

LES DÉPLACEMENTS

Mallette andragogique sur le thème des déplacements



LES DÉPLACEMENTS

Mallette andragogique sur le thème des déplacements

Contenu de la mallette :

Les jeux :

- Ballon « les transports »
- Mille bornes
- Sac « panneaux code de la route »
- Le jeu de dés
- Cartes « le transport »
- Sac « jeu de rôle »

Les livres :

- Un livre tout animé : Véhicules de David HAWCOOK (A1.1) (degré 1)
- Le Sens de l'amour de Michel BOUCHER (A1) (degré 1-2)
- Cinq Semaines en ballon de Jules VERNE (A1+) (degré 3)
- Code de la route accessible à tous de François BAUDEZ (A1/A2) (degré 2-3)
- Petit Traité de vélosophie de Tronchet (A2) (degré 2-3)



Retrouvez des extraits lus sur la page Ardèche-Drôme de notre site Parlera.fr !



Objectifs andragogiques :

- Mémoriser le vocabulaire des déplacements et des transports de manière ludique ;
- Lire et s'approprier un ouvrage autour de la thématique des transports.

Niveau des apprenant.e.s français langue étrangère :

Pour chaque jeu de la mallette andragogique, nous vous proposons une première activité de niveau A1.1 (grand débutant, premier niveau du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues) puis des variantes pour des niveaux plus élevés (de débutant à intermédiaire, A1 à B1 du CECRL) sont proposées.

Niveau des apprenant.e.s savoirs de base :

Les livres réfèrent aux 4 degrés du Cadre National de Référence de l'ANLCI (Agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme) pour les personnes en situation d'illettrisme ou de remise à niveau.

Modalités :

En sous-groupes de trois, quatre ou cinq les apprenant.e.s travaillent en autonomie autour d'un jeu ou d'un livre. Vous pouvez également présenter les jeux à vos apprenant.e.s et les laisser inventer une règle leur permettant de travailler le vocabulaire des déplacements.

Cette mallette a été réalisée grâce aux financements de :



LE BALLON



Un ballon avec 25 images de moyens de transport.
Une liste.

À quatre

- Chaque apprenant.e choisit parmi la liste 4 à 6 noms de moyens de transport qu'il/elle a envie d'apprendre.
- Les apprenant.e.s se lancent le ballon en posant une question : « Tu prends quel transport, le matin ? ».
- Les apprenant.e.s répondent en choisissant un ou plusieurs moyens de transport :
 - « Je prends le/la ... »
 - « Je prends le/la ... et le/la ... ».

Variantes

- L'apprenant.e qui reçoit le ballon désigne et nomme tous les transports le plus vite possible.
- L'apprenant.e désigne le moyen de transport qu'il/elle préfère sur le ballon et en parle librement (définition, description, son lien avec ce moyen de transport, comparaison du fonctionnement du moyen de transport en France et dans son pays d'origine, pourquoi il/elle préfère ce moyen de transport...).

LE MILLE BORNES



Un jeu de 1000 bornes avec 110 cartes.
Sa règle du jeu.

À quatre

- Les apprenant.e.s observent et nomment les différentes cartes du jeu « C'est la carte feu rouge », « C'est la carte 100 kilomètres », « ect... ».
- Le but du jeu est d'être le ou la premier.ère à atteindre 1000 kilomètres.
- Chaque apprenant.e a 6 cartes. A chaque fois qu'il/elle joue, il/elle pioche une carte puis en pose une devant lui/elle pour avancer (carte kilomètre) ou devant un.e camarade pour attaquer un.e adversaire.

Variantes

Utiliser le jeu de 1000 bornes comme un jeu de Memory. Sélectionner deux cartes « feu rouge », deux cartes « limite de vitesse », « ect... ». Mélanger face cachée et retrouver les paires en les nommant.

