvie va être en retard de retour du travail", "Des personnes ont cassé

la vitrine de l'épicerie", "Sylvie ou/et Michel ont mal à la tête".

Une argumentation est faite. Le mal de tête ne fait pas sérieux alors que les Marchand sont des personnes sérieuses. La grève de bus peut être anticipée. La vitrine cassée s'est trop violent. Ne pas aller à une soirée car son enfant est malade est sélèctionné.

Activité 47

<u>Jeu de rôle:</u> " C'est le jour de la soirée de Charlotte Noël. La nounou vous téléphone pour vous prévenir que votre fils Alexandre est malade. Vous téléphonez à votre mari Michel pour qu'il aille le chercher. Michel parle avec la nounou puis téléphone au docteur puis au médecin de garde car il est tard.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- question/réponse
- excuses
- explication

Objectifs de communication :

- faire façe à un problème

Cinq étapes construisent ce jeu de rôle. Cinq personnages différents interagissent toujours en

binôme: Sylvie/la nounou, Sylvie/Michel, Michel/la nounou, Michel/docteur,

Michel/médecin de garde.

Etape 1

Fatiha: Sylvie

Najate: nounou

Canevas : La nounou téléphone à Sylvie car Alexandre est malade, il a de la fièvre, elle ne

peut pas le garder.

Etape 2

84

Fatiha: Sylvie

Najate: Michel

Canevas : Sylvie prévient Michel pour qu'il puisse aller chercher Alexandre

Etape 3

Najate : Michel Fatiha : Nounou

Caneva: Michel va chercher Alexandre chez la nounou.

Etape 4

Najate : Michel Fatiha : docteur

Canevas : Michel téléphone au docteur pour dire que son fils est malade et prendre des renseignements. Le docteur lui conseille d'appeler le médecin de garde.

Étape 5

Najate: Michel

Fatiha: médecin de garde

Canevas : Michel téléphone au médecin de garde qui lui propose de passer entre 20h et 20h30

Najate a du mal à vouvoyer.

Enfin les Marchand préviennent Charlotte de l'absence de leur famille à la fête.

Activité 48

<u>Jeu de rôle :</u> Vous êtes Michel ou Sylvie Marchand. Vous téléphonez à Charlotte pour prévenir de votre abscence.

Contenus linguistiques, autres connaissances et actes cognitifs :

- interaction au téléphone
- salutation
- tutoiement

Objectifs de communication :

- décommander une invitation

Najate : Michel Fatiha : Charlotte

Ces jeux de rôle permettent d'utiliser la langue d'une manière qui soit ressemblante à celle en usage dans le monde réel. Le jeu de simulation est un jeu d'entrainement, de préparation à une

situation.

Dans la simulation, ils font partie de l'approche constructiviste. Ils sont une dynamique contextualisée et focalisée sur un objectif pragmatique, où les interlocuteurs ont le choix des outils linguistiques qui les amènent à réaliser leur but.

La pragmatique est essentielle à travailler en lien avec la linguistique. Car la linguistique seule ne peut pas suffire. Par exemple, une situation peut être grammaticalement correcte, avec un lexique correct mais l'apprenant doit adapter son discours et ses gestes à son interlocuteur (ex : Najate doit vouvoyer le vendeur). La simulation permet d'utiliser la langue en situation fictive mais proche du monde réel et d'aborder le sujet de la communication avec la question du corps.

Plusieurs jeux de rôles sans cohérence les uns avec les autres sont moins pertinents que des jeux de rôle encrés dans une simulation globale. Cela permet de ne pas simuler la réalité par bribes, par juxtaposition de séquences courtes et autonomes mais d'apprendre la langue étrangère à la manière de la langue maternelle, par référence à l'expérience du monde et à sa construction progressive.

Une grille d'observation pour les observateurs pendant les jeux de rôles n'a pas été faite explicitement.

2. Conception du socio-jeu

2.1.Etape 1 de la conception du socio-jeu

La fête de l'école

```
de 3 à 5 joueurs
à partir de 7 ans
durée :
- si enfant = 30 min
- si que adultes = 1h
possibilité de faire une variante pour enfant
```

Historique

C'est bientôt la fin de l'année et donc la fête de l'école. Les habitants du « Quartier de la Joie » sont en retard dans l'organisation. Il ont une journée pour préparer la fête.

But du jeu

Mettre chacun ses compétences au service de l'école et s'entraider pour organiser la fête de fin d'année.

