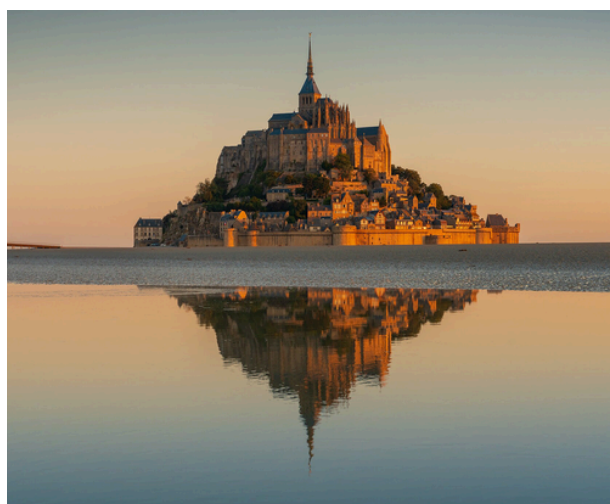


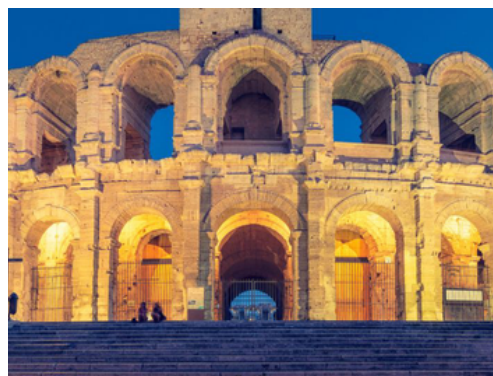
LE PATRIMOINE

Mallette andragogique sur le patrimoine



LE PATRIMOINE

Mallette andragogique sur le patrimoine



Contenu de la mallette :

Les livres :

- La chèvre de Monsieur Seguin de Adrienne Barman
- Drôme 35 merveilles de Serges Sanchez
- Merci Facteur de Véronique Massenot et Isabelle Charly
- La France expliquée aux enfants, ses régions, son histoire, son patrimoine.
- Où vivent les hommes ? une histoire de l'habitat de Cécile Guibert Brussel et Lise Herzog

Les jeux :

- A la découverte de la France : livre + un plateau + 100 pièces magnétiques
- Jeux Drôme'oie
- ABCédaire des monuments de Paris (cartes + titres + plateau)
- Jeu de dès
- Jeu de 7 familles : un tour de France des monuments
- Le français en s'amusant : Voyage en France
- La Drôme dans la peau
- Drôme sud Provence prenez le temps : jeux de piste+ cartes defis

En complément :

Carte de la France et des outre-mer.

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



Objectifs andragogiques :

- Favoriser l'altérité, l'ouverture vers les autres.
- Appréhender le vocabulaire du patrimoine et du territoire de manière ludique en développant ses compétences linguistiques.
- Apprendre à décrire, à donner son opinion.
- Lire et s'approprier un ouvrage autour de la thématique du patrimoine.
- Faire des liens avec le patrimoine de son pays d'origine.
- Valoriser ses connaissances culturelles.
- Donner envie d'aller visiter des lieux historiques et culturels de son territoire.
- Donner envie de découvrir les produits de son territoire.
- Créer des activités ludiques pour découvrir son territoire.

L'andragogie:

L'andragogie = l'art de former les adultes.

Pour en savoir plus sur l'andragogie, rendez-vous sur le site de la Manufacture Andragogique



Le niveau des apprenants et apprenantes :

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.

Pour les personnes dont le français est une langue étrangère, nous nous référons au Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL). Pour chaque jeu de la mallette andragogique, nous vous proposons une première activité de niveau A1.1 (grand débutant) puis des variantes pour des niveaux plus élevés (de débutant à intermédiaire, A1 à B1).

Modalités :

En sous-groupes de trois, quatre ou cinq, les apprenants et les apprenantes travaillent en autonomie autour d'un jeu ou d'un livre. Vous pouvez également présenter les jeux à vos apprenants et apprenantes puis les laisser inventer une règle.



