



GUIDE DES PARENTS

TRADANIM
APPRENTISSAGE LUDIQUE DES LANGUES

elan

savremena
OSNOVNA ŠKOLA



Škola Gimnazija No. 16
"Jovan Jovanović"



Cofinancé par
l'Union européenne





Table des matières

- 1) Introduction
- 2) Objectif du guide pédagogique destiné aux parents
- 3) Soutenir l'apprentissage à l'aide d'une plateforme de ludification
- 4) Quels sont les avantages de la ludification pour les enfants ?
- 5) Que se passe-t-il lorsque les parents deviennent des partenaires d'apprentissage ?
- 6) Activités pratiques à la maison : 30 défis familiaux
- 7) Liens vers la plateforme
- 8) Lectures complémentaires
- 9) Références



1) Introduction

Des premiers éclats de rire aux premiers « Je peux le faire tout seul » affirmés avec détermination, des premiers pas dans une salle de classe aux vagues émotionnelles de l'adolescence, c'est vous le premier guide et le guide plus important de votre enfant. Ce parcours est merveilleux, mais il peut aussi sembler déroutant, comme si vous naviguiez sans boussole.

Ce guide est là pour offrir une orientation, et non des directives. Considérez-le comme une carte fondée sur les recherches en développement de l'enfant, enrichie par une sagesse pratique, et conçue pour s'adapter au chemin unique de votre famille. Il a pour objectif de vous accompagner dans l'éducation d'un enfant non seulement compétent et curieux, mais aussi bienveillant et résilient.

À propos du projet Globetrotters

Imaginez un après-midi créatif avec votre enfant, au cours duquel vous explorez ensemble de nouvelles connaissances et compétences. Imaginez disposer de matériel simple, ludique et adapté à son âge, que vous pouvez utiliser immédiatement, sans pression ni préparation complexe. Imaginez que ces moments deviennent une partie précieuse de votre quotidien et, un jour, un merveilleux souvenir pour votre enfant. De plus, la recherche montre que les formes d'implication parentale les plus efficaces dans la scolarité d'un enfant sont celles où les parents participent directement à des activités d'apprentissage avec leur enfant à la maison.

Le projet Erasmus+ **Globetrotters** a été créé pour ouvrir aux enfants les portes d'un monde qu'ils n'ont pas encore découvert — un monde riche de nouvelles expériences. Parallèlement, il met à disposition des enseignants et des parents des ressources innovantes et concrètes, qui transforment l'apprentissage des langues et la découverte des cultures en une activité partagée, créative et agréable.



Globetrotters réunit des organisations et des écoles de Belgique, de Grèce, de Serbie et de Roumanie. Le projet promeut le multilinguisme, la compréhension interculturelle et les valeurs d'inclusion, qui sont cultivées à la fois à l'école et à la maison.

Dans le cadre de ce projet, des **modules de découverte des langues et des cultures** ont été développés. Ils combinent des supports numériques et imprimés, utilisables aussi bien en classe qu'à domicile. Chaque module comprend une variété de jeux, de courtes histoires, d'images, de chansons et d'activités ludiques disponibles sur une plateforme numérique. Chaque module introduit une nouvelle langue et une nouvelle culture à travers des salutations simples, du vocabulaire de base pour les situations du quotidien, des coutumes et des éléments culturels que l'on peut découvrir notamment dans les musées. Tous les supports ont été conçus pour être accessibles aux enfants présentant des difficultés d'apprentissage ou issus de milieux culturels divers.

Les modules sont principalement conçus pour des enfants âgés de 6 à 9 ans, mais ils peuvent être adaptés à d'autres tranches d'âge. Vous constaterez également qu'ils peuvent vous apporter, à vous aussi, du plaisir et de la satisfaction dans l'apprentissage. Vous et votre enfant pouvez choisir les activités qui lui permettront de faire ses premières découvertes. Notre approche place l'enfant et ses besoins au centre. En respectant les différences individuelles, l'apprentissage se fait à travers des activités claires, simples et engageantes, qui relient les compétences linguistiques et numériques à des éléments culturels. Cette approche favorise la tolérance, la compréhension, l'acceptation et l'empathie envers les autres.

Ce guide propose des idées de jeux, de courtes activités, des routines familiales et des conseils pour accompagner votre enfant dans ses apprentissages avec facilité, sans anxiété ni pression, dans une approche globale. Les activités de ce projet vous permettent de créer avec votre enfant un lien authentique et ludique. L'apprentissage par la découverte suscite naturellement la curiosité, la joie et un sentiment de fierté — et vous le ressentirez vous aussi, pas seulement votre enfant.



