



# Programme des modules de découverte

Le projet Globetrotters transforme l'apprentissage des langues et des cultures grâce à des modules attrayants, à la gamification et à une formation des enseignants.





## Table des matières

1. Introduction
2. Contenu du programme : compétences langagières, vocabulaire, supports, composantes socioculturelles
3. Compétences visées par le programme
4. Définition des thèmes
5. Activités modèles
  - 5.1) Introduction
  - 5.2) Comment concevoir votre propre boîte d'activités
  - 5.3) Au magasin
  - 5.4) À l'école
  - 5.5) Au restaurant
  - 5.6) Au parc
  - 5.7) Au festival





## 1) Introduction

Le programme *Globetrotters* s'adresse aux éducateurs travaillant avec des enfants de 6 à 10 ans qui souhaitent les initier à la diversité des langues et des cultures européennes de manière ludique, inclusive et motivante.

Il constitue la base pédagogique des modules de découverte du projet, conçus pour faire découvrir aux enfants de 6 à 10 ans les langues et cultures européennes à travers des activités ludiques, inclusives et adaptées à leur âge.

Ce programme s'appuie sur des recherches préalables et sur l'analyse des systèmes éducatifs nationaux des pays participants.

Il inclut une comparaison des principales terminologies et des objectifs d'apprentissage afin d'assurer une cohérence avec les programmes officiels, tout en favorisant le développement des compétences interculturelles et multilingues.

Le résultat présente une sélection de thèmes d'apprentissage, un cadre de contenu commun et des activités modèles qui guideront la création des vingt modules thématiques.

Il garantit la cohérence, l'adaptabilité et la valeur éducative de l'ensemble des productions du projet.



## 2) Contenu du programme : compétences langagières, vocabulaire, supports, composantes socioculturelles

Compétences langagières	Vocabulaire
<ul style="list-style-type: none"><li>- saluer quelqu'un</li><li>- prendre congé</li><li>- demander, comprendre et donner une information (donner des nouvelles à quelqu'un, demander l'heure, la date, le jour, le prix)</li><li>- se situer dans l'espace</li><li>- se présenter, présenter quelqu'un</li><li>- se situer dans le temps, épeler</li><li>- comprendre et donner des instructions, indications (commander)</li><li>- présenter quelque chose à quelqu'un</li><li>- désigner quelqu'un ou quelque chose</li><li>- s'excuser</li><li>- demander un service</li><li>- décrire un objet, une personne, son lieu de résidence ou soi-même</li><li>- exprimer l'appartenance</li><li>- exprimer la quantité, indiquer le prix d'un objet</li><li>- accepter et refuser</li><li>- se débrouiller avec de l'argent</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- alphabet</li><li>- nombres</li><li>- prénom et nom</li><li>- âge</li><li>- adresse</li><li>- pays et nationalités</li><li>- professions</li><li>- loisirs</li><li>- famille proche</li><li>- objets personnels</li><li>- description</li><li>- dates (jours, mois, années, saisons)</li><li>- école</li><li>- heure</li><li>- météo</li><li>- description physique</li><li>- lieux : restaurant, magasins, poste, hôtel, etc.</li><li>- loisirs : sports, spectacles, voyages, etc.</li><li>- moyens de transport : métro, bus, train, taxi, etc.</li><li>- vie quotidienne : école, courses, activités journalières</li><li>- logement : pièces de la maison, décoration</li><li>- objets du quotidien</li><li>- alimentation : repas, cuisine, recettes</li><li>- animaux domestiques</li><li>- pays, villes, paysages</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- itinéraire</li> <li>- météo</li> <li>- événements : anniversaire</li> <li>- fêtes</li> <li>- paiements, argent</li> </ul>
--	--

Supports	Composantes socioculturelles
<p>Supports oraux et écrits :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- consignes, indications brèves et simples</li> <li>- textes courts et dialogues présentant une personne</li> </ul> <p>Supports écrits :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- formulaire simple à remplir, description d'un hôtel</li> <li>- formulaire de réservation simple</li> <li>- carte postale à lire ou à écrire</li> <li>- courriels</li> <li>- affiches, programmes de spectacles</li> <li>- petites annonces : garde d'enfants, propositions de cours</li> <li>- publicités pour des voyages, hôtels (dépliants, catalogues), moyens de transport</li> <li>- programme de théâtre</li> </ul> <p>Supports oraux :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- courts extraits d'enregistrements radio</li> <li>- dialogues simples extraits de films</li> <li>- journaux télévisés (faits divers, météo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les formes de politesse les plus courantes (« excusez-moi », « s'il vous plaît », « pardon », « merci »)</li> <li>- salutations pour entrer en contact avec quelqu'un, pour prendre congé</li> <li>- rituels pour demander un service</li> <li>- manières d'exprimer que l'on ne comprend pas</li> <li>- distinction entre « tu » et « vous »</li> <li>- distinction entre « je veux » / « je voudrais »</li> <li>- rituels de la lettre amicale, de la carte postale, du courriel ; formules de politesse quotidiennes ; accueil de quelqu'un : salutations, demande de nouvelles, réactions à la réponse</li> <li>- habitudes de vie quotidienne, lieux de vie, objets...</li> <li>- rituels du message personnel, rituels différents pour les messages commerciaux et administratifs</li> <li>- manière d'entrer en conversation, de parler, d'interpeller quelqu'un et de prendre congé</li> <li>- manière d'attirer l'attention</li> <li>- conversation informelle</li> <li>- rituels de la conversation téléphonique</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>- extraits de documentaires simples</li><li>- annonces ou messages courts dans des lieux publics</li></ul> <p>Documents écrits :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- lettres de remerciements, d'excuses</li><li>- lettres d'invitation + acceptation ou refus de l'invitation</li><li>- annonces</li><li>- journal personnel ou de voyage</li><li>- courriels</li><li>- articles informatifs simples (faits divers)</li><li>- affiches, brochures publicitaires, guides touristiques</li><li>- notices d'utilisation (d'appareils, de jeux de société)</li><li>- règlements rédigés simplement</li><li>- consignes de sécurité</li><li>- panneaux et signalétiques courants (lieux publics, lieux de travail)</li><li>- plans de ville</li><li>- différents types de lettres (demande d'informations, commande, confirmation, lettres personnelles ou plus formelles, courtes et simples)</li><li>- horaires d'ouverture</li><li>- pages d'annuaire</li><li>- menus</li><li>- recettes de cuisine</li><li>- programmes de spectacles, programmes télé</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- invitation</li><li>- remerciements</li><li>- excuses</li><li>- gestes et gestion de l'espace</li></ul>
--	--



## **APPLICATION:**

### **L'enfant est capable de :**

- donner son nom, son âge, sa nationalité, sa profession (identité)
- s'exprimer sur son environnement quotidien : donner son adresse, son e-mail, son numéro de téléphone
- s'exprimer sur la famille, les loisirs, le calendrier (la date), l'heure

### **L'enfant est capable de :**

- utiliser des structures élémentaires composées d'expressions mémorisées, de groupes de quelques mots et de formules toutes faites qu'il peut adapter à la situation de communication.