Cette mallette a été réalisée par :

- **Isabelle Barrière formatrice**
- **Justine formatrice à Nouvelle Donne**
- **Béatrice et des bénévoles du centre sociale Mosaïque**
- **Claudia du carrefour des habitants du nyonsais**

Dans le cadre d'un groupe de travail animé à St Paul trois château et à Nyons (26) par Marie LEMARCHAL, conseillère pédagogique au Centre Ressources Illettrisme Ardèche-Drôme (CRI 07-26)

Un grand merci aux associations pour le prêt de salle et l'accueil !

Les images de ce guide d'utilisation sont toutes libres de droit.

LES LIVRES

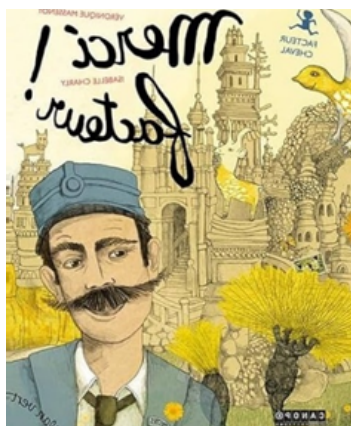
La chèvre de Monsieur Seguin, Adrienne BARMAN, (A1) (degré 2)

Drôme 35 merveilles, Serges SANCHEZ (B1) (degré 4)

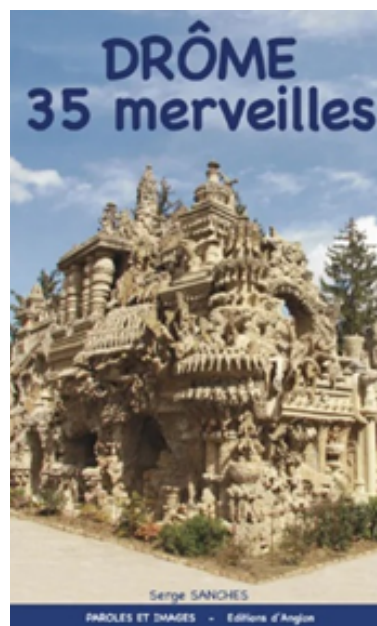
Merci Facteur, Véronique MASSENOT et Isabelle CHARLY (A2)
(degré 3)

La France expliquée aux enfants, ses régions, son histoire, son patrimoine. (A2-B1) (Degré 3-4)

Où vivent les hommes ? une histoire de l'habitat, Cécile GUIBERT BRUSSEL et Lise HERZOG (de A1 à B2) (Degré 1 à 4)



Où vivent les hommes ?
Une histoire de l'habitat Cécile Guibert Brussel & Lise Herzog



IDÉES D'ACTIVITÉS

Seul ou à deux :

- Écouter les extraits audio sur Parlera.fr
- Les apprenantes et apprenants peuvent s'entraîner à lire avec la meilleure prononciation possible les pages ayant été enregistrées en fichier audio sur le site Parlera.fr
- Elles et ils 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 : cri0726@laplateforme-emploi.fr avec pour titre « le défi audio du CRI07-26 »

À quatre :

-Lecture collaborative :

- A : lit la page à haute voix pour le groupe
- B : explique ce qu'il ou elle comprend
- C : identifie deux ou trois mots difficiles
- D : cherche sur Internet ou dans le dictionnaire la définition de ces mots difficiles et les explique au groupe

À chaque paragraphe, les rôles changent. L'apprenant ou l'apprenante qui était A devient B, B devient C.... et ainsi de suite.





ADRIENNE BARMAN

Édition LA JOIE DE VIVRE

LA CHEVRE DE MONSIEUR SEGUIN

Genre

BD

Thématique

Les animaux
La montagne
La liberté

Niveau du public

Illettrisme (degré 2)

FLE (A1)

Intérêt du document

Illustration d'un conte classique

Phrase simple

Accéder au patrimoine français des contes, en particulier ceux écrits par Alphonse Dodet

Le livre

Cette BD raconte l'histoire de la chèvre de Monsieur Seguin, de manière plus humoristique que la version classique.