Que trouverez-vous dans ce guide ?

Nous avons conçu ce guide en sections simples :

- Informations de base sur le projet Globetrotters
- Objectif du guide pédagogique destiné aux parents
- Soutenir l'apprentissage à l'aide d'une plateforme de ludification
- Idées d'activités pratiques à réaliser à la maison
- Ressources et suggestions pour aller plus loin

En utilisant les outils Globetrotters à la maison, vous pouvez créer de petits moments riches de sens, durant lesquels votre enfant grandit en devenant une personne curieuse et ouverte d'esprit, prête à explorer, comprendre et apprécier sa propre culture ainsi que celles des autres.

Chers parents, êtes-vous prêts ? Vos enfants le sont ! Partons explorer ensemble !

2) Objectif du guide pédagogique pour les parents

Pourquoi une approche « pédagogique » de l'éducation parentale ?

La pédagogie désigne tout simplement l'art et la science d'enseigner. Dans la parentalité, cela signifie passer d'une réaction instinctive à une réponse réfléchie, de « Que dois-je faire maintenant ? » à « Qu'est-ce que mon enfant a besoin d'apprendre ici ? »

Ce guide repose sur l'idée qu'une parentalité intentionnelle et éclairée ne signifie pas faire plus. Cela signifie voir différemment. Vous y trouverez des principes pour vous aider à :

- **Comprendre le « pourquoi » derrière les comportements :** percevoir une crise non comme un acte de défi, mais comme une forme de communication. Considérer le roulement des yeux d'un adolescent non comme un manque de respect, mais comme une expression de son besoin d'autonomie. En comprenant les raisons



développementales derrière les comportements, vous pouvez répondre avec empathie plutôt qu'avec frustration.

- **Créer une base de sécurité et de développement** : les enfants s'épanouissent dans des environnements à la fois prévisibles et bienveillants. Ce guide propose des moyens d'instaurer des repères et des limites qui font du foyer une base sécurisante, un lieu où les défis sont accompagnés avec soutien et où les erreurs sont perçues comme des étapes vers le progrès.
- **S'orienter avec clarté dans la parentalité d'aujourd'hui** : du temps d'écran et des réseaux sociaux au développement de la résilience dans un monde en constante évolution, ce guide propose des stratégies concrètes fondées sur les sciences du développement. Il vous aide à devenir un véritable architecte réfléchi du quotidien de votre enfant, même dans un environnement fortement marqué par le numérique.

Comment utiliser ce guide

Ce guide n'est ni une liste de contrôle ni un recueil de règles. C'est une boîte à outils, une source de réflexion et un point de départ pour renforcer la relation avec votre enfant.

- **Utilisez-le comme une référence, et non comme un script** : consultez directement les sections qui correspondent à l'étape actuelle de votre enfant. Revenez à certains chapitres lorsque de nouvelles questions apparaissent. Le développement de votre enfant n'est pas linéaire, l'utilisation de ce guide ne doit pas l'être non plus.
- **Utilisez-le comme un miroir, et non comme une mesure** : laissez ces idées vous aider à réfléchir à vos propres valeurs et à votre manière d'accompagner votre enfant. Il ne s'agit pas de perfection ni de comparaison, mais de trouver ce qui correspond à l'histoire de votre famille et à l'individualité de votre enfant.
- **Utilisez-le pour renforcer le lien** : chaque stratégie proposée ici poursuit un objectif essentiel : approfondir la relation entre vous et votre enfant. Lorsque vous vous sentez incertain, laissez le lien être votre point de repère.



Notre souhait est que ce guide vous apporte des connaissances qui se transforment en confiance. Vous connaissez déjà votre enfant d'une manière unique. Cette ressource vise à associer cette intuition à une compréhension du développement de l'enfant, afin de vous permettre de l'accompagner avec à la fois le cœur et la compréhension.



3) Soutenir l'apprentissage à l'aide d'une plateforme de ludification

a) Apprendre par le jeu et l'aventure

Les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont engagés, actifs et qu'ils prennent du plaisir. Leur curiosité naturelle et leur imagination les poussent à explorer le monde qui les entoure.

L'utilisation d'outils d'apprentissage basés sur la ludification canalise cette énergie en transformant les méthodes d'apprentissage traditionnelles en aventures ludiques, où l'apprentissage se fait à travers l'exploration, les défis et les récompenses.