Matériel

1 plateau de jeu 5 pions distincts 16 cartes

1 dé à deux faces soleil et quatre faces nombre

inviter le groupe de musique = violet

<u>Déroulement</u>

Les joueurs tirent une fiche d'identité du personnage qu'ils vont interpréter. Ils se présentent tour à tour.

Première partie :

répartition des sous-tâches avec négociation de l'ordre de réalisation

Choix simultané: pas de case, pas de dé que des cartes (courses, préparation de la salle, faire à manger, faire les invitations, ...) + pioche 5 tâches x 5 cartes = 25 cartes ex:
les courses = rouge
préparation de la salle = vert
avant les courses = jaune
faire les invitations = bleu

Chaque joueur reçoit les 25 cartes. Au départ, il prend seulement les rouges et choisit celle qui correspond selon lui à la première étape pour faire les courses. Il la met sur la table face cachée. Chacun retourne sa carte au même temps, il y a débat sur les choix puis le joueur qui a trouvé la bonne carte la gagne.

A la fin des 5 cartes rouge on comptabilise pour chaque joueur le nombre de carte qu'il a gagné. Celui qui a gagné le plus de cartes doit réaliser les sous-tâches de la tâche rouge « les courses ».

moteur = la stratégie (réflexion du joueur)

Comme dans la vie réelle, les organisateurs se répartissent les tâches à réaliser pour organiser l'événement. Ceux qui maîtrisent le mieux l'organisation de la tâche se chargent de réaliser les sous-tâches.

L'oral est privilégié.

Deuxième partie :

Contrainte « avant que le soleil ne se couche », mécanisme = pion soleil \rightarrow faire progresser le pion dans le temps grâce à un dé avec deux faces soleil et quatre faces (1, 2, 3, 4) pour se déplacer.

Départ de chez soi, dé avec deux faces soleil et quatre faces chiffres

Pour faire les sous-tâches :

Ex pour la tâche des courses : cartes avec un symbole celui du panier plus le n° de la carte (correspondant au n° de la sous-tâche)

- choix des produits à acheter dans le rayon avec correspondance des étiquettes
- simulation avec vendeur et client (canevas) pour trouver un produit (le joueur qui doit faire cette tâche choisit son coéquipier)

Les joueurs partent de chez eux et chacun doit se déplacer grâce au dé pour arriver au lieu dans lequel il doit réaliser les tâches qu'il a gagnées dans la première partie. Moteur = le hasard (lancer de dés)

Les tâches sont réparties. Plusieurs joueurs peuvent avoir gagné les mêmes tâches, ils vont donc s'organiser pour réaliser les sous-tâches.

Règles:

Les habitants ont le droit de demander de l'aide : ils donnent le numéro de téléphone d'un autre joueur et discute avec lui.

Fin de la partie

Si le soleil se couche et que la lune se lève avant que les habitants aient terminé d'organiser la fête en faisant toutes les tâches nécessaires, ils sont obligés d'annuler et de reporter l'événement. Ils ont perdu.

2.2.Etape 2 de la conception du socio-jeu

La fête de l'école

```
de 3 à 5 joueurs
à partir de 7 ans
durée :
- si enfant = 30 min
- si que adultes = 1h
possibilité de faire une variante pour enfant
```

Historique

C'est bientôt la fin de l'année et donc la fête de l'école. Les habitants du « Quartier de la Joie » sont en retard dans l'organisation. Il ont une journée pour préparer la fête.

But du jeu

Mettre chacun ses compétences au service de l'école et s'entraider pour organiser la fête de fin d'année.

Matériel

1 plateau de jeu5 pions distincts16 cartes1 dé à deux faces soleil et quatre faces nombre

Déroulement

Les joueurs tirent une fiche d'identité du personnage qu'ils vont interpréter. Ils se présentent tour à tour. Selon la taille du groupe, les joueurs peuvent se mettre par deux.

Première phase:

répartition des sous-tâches avec négociation de l'ordre de réalisation

Choix simultané : pas de case, pas de dé que des cartes (une carte par sous-tâche)

```
5 tâches = 14 sous-tâches = 14 cartes
```

ex:

```
les courses = rouge
préparation de la cour = vert
avant les courses = jaune
les invitations = bleu
le groupe de musique = violet
```

Chaque joueur (une personne seule ou un groupe de deux) reçoit les 14 cartes.