Le livre démarre par la morale de l'histoire puis raconte les aventures de la chèvre de M. Séguin.

A la fin, quelques bulles sont écrites en langue d'Oï.

Prolongement

Mise en voix de la BD

Discussion : et vous, avez-vous des contes classiques dans votre pays ?

Étudiés à l'école ?

Trouver des morales et essayer d'inventer un conte, pour les petits niveaux à l'oral, pour des B1-B2 passage à l'écrit.





**VERONIQUE MASSENOT ET
ISABELLE CHARLY**
Édition canopé édition
MERCI FACTEUR

Genre

Album

Thématique

L'art
Les châteaux
Les rêves
Les personnages historiques
Les voyages

Niveau du public

Illettrisme (degré 3)
FLE (A2)

Intérêt du document

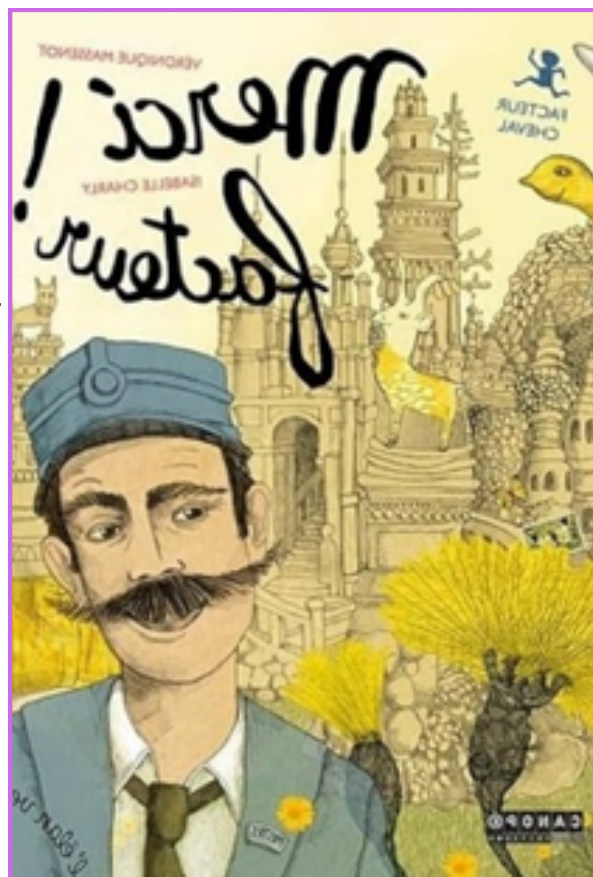
Parle d'un personnage célèbre de la Drôme.
Permet d'accéder aux détails des sculptures et à leur sens, de l'oeuvre du facteur cheval.

Le livre

Le livre décrit la nuit du facteur Cheval, ses rêves.
Il met en scène les sculptures du château.
Il nomme les personnages et raconte leurs aventures dans les rêves du facteur Cheval.
A la fin de l'ouvrage les photos permettent de visualiser les personnages sculptés.
Les dernières pages donnent des indications sur la vie du Facteur Cheval et des explications sur l'art brut.

Prolongements

Possibilité de regarder des extraits du film :
"l'incroyable histoire du facteur Cheval"
Trouver d'autres oeuvres d'art brut et les commenter.
Trouver des vieilles carte postales de monuments et les décrire.
Faire des recherches sur les personnages cités :
Vercingétorix et César





L'ATELIER CLORO

Édition 1,2,3 soleil

LA FRANCE EXPLIQUEE AUX ENFANTS

Genre

Livre documentaire géographique

Thématique

La France métropolitaine et outre-mer

Géographie

Histoire

Spécificité de territoire

Faune Flore

Son économie

Niveau du public

Pour les formateurs

Illettrisme (degré 4)

FLE (B1)

Intérêt du document

Couplé avec la carte de France, cela permet de trouver des informations sur des régions. En pré sélectionnant les pages, cela permet de faire des liens avec les activités et livres proposés dans la mallette.