Une plateforme de ludification utilise des éléments issus de la conception des jeux, tels que des points, des badges, des histoires et des niveaux, afin de créer une expérience d'apprentissage motivante. Elle encourage ainsi les enfants à percevoir l'apprentissage comme un parcours ou une aventure, plutôt que comme une contrainte.

Cette approche, fondée sur l'utilisation d'outils de ludification, est particulièrement efficace pour les jeunes apprenants, car elle transforme l'éducation en un jeu auquel ils ont envie de participer. Des études montrent que les activités gamifiées renforcent l'engagement, améliorent la motivation et augmentent la mémorisation par rapport aux méthodes traditionnelles (Ríos-Muñoz et al., 2024 ; Park University, 2024). En transformant les objectifs éducatifs en activités ludiques, les enfants apprennent sans même se rendre compte qu'ils sont en train d'étudier.

b) Qu'est-ce que la ludification et pourquoi est-elle efficace ?

La ludification ne consiste pas à transformer chaque leçon en jeu vidéo. Son objectif principal est d'intégrer les éléments les plus motivants du jeu dans l'apprentissage. Elle s'appuie sur l'intérêt naturel des enfants pour le jeu, la découverte et le sentiment d'accomplissement.

Les plateformes de ludification renforcent l'engagement et la motivation des apprenants en rendant les expériences d'apprentissage plus agréables et immersives.



Principes clés de la ludification

Avant de se plonger dans le concept de ludification, il est important de comprendre ses principes fondamentaux et leur impact sur l'apprentissage :

1. **Objectifs clairs** : les enfants savent précisément ce qu'ils doivent accomplir, comme terminer une mission ou obtenir un badge après avoir maîtrisé du vocabulaire.
3. **Retour immédiat** : la plateforme réagit instantanément lorsqu'une tâche est accomplie, permettant aux enfants de visualiser leurs progrès et de corriger leurs erreurs immédiatement.
4. **Exploration sécurisée** : les enfants peuvent expérimenter, faire des erreurs et réessayer sans jugement, les erreurs faisant naturellement partie de l'aventure.
5. **Récompenses et progression** : les points, les badges, les messages d'encouragement (« bravo », « bien joué »), etc., contribuent à maintenir la motivation et le sentiment d'accomplissement.
6. **Récits et aventures** : les apprentissages s'inscrivent dans des histoires et des contextes culturels qui rendent l'expérience plus significative et plus mémorable.

Pourquoi la ludification est-elle efficace ?

L'apprentissage gamifié est efficace parce qu'il utilise le langage naturel du jeu. Selon la théorie de l'apprentissage gamifié (Fatah, 2025), l'association de contenus pédagogiques avec des défis engageants augmente l'attention, la persévérance et le plaisir d'apprendre. Des méta-analyses montrent que la ludification améliore significativement les résultats d'apprentissage dans toutes les disciplines, en particulier dans les langues et les domaines STEM (sciences, technologie, ingénierie et mathématiques) (Zeng et al., 2024).

Selon Zakrzewski et Lorenzo-Lledó, la ludification soutient les enfants dans les domaines suivants :

- **motivation intrinsèque** : le désir d'apprendre pour le plaisir de découvrir
- **développement de la confiance en soi** : la répétition des exercices devient gratifiante plutôt que frustrante



- **régulation émotionnelle** : les erreurs sont perçues comme une partie normale du jeu
- **développement cognitif** : incluant la mémoire, la concentration et les compétences de résolution de problèmes

Lorsqu'elle est bien conçue et utilisée de manière appropriée, la ludification transforme l'environnement d'apprentissage en un espace interactif qui favorise la curiosité tout au long de la vie.

c) Comment la ludification peut-elle favoriser le développement des enfants ?

- **Compétences linguistiques et littéraires**

Les plateformes ludiques, telles que Globetrotters, guident les enfants à travers différents niveaux qui reproduisent des contextes de la vie quotidienne (au magasin, au parc ou lors d'un festival), où ils s'exercent à parler, lire et écrire dans une nouvelle langue. Grâce à la répétition et aux retours interactifs, les enfants développent progressivement leur vocabulaire et leur compréhension.

Les recherches montrent que les environnements d'apprentissage gamifiés améliorent la mémorisation du vocabulaire, la prononciation et la fluidité de lecture (Fatah, 2025). Chez les jeunes enfants, l'association des mots avec des indices visuels et des histoires renforce la compréhension et la mémorisation.