Par exemple, au départ, il prend seulement les rouges (les courses) et choisit celle qui correspond, selon lui, à la première étape pour faire les courses. Il la met sur la table face cachée. Chacun retourne sa carte au même temps, il y a débat sur les choix puis le joueur qui a trouvé la bonne carte la gagne.

A la fin des cinq cartes rouge, on comptabilise pour chaque joueur le nombre de carte qu'il a gagné. Celui qui a gagné le plus de carte doit réaliser les sous-tâches de la tâche rouge « les courses ».

moteur = la stratégie (réflexion du joueur)

Comme dans la vie réelle, les organisateurs se répartissent les tâches à réaliser pour organiser l'événement. Ceux qui maîtrisent le mieux l'organisation de la tâche se chargent de réaliser les sous-tâches.

L'oral est privilégié.

Deuxième phase:

Pour faire les sous-tâches :

Exemple pour la tâche des courses : cartes avec un symbole celui du panier plus le n° de la carte (correspondant au n° de la sous-tâche)

- jeu de rôle avec un vendeur et le client pour trouver un produit
- jeu de rôle : le caissier donne la note et le client donne 20 euros
- jeu de rôle : le caissier rend la monnaie et le client vérifie

Le joueur qui doit faire cette tâche choisit son coéquipier (un autre joueur).

Les joueurs doivent réaliser les tâches qu'ils ont gagnées dans la première partie. Dans le classeur des documents authentiques, ils choisissent, le document dont ils ont besoin pour réaliser la tâche.

Les tâches sont réparties. Plusieurs joueurs peuvent avoir gagné les mêmes tâches, ils vont donc s'organiser pour réaliser les sous-tâches.

Les apprenants peuvent faire simultanément leur tâche ou alors les uns après les autres.

2.3. Etape 3 de la conception du socio-jeu : règles finales

La fête de l'école

Organiser la fête de l'école du Quartier de la joie avant que le soleil ne se couche

De 3 à 5 joueurs (6 à 10 personnes si équipe de deux)

Convient à tous les niveaux de français

Durée : 1h

Historique

C'est bientôt la fin de l'année et donc la fête de l'école. Les habitants du « Quartier de la Joie » sont en retard dans l'organisation. Il ont une journée pour terminer de préparer la fête.

But du jeu

Mettre chacun ses compétences au service de l'école et s'entraider pour organiser la fête de fin d'année.

Matériel

1 plateau de jeu

6 pions distincts: 5 pour les joueurs + 1 pour le temps (jaune car soleil)

5 cartes habitant

5 itinéraires

41 cartes avec activités à réaliser ou réponses à donner (les cinq tâches confondues)

1 dé à 2 faces soleil et 4 faces nombre

Déroulement

Phase 1:

Les joueurs tirent une carte habitant. Ils lisent leur fiche d'identité et se présentent aux autres joueurs.

Ils placent leur pion sur le plateau à l'emplacement de leur adresse.

Chacun tire au sort un itinéraire.

A tour de rôle, ils lancent le dé. Celui qui fait le plus grand nombre commencera la partie. La case soleil correspond à zéro.

Phase 2:

Les joueurs partent de chez eux et ils doivent se déplacer grâce au dé pour arriver aux lieux inscrits sur leur itinéraire.

Les joueurs doivent être stratégiques.

Règles:

Les habitants ont la possibilité de demander de l'aide : ils prennent le numéro de téléphone d'un autre joueur et discute avec lui.

Les habitants choisissent leur chemin en passant par les lieux inscrits sur leur itinéraire. Sur leur route, ils doivent faire des activités, répondre à des questions, rejouer ou passer un tour. Pour valider les entrées dans les magasins, l'école, etc, les joueurs doivent réaliser le nombre exact de cases avec le dé. S'ils font plus, ils sont obligés de tourner autour du lieu avant de pouvoir y pénétrer.

Fin de la partie :

Si le soleil se couche et que la lune se lève avant que les habitants aient terminé d'organiser la fête en passant par tous les lieux de leur itinéraire et en réalisant le maximum de tâches, ils sont obligés d'annuler et de reporter l'événement. L'ensemble des joueurs a perdu la partie. Si tous les habitants sont rentrés chez eux avant que le soleil ne se couche alors ils auront tous participé à organiser la fête de l'école. Ils auront gagné.

Matériel du socio-jeu

Cartes-joueurs



Nom: Noël

Prénom : **Charlotte**Nationalité : **Française**

Sexe: F

Adresse: 20 rue Laurent Berger

38000 Grenoble

Date de naissance : 15 05 1990 Lieu de naissance : Grenoble

Numéro de téléphone : **04 76 20 42 59** Profession : **étudiante en médecine** Loisirs : **faire du sport (natation, foot)** Salut,

je m'appelle Charlotte Noël.