LE JEU DE DÉS



5 dés à 6 faces

4 paquets de 6 cartes avec des dessins

1 paquet de 6 cartes avec des expressions

À quatre

- Les apprenant.e.s à tour de rôle lancent le dé avec les expressions et un des dés avec les dessins.
- Ils/elles prononcent une phrase qui correspond aux dés :
« Je prends le bus. »
- Les apprenant.e.s peuvent lancer plusieurs dés. Dans ce cas, ils diront : « Je prends le bus, le vélo et le train. »

Variantes

- Les apprenant.e.s lancent les 5 dés images et inventent une histoire en groupe. L'histoire peut être mise par écrit.
- Les apprenant.e.s peuvent dessiner/imprimer de nouvelles cartes pour travailler le vocabulaire des déplacements choisis.

LES CARTES



Le bingo 6 cartes

À quatre ou cinq

- Les apprenant.e.s lisent les 24 mots et les expliquent.
- Le/la maître du jeu prend tous les mots.
- Les joueurs et joueuses deux par deux choisissent une grille.
- Le/la maître du jeu lit les mots un par un.
- Les joueurs et joueuses répondent « Oui, je vois un/une... », « Non, je ne vois pas un/une... ».
- Le/la premier.ère qui a relevé tous les mots de sa grille dit « Bingo ! ».
- Il/elle gagne s'il/elle peut répéter tous les mots de sa grille.

Les cartes "le chou-fleur" 30 cartes 1 dé

À quatre

- Chaque apprenant.e a une carte.
- Un.e apprenant.e lance le dé et dit le nombre qu'il/elle voit.
- Il/elle lit la phrase sur sa carte en lien avec le numéro du dé.
- C'est ensuite à l'apprenant.e suivant.e de lancer le dé.
- Au tour suivant, si un.e joueur.euse retombe sur la même case, il/elle peut dire « Je l'ai déjà ».
- Un.e joueur.euse perd la partie s'il/elle obtient 3 fois la case 5 (le chou-fleur).
- Le/la gagnant.e est celui/celle qui reste ou celui/celle qui obtient toutes les cases avant d'avoir 3 choux-fleurs.

LES CARTES



Les flash cartes

10 cartes

En grand groupe

- Chaque apprenant.e choisit une carte.
- Les apprenant.e.s se mettent par paire et demandent à leur partenaire ce qu'il y a de dessiné sur leur carte :
 - « Qu'est-ce que c'est ? »
 - « C'est un train. »
 - « Oui, bravo ! »
- Les apprenant.e.s échangent leurs cartes et vont à la rencontre d'un ou d'une autre partenaire.
- Le jeu s'arrête quand les apprenant.e.s ont mémorisés toutes les cartes.

Variante

En grand groupe. Les apprenant.e.s se placent en deux cercles : un petit cercle intérieur et un grand cercle extérieur. Chaque apprenant.e du petit cercle est face à un apprenant du grand cercle. Les apprenant.e.s deux à deux discutent de leurs deux cartes pendant 5 minutes. Ensuite, le grand cercle se décale d'un cran et de nouveaux groupes de parole sont constitués pendant 5 autres minutes. Et ainsi de suite... jusqu'à ce que chaque apprenant.e du grand cercle ait rencontré chaque apprenant du petit cercle.

LE KIT "JEU DE RÔLES"



Un sac

Des billets et de la monnaie

Un ticket de bus Citéa (Valence)

Les horaires des bus Citéa (Valence)

Un prospectus sur le château de Crussol

À trois

- Jeu de rôle. Idée de scénario : un.e apprenant.e est en visite à Valence. Il/elle voit au loin le château de Crussol. Il/elle souhaite s'y rendre. Il/elle peut prendre le bus. Il/elle se rend au guichet des bus Citéa (en centre-ville de Valence) pour obtenir plus d'informations.
- Les apprenant.e.s observent les documents, se répartissent les rôles et inventent un dialogue.
- Ils/elles se filment avec leur téléphone portable en train de jouer la scène.