- **Sensibilisation culturelle et empathie**

Les parcours gamifiés emmènent souvent les enfants à la découverte de différents pays et de leurs traditions. Ils peuvent, par exemple, découvrir comment les familles en Espagne célèbrent les fêtes ou comment les enfants en Grèce se saluent. En vivant ces expériences de manière immersive, ils apprennent à apprécier la diversité et développent leur empathie, deux composantes essentielles de l'intelligence émotionnelle. Comme le souligne Perniola (2025), ces expériences favorisent le



développement d'une citoyenneté mondiale et aident les enfants à établir des relations positives avec des personnes issues de cultures différentes.

- **Développement cognitif et émotionnel**

Les jeux incitent les enfants à réfléchir de manière stratégique, à résoudre des problèmes et à s'adapter à de nouvelles situations. Lorsqu'ils sont confrontés à des énigmes ou à des défis logiques, ils développent leur persévérance et leur capacité à penser de manière flexible. Ces compétences sont essentielles à la réussite scolaire (Alotaibi, 2024). La ludification renforce également la résilience émotionnelle : faire des erreurs ou échouer à un niveau devient une occasion de progresser plutôt qu'une raison d'abandonner.

Dans son étude, Zakrzewski (2025) a constaté que l'intégration d'éléments de ludification, tels que des histoires, des points et des retours visuels, améliore la concentration des enfants et leurs performances lors de tâches cognitives. Ces bénéfices vont bien au-delà de l'écran et soutiennent à la fois l'apprentissage et le développement personnel.



4) Quels sont les avantages de la ludification pour les enfants ?

Diverses études menées par Kurt (2023), Lorenzo-Lledó (2023) et North Point Schools (2025) confirment l'efficacité de la ludification dans l'enseignement primaire. Voici les principaux avantages observés chez les jeunes enfants grâce à ces études :

a) Plus d'engagement et de motivation

La ludification rend l'apprentissage passionnant. Les enfants ont le sentiment de progresser à mesure qu'ils accomplissent des quêtes, gagnent des badges ou grimpent dans les classements. Cette motivation structurée les aide à rester concentrés plus longtemps et à considérer les différents défis comme agréables plutôt que stressants. L'apprentissage par le jeu encourage une saine compétition, qui motive les enfants à se dépasser tout en s'amusant et en apprenant à leur propre rythme (School Jotter, 2024).

b) Amélioration de la confiance et de la résilience

Les jeux permettent d'échouer en toute sécurité, ce qui apprend aux enfants que les erreurs sont des occasions de réessayer. Cela réduit l'anxiété et renforce la confiance en soi, en particulier chez les élèves timides qui peuvent hésiter à participer dans les classes traditionnelles.

c) Amélioration de la mémoire et des résultats scolaires

L'apprentissage ludique améliore la rétention des connaissances jusqu'à 40 % par rapport aux méthodes conventionnelles (Park University, 2024). Le renforcement fréquent par le biais du jeu garantit que les compétences et les faits passent de la mémoire à court terme à la compréhension à long terme. Les plateformes ludiques peuvent améliorer la mémoire, l'attention et la vitesse de réflexion des enfants, ce qui leur donne également une base solide pour leurs performances scolaires et leur réussite (Alotaibi, 2024).



d) Meilleures capacités de résolution de problèmes et de réflexion critique

Les défis ludiques encouragent les enfants à expérimenter et à découvrir plusieurs solutions. Ces tâches développent le raisonnement logique et la pensée analytique, deux bases essentielles pour des matières ultérieures telles que les mathématiques et les sciences (Axon Park, 2023).

e) Développement émotionnel et social

Travailler sur des défis communs enseigne la coopération et l'empathie. Les enfants collaborent en équipe et apprennent à aider les autres, à attendre leur tour et à être fiers du succès de leur équipe. Ces compétences sont bénéfiques tant pour les relations scolaires que personnelles, car elles favorisent l'engagement à long terme et la participation active aux activités en classe (Perniola, 2024 ; Alotaibi, 2024).

f) Parcours d'apprentissage personnalisé

Les plateformes ludiques modernes s'adaptent au rythme et aux intérêts de chaque apprenant. Cette approche personnalisée répond aux besoins diversifiés des enfants ayant des styles d'apprentissage ou des capacités différents, rendant l'apprentissage inclusif et accessible.



5) Que se passe-t-il lorsque les parents deviennent des partenaires d'apprentissage ?