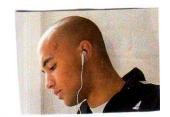
J'habite dans le quartier de la Joie depuis que je suis petite.

Cette année, je partage un studio avec mes cousins Julien et Nicolas, rue Laurent Berger. J'ai 20 ans.

Je suis étudiante en médecine.

J'aime faire de la natation et jouer au foot.

Je souhaite organiser la fête de l'école car j'aime les enfants et j'aime faire la fête avec les habitants du quartier.



Nom : **Oachi** Prénom : **Nassim**

Nationalité : Algérienne

Sexe: M

Adresse: 1 rue de l'Oranger

38000 Grenoble

Date de naissance : 14 05 1986 Lieu de naissance : Grenoble

Numéro de téléphone : **04 76 11 23 42** Profession : **étudiant en physique-chimie**

Loisirs: jouer au foot

Salut,

je m'appelle Nassim Oachi.

J'ai 24 ans.

J'habite rue de l'Oranger avec mon père et

mon frère de 12 ans.

Je suis étudiant en physique-chimie.

J'aime jouer au toot.

Je joue au foot avec Charlotte Noël. Elle m'a parlé de l'organisation de la fête de l'école.



Nom: Noël Prénom: Edith

Nationalité: Française

Sexe: F

Adresse: 43 rue de la Banane

38000 Grenoble

Date de naissance : 21 12 1956 Lieu de naissance : Chambéry

Numéro de téléphone : 04 76 34 54 22 Profession: secrétaire à l'hôpital

Loisirs : s'occuper de sa maison et de ses

animaux

Bonjour, je m'appelle Edith Noël. J'ai 54 ans.

J'habite une grande maison dans le quartier de la joie avec mon chat "Minou", mon chien "Rex" et mes oiseaux "

Je suis secrétaire à l'hôpital.

J'aime m'occuper de ma maison et de mes animaux.

J'ai deux fils, Julien et Nicolas. Ils habitent avec ma nièce dans un studio, rue Laurent Berger.

Je veux participer à l'organisation de la fête de l'école car enfant, c'était mon école.



Nom: Marchand Prénom: Michel

Nationalité: Française

Sexe: M

Adresse: 3 rue du 8 Mars

38000 Grenoble Date de naissance : 18 01 1976

Lieu de naissance : Paris

Numéro de téléphone : 04 76 65 77 89

Profession: épicier

Loisirs: faire de la batterie avec son groupe

de rock "les stars du rock"

Bonjour,

je m'appelle Michel Marchand.

J'habite dans le quartier de la Joie depuis quelques années, au 3 rue du 8 Mars.

J'ai 34 ans.

Ma femme s'appelle Sylvie et mon fils Alexandre de deux mois.

J'aime faire de la batterie avec mon groupe de musique "les stars du rock".

J'ai une épicerie dans le quartier de la joie.

Ma femme est vendeuse à Babou.

Elle aime beaucoup faire de la natation.

J'aime organiser la fête de l'école même si mon fils est encore petit.

C'est une fête de quartier. Nous dansons, nous

mangeons, nous parlons.



Nom : **Rossi** Prénom : **Maria**

Nationalité : Italienne

Sexe: F

Adresse: 12 rue Victoire

38000 Grenoble

Date de naissance : 28 10 1940

Lieu de naissance : Rome

Numéro de téléphone : 04 76 00 61 65

Profession: retraitée (ménage)

Loisirs: jouer aux dominos, aux cartes

se reposer dans le jardin

Bonjour, je m'appelle Maria Rossi. J'ai 70 ans.

J'habite avec ma fille Silvia et ses trois enfants, Farida (14 ans), Samir (8 ans) et Héléna (6 mois).

Je suis retraitée. J'ai fait des ménages pendant des années.

J'aime jouer aux dominos, aux cartes et me reposer dans le jardin.

J'aime organiser la fête de l'école. Mes petits enfants sont contents. Et puis j'aime les fêtes.