Cette mallette a été réalisée grâce aux financements de :



LES LIVRES

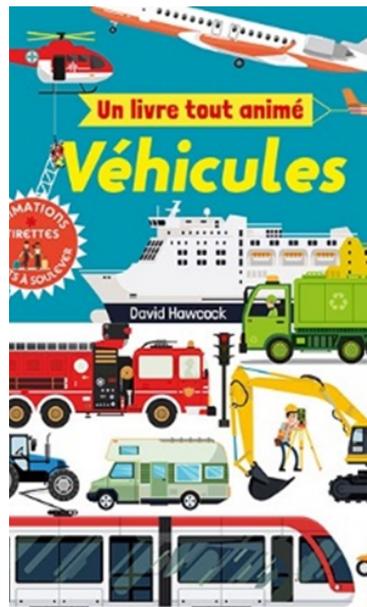
Un livre tout animé : Véhicules
David HAWCOOK (A1.1) (degré 1)

Le Sens de l'amour
Michel BOUCHER (A1) (degré 1-2)

Cinq Semaines en ballon
Jules VERNE (A1+) (degré 3)

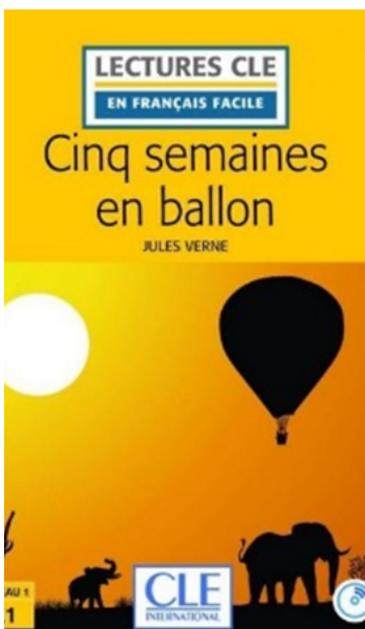
Code de la route accessible à tous
François BAUDEZ (A2) (degré 2)

Petit Traité de vélosophie
Tronchet (A2) (degré 2)



François Baudez

Code de la route accessible à tous



Yvelinedition
Un livre facile à lire et à comprendre



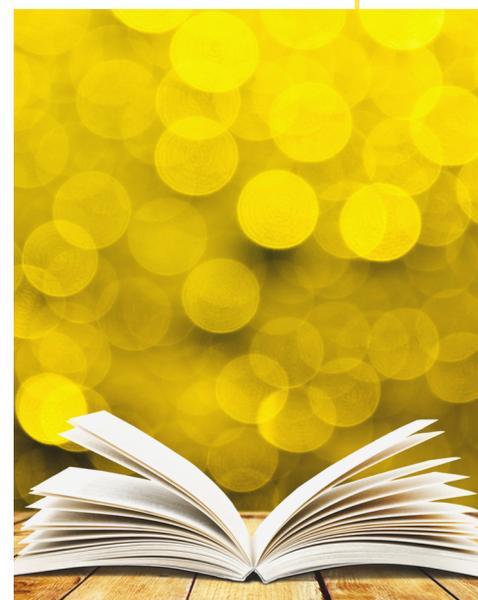
IDÉES D'ACTIVITÉS

Seul ou à deux :

- Écouter les extraits audio sur Parlera.fr
- Les apprenant.e.s peuvent s'entraîner à lire avec la meilleure prononciation possible les pages ayant été enregistrées en fichier audio sur le site Parlera.fr
- Ils/elles peuvent proposer leur propre version et s'enregistrer avec leur téléphone portable
- Et même l'envoyer au CRI07-26 (Centre Ressources Illettrisme Ardèche-Drôme) à l'adresse suivante : ml.cri0726@laplateforme-emploi.fr avec pour titre : le défi du CRI07-26

À quatre :

- Lecture collaborative :
 - apprenant.e A : lit la page à haute voix pour le groupe
 - apprenant.e B : explique ce qu'il comprend
 - apprenant.e C : identifie deux ou trois mots difficiles
 - apprenant.e D : cherche sur Internet ou dans le dictionnaire la définition de ces mots difficiles et les explique au groupe
- A chaque paragraphe, les rôles changent. L'apprenant qui était A devient B, le B devient C... et ainsi de suite.