Lorsque les parents participent activement aux expériences d'apprentissage ludiques de leur enfant, ils font plus que superviser le temps passé devant l'écran ; ils deviennent des partenaires dans le jeu, l'exploration et la réussite. Jouer ensemble sur une plateforme éducative ludique permet aux parents de partager l'apprentissage de leurs enfants, de les guider à travers les défis et de faire de l'apprentissage une expérience amusante et ludique (The Think Academy, 2025).

Les parents jouent un rôle crucial pour aider les enfants à tirer le meilleur parti de l'apprentissage ludique. Lorsque les parents se joignent à eux, l'apprentissage devient plus significatif. Les expériences partagées renforcent les liens émotionnels et montrent aux enfants que l'apprentissage est une valeur familiale. La clé est de relier ce qui se passe à l'écran à la vie quotidienne et de faire de l'apprentissage une aventure partagée.

a) Créer des routines

Pour que l'apprentissage ludique à domicile soit efficace, il est important de mettre en place des routines favorables. Le guide d'Edmentum destiné aux parents (2024) suggère d'adapter les sessions d'apprentissage aux besoins de l'enfant, d'ajuster le niveau de difficulté et de donner des commentaires constructifs afin d'aider les enfants à gagner en confiance. Des moments de jeu calmes et structurés, intégrés aux routines familiales, aident les enfants à se concentrer et à développer leur capacité d'autorégulation, tandis que les tableaux de progression visuels et la définition d'objectifs permettent de maintenir leur motivation à un niveau élevé.

b) Transposer l'apprentissage dans le monde réel

Il est essentiel de choisir la bonne plateforme et de renforcer les leçons numériques par des activités pratiques :



- Aider à compter tous les ingrédients d'une recette
- Étiqueter les objets ménagers dans la langue cible.
- Utiliser du matériel imprimable pour relier l'apprentissage numérique au jeu physique.

Ces moments aident les enfants à comprendre que le savoir est partout, et pas seulement sur un écran.

En jouant un rôle actif et encourageant dans l'apprentissage ludique, vous pouvez aider votre enfant à considérer l'apprentissage comme une aventure joyeuse et enrichissante, renforçant ainsi ses connaissances, sa confiance en lui et ses capacités à résoudre des problèmes pour la vie.

c) Conclusion : les plateformes ludiques transforment la curiosité en apprentissage tout au long de la vie

La ludification ou ludification ouvre un nouveau chapitre dans l'éducation. Elle accorde autant d'importance à la curiosité qu'au contenu. En intégrant des histoires, des objectifs et des interactions ludiques à l'aide de mécanismes de jeu, les plateformes ludiques créent un environnement sûr et gratifiant qui permet aux enfants de s'épanouir sur le plan scolaire, social et émotionnel.

Pour les enfants, les plateformes ludiques encouragent l'exploration, la résilience et la créativité. Elles leur enseignent que l'apprentissage peut être une aventure, et non une corvée. En tant que parents, vous avez un rôle crucial à jouer pour entretenir cet enthousiasme en vous joignant à l'aventure, en applaudissant leurs progrès et en rappelant à votre enfant que chaque défi qu'il relève dans le jeu représente une compétence réelle qu'il acquiert.



6) Activités pratiques à la maison : 30 défis familiaux

Une façon amusante et enrichissante de découvrir les langues et les cultures à la maison, ensemble !

Ces activités peuvent être réalisées à la maison avec toute la famille. Considérez-les comme de petits défis amusants et des moments précieux à passer ensemble. Qui sait... peut-être deviendront-ils même votre rituel familial hebdomadaire ? Vous trouverez des instructions, des fichiers audio, des supports visuels ou des documents imprimables directement dans les modules.

Vous êtes prêts ? 1, 2, 3... c'est parti !

0. Créez votre coin langue - Tous les modules

Choisissez un endroit spécial dans votre maison où vous rassemblerez des photos, des bricolages, des mots et des souvenirs liés à vos découvertes. Créez une affiche intitulée « **NOTRE COIN LANGUES ET CULTURES** » et décorez-la ensemble. Ce sera le coin Globetrotters de votre famille !

1. Gâteau de Noël roumain - Module « Découvrons le roumain - C'est Noël »

Préparez le gâteau de Noël roumain simple présenté dans le module. Découvrez les ingrédients, suivez la recette étape par étape et profitez d'un moment culturel sucré. Prenez une photo et ajoutez-la à votre coin langue.