## **3) Compétences visées par le programme**

### **COMPREHENSION A L'AUDITION**

- comprendre, à propos de soi-même et de sa famille (identité, lieu et date de naissance, âge, composition familiale), des mots familiers et des expressions très courantes, intégrés dans des textes très simples lorsque les interlocuteurs parlent lentement et distinctement
- comprendre des questions simples sur soi-même et sa famille
- identifier les paramètres d'une situation de communication claire, inscrite dans la vie quotidienne
- comprendre des mots familiers, des expressions très courantes et des énoncés très simples à propos de soi-même, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, lorsque les interlocuteurs parlent lentement et distinctement
- identifier les paramètres d'une situation de communication claire, inscrite dans la vie quotidienne



## COMPRÉHENSION À LA LECTURE

- reconnaître des noms, expressions et mots courants
- suivre des consignes brèves et simples
- comprendre des messages simples
- comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en lien avec des domaines immédiats et prioritaires (par ex. informations personnelles et familiales simples, environnement immédiat)
- repérer une information précise et prévisible dans un document courant, une publicité simple (peu connotée, c'est-à-dire non trop marquée par le contexte dans lequel elle est située, la compréhension ne dépendant donc pas de la connaissance de ce contexte), un prospectus, un courriel, etc.
- comprendre globalement le contenu de lettres personnelles courtes et simples

## EXPRESSION ORALE

- communiquer de manière simple, à condition que l'interlocuteur parle lentement, clairement et fasse preuve de coopération
- utiliser des phrases simples pour se présenter, décrire son lieu de résidence
- utiliser les formules de salutation et de congé de base
- communiquer de manière simple, à condition que l'interlocuteur parle lentement, clairement et fasse preuve de coopération
- poser des questions simples sur des sujets familiers (famille, lieu de vie, activité professionnelle, loisirs, goûts) et y répondre
- utiliser une série de phrases ou d'expressions pour décrire en termes simples sa famille et d'autres personnes, ses conditions de vie, sa formation ainsi que son activité professionnelle actuelle ou passée
- situer des événements dans le temps et raconter des faits passés
- avoir de brefs échanges, sans pour autant pouvoir soutenir une véritable conversation

## EXPRESSION ÉCRITE



- remplir un formulaire
- rédiger quelques phrases et expressions simples à propos de soi-même ou de son environnement immédiat, à partir d'un support donné
- rédiger un texte personnel court et simple sur soi-même ou sur son environnement immédiat, à partir d'un support donné
- rédiger un message personnel structuré en réponse à une demande, en lien avec une situation proche de sa vie quotidienne
- raconter des événements ou des activités vécues en utilisant une formulation personnelle



## 4) Définition des thèmes

Thème	Vocabulaire	A l'oral	A l'écrit
<b>Ma famille et moi</b>	Noms, membres de la famille, âge, nombres	Se présenter, présenter quelqu'un	Mon arbre généalogique, une lettre à un nouveau correspondant
<b>Mon école, mes amis</b>	Objets scolaires, matières scolaires, camarades de classe	Parler de ses matières préférées	Un courriel à un(e) ami(e) de longue date au sujet d'une nouvelle
<b>Ma maison</b>	Pièces de la maison, meubles, appareils électriques, objets, jouets	Parler de sa nouvelle maison / de sa chambre	Une page de journal intime sur un déménagement dans une nouvelle maison
<b>Anniversaire</b>	Vocabulaire de la fête	Un dialogue lors d'une fête d'anniversaire	Une carte d'anniversaire, une invitation à une fête
<b>Mon corps, ma santé</b>	Parties du corps, mouvements, maladies et symptômes	Chez le médecin, à la pharmacie	Une alimentation saine
<b>Jeux d'enfants</b>	Jeux d'intérieur, jeux d'extérieur, technologie	Parler de son jeu préféré	Les règles d'un jeu
<b>Sports</b>	Sports, équipement, lieux de pratique sportive	Parler de son sport favori	Les règles d'un sport



Thème	Vocabulaire	A l'oral	A l'écrit
<b>Loisirs</b>	Loisirs, activités de détente, équipement et lieux associés	Parler de son loisir favori	Loisirs particuliers, descriptions d'équipements spécifiques
<b>Temps : heure, météo</b>	Heure, semaine, mois, année, saisons, météo	Parler de la météo, le bulletin météo	Récit de sa période préférée de l'année
<b>Fêtes et coutumes</b>	Pâques, Noël, Halloween	Vœux, jeux	Cartes de Noël / Pâques, pages de journal intime
<b>Villes, monuments, musées</b>	Bâtiments, institutions, monuments, musées	Indiquer le chemin	Dépliants de musées, brochure de monuments
<b>Alimentation, recettes</b>	Petit-déjeuner, plats traditionnels, cuisines du monde, recettes	Commander à la cantine, au restaurant	Recette préférée
<b>Vêtements, costumes traditionnels</b>	Articles d'habillement, accessoires, magasins	Acheter des vêtements, etc	Lettre
<b>Chansons et danses</b>	Vocabulaire typique	Consignes de danse	Consignes de danse



<b>Histoires, livres</b>	Vocabulaire de l'histoire, genres littéraires	Conte	Critiques de livres
<b>Mon pays, drapeaux et symboles</b>	Reliefs, couleurs, formes	Présenter son pays	Présentation d'un pays / de son drapeau / de ses symboles

Thème	Vocabulaire	A l'oral	A l'écrit
<b>Animaux, animaux de compagnie</b>	Taille, alimentation, habitats et habitude des animaux	Parler de son animal de compagnie	Page de journal intime sur une visite dans un refuge pour animaux / au zoo
<b>Voyage, transport</b>	Moyens de transport, lieux, activités et tourisme	Préparer des projets de vacances	Une carte postale d'un lieu de vacances
<b>Nature, écologie</b>	Faune et flore, dangers environnementaux	Planifier une campagne scolaire sur l'environnement	Création de supports pour une campagne environnementale
<b>Art</b>	Techniques, courants, peintres, peintures, etc.	Parcours de galerie	Étiquetage des œuvres d'une exposition

Thème	Compétences de réflexion	Créativité : outils, matériel	Éléments culturels
<b>Ma famille et moi</b>	Pensée critique : - analyse d'histoires, de traditions et de	Cubes à histoires (Cubes à histoires de Rory ou version bricolée) Mode d'emploi : lancer les dés	Nom de famille, traditions



	<p>pratiques culturelles.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comparaison de différentes langues ou dialectes.</li> </ul>	<p>illustrés et demander aux élèves de créer une histoire dans la langue cible en utilisant les images obtenues.</p> <p>Compétences développées : vocabulaire, compétences narratives, imagination.</p>	
<b>Mon écoles, mes amis</b>	<p>Pensée créative :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrire ou raconter des histoires imaginaires dans la langue cible.</li> <li>- Concevoir des objets culturels (par ex. masques, drapeaux, illustrations de contes populaires).</li> </ul>	<p>Jeu de rôle et mise en scène culturels</p> <p>Mode d'emploi : jouer des scénarios (par ex. un achat au marché, festivals) en utilisant des accessoires et des dialogues simples.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compétences développées : expression orale, sensibilisation culturelle, empathie</li> </ul>	<p>Programmes scolaires, emplois du temps</p>
<b>Ma maison</b>	<p>Résolution de problème :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décoder des mots inconnus et utiliser les indices contextuels.</li> <li>- Résoudre des malentendus culturels par le jeu de rôle.</li> </ul>	<p>Narration numérique (applications comme Book Creator, Puppet Pals)</p> <p>Mode d'emploi : les élèves créent des histoires animées ou des bandes dessinées en utilisant le vocabulaire de la langue cible.</p> <p>Compétences développées : expression écrite, prononciation et compétences numériques.</p>	<p>Maison typique</p> <p>Compétences développées : expression écrite, prononciation, compétences numériques.</p>
<b>Anniversaire</b>	<p>Métacognition (réfléchir sur sa propre pensée):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réfléchir aux</li> </ul>	<p>Musique &amp; écriture de chansons</p> <p>Mode d'emploi : réécrire les paroles sur des airs connus ou apprendre des chansons traditionnelles avec des</p>	<p>Birthday songs</p>



	<p>stratégies d'apprentissage des langues (par ex. "comment ai-je retenu ce mot ?").</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoévaluer ses progrès en expression orale / en compréhension orale</li> </ul>	<p>gestes.</p> <p>Compétences développées : écoute, sens du rythme, mémorisation</p>	
<b>Mon corps, ma santé</b>	<p>Pensée comparative :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les similitudes et les différences entre les langues (par ex. les mots apparentés).</li> <li>- Comparer des festivals, des plats ou des coutumes à travers les cultures.</li> </ul>	<p>Artisanat et projets artistiques culturels</p> <p>Mode d'emploi : fabriquer des masques, des drapeaux ou des œuvres d'art traditionnelles (par ex. origami japonais, <i>papel picado</i> mexicain).</p> <p>Compétences développées : motricité fine, appréciation culturelle</p>	Loisirs de plein air populaires
<b>Jeux d'enfants</b>	<p>Empathie &amp; prise de perspective :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jouer des rôles de personnages issus de différents horizons culturels.</li> <li>- discuter de la façon dont des personnes d'autres cultures pourraient se sentir</li> </ul>	<p>Jeux linguistiques (Pictionary, mimes, Scrabble)</p> <p>Mode d'emploi : adapter des jeux classiques pour renforcer le vocabulaire (par ex. dessiner "la maison" dans Pictionary).</p> <p>Compétences développées : vivacité d'esprit, travail d'équipe, rappel de vocabulaire</p>	Jeux traditionnels