Itinéraires

Itinéraire n°1

(passez à chaque endroit même si c'est dans le désordre)

la boulangerie la poste la place du marché l'épicerie

Itinéraire n°3

(passez à chaque endroit même si c'est dans le désordre)

la pharmacie la poste la boucherie l'école

Itinéraire n°5

(passez à chaque endroit même si c'est dans le désordre)

le taxi phone le bureau de tabac la place du marché l'école

Itinéraire n°2

(passez à chaque endroit même si c'est dans le désordre)

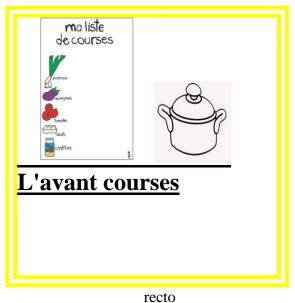
la pharmacie le bureau de tabac la place du marché l'école

Itinéraire n°4

(passez à chaque endroit même si c'est dans le désordre)

l'école la boucherie la pharmacie l'épicerie

Cartes activité



Citez 3 légumes

verso

Citez 3 éléments nécessaires dans l'explication d'une recette

Citez 3 sortes de viandes

Mettez dans l'ordre les tâches suivantes pour faire l'avant courses :

- comprendre la liste de courses
- comprendre une recette



Vous faites la liste des courses avec un ami.

Il reste :	Il manque :
huile	courgette
semoule	pois chiches
oignon	tomate
boite de tomate	cuisses de poulet

Donnez le nom de ce produit.



Quel est l'écrit qui correspond à ce produit ?

- 1. courgette
- 2. carotte
- 3. tomate

Donnez le nom de ce produit.



Quel est l'écrit qui correspond à ce produit ?

- 1. pois chiches
- 2. cuisse de poulet
- 3. pomme de terre

Donnez le nom de ce produit.



Quel est l'écrit qui correspond à ce produit ?

- 1. pois chiches
- 2. cuisse de poulet
- 3. pomme de terre

Donnez le nom de ce produit.



Quel est l'écrit qui correspond à ce produit ?

- 1. courgette
- 2. carotte
- 3. tomate

Donnez le nom de ce produit.



Quel est l'écrit qui correspond à ce produit ?

- 1. courgette
- 2. carotte
- 3. tomate

Donnez le nom de ce produit.



Quel est l'écrit qui correspond à ce produit ?

- 1. navet
- 2. tomate
- 3. oignon



<u>Faire les courses</u>

De quelle couleur est la pièce de 10 centimes d'euros ?

Citez les lieux où l'on peut faire ses courses

Citez 4 monnaies de pays différents

Citez différents moyens de paiement



Demandez à un vendeur s'il vend des pois chiches frais ou alors demandez lui s'il connait un vendeur qui en a.

(choisissez un autre joueur pour jouer le vendeur)

Sur cette note de caisse, donnez le prix des pois chiches

Avant l'euro, quelle était la monnaie de la France ?

Dans quel ordre devez-vous faire ces tâches pour faire vos courses ?

- payer à la caisse
- demander à un vendeur l'emplacement d'un produit
- vérifier la monnaie

Vous devez 16 euros à la caissière. Vous donnez 20 euros, combien doit-elle vous rendre ?



<u>Inviter les habitants à la</u> <u>fête de l'école</u>



A la sortie de l'école,

distribuez aux parents, qui ont changé d'adresse ou qui ne l'ont pas donnée, les enveloppes contenant les lettres d'invitation.

Expliquez leur ce qu'elle contient et présentez leur un peu la fête.

Mettez dans l'ordre les tâches à effectuer pour inviter les habitants à la fête de l'école :

- remplir les enveloppes
- écrire la lettre d'invitation
- distribuer les lettres
 d'invitation à la sortie de l'école

Donnez 3 informations importantes pour écrire une lettre d'invitation

Donnez 3 informations importantes pour remplir une enveloppe

Quelles sont les couleurs du logo de la poste ?

Combien coûte un timbre?

A part envoyer des lettres, que pouvez-vous faire d'autre à la poste ? Où est collé le timbre sur l'enveloppe ?



Engager un groupe de musique pour la fête de l'école

Mettez dans l'ordre les tâches suivantes pour engager un groupe de musique pour la fête de l'école :

- contacter le groupe de musique par téléphone
- lire la présentation du groupe de musique
- remplir un contrat

Citez 3 styles de musique

Donnez 3 noms de chanteur ou chanteuse



Téléphonez au responsable du groupe de musique et demandez lui leur prix, leur disponibilité pour la fête de l'école, ...