2. Oui/Non dans une autre langue - Tous les modules

Choisissez une langue dans n'importe quel module et apprenez à dire **OUI** et **NON**. Créez une affiche pour vous en souvenir et utilisez-la pour ne pas répondre oui ou non dans votre propre langue, juste pour le plaisir... et seulement pendant 1 à 2 heures (ou plus si vous le souhaitez !). Utilisez un minuteur pour plus de plaisir. Profitez du défi !

3. Défi de salutation - Salutations - Tous les modules

Apprenez une salutation du module et écrivez-la sur une carte colorée. Utilisez cette salutation chaque fois que vous rencontrez un membre de votre famille pendant la journée. Aidez-vous les uns les autres à la prononcer comme un natif. Plaisir garanti !



4. Chasse aux objets - Objets culturels et visuels - Tous les modules

Trouvez **3 objets dans votre maison** qui apparaissent dans le module que vous avez regardé. Expliquez pourquoi vous pensez qu'ils correspondent à ce que vous avez vu. Prenez une photo et ajoutez-la à votre coin langue.

5. Explorateur de sons - Sons de la langue - Tous les modules

Écoutez un son, un mot ou un court extrait audio du module. Devinez la langue et ce que le son représente ! Fermez les yeux pour rendre l'expérience encore plus passionnante.

6. Création d'un mini-drapeau - Drapeaux et symboles - Tous les modules

Créez le drapeau du pays à l'aide de papier, de crayons de couleur ou de matériaux recyclés. Accrochez-le fièrement dans votre coin langue et culture.

7. Mot de la semaine - Vocabulaire de base - Tous les modules

Choisissez un mot dans le module et essayez de l'utiliser au moins cinq fois au cours de la journée. Collez le mot sur le réfrigérateur, ou même sur le dos de quelqu'un pour qu'il ou elle doive le deviner ! Ajoutez ensuite le mot à votre coin des langues.

8. Jeu des gestes - Communication non verbale - Tous les modules

Apprenez un geste du pays (par exemple, la façon grecque de dire « non »). Utilisez-le pendant la soirée et voyez qui s'en souvient le mieux ! Dessinez le geste et ajoutez-le à votre coin langue.

9. Moment carte familiale - Géographie - Tous les modules

Trouvez le pays sur une carte, un globe ou en ligne. Discutez de la manière dont vous vous y rendriez depuis chez vous. Ajoutez un petit point ou un autocollant à votre carte familiale.

10. Défi salade de fruits rapide - « Découvrir le français - À la boutique »

Préparez une salade de fruits simple inspirée du module. Donnez-lui un nom amusant en rapport avec la culture française. Prenez une photo avant de la manger... miam !

11. Jeu de devinettes avec des dés culturels - Culture - « Découvrez le français en France » - Au musée

Construisez le dé culturel spécial à partir du module et lancez-le. Regardez attentivement l'image qui apparaît : devinez ce que c'est, décrivez ce que vous voyez, indiquez autant d'éléments que possible (couleurs, objets, chiffres...). Choisissez ensuite l'une des six faces et



mimez-la pour que les autres la devinent ! Si vous le souhaitez, créez un dé supplémentaire en utilisant des éléments culturels d'autres modules.

12. Passeport familial - Tous les modules

Créez votre propre **passeport linguistique**. Pour chaque module exploré, ajoutez un autocollant, un dessin ou un nouveau mot. Regardez votre passeport se remplir de découvertes!

13. Comparez vos langues - Vocabulaire de base - Tous les modules

Choisissez un mot du module et comparez-le avec les langues de votre pays d'origine. Est-ce qu'il sonne similaire ? Complètement différent ? Jouez les détectives et trouvez-en d'autres. Certains membres de votre famille pourront peut-être vous donner des indices. Célébrez ensemble la diversité linguistique.

14. Échange de traditions - Traditions - Tous les modules

Partagez l'une de vos traditions familiales et comparez-la avec une tradition du pays exploré. Quelles sont les similitudes ? Quelles sont les différences ? Une belle façon de rapprocher les cultures.

15. Histoire en 5 minutes - Récits - Tous les modules

Inventez une petite histoire en utilisant **trois mots** du module. Faites en une histoire simple, drôle et créative. Enregistrez-la si vous le souhaitez et ajoutez un code QR à votre coin des langues !