	dans certaines situations.		
<b>Sports</b>	<p>Mémoire et rappel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des moyens mnémotechniques pour retenir le vocabulaire.</li> <li>- Réciter des poèmes, des chansons ou des comptines dans la langue cible.</li> </ul>	<p>Cartes mentales et réseaux lexicaux visuels</p> <p>Mode d'emploi : faire un remue-ménages sur des thèmes (par ex. "l'alimentation") avec des dessins et des étiquettes dans la langue cible.</p> <p>Compétences développées : catégorisation, pensée associative</p>	Sports populaires
<b>Loisirs</b>	<p>Raisonnement logique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- remettre les événements d'une histoire dans le bon ordre</li> <li>- prédire la suite d'un conte traditionnel culturel</li> </ul>	<p>Artisanat et projets artistiques culturels</p> <p>Mode d'emploi : fabriquer des masques, des drapeaux ou des œuvres d'art traditionnelles (par ex. origami japonais, <i>papel picado</i> mexicain).</p> <p>Compétences développées : motricité fine, appréciation culturelle</p>	Loisirs populaires
<b>Temps : heure, météo</b>	<p>Apprentissage par investigation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-poser des questions sur des traditions culturelles (par ex. « pourquoi célèbre-t-on ce festival ? »)</li> <li>-faire des recherches et présenter un sujet culturel</li> </ul>	<p>Visites virtuelles (<i>Google Earth</i>, visites sur YouTube)</p> <p>Mode d'emploi : « visiter » un pays virtuellement et décrire ses monuments dans la langue cible.</p> <p>Compétences développées : géographie, langage descriptif</p>	Activités typiques de la saison



<b>Fêtes et coutumes</b>	Réflexion collaborative : -discussions de groupe sur des sujets culturels dans la langue cible -enseignement par les pairs (les élèves s'expliquent mutuellement des mots ou des coutumes)	Spectacles de marionnettes et jeux de doigts Mode d'emploi : utiliser des marionnettes pour s'entraîner à des dialogues ou raconter des contes populaires. Compétences développées : fluidité orale, narration	Coutumes traditionnelles
<b>Villes, monuments, musées</b>	Raisonnement visuo-spatial : -créer des cartes mentales pour des thèmes de vocabulaire (par ex. famille, alimentation) -dessiner ou légender des cartes des pays où la langue est parlée	Scénarios « Et si... ? » Mode d'emploi : poser des questions imaginatives (par ex. « Et si les animaux pouvaient parler ? Comment se salueraient-ils en espagnol ? ») Compétences développées : pensée créative, langage hypothétique (par ex. conditionnel)	monuments et symboles caractéristiques
<b>Alimentation, recettes</b>	Prise de décision : -choisir les mots les plus adaptés pour exprimer une idée dans la langue cible -décider de la manière de présenter un projet culturel (affiche, vidéo, saynète)	Réponses vidéo sur Flipgrid Mode d'emploi : les élèves enregistrent de courtes vidéos en réponse à des consignes culturelles (par ex. « décris une fête dans ta famille ») Compétences développées : confiance en soi, prononciation, compétences de présentation	Recettes traditionnelles



<b>Vêtements, costumes traditionnels</b>	Flexibilité et adaptabilité : -adapter l'usage de la langue en fonction du public (langage formel vs informel) -s'adapter à différents styles de communication culturelle (par ex. gestes, règles de politesse)	Costumes traditionnels
<b>Chansons et danses</b>	Reconnaissance de schémas : -identifier des règles grammaticales à partir d'exemples -reconnaître des thèmes récurrents dans les mythes ou les contes populaires	Chansons traditionnelles, danses, festivals traditionnels
<b>Histoires, livres</b>	Évaluation et jugement : -évaluer la fiabilité des informations culturelles (par ex. stéréotypes vs faits) -donner un retour constructif sur l'usage de la langue par les pairs	Contes traditionnels
<b>Mon pays, drapeaux et symboles</b>		Histoire du drapeau, symbolique et hymne national
<b>Animaux et animaux de compagnie</b>		Animaux typiques
<b>Voyage, transport</b>		Festivals dans le monde / moyens de transport typiques
<b>Nature, écologie</b>		Menaces et problèmes environnementaux locaux



<b>Art</b>		CŒuvre d'art typique
------------	--	-------------------------



## 5) Activités modèles

### 5.1) Introduction

Sur la plateforme, les *Globbytrotties* peuvent découvrir trois lieux dans chaque pays. Ces lieux peuvent être sélectionnés parmi une liste de huit emplacements différents, en fonction des thèmes lexicaux et des objectifs pédagogiques que vous souhaitez mettre en avant (restaurant, magasin, école, musée, parc, maison, terrain de sport, festival).

Dans chaque lieu, les *Globbytrotties* participent à des activités ludiques et interactives. Ces activités sont conçues pour aider les enfants à découvrir à la fois la langue et la culture du pays à travers des thèmes et des compétences ciblés.

### 5.2) Comment concevoir votre propre boîte d'activité :

- **choisir un ou plusieurs thèmes et compétences à explorer**
- **imaginer un fil narratif** pour donner du sens et de la cohérence à vos activités
- **concevoir des activités progressives** permettant aux enfants de découvrir, mémoriser et prendre plaisir à apprendre les langues
- ajuster le niveau de difficulté en fonction de vos apprenants et de vos objectifs pédagogiques
- **utiliser Canva pour créer vos supports physiques**
- **utiliser les modèles Genially** pour rendre votre activité interactive, ludique et stimulante
- **vous enregistrer sur votre ordinateur au format MP3 afin que l'audio puisse être intégré dans Genially**



- **explorer le module d'exemple *Globetrotters* sur le site web** pour voir à quoi il peut ressembler et vous inspirer pour créer votre propre version

Lors de l'introduction d'une nouvelle langue, n'hésitez pas à utiliser des phrases complètes et répétitives plutôt que des mots isolés – cela favorise une meilleure compréhension et une meilleur acquisition de la langue.

## Notes de conception pédagogique – Principes transversaux

### Inclusion & accessibilité

- audio + texte pour tous les dialogues
- possibilité de réécouter à volonté (idéal pour les élèves DYS, TSA...)
- supports visuels et pictogrammes intégrés

### Interactivité

- les enfants font des choix (nombres, couleurs, surprises)
- des éléments de surprise (chaussette, indice) créent un engagement ludique

### Rejouabilité et progressivité

- le jeu est jouable avec de multiples combinaisons
- les versions plus avancées utilisent des phrases complètes

### Lien croisé avec d'autres modules

- à la fin, le guide suggère de visiter un autre lieu
- maintien du fil narrative sur l'ensemble de la plateforme

Voici cinq exemples d'activités qui peuvent vous inspirer pour créer votre propre « boîte ».



### 5.3) Au magasin 🕒

#### 🎯 Objectif pédagogique

Quel apprentissage linguistique ou culturel est visé ?

>Apprendre les couleurs et les nombres, savoir faire un choix, s'exercer à la politesse et nommer des aliments.

Apprendre à compter jusqu'à 8, à nommer 8 couleurs et à nommer 8 aliments peut représenter un défi pour un débutant dans une langue étrangère totalement nouvelle. Vous pouvez adapter le nombre d'éléments (nombres, couleurs, noms d'aliments) afin de maintenir une expérience d'apprentissage motivante et accessible pour les jeunes enfants.

