



Activités réalisables sans support audio

Inclusion et accessibilité

REMETTRE DES IMAGES DANS L'ORDRE

Les élèves :

- remettent les **cartes illustrées** dans le bon ordre
- imaginent ce qui va se passer ensuite
- créent des **légendes** ou de courtes **bulles** de dialogue.

Pourquoi est-ce utile ? Cela facilite la compréhension grâce aux images, réduit la pression liée aux exercices d'écoute, encourage la création d'histoires et développe la logique.

CRÉATION COLLECTIVE D'AFFICHES

En groupe, les élèves créent des **affiches** présentant un pays, des tableaux comparatifs des cultures, des référentiels avec vocabulaire illustré, des guides de voyage.

Encouragez les **dessins**, les **symboles** et **pictogrammes**, les **étiquettes** et **légendes**, l'utilisation de codes couleur, les **textes courts et simples**.

CRÉATION DE BANDES DESSINÉES

Les élèves créent de courtes **bandes dessinées**, des **dialogues visuels**.

Cette activité favorise la créativité, la capacité à organiser des idées dans un ordre logique, la production langagière sans exiger une charge d'écriture importante.

JEUX DE RÔLE AVEC CARTES ILLUSTRÉES

Les élèves utilisent des images comme supports, des bandelettes contenant des phrases simples.

Les élèves peuvent **mimer** des situations, **remettre des cartes de dialogue dans le bon ordre**, **jouer des scènes** sans parler.

GALERIE D'EXPOSITION

Disposez des images, textes courts ou réalisations d'élèves dans la classe.

Les élèves :

- Circulent en silence pour observer les réalisations.
- Utilisent des Post-it pour laisser des commentaires.
- Associent des questions aux affiches.
- Votent à l'aide de symboles ou d'autocollants.

Les avantages :

- Le mouvement favorise l'engagement des élèves.
- La participation se fait sans pression.
- Les supports visuels facilitent la compréhension.



CARTES INTERACTIVES

Les élèves :

- Identifient les pays, les monuments, les spécialités culinaires ou les traditions à l'aide d'étiquettes.
- Associent les images aux lieux correspondants.
- Créent des itinéraires de voyage à l'aide de flèches et d'autocollants.

ESCAPE GAMES CULTURELS (SUR PAPIER)

Créez des énigmes visuelles à l'aide de :

- Cartes géographiques.
- Symboles.
- Indices à associer.
- Défis de remise en ordre.
- Devinettes simples.

Exemples :

- Associer des spécialités culinaires à leur pays d'origine.
- Résoudre des énigmes sur des itinéraires de voyage.
- Déchiffrer des indices visuels.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois 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 sauraient en être tenues pour responsables.

Project number: KA220-SCH-000257798