16. Discussion autour d'une image - Découverte visuelle - Tous les modules

Choisissez une image dans le module. Chaque membre de la famille dit :

- une chose qu'il **voit**,
- Une chose dont il **s'interroge**,
- une chose qu'il **aime**. Une activité parfaite pour susciter la conversation.

17. Jeu du marché - Alimentation et culture - Tous les modules boutique

Imaginez que vous êtes au marché dans le pays exploré. Utilisez les mots cibles autant que possible pendant que vous « achetez » et « vendez » ! Jouez tour à tour le rôle du vendeur et du client.



18. Musique et mouvement - Musique et culture - Module « Découvrez la Roumanie - au festival »

Écoutez une chanson du module. Inventez trois mouvements simples inspirés par la musique. Dansez ensemble et profitez du moment !

19. Écho linguistique - Sons de la langue - Tous les modules

Choisissez un mot du module. Répétez-le avec différentes voix amusantes : robot, géant, petite souris, somnolent, super-héros... Une excellente façon de mémoriser les sons et de bien rire !

20. Défi photo de famille - Tous les modules

Prenez une photo de famille pendant que vous faites l'une des activités. Dites ensemble un mot dans la nouvelle langue... clic ! Imprimez-la pour votre coin des langues.

21. Spectacle de marionnettes - Guides et personnages - Tous les modules

Créez des marionnettes en papier représentant les guides que vous avez rencontrés dans les modules. Fixez-les à des bâtonnets et écrivez au dos comment dire bonjour, merci ou compter « 1, 2, 3 » dans leur langue. Organisez un petit spectacle de marionnettes en famille !

22. Défi QR Code - Tous les modules

Choisissez les mots ou expressions que vous souhaitez mémoriser. Créez des codes QR simples (avec l'aide d'un adulte) et collez-les à côté des mots dans votre coin des langues. Scannez-les à tout moment pour vous entraîner à nouveau !

23. Journée des mercis - Tous les modules

Apprenez à dire **merci** dans la langue cible. Utilisez-le toute la journée à la maison. Une belle façon de répandre la gentillesse dans une nouvelle langue.

24. Jeu de mémoire - Cartes et vocabulaire - Tous les modules

Créez de petites cartes avec des mots, des images ou des objets tirés du module. Jouez ensemble à un jeu de mémoire ! Chaque fois qu'un joueur trouve une paire, il répète le mot à voix haute.

25. Créer une guirlande de mots - Tous les modules

Choisissez vos décorations, autocollants, photos, dessins ou mots préférés dans les modules et placez-les sur de petites cartes colorées. Décorez les cartes, percez un petit trou dans



chacune d'elles et enfiler les sur une ficelle. Accrochez votre magnifique **guirlande de mots** dans votre coin langue pour célébrer tous les nouveaux mots que votre famille apprend !

26. Défi de jeu de rôle - Modules avec des jeux de rôle

Utilisez les scènes de jeu de rôle ou les bandes dessinées des modules. Jouez-les avec des voix, des gestes, des accessoires... Une excellente façon de pratiquer le vocabulaire et de s'amuser !

27. Entrez dans l'univers des Globetrotters - Tous les modules

Imprimez et découpez les personnages, les icônes ou les arrière-plans Globetrotters (à partir des modules). Utilisez-les pour décorer votre coin langue ou créer de petites affiches. Bienvenue dans votre propre monde Globetrotters !

28. Fortune Teller Challenge - Craft - French/German/English Module At the shop

Use the paper **fortune teller** (cocotte) from the module (Discover French/German/English At the shop". Play together: open, close, choose a colour or number... and discover a surprise word or challenge!

28. Défi Cocotte en papier - Bricolage - Module français/allemand/anglais - Au magasin

Utilisez la **cocotte en papier** du module (Découvrir le français/allemand/anglais - Au magasin). Jouez ensemble : ouvrez, fermez, choisissez une couleur ou un chiffre... et découvrez un mot surprise ou un défi !

29. Jeu de cartes Mistigri - Jeux de cartes - Tous les modules

Créez un jeu de cartes simple à l'aide d'images, de drapeaux ou de mots tirés du module. Cachez une carte « bizarre » (le Mistigri* !). Essayez de ne pas terminer la partie avec cette carte en main !

*Mistigri est un jeu de cartes simple où les joueurs forment et défaussent des paires tout en essayant secrètement d'éviter de se retrouver avec la seule carte sans paire appelée Mistigri. Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont disparu, et le joueur qui détient la Mistigri perd.