#### 📺 Déroulement de l'activité (étapes immersives)

Arrivée au magasin (en cliquant sur l'image représentant un magasin – À FAIRE : créer la scène du magasin)

#### Salutations du guide à l'enfant

**“Bonjour, Bienvenue au magasin”.**

#### Le guide souhaite la Bienvenue à nouveau à l'enfant avec la phrase clé

**“Bonjour ! Quel est ton nom ? Mon nom est** (nom familier facile pour le guide, soit créer un nouveau personnage ou réutiliser le guide avec un chapeau spécial). **Et toi, quel est ton nom ? Mon nom est (...)”**

**Regarde ! Qu'aimerais-tu ? J'ai des surprises pour toi.**



**Mais tu dois dire “merci” dans la langue de notre pays. D’accord ?**

- **1 banane jaune pour toi**
- **merci**
- **1, 2 pommes vertes pour toi !**
- **merci**
- **1, 2, 3 prunes bleues pour toi !**
- **merci**
- **1, 2, 3, 4 fraises rouges pour toi !**
- **merci**
- **1, 2, 3, 4, 5 grappes de raisin violettes pour toi !**
- **merci**
- **1, 2, 3, 4, 5, 6 barres de chocolat noir pour toi !**
- **merci**
- **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 carottes orange pour toi !**
- **merci**
- **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 sucettes arc-en-ciel pour toi !**
- **merci**

## **Présentation du jeu**

### **Avant de jouer, te souviens-tu ?**

- Tu te souviens, combien de bananes pour toi ?
- 1
- Quelle couleur ?
- Jaune
- Tu te souviens, combien de pommes pour toi ?
- 2
- Quelle couleur ?
- Verte



- Tu te souviens, combien de prunes pour toi ?
- 3
- Quelle couleur ?
- Bleue
- Tu te souviens, combien de fraises pour toi ?
- 4
- Quelle couleur ?
- Rouge
- Tu te souviens, combien de grappes de raisin pour toi ?
- 5
- Quelle couleur ?
- Violette
- Tu te souviens, combien de barres de chocolat noir pour toi ?
- 6
- Quelle couleur ?
- Noire
- Tu te souviens, combien de carottes pour toi ?
- 7
- Quelle couleur ?
- Orange
- Tu te souviens, combien de sucettes pour toi ?
- 8
- Quelle couleur ?
- Arc-en-ciel

Construis ton jeu de cocotte en papier et prépare-le pour jouer : devine quoi, cache une surprise amusante pour les clients du magasin : une chaussette qui pue ? un gâteau délicieux ?



## Joue avec tes amis

Le joueur 1 est le commerçant, le joueur 2 est le client.

- Joueur 1 : **Combien en veux-tu ?**
- Joueur 2 : **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**
- Joueur 1 : **Quelle couleur veux-tu ?**
- Joueur 2 : **rouge, orange, jaune, ...**
- Joueur 1 : **voici... UNE BANANE pour toi !**
- Joueur 2 : **MERCI**  
... attention, le commerçant a une surprise pour toi !!! Une chaussette qui pue ? Ou un gâteau ? Rions et jouons encore !

### **Activité modèle à télécharger**

**L'objectif des activités à télécharger est de disposer du bon support ludique pour renforcer ce qui est appris ou illustré sur la plateforme. Dans ce cas :**

- gabarit du jeu de cocotte en papier
- instructions pour plier la cocotte en papier
- fiche de dialogue du magasin avec QR code pour l'écoute
- fiche de mémorisation avec QR code
- fiche explicative du jeu de cocotte en papier avec QR code

### **Collecte d'indices**

**Après avoir terminé l'activité, l'enfant reçoit une lettre ou une syllabe du mot mystère (capitale).**

### **Souvenir téléchargeable**

- cocotte en papier illustrée

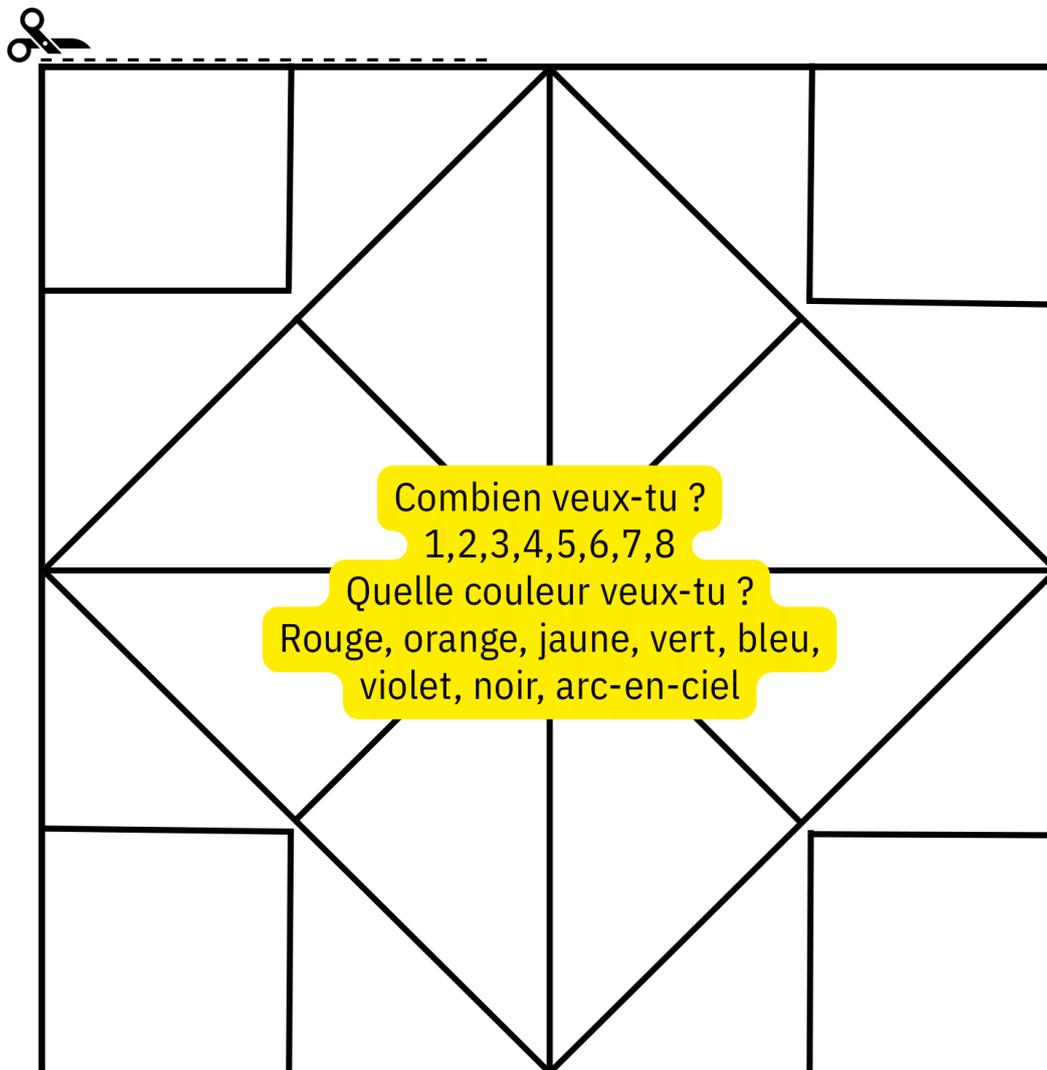


- fiche de dialogue rejouable
- pièce indice mystère

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

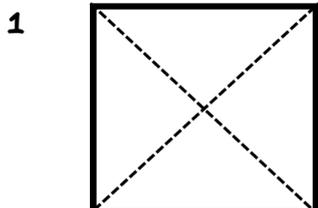
## Au magasin

Colorie et découpe ta cocotte.

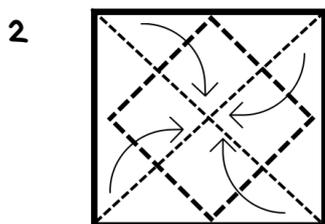


# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

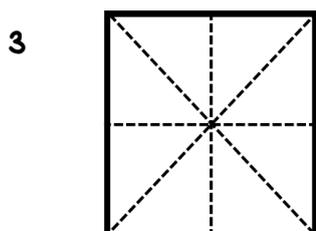
## Au magasin



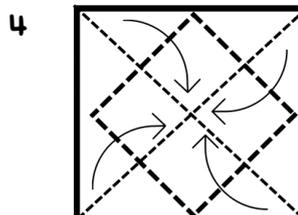
Images face cachée, plier sur les deux diagonales. Déplier.



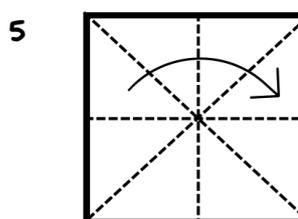
Plier les quatre coins vers le centre.



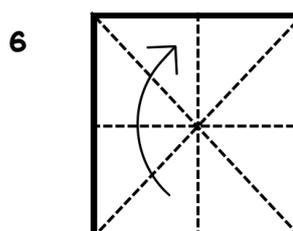
Retourner la feuille.