DAVID HAWCOOK
Éditions Nuinui jeunesse - 2020

UN LIVRE TOUT ANIMÉ : VÉHICULES

Genre

Album

Thématique

Les moyens de transports

Niveau du public

Illettrisme (degré 1)
FLE (A1.1)

Intérêt du document

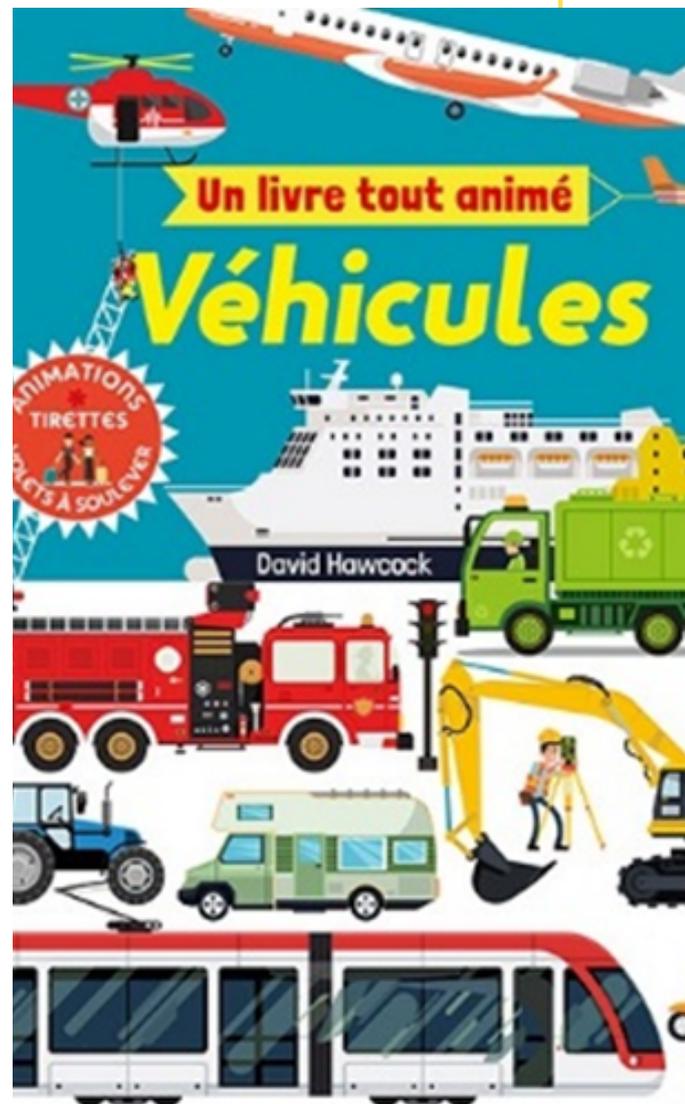
Une seule phrase par demi-page
Mots illustrés qui permettent une lecture facile
Faible nombre de pages
Travail sur le lexique des moyens de transports

Le livre

Cet album présente différents moyens de transport classés par lieu ou thématique : l'aéroport, la ferme, le chantier de construction, la route, le chemin de fer, la mer, la ville, l'espace, les véhicules d'urgence et les vacances. Cet ouvrage en grand format est un imagier très complet des différents types de véhicules. En introduction de chaque double page, figure une définition simple du lieu ou de la thématique abordée. Tout en couleurs : une façon ludique et visuelle d'enrichir son vocabulaire !

Prolongements

- Ajout des articles indéfinis avant de mémoriser le vocabulaire.
- Choix et description d'un véhicule en partant d'informations très générales jusqu'aux plus spécifiques. Présentation du véhicule au groupe classe qui doit deviner de quel véhicule il s'agit.