30. Défi arc-en-ciel - Les couleurs dans toutes les langues

Découpez des bandes de papier coloré. Écrivez le nom de la couleur dans différentes langues (à partir des modules ou des langues maternelles). Assemblez toutes les bandes pour créer un magnifique **arc-en-ciel multilingue** !



7) Liens vers la plateforme

- Globetrotters. <https://globetrottersproject.eu/>
- Globetrotters. Projet Globetrotters - Ressources.
<https://globetrottersproject.eu/resources/>
- Globetrotters. Programme des modules de découverte.
https://globetrottersproject.eu/?sdm_process_download=1&download_id=1427

8) Lectures complémentaires

(La plupart des sites web ci-dessous sont disponibles en plusieurs langues)

- European Day of languages. <https://edl.ecml.at/en/>
- Europeana. <https://www.europeana.eu/en>
- Global Storybooks Portal. <https://globalstorybooks.net/>
- Eveil aux langues dans votre classe. YouTube channel..
https://www.youtube.com/channel/UCeytSYcTmVQnn7jbDpggp_g
- Jasinski, M. (2012). Helping Children to Learn at Home: A family project to support young English-Language learners. TESL Canada Journal, 29, 224-230.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ989912.pdf>
- Kamilala, Tradanim Belgium 25–26. <https://kamilala.org/en/partner/tradanim-belgium-25-26/>
- Languages take you further. European Union.
<https://op.europa.eu/webpub/dgt/languages-take-you-further/en/>
- Learning Corner. Play-Teach-Discover the European Union. European Union
https://learning-corner.learning.europa.eu/index_en
- Learning Corner. Learning materials. European Union. https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials_en
- Olwan, S. (2025, September 25). Parent Teaching Guides: Toolkit for Home Education Success. LearningMole. <https://learningmole.com/parent-teaching-guides-toolkit-home-education/>
- Tradanim. <https://www.tradanim.com/>
- Van den Abeele, V. (2021). Apprendre les langues comme ça ? Ça change tout ! La méthode Tradanim.



- WorldStories. <https://worldstories.org.uk/>

9) Références

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Edmentum Inc. (2024, August 21). Ludification in education: What parents should know. Edmentum. <https://www.edmentum.com/articles/parents-games-learning-ludification/>
- Fatah, P. F. A. (2025). The effectiveness of ludification in enhancing English language learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5(2), 304–320. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5238>
- Kurt, S. (2023). Ludification: What it is, how it works, examples. *Educational Technology*. <https://educationaltechnology.net/ludification-what-it-is-how-it-works-examples/>
- Lorenzo-Lledó, A., Vázquez, E. P., Cabrera, E. A., & Lledó, G. L. (2023). Application of ludification in Early Childhood Education and Primary Education: thematic analysis. *Retos*, 50, 858–875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of ludification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502
- <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.13471>
- The ludification of learning, Park University. (2025, May 23). <https://www.park.edu/blog/the-ludification-of-learning-engaging-students-through-technology/>
- Perniola, C. (2024). Ludification and game-based learning in early childhood and primary digital education. European Digital Education Hub, European Commission. <https://www.daad-brussels.eu/files/2025/02/Early-Childhood-Digital-Education.pdf>
- North Point Schools. (2025, September 11). Ludification: Turning lessons into adventure in the classroom. North Point Schools. <https://www.northpointschools.ca/ludification-in-education-turning-lessons-into-adventure/>



- Ríos-Muñoz, G. R., Fuster-Barcelo, C., & Muñoz-Barrutia, A. (2025, September 7). The impact of ludification on learning outcomes: Experiences from a Biomedical engineering course. arXiv.org. <https://arxiv.org/abs/2509.06126>
- School Jotter. (2024, December 19). 6 Benefits of ludification in education. School Jotter. <https://www.schooljotter.com/6-benefits-of-ludification-in-education/>
- Think Academy. (2025, November 17). Play smart: Boost kids' thinking with gamified learning. Think Academy US Blog -. <https://www.thethinkacademy.com/blog/edubriefs-play-smart-gamified-learning-cognitive-skills/>
- Verma, N. (2023, April 15). How effective is ludification in education? 10 case studies and examples. Axon Park. <https://axonpark.com/how-effective-is-ludification-in-education-10-case-studies-and-examples/>
- Zakrzewski, S., Merrill E. , Yingying Y. (2025). Can ludification improve children's performance in mental rotation? Journal of Experimental Child Psychology, 252, <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.106169>



Cofinancé par
l'Union européenne



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