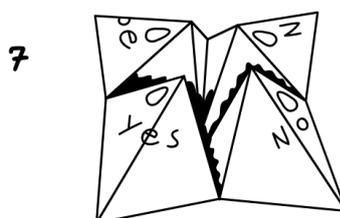
Plier à nouveau tous les coins vers le centre.



Plier la feuille en deux puis la déplier.



Plier en deux de haut en bas. Ne pas déplier.



Glisser les pouces et les index sous les volets et bouger la cocotte en papier d'avant en arrière pour jouer.

Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au magasin

### 1- Ecoute ou lis le dialogue



Regarde ! Qu'aimerais-tu ? J'ai des surprises pour toi.  
Mais tu dois dire "merci" dans la langue de notre pays. D'accord ?

D'accord, merci

1 banane jaune pour toi !

Merci

1, 2 pommes vertes pour toi !

Merci

1,2,3 prunes bleues pour toi !

Merci

1,2,3,4 fraises rouges

Merci

1,2,3,4,5 raisins violets

Merci

1,2,3,4,5,6 barres de chocolat noir

Merci

1,2,3,4,5,6,7 carottes orange

Merci

1,2,3,4,5,6,7,8 sucettes arc-en-ciel

Merci



Name: .....

Class: .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au magasin

### 2- Petit rappel avant de jouer, te souviens-tu ?



Combien de bananes pour toi ?

1

Combien de pommes pour toi ?

2

Combien de prunes pour toi ?

3

Combien de fraises pour toi ?

4

Combien de raisins pour toi ?

5

Combien de barres de chocolat noir pour toi ?

6

Combien de carottes pour toi ?

7

Combien de sucettes pour toi ?

8



### 3- Et maintenant, place au jeu de la cocotte !



Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au magasin

### 3 - Jouons au jeu de la cocotte



Combien veux-tu ?

1,2,3,4,5,6,7,8

Quelle couleur veux-tu ?

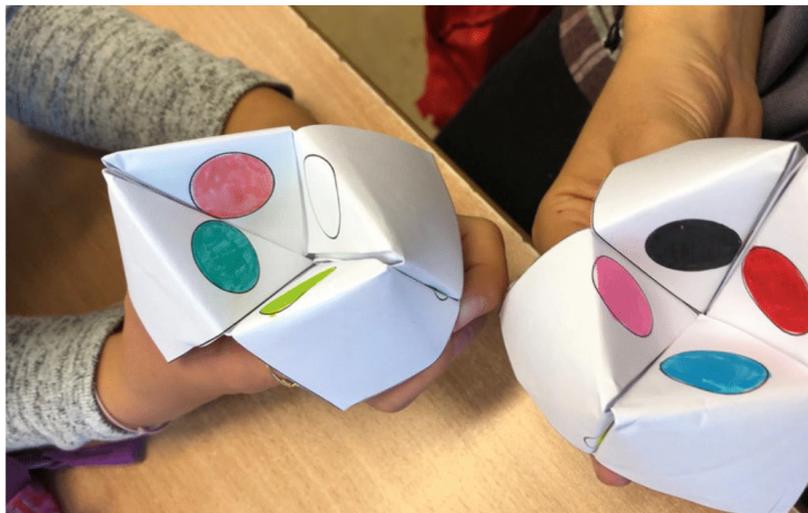
rouge, orange, jaune, ...

un BANANE pour toi !

Merci

une chaussette puante pour toi :-))) !

BEURK ! :-))))))





Nom : .....

Classe : .....

## Découvrons l'anglais au Royaume-Uni Au magasin

4 - Voici l'indice récolté car tu as bien joué ! Félicitations !

RE-





## 5.4) A l'école 🎨

### 🎯 Objectif pédagogique

Quel apprentissage linguistique ou culturel est visé ?

> Apprendre et mémoriser les noms des parties du corps dans la langue cible, suivre des consignes orales simples, apprendre les nombres, utiliser « j'ai », découvrir les gestes culturels (salutations, exercices en classe, ...), savoir participer à des activités pour enfants, s'exercer à la politesse, ...

L'apprentissage d'un nouveau vocabulaire peut représenter un défi pour un débutant dans une langue étrangère totalement nouvelle.

Vous pouvez adapter le nombre d'éléments afin de maintenir une expérience d'apprentissage motivante et accessible pour les jeunes enfants.

### 📖 Déroulement de l'activité (étapes immersives)

Arrivée à l'école (en cliquant sur l'image représentant une école – À FAIRE : créer la scène de l'école)

Salutations du guide à l'enfant

« **Bonjour, bienvenue dans notre école.** »

Le guide accueille à nouveau l'enfant avec la phrase-clé :

« **Bonjour ! Comment t'appelles-tu ? Je m'appelle** (prénom simple et familier pour le personnage – À FAIRE : soit créer un nouveau personnage, soit réutiliser le guide avec un chapeau spécial). **Et toi, comment t'appelles-tu ? Je m'appelle (...)** »



Chanson d'introduction

**Écoute et regarde !** Un groupe d'enfants danse et chante devant nous, allons les rejoindre !

Commencer par une version lente, puis passer à une version plus rapide.

🎵 « **Tête, épaules, genoux et pieds** » chanté dans la langue cible

Apprenons les parties du corps

- le guide montre et nomme chaque partie du corps (« **J'ai une tête, 2 épaules, 2 genoux, 10 orteils, 2 yeux, 2 oreilles, 1 bouche, 1 nez** »)
- chaque phrase est prononcée clairement, avec le texte et l'audio, en laissant le temps pour la répétition
- les enfants sont encouragés à toucher ou à montrer leurs propres parties du corps au fur et à mesure qu'elles sont nommées (« **touche ta tête** », ...)

Jeu de bingo

Veux-tu jouer avec nous ? Prépare ta carte de bingo et c'est parti !

Mets une croix sur l'image lorsque tu entends la phrase.

Si tu en as 3 d'affilée : BINGO !

Avant de commencer : découpe les cartes des parties du corps, place-les sur ta grille de bingo et prépare-toi !

Cache une surprise amusante dans ta carte étoile : une chaussette qui pue ? un indice ?

**Joue avec tes amis**

Les joueurs jouent à tour de rôle en nommant des parties du corps :

Espérons que tu puisses en avoir 3 d'affilée !



- Joueur 1 : **J'ai 2 yeux**
- Joueur 2 : **ok, j'ai 2 yeux**
- Joueur 2 : **J'ai 1 bouche**
- Joueur 1 : **ok, j'ai 1 bouche**
- Joueur 1 : **J'ai 1 tête**
- ...
- Joueur 2 : **BINGO !**

Révélation de la surprise :

« Qu'est-ce que c'est ? Une chaussette qui pue ? Un indice mystère ? Rions et jouons encore ! »

**... Tu as remarqué ? Il y avait une surprise / un indice dans la grille ! Une chaussette qui pue ? Ou un indice ? Rions et jouons encore !**

### **Activité modèle à télécharger**

**L'objectif des activités à télécharger est de disposer du bon support ludique pour renforcer ce qui est appris ou illustré sur la plateforme.**

**Dans ce cas :**

- fiche de dialogue avec QR code pour l'écoute
- cartes des parties du corps avec étiquettes de vocabulaire et QR codes pour réécouter les mots
- instructions pour la grille de bingo
- bingo imprimable
- chanson avec QR code
- indice



### Collecte d'indices

**Après avoir terminé l'activité, l'enfant reçoit une lettre ou une syllabe du mot mystère (capitale).**

### Souvenir téléchargeable

- fiche de dialogue avec QR code pour l'écoute
- cartes des parties du corps avec étiquettes de vocabulaire et QR codes pour réécouter les mots
- instructions pour la grille de bingo
- bingo imprimable
- chanson avec QR code
- indice

### Retour au lieu central

Le guide félicite l'enfant et l'invite à continuer à explorer le monde.

Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## A l'école

1- Ecoute la chanson et entraîne-toi



Tête, épaules et genoux, pieds,  
genoux, pieds

J'ai deux yeux, deux oreilles,  
une bouche et un nez



J'ai 1 tête

J'ai 2 épaules

J'ai 2 genoux

J'ai 2 pieds (et 10 orteils)



J'ai 2 yeux

J'ai 2 oreilles

J'ai 1 bouche

J'ai 1 nez



# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## A l'école

 <p>1 tête</p>	 <p>2 épaules</p>	 <p>2 genoux</p>
 <p>2 pieds / 10 orteils</p>		 <p>2 oreilles</p>
 <p>1 bouche</p>	 <p>1 nez</p>	 <p>2 yeux</p>

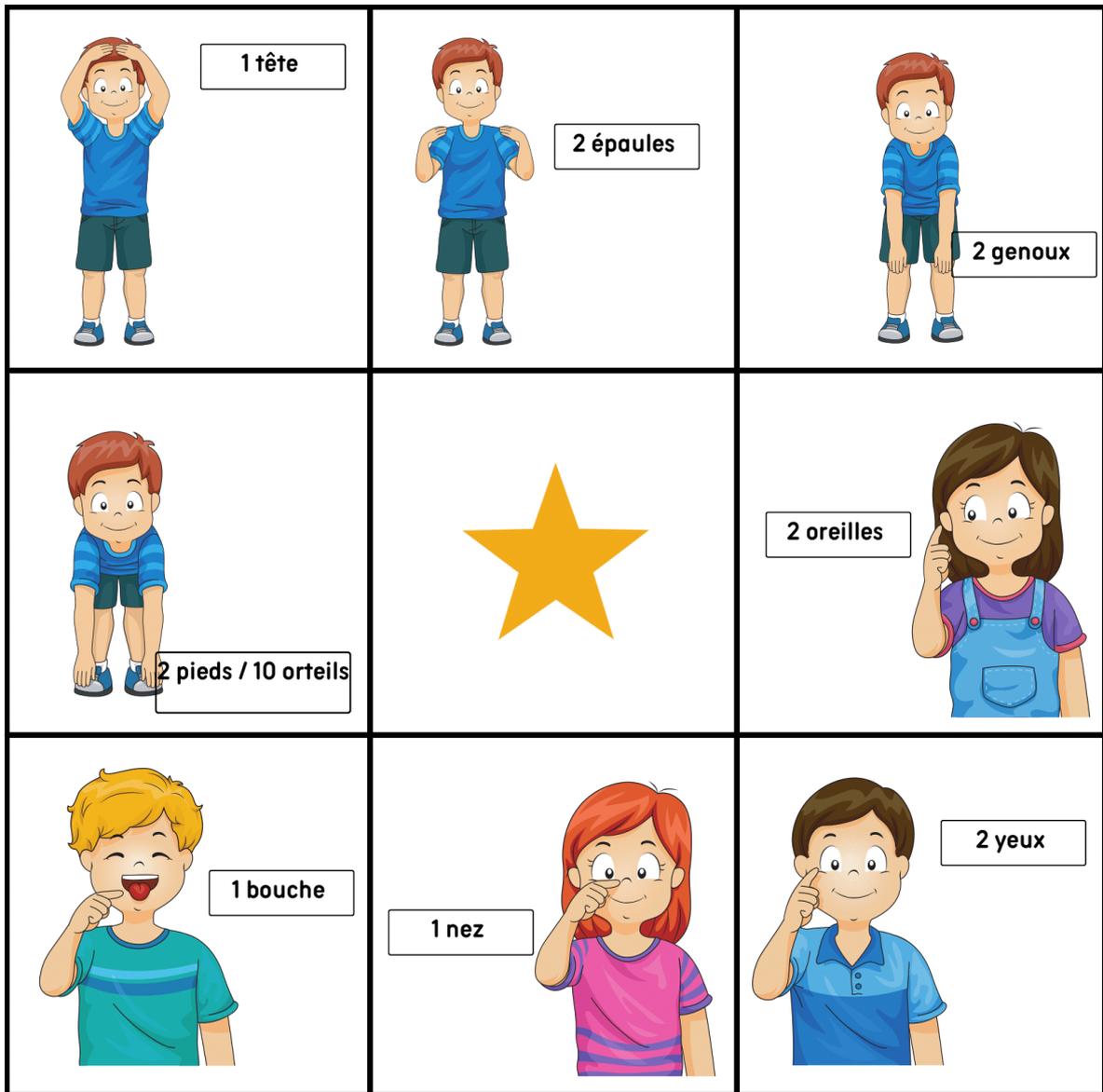


2- Avec ce tableau, tu peux jouer au jeu du 'Touche ton...'



# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## A l'école



### 3- Joue au bingo !

Découpe chaque case et place-les sur ta grille de bingo. Ecoute, marque chaque case lorsqu'un joueur l'annonce. 3 d'affilée ? BINGO !



# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## A l'école



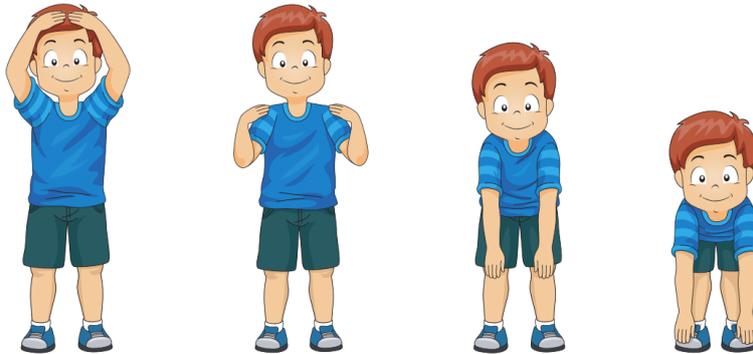

Place chaque élément sur ta grille de bingo.  
Ecoute, puis marque chaque carte lorsqu'un joueur  
l'annonce. 3 d'affilée ? BINGO !



# Chantons !



**Tête, épaules et genoux, pieds**



**Têtes, épaules et genoux, pieds,  
genoux, pieds**

**Têtes, épaules et genoux, pieds,  
genoux, pieds**



**J'ai deux yeux, deux oreilles, une bouche  
et un nez.**

**Têtes, épaules et genoux, pieds,  
genoux, pieds !**





Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni A l'école

4 - Voici l'indice récolté car tu as bien joué ! Félicitations !

-S-





## 5.5) Restaurant 🍽️

### 🎯 Objectif pédagogique

Quel apprentissage linguistique ou culturel est visé ?

>Apprendre à commander un plat et à faire un choix, s'exercer à la politesse, nommer des aliments et identifier des plats typiques.

### 📖 Déroulement de l'activité (étapes immersives)

Arrivée au restaurant (en cliquant sur l'image représentant un restaurant – À FAIRE : créer la scène du restaurant)

Salutations du guide à l'enfant

**« Bonjour, bienvenue dans notre restaurant. » « Juste une minute, s'il vous plaît. »**

Observation de la scène au restaurant (exemple de dialogue pour soutenir la compréhension et proposer un modèle)

- Bonjour, bienvenue dans notre restaurant
- Merci
- Voici le menu. Vous pouvez avoir le Plat 1 (image du plat illustré), il est délicieux, le Plat 2 (image du plat illustré), il est délicieux, et le Plat 3 (image du plat illustré), il est délicieux. Qu'aimeriez-vous manger ?
- Je voudrais le Plat 1, s'il vous plaît.
- Plat 1 (image), d'accord, le voici.
- Merci
- Le Plat 1 est délicieux. Bon appétit.
- Merci. C'est délicieux.



The guide welcomes the child again with the key sentence

Le guide accueille à nouveau l'enfant avec la phrase-clé :

« **Bonjour ! Quel est ton nom ? Mon nom est** (prénom simple et familier pour le cuisinier – À FAIRE : soit créer un nouveau personnage, soit réutiliser le guide avec une toque de chef). **Et toi, quel est ton nom ? Mon nom est (...)** »

### **Présentation de 3 plats typiques**

Affichage de photos ou de dessins de 3 plats locaux

Le guide dit dans la langue cible :

« **Regarde, voici [Plat 1], “délicieux”, [Plat 2], “délicieux”, [Plat 3], “délicieux” et... surpriiise !** »

**Jouons !** Le guide mélange les assiettes couvertes par des cloches, de sorte qu'on ne sache plus quel plat se trouve où.

### **Dialogue interactif** (niveau facile)

L'enfant est invité à choisir :

« Que veux-tu manger ? » Clique sur la cloche que tu veux soulever et découvre.