(choisissez un autre joueur pour jouer le responsable de la fanfare) Lisez la présentation de ''la Fanfare des clowns'' à voix haute et donnez les informations que vous avez retenues

Citez 3 informations à ne pas oublier lors du remplissage d'un contrat



<u>Préparer la cour pour la fête de l'école</u>

Citez 1 lieu intéressant pour organiser la fête de l'école

Citez 4 objets nécessaires à la préparation de la cour d'école

Mettez dans l'ordre les tâches suivantes pour préparer la cour pour la fête de l'école :

- réserver le matériel pour la fête
- faire le plan de la cour de l'école
- choisir les couleurs des nappes, des assiettes, des serviettes et des verres

Pour la fête de l'école préférezvous des assiettes et des couverts en plastique ? Justifiez votre choix



Vous rencontrez la directrice de l'école et vous lui donnez à l'oral la liste du matériel nécessaire pour la fête

(choisissez un autre joueur pour jouer la directrice de l'école)

Quelles couleurs choisissez-vous pour les nappes, les assiettes, les serviettes, les verres ? Justifiez votre choix

Documents authentiques du socio-jeu

Les Z'Allumés des Arts est un collectif d'artistes œuvrant pour la promotion culturelle et artistique de leurs différents métiers :

- musique
- théâtre et spectacle pour enfants, clown, magicien, jongleur, etc..

Une question ?
Contactez-nous :
Tél. +33(0)6 98 91 97 36
email : webmasteracteurfete@gmail.com



Les Z'Allumés des Arts est une association loi 1901 à but non lucratif, crée en novembre 2000, regroupant des artistes qui mettent tout leur savoir-faire et leur enthousiasme au service de vos envies et du spectacle vivant.

La compétence, l'énergie et l'expérience de notre équipe vous garantissent des spectacles d'une grande qualité dans un esprit toujours convivial et festif.

Pour toutes les occasions de fête, ils savent créer une ambiance particulière où joie et bonne humeur sont au rendez-vous pour que ce moment reste inoubliable, original et unique.

Nous organisons des animations, événements et fêtes pour les collectivités locales et professionnelles:

- Festival
- · Bar, Restaurant et Hôtel
- Office de tourisme
- Mairies
- Écoles
- Crèches
- · Maisons de retraite
- · Comités d'entreprise

et aussi pour des particuliers :

- Mariage
- Anniversaire
- Communion
- · Goûters d'enfants, etc....

CONTRAT D'ENGAGEMENT

GROUPE DE MUSIQUEentre les soussignés
D'une part M
Adresse
Agissant en sa qualité de
APPELLE "L'ORGANISATEUR" ou le "CO-ORGANISATEUR"
et
Le groupe de musiciens associés
Représenté par
Prénom, nom :
Adresse:
Responsabilité dans le groupe :
D'autre part ** ** Il a été convenu ce qui suit :
L'ORGANISATEUR engage le groupe

Conditions

Situation administrative, fiscale et sociale

L'organisateur fera son affaire personnelle des démarches administratives éventuellement nécessaires. Il lui est signalé que s'agissant de musique traditionnelle et de musique composée par le groupe non déposée à la SACEM, aucune cotisation à cet organisme n'est dûe, qu'en outre le groupe étant sous forme associative (loi 1901) régulièrement déclarée (statuts déposés à la Préfecture d'Ille et Vilaine et publication au Journal Officiel) le cachet versé par l'organisateur constitue une ressource de l'association, prévue par ses statuts, donc une recette non taxable à la TVA en vertu de diverses dispositions du Code Général des Impôts et non une

masse salariale soumise à cotisations sociales.

FAIT A	I	LE	
Un exemplaire pou	r chaque contracta	nt	
L'ORGANISATEU	J R		
I a Commo			

Informations importantes pour écrire la lettre d'invitation

- * date d'envoi de la lettre: le 27 Mai 2010
- * naison de l'insitation:
- * horaires:

de 12h30 à 18h

- * date de la fête de l'école: le 20 juin 2010
- * lieu: le préau intérieur de l'école
- * programme:
 - repas: conscous façon Najate
 - jeuse pour les enfants
 - musique avec la fanfare des
- * prise:
- * date de réponse par inocciptions!

Le 27 mas 20 00

Bonjour,

nous avons le plaisir de vous inviter : à la de la
Au programme:
-
<u>-</u>
-
Une participation de3. E. vous sera demandée.
Nous attendons votre réponse avant le Q afin d'organiser au mieux cette après-midi.
Nous vous prions d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de nos salutations distinguées.
L'équipe d'organisation de la Fête de l'école

Le plateau du socio-jeu

