

Activité : La répétition

Cette activité prend appui sur la première séquence dans l'histoire d'Euryno. Celle-ci permet de découvrir l'environnement du héros, les personnages et les objets qui l'entourent.

Scène 1

Au début de la scène, Kaméha se prépare chez lui, puis se rend à la répétition. La séquence prend fin lorsque le tramway arrive à la station. Les apprenant-joueurs font connaissance avec le héros du jeu, ses parents, son univers propre à travers certains objets imaginaires.

Ils seront amenés à décrire de manière variée et détaillée les éléments contextuels de l'aventure. Dans ces activités les apprenant-joueurs vont travailler sur la compréhension écrite, l'interaction et l'expression orale.

Instructions pour le formateur :

- Prévoir la feuille A3/poster/tableau de fin de séance précédente.
- Un grand écran, des photocopies d'écran de la **Fiche C**, carnets de notes, crayons.
- Après avoir revu la cinématique, jouer la scène 1.
⇒ S'arrêter lorsqu'on arrive à l'arrêt de tramway

Adaptation ++

Durée globale :

58 min soit 43 min d'activités + 15 min de jeu

Objectif global :

Faire un exposé simple, assez clair, dans lequel les points importants sont expliqués avec précision.

Capacités mobilisées :

Compréhension écrite, Interaction et expression orale

Indicateurs :

La description d'un objet, d'une situation, d'un problème est compréhensible, correctement construite, avec un vocabulaire adapté

Objectifs linguistiques :

Registre descriptif, les adjectifs, les synonymes

Evaluation :

Production orale d'un exposé court, évaluation par les pairs

Consignes (3 min) :

Après avoir revu la scène d'introduction, entrer dans l'action du jeu.

Demander d'être attentif à ce qui entoure le héros, les personnages, l'environnement, les objets, car ils seront utiles pour la suite du jeu.

Préconiser de s'arrêter dès le retour de Kaméha à la station de tramway pour rentrer chez lui.

Jeu : (15 min)

Revoir la cinématique et découverte de l'épisode « La répét' » en mode libre.

Phase en binôme (15 min)

Inviter chaque binôme à préparer une description des personnages, des lieux, et des objets qui entourent Kaméha, grâce à la **Fiche C** qui leur a été distribuée.

Phase de mise en commun (20 min)

Inviter les apprenant-joueurs à lire leurs descriptions. Pour chaque élément cité, il faudra les inciter à enrichir leurs descriptions en employant plusieurs mots, synonymes ou expressions différentes. Ex : La mère de Kaméha est brune, elle a les cheveux châtain ..

Production finale : (5 min)

Le formateur va ajouter les réponses sur la feuille A3/poster/tableau qui a été créée au début du parcours avec la cinématique.

Transposition +++**Durée globale :**

45 min, soit 33 min d'activités + 12 min de jeu

Objectif global :

Ecrire des textes descriptifs, narratifs, clairs, détaillés, bien construits
Exposer des activités de manière structurée, chronologique, dans des situations variées

Capacités mobilisées :

Compréhension écrite, Interaction et expression orale

Objectifs linguistiques :

Registre descriptif, les adjectifs, les synonymes, les connecteurs logiques

Indicateurs :

Utilise des connecteurs logiques pour exprimer la comparaison, la cause, le but et la conséquence

Evaluation :

Les productions sont structurées, les connecteurs variés et utilisés à bon escient

Consignes (3 min) :

Après avoir revu la scène d'introduction, entrer dans l'action du jeu.

Demander d'être attentif à ce qui entoure le héros, les personnages, l'environnement , les objets, et les situations car ils seront utiles pour la suite du jeu.

Préconiser de s'arrêter dès le retour de Kaméha à la station de tramway pour rentrer chez lui.

Jeu : (15 min)

Revoir la cinématique et découverte de l'épisode « La répét' » en mode libre.

Phase en individuel (15 min)

Donner à chaque apprenant-joueur une liste de connecteurs logiques à utiliser. Demander de raconter l'histoire à l'écrit, en utilisant au moins 2 verbes par phrase.

Phase en collectif (20 minutes)

Rassembler les textes, en lire des extraits et demander de reformuler des phrases en changeant de connecteur. Ex : Kaméha est allé à la répétition, **mais** il est arrivé en retard. Après reformulation : **Quand** Kaméha est arrivé à la répétition, il était en retard.

Production finale (5 min) :

Par deux, à tour de rôle, chacun annonce une phrase libre comportant un des connecteurs et son binôme va la répéter en changeant le connecteur et en modifiant la structure de phrase.

FICHE C