L'enfant clique sur l'une des cloches. « Plat 1, s'il vous plaît / merci »

Si Plat 1 : « Le Plat 1 est délicieux, bon appétit ! »

« Merci ! »

Si Plat 2 : « Le Plat 2 est délicieux, bon appétit ! »

« Merci ! »



Si Plat 3 : « Le Plat 3 est délicieux, bon appétit ! »

« Merci ! »

Si Plat 4 : « Surpriiise ! Ce n'est pas délicieux ! C'est une chaussette qui pue !

Beurk ! »

« Essayons encore ! »

### **Activité modèle à télécharger**

L'objectif des activités à télécharger est de disposer du bon support ludique pour renforcer ce qui est appris ou illustré sur la plateforme.

Dans ce cas :

- la conversation type au restaurant dans la langue cible avec QR code pour réécouter
- le dialogue type du jeu du chef avec QR code pour réécouter
- les phrases dans la langue cible à découper et à remettre dans le bon ordre
- le matériel de jeu pour jouer au jeu du chef : 3 images illustrées des plats + 1 image d'une chaussette qui pue + 4 cloches à placer + les phrases colorées (une couleur pour le joueur 1 – le chef, une couleur pour le joueur 2 – le client) à découper et à utiliser dans le bon ordre

### **Collecte d'indices**

**Après avoir terminé l'activité, l'enfant reçoit une lettre ou une syllabe du mot mystère (capitale).**



### Souvenir téléchargeable

- fiche de dialogue avec QR code pour réécouter les dialogues
- menu illustré imprimable avec les 3 plats illustrés et le matériel pour jouer au jeu du chef
- lettre ou syllabe indice liée à l'activité

Illustration du matériel à télécharger pour la séquence AU RESTAURANT :

Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au restaurant

### 1- Ecoute ou lis le dialogue



Bonjour, bienvenue dans notre restaurant

Merci

Voici le menu. Il y a le Plat 1 "fish and chips" - c'est délicieux ou le Plat 2 "English pudding" - c'est délicieux ou le Plat 3 "cheese cake" c'est délicieux. Que voulez-vous manger ?

Je voudrais le plat 1 "fish and chips" s'il vous plaît

Le plat 1 "fish and chips" !  
Voici !

Merci ! C'est délicieux !

### 2- Jouons avec le chef !

Regardez, voici le Plat 1 -c'est délicieux, le Plat 2 - c'est délicieux, le Plat 3 - c'est délicieux et ... le Plat 4 est une surprise !

Une surprise ???

Oui ! Je mélange, je mélange, je mélange, que voulez-vous manger ?

Je voudrais celui-ci !

Oh c'est le plat 2 ! C'est délicieux !

Oh SURPRISE !  
C'est une chaussette puante !

Beurk ! AH AH AH





# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au restaurant

1- Découpe les phrases et remets-les dans le bon ordre



Plat 1 "fish and chips" !

Voici !

Merci ! C'est délicieux !

Bonjour, bienvenue dans notre restaurant

Merci

Je voudrais le Plat 1  
"fish and chips" s'il vous plaît

Voici le menu. Il y a le Plat 1 "fish and chips" - c'est délicieux ou le Plat 2 "English pudding" - c'est délicieux ou le Plat 3 "cheese cake" c'est délicieux. Que voulez-vous manger ?

2- Jouons avec le chef !





# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au restaurant



3- Voici l'indice récolté car tu as bien joué ! Félicitations !

-P-



## 5.6) Au parc

### Objectif pédagogique

Quel apprentissage linguistique ou culturel est visé ?

- apprendre à dire « oui » et « non » dans la langue cible
- s'exercer à l'écoute active grâce à un jeu basé sur des faits amusants
- découvrir des éléments culturels surprenants du pays
- stimuler la curiosité et l'attention

### Déroulement de l'activité (étapes immersives)

Arrivée au parc (en cliquant sur l'image d'un parc ensoleillé – À FAIRE : créer la scène)

Salutations du guide à l'enfant

« **Bonjour, bienvenue dans notre parc.** »

Le guide accueille à nouveau l'enfant avec la phrase-clé :

« **Bonjour ! Quel est ton nom ? Mon nom est** (prénom simple et familier pour le personnage – À FAIRE : soit créer un nouveau personnage, soit réutiliser le guide avec un chapeau spécial). **Et toi, quel est ton nom ? Mon nom est (...)** »

### Rencontre avec le conteur



“Aujourd’hui, nous allons nous asseoir sous le grand arbre et écouter un conteur !”

Le personnage est un conteur local joyeux (avec un chapeau amusant, un bâton ou un perroquet apprivoisé !)

“**Hello, kids!** I have some stories for you... But be careful... some may be true... some may be jokes! Ready?”

« **Bonjour les enfants !** J’ai quelques histoires pour vous... Mais attention... certaines sont vraies... et d’autres sont des blagues ! Prêts ? »

### **Apprenons à dire oui / à dire non**

« Mais avant, apprenons à dire OUI et apprenons à dire NON. »

Exerçons-nous et ancrons les mots avec une petite chansonnette amusante :

“OUI oui oui – mains en l’air ! 🙌✅

NON non non – mains en bas ! 🙇❌

oui oui oui oui, non non, non, non”

🎭 Jeu du conteur : Oui ou non (vrai ou faux)?

Exemples de faits amusants :

1. « À Londres, il y a une horloge géante appelée Big Ben. »

OUI OUI OUI – « Oui, c’est vrai ! Big Ben est l’une des horloges les plus célèbres au monde. »

2. « En Grande-Bretagne, les gens boivent du thé en prenant un bain. »

❌ NON NON NON – « Haha ! Non, les gens boivent généralement le thé à table, pas dans la baignoire ! »



3. « La reine a eu plus de 30 chiens ! »  
 OUI OUI OUI – « Oui ! La reine adorait les corgis et en a eu plus de 30 au cours de sa vie. »
4. « En Grande-Bretagne, il pleut du chocolat. »  
 NON NON NON – « Haha ! Mais non ! Il pleut de l'eau... pas du chocolat ! »
5. « Il y a un musée où l'on peut voir les bijoux de la couronne. »  
 OUI OUI OUI – « Oui ! À Londres, on peut visiter la Tour de Londres et voir les bijoux de la couronne ! »
6. « Le palais de Buckingham compte plus de 700 pièces ! »  
 VRAI – « Oui ! Le palais de Buckingham compte 775 pièces, dont 78 salles de bain ! »

### [Activité modèle à télécharger](#)

**The idea of the activities to download is to have the right playful material to reinforce what is learned or illustrated on the platform. In this case,**

- Illustrated YES/NO cards (with QR code to listen again)
- Illustrated cards of the cultural objects linked to the game: Big Ben, corgi, tea cup
- Mini-list of "Fun Facts from Great Britain" (QR code)
- Illustrated cards of the cultural objects linked to the game: Big Ben, corgi, tea cup
- Clue

**L'objectif des activités à télécharger est de disposer du bon support ludique pour renforcer ce qui est appris ou illustré sur la plateforme.**

**Dans ce cas :**

- cartes illustrées OUI/NON (avec QR code pour réécouter)



- cartes illustrées des objets culturels liés au jeu : Big Ben, corgi, tasse de thé
- mini-liste de « Faits amusants de Grande-Bretagne » (QR code)
- cartes illustrées des objets culturels liés au jeu : Big Ben, corgi, tasse de thé
- indice

### Collecte d'indices

**Après avoir terminé l'activité, l'enfant reçoit une lettre ou une syllabe du mot mystère (capitale).**

### Souvenir téléchargeable

- cartes OUI/NON
- livret de faits amusants
- page de coloriage culturelle
- pièce d'indice

Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au parc

1- Ecoute les histoires amusantes du conteur : est-ce vrai ou est-ce une blague ? Oui ou non ?



A Londres, il y a une horloge géante appelée Big Ben.

Oui ou non ?

✓ OUI OUI OUI

Oui, c'est vrai. Big Ben est une des horloges les plus célèbres au monde.

En Grande-Bretagne, les gens boivent du thé en prenant un bain. Oui ou non ?

✗ NON NON NON

Non, les gens boivent généralement le thé à table, pas dans la baignoire !

La reine a eu plus de 30 chiens !