Le livre

Il décrit le territoire français, sa géographie, son économie, ses spécificités de territoire.

Description du peuple et nation française.

Ensuite chaque région est décrite suivant différentes thématiques : histoire, géographie etc .. plus spécifiquement.

Prolongements

Construire un mini guide de leur région préférée.

“A la manière de” : faire une affiche avec des items choisis sur leur ville, quartier.





SERGE SANCHEZ

Édition d'anglon paroles et images

DRÔME 35 MERVEILLES

Genre

Documentaire poétique

Thématique

Patrimoine
Poésie
Tradition

Niveau du public

Illettrisme (degré 4)

FLE (B1)

Intérêt du document

Décrire différents patrimoines, culturels, culinaires, architecturaux en utilisant la poésie

Le livre

L'auteur a choisi 35 sites particuliers de la Drôme, qui illustrent l'histoire du département.

Chaque merveille est décrite sur deux pages : nom de la ville (ou territoire), photos et poème associés. Le format est toujours le même.

Prolongements

Cet outil peut être couplé avec le livre du Facteur.

Atelier d'écriture extérieur : sortir dans les rues du quartier, prendre des photos et écrire un poème (en donnant des consignes précises suivant les niveaux des apprenants exemple : niveau A1 : une phrase courte : 5 mots max.

Pour des alpha, la production peut être à l'oral avec un enregistrement qui illustre les photos prises par le groupe lors de la sortie.

Chercher les 7 merveilles du monde et les situer sur une carte, puis trouver des « mini » merveilles à l'échelle du quartier.





**CECILE GUIBERT BRUSSEL
ET LISE HERZOG**

Édition du patrimoine

OÙ VIVENT LES HOMMES : UNE HISTOIRE DE L'HABITAT

Genre

Documentaire

Thématique

L'évolution du bâti habitable
L'architecture

Niveau du public

Illettrisme (degrés 2 à 4)

FLE (Du A1 au B2)

Intérêt du document

Beaucoup de dessins.

Classement par ordre chronologique.

Le livre

Ce livre décrit les différents habitats de l'homme, en France, de la préhistoire à nos jours.

Un glossaire en fin d'ouvrage permet de travailler le vocabulaire.

Prolongements

Choisir deux ou trois types d'habitats du livre, travailler la description orale et/ou écrite suivant les niveaux.

Préparer une sortie en essayant de repérer différentes architectures, possibilité de créer un rallye photo de sa ville/son quartier sur l'habitat.

Faire des liens avec les architectures de leurs pays ou territoires d'origine.

Ecrire et illustrer un glossaire sur l'habitat de son quartier.

Où vivent les hommes ? Une histoire de l'habitat

Cécile Guibert Brussel & Lise Herzog



LES JEUX

Jeux de 7 familles sur les monuments nationaux

jeux de carte "la drôme dans la peau"

Jeux de piste St Paul Trois Châteaux

Jeux de l'oie sur la Drôme

Le jeu de dés

ABCédaire des monuments de Paris

A la découverte de la France : Carte + magnets + livre explicatif

Voyage en France



JEUX DES 7 FAMILLES, UN TOUR DE FRANCE DES MONUMENTS



Jeux de 7 familles sur les monuments nationaux de France

Objectif

Découvrir les grands monuments de France

De 2 à 5 joueurs

- règle classique du jeu des 7 familles : 7 familles de 6 cartes
- familles : surf, montgolfière, avionnette, tricycle, trottinette, rollers, kayak.

Variantes

Choisir quelques cartes (par famille par exemple) et positionner les monuments sur la carte de France.

Faire des recherches autour des sites explorés.

Production orale autour de la description d'un monument.

Travailler autour des noms des familles donnés dans le jeu.