JULES VERNE

Éditions CLE International - 2016

CINQ SEMAINES EN BALLON

Genre

Roman

Thématiques

Voyage
Aventure
Afrique

Niveau du public

Illettrisme (degré 3)
FLE (A1+)

Intérêt du document

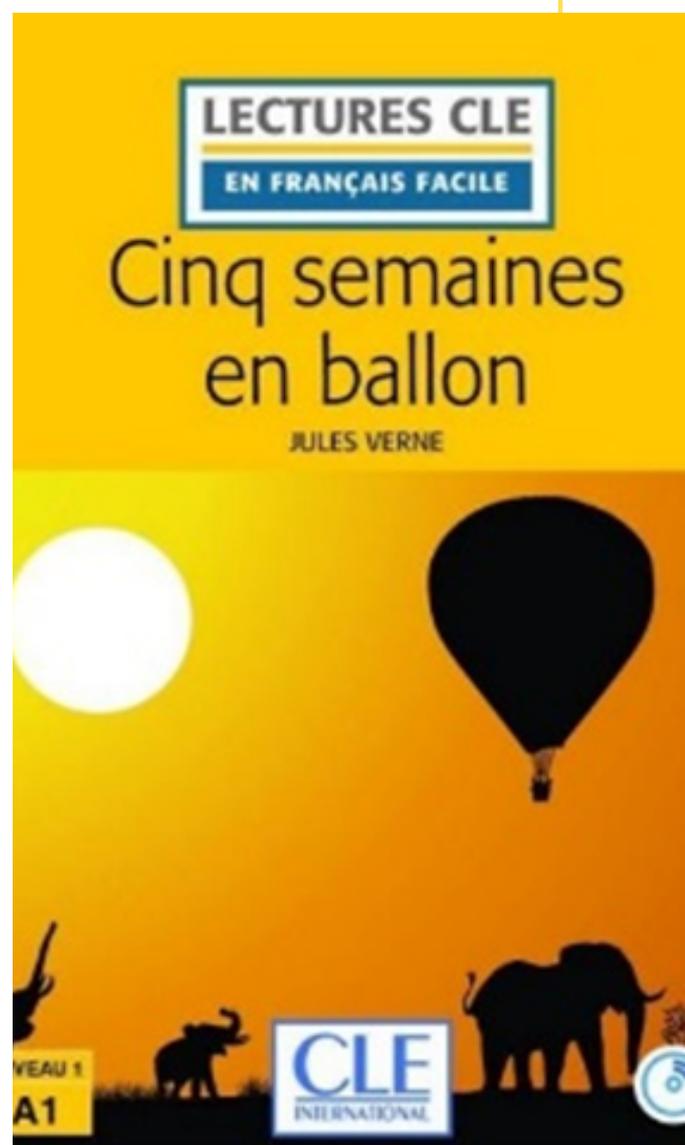
Un classique de la littérature française simplifié et adapté
Audio disponible en cd et mp3
Quelques illustrations pour appuyer le texte

Histoire

Explorateur infatigable, le docteur Samuel Fergusson est déterminé à mener à bien un projet audacieux : traverser par les airs toute l'Afrique, d'est en ouest ! Il embarque donc sur le Victoria, un ballon construit selon ses propres plans. Avec deux compagnons de voyage, il va vivre de Zanzibar jusqu'aux sources du Nil, une succession d'aventures particulièrement dangereuses... Un classique de la littérature francophone !

Prolongements possibles

- Retracer l'itinéraire des héros du roman et placer les lieux sur une carte
- Faire une recherche sur Jules Verne et la présenter au groupe classe





FRANCOIS BAUDEZ
Éditions Yveline - 2019

CODE DE LA ROUTE ACCESSIBLE A TOUS

Genre

Livre théorique

Thématiques

Code de la route

Niveau du public

Illettrisme (degré 2-3)
FLE (A2)