Oui ou non ?

✓ OUI OUI OUI

Oui ! La reine adorait les corgis et en a eu plus de 30 au cours de sa vie.

Le palais de Buckingham compte plus de 700 pièces !

Oui ou non ?

✓ OUI OUI OUI

Oui ! Le palais de Buckingham compte 775 pièces, dont 78 salles de bain !

Il existe un musée où tu peux voir les bijoux de la couronne.

Oui ou non ?

✓ OUI OUI OUI

Oui ! A Londres, tu peux visiter La Tour de Londres -the Tower of London- et y découvrir les bijoux de la couronne !





# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au parc

2 - Découpe les cartes et joue à oui ou non



Big Ben



thé



couronne



Palais de  
Buckingham



# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au parc



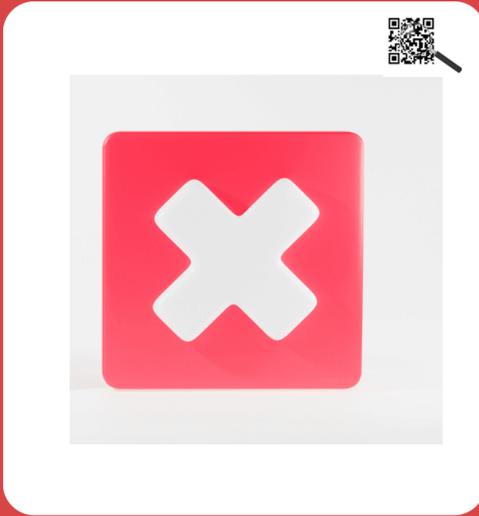
pluie



chien



OUI



NON



Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au parc

3 - Voici l'indice récolté car tu as bien joué ! Félicitations !

-CT.





## 5.7) Au festival 🕒

### 🎯 Objectif pédagogique

What linguistic or cultural learning is targeted?

#### Quel apprentissage linguistique ou culturel est visé ?

- découvrir la musique et la danse traditionnelles du pays
- apprendre et pratiquer « merci » dans la langue cible
- s'entraîner à poser et à répondre à la question « Comment ça va ? »
- suivre des indications spatiales (droite, gauche, en avant, en arrière), « 1, 2, 3 ! », « Allons-y ! », « Allez ! »
- reconnaître des éléments culturels clés (monuments, instruments)

### 📅 Déroulement de l'activité (étapes immersives)

Arrivée au festival (en cliquant sur l'image représentant un festival – À FAIRE : créer la scène du festival)

L'enfant entre dans un festival coloré avec lumières, scène et stands de nourriture.

Salutations du guide à l'enfant :

« **Bonjour, bienvenue à notre festival.** »

Le guide accueille à nouveau l'enfant avec la phrase-clé :

« **Bonjour ! Quel est ton nom ? Mon nom est** (prénom simple et familier pour le personnage – À FAIRE : soit créer un nouveau personnage, soit réutiliser le guide avec un chapeau spécial). **Et toi, quel est ton nom ? Mon nom est (...)** »

Nous ne sommes pas encore prêts, peux-tu nous aider à nous préparer pour le spectacle ? **Aide-nous, s'il te plaît.**



## Préparons-nous pour la danse.

Préparons-nous pour la danse ! **Suivez-moi !**

Le guide montre la chorégraphie (consignes spatiales) :

« **Pas à droite – frappe des mains !** »

« **Pas à gauche – tourne sur toi-même !** »

« **Pas en avant – lève les bras !** »

« **Pas en arrière – baisse les bras !** »

Expressions intégrées : « **1, 2, 3 !** », « **Allons-y !** », « **Allez !** »

**Essayons ensemble !** « **1, 2, 3 !** », « **Allons-y !** », « **Allez !** »

« OK, tu as réussi ! Tu es prêt pour le spectacle ! »

## Allons trouver les musiciens

L'enfant rencontre les musiciens un par un.

Il doit demander : « Comment ça va ? »

Le musicien répond :

« **Ça va bien !** » →  rejoint le groupe

« **Ça ne va pas** » → ✗ essayer quelqu'un d'autre

Le jeu continue jusqu'à ce que le groupe complet (4–5 musiciens) soit réuni.

## Retrouvons les instruments

Trouve (et clique) sur l'instrument caché dans la scène.

Dis « merci » lorsque tu en reçois un.

Les musiciens répondent « merci », et tous répètent : « Merci ! » (avec les gestes).

## Vérifions la décoration

Le festival est décoré avec de grandes affiches représentant des monuments célèbres.



Sur le grand écran du festival apparaissent : Big Ben, Stonehenge, le Loch Ness...

Jeu « Répète après moi » :

L'enfant répète les noms après le guide.

Répète après le guide :

→ « Dis avec moi : Big Ben ! Loch Ness ! Stonehenge ! »

Jeu optionnel : « Peux-tu repérer Big Ben ? Clique dessus / montre-le ! »

### **Activité modèle à télécharger**

**L'objectif des activités à télécharger est de disposer du bon support ludique pour renforcer ce qui est appris ou illustré sur la plateforme.**

**Dans ce cas :**

- cartes de jeu des musiciens
- fiche de découverte des monuments
- page de coloriage du festival
- pièce d'indice

### **Collecte d'indices**

**Après avoir terminé l'activité, l'enfant reçoit une lettre ou une syllabe du mot mystère (capitale).**

### **Souvenir téléchargeable**



- cartes de jeu des musiciens
- fiche de découverte des monuments
- feuille de coloriage du festival
- pièce d'indice



# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au festival

1 - Préparons-nous pour la danse !



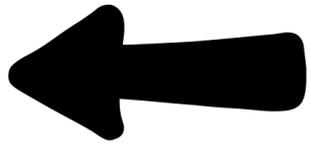
EN HAUT



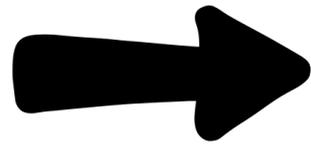
Frappe des mains



Danse



A GAUCHE



A DROITE

EN BAS



Saute



Tourne



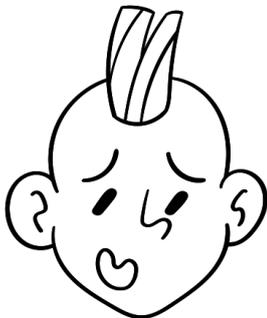
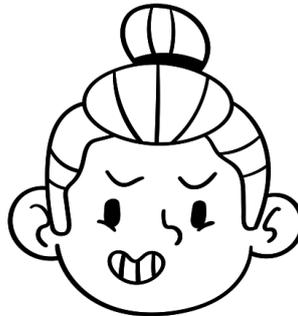
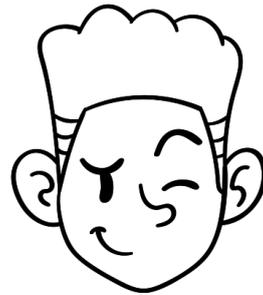
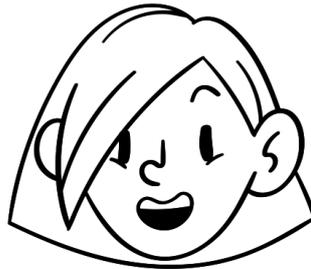
# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au festival

2 - Découpe les cartes et dis si le musicien va bien ou pas

COMMENT VAS-TU ?

JE VAIS BIEN ✓  
JE NE VAIS PAS BIEN ✗





# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au festival

3 - Découpe les cartes et joue à oui ou non



BigBen



LochNess



Stonehenge



le palais de  
Buckingham



Nom : .....

Classe : .....

# Découvrons l'anglais au Royaume-Uni

## Au festival

4 - Voici l'indice récolté car tu as bien joué ! Félicitations !

**-E-**





Globetrotters est un projet porté par cinq organisations européennes, visant à éveiller la curiosité pour les langues et les cultures dès le plus jeune âge.

En combinant narration, gamification et pédagogie inclusive, notre partenariat favorise le développement des compétences interculturelles et multilingues chez les jeunes apprenants.

Découvrez le programme Globetrotters et nos autres ressources sur le site du projet :

<https://globetrottersproject.eu>



Co-financé par l'Union européenne. Les avis et opinions exprimés ici n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Code du projet :KA220-SCH-000257798