Créer un jeu de 7 familles autour de son territoire.

LA DRÔME DANS LA PEAU : JEUX D'ASSOCIATION

Jeux de cartes la Drôme dans la peau : paires de cartes images et cartes textes descriptifs « Je suis ... »



Objectifs

Permet de découvrir des bâtiments connus de la Drôme ainsi que des produits gastronomiques spécifiques.

De deux à six joueurs ou en grand groupe :

Le jeu se déroule comme un mistigri, il faut faire des paires composées d'une carte image et d'une carte définition "Je suis..."

Plusieurs variantes écrites dans les règles du jeu.

Variantes

On peut imaginer de créer des paires sur un choix de thématique et donc de passer par la production écrite : lieux cultes de votre pays ? produits ou plats typiques ? ou le restreindre au quartier ou à la ville des apprenants.

DÈS AVEC IMAGES SUR LES FACES



Dès avec faces modifiables

Objectifs

Travailler la production orale autour de la description d'image, essayer de les situer sur une carte de la Drôme.

Travailler le questionnement.

A quatre ou en grand groupe :

Faire parler les apprenants autour de j'aime, je n'aime pas.

Le vocabulaire de la description

Variantes

Possibilités de changer les images suivant ce que l'on souhaite travailler.

JEUX DE PISTE SAINT PAUL TROIS CHÂTEAUX

Jeux de piste à la découverte des rues et ruelles de Saint Paul Trois Châteaux, avec des cartes défis



Objectif

Découvrir la ville, apprendre à suivre un jeu de piste avec une carte, utiliser son smartphone, développer sa créativité.

En grand groupe

Cela peut être un objectif de sortie avec les groupes du sud de la Drôme, mais c'est aussi un exemple de jeux de piste. Il peut y avoir un jeu fait « à la manière de ... » puis de le tester dans sa ville/village.

Inventer des défis et les immortaliser grâce à son téléphone portable.

En faire une restitution.

ABCÉDAIRE DES MONUMENTS DE PARIS



Planches composées de 25 vues parisiennes + images + titre ABCédaire des monuments de Paris

Objectif

Découvrir les grands monuments de Paris, travailler la description.
Lien possible avec le jeu des 7 familles

À quatre ou en grand groupe

Reconstituer la planche.
Décrire les monuments.
Production orale autour de la connaissance des monuments.
Recherche sur l'histoire des monuments

Variantes

A la manière de ... faire un ABCédaire des monuments de son pays/département/ville.

A LA DÉCOUVERTE DE LA FRANCE



Plateau aimanté carte de la France + magnets des départements + livre explicatif.

Objectif :

Découvrir la géographie, les départements, les régions de France, leurs histoires et leurs ressources.

En grand groupe

Construction de la carte, avec placement des magnets. A l'oral, travail sur la description et le vocabulaire simple de la géographie : océan, mer, montagne, côte etc. .Lien avec le livre La France expliqué aux enfants.

Variante

Peut être couplé avec le livre de nos régions.

Se repérer sur la carte et élargir son horizon : quelle est la ville la plus proche ? quels départements entourent le département où j'habite ?

Travailler sur le découpage administratif de la France : état, région, département, commune.

Appréhender la citoyenneté française.

JEUX DE L'OIE : DRÔM'OIE



Plateau de jeux de l'oie sur la Drôme et ses spécialités

Objectif :

Découvrir des spécialités de la Drôme

Apprendre les règles d'un jeu classique : le jeu de l'oie

A quatre

Faire jouer les apprenants et leur présenter différents jeux de l'oie.

Variantes

Possibilité de créer un jeu de l'oie de son territoire

VOYAGE EN FRANCE



Plateau de jeu, dès et cartes de questions sur l'histoire, la géographie, la grammaire ... deux niveaux possible A2 - B1

Objectifs :

Elargir le lexique et favoriser l'usage correct des structures grammaticales de base : articles, adjectifs ...

Individuel ou en groupe :

règle du jeu dans le coffret.