Parcours jeux de société

ALPHABÉTISATION & LUTTE CONTRE L'ILLETTRISME

par Louise Charrier

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

L'activité consiste à parcourir la salle et à jouer à tous les jeux proposés permettant de se familiariser au français avec le vocabulaire du quotidien.

Objectifs

Accéder à des loisirs et se relaxer
Développer/améliorer son vocabulaire en français
Travailler sa mémoire
Développer son sens de l'observation

Matériel

Jeux de société, images significatives (pour le Memory)
Feuilles
Ciseaux
Imprimante
Tableau/feutres Velleda
Chronomètre

Compétences travaillées

Réflexion
Mémoire
Rapidité
Apprentissage linguistique
Sens de l'observation
Compréhension des règles de nouveaux jeux
Compétition
Savoir-vivre en groupe

Contenus utilisés

Mistigri
Lynx
Memory (à imprimer et préparer avant)

WORKFLOW

1 Préparation - 20 minutes

Organisation de la salle

Créer trois espaces distincts dans la salle et mettre des chaises autour de ces espaces. Placer les jeux sur les trois espaces.

Pour le Memory, il faut imprimer et découper les paires.

À la suite de cela, mettre en place le jeu, par exemple, en 3 x 6, c'est-à-dire trois colonnes de six lignes.

Pour le Lynx, possibilité de trier les cartes selon une thématique (par exemple : les aliments, les objets du quotidien, etc.).

2 Lancement - 15 minutes

Explication de l'activité

Différents jeux sont proposés. Les participants sont invités à s'installer.

Selon le nombre de personnes présentes, répartir les participants de manière égale dans la salle.

Inviter les participants qui connaissent déjà les règles des jeux à les expliquer au reste du groupe. L'animateur sera présent pour compléter les règles.

Pour dynamiser les jeux, un système de points peut être mis en place.

3 Déroulement - 1 heure

Prévoir vingt minutes par activité environ (pour le Memory et le Mistigri, prévoir plusieurs parties, par groupe ; le Lynx peut s'arrêter à tout moment).

Les animateurs présents viendront en appui lors des différentes parts des jeux. Ils peuvent apporter leur aide sur le vocabulaire et participer (dans le cas où il n'y ait pas beaucoup de participants).

4 Clôture

Faire le total des points (si système de points mis en place) et désigner l'équipe vainqueur.

Demander aux participants si l'activité leur a plu et distribuer les plannings pour les activités à venir.

Demander de l'aide aux participants pour ranger les jeux et la salle.