Intérêt du document

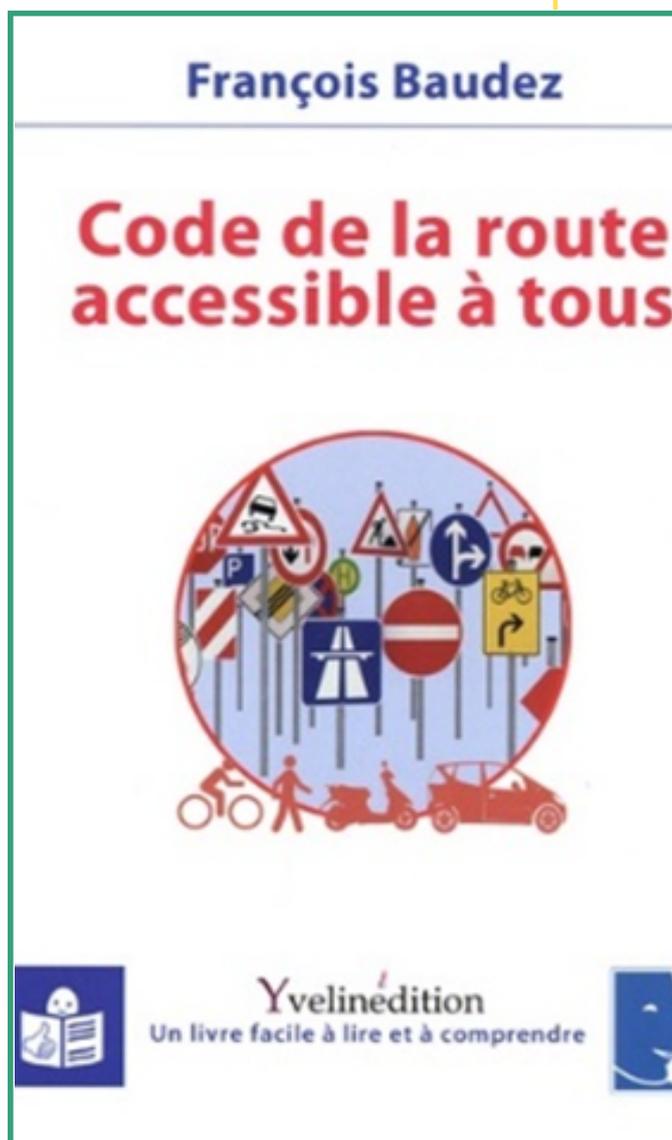
Un ouvrage FALC (Facile à lire et à comprendre)
De nombreuses définitions
Des illustrations

Histoire

Ce livre explique le code de la route aux piétons, aux cyclistes ainsi qu'à ceux qui conduisent des cyclomoteurs ou des voitures « sans permis ». Il contient 5 chapitres : les piétons, les panneaux, à vélo, le cyclomoteur, la voiturette. Le code de la route accessible à tous !

Prolongements possibles

- Création d'un quiz ou d'un vrai ou faux autour du code de la route
- Lecture du code de la route ENPC (Éditions Nationales du Permis de Conduire)





TRONCHET

Éditions dELCOURT - 2020

PETIT TRAITÉ DE VÉLOSOPHIE

Genre

Bande dessinée

Thématique

Le vélo
L'écologie
L'humour

Niveau du public

Illettrisme (degré 2-3)
FLE (A2)

Intérêt du document

Possibilité de ne lire qu'une page à la fois
Phrases courtes et illustrées qui permettent une lecture facile
Différents niveaux de difficulté en fonction de la planche choisie.

Le livre

Chaque page de la bande dessinée est un trait d'humour sur la thématique du vélo. Le personnage est passionné par ce moyen de transport et explique, au fil de l'ouvrage, ce que le vélo lui apporte de bon. Au-delà d'un moyen de transport, c'est un mode de vie, une philosophie !

Prolongements possibles

- Comparaison entre deux moyens de transport de la même manière que dans de « Choisir » (page 5).
- Comme pour « Amoureux » (page 12), trouver les anagrammes des mots suivants : amis/mais, chien/niche, beau/aube.
- Jouer la scène d'« Ordonnances » (page 28).

