

# METHODOLOGIES AND GAMES

FRANIT FOR FOREIGNERS

## *FraniT for*



## *Foreigners*

<b>VERSION FRANCOPHONE</b>	<b>3</b>
<b>ENGLISH VERSION</b>	<b>8</b>
<b>VERSIONE ITALIANA</b>	<b>13</b>

**Bonjour à tous !**

**Le kit linguistique FranIT contient deux types de cartes :**

- Des grandes cartes « magasin »
- Des petites cartes « vocabulaire »

**Nous avons testé différentes méthodologies avec ce kit tel que les**

- Dialogues
  - Questions et discussion individuelles
  - Mise en pratique de la grammaire
  - Mise en pratique du vocabulaire dans son contexte en situation de simulation
  - Questions et discussions de groupe
- Jeu de rôle
- Devinette : Travail de mémoire → individuel et en groupe
- Représentation spatiale
- Simulation de situation réelle

À partir de ces méthodologies, nous avons créé des jeux que l'on vous décrits brièvement dans ce document.

## 1. Jeu de la Loterie

Chaque participant reçoit une planche de jeu et un facilitateur lit le vocabulaire de chaque carte. Les participants doivent le répéter avec une prononciation correcte et identifier le mot de vocabulaire sur leur planche de jeu pour y déposer un haricot ou un autre type de pion. Le gagnant est celui qui a un haricot ou autre sur toutes les cases de sa planche de jeu.

En fonction du niveau des participants, il est possible que l'on doive montrer la carte que l'on vient de lire aux participants pour que ceux-ci puissent l'identifier à travers l'illustration. Dans certains cas, une petite explication par rapport à ce mot de vocabulaire peut être nécessaire.

Dans le cas où ce jeu s'appliquerait avec un public plus avancé dans l'apprentissage de la langue, une variante du jeu peut être de donner les cartes de vocabulaire à un participant pour qu'il les lise aux autres joueurs. Une autre option peut être de donner quelques cartes de vocabulaire à chaque participant pour qu'il les lise à tour de rôle.

## 2. Jeu de l'Oie « Tourisme en Belgique »

La planche du jeu est divisée en 3 parties. Dès que 1 participant arrive à la fin d'une partie, tous les pions des joueurs se rassemblent sur la première case de la partie suivante de la planche de jeu. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier joueur arrive à la dernière case.

À travers ce jeu, les participants doivent répondre à trois types de questions. Les questions correspondent principalement à celles qui se trouvent sur les grandes cartes « magasins ». Vous pouvez bien sûr enrichir la liste de questions comme nous l'avons fait. Sur les cases où se trouve

- le symbole d'une personne, les joueurs doivent répondre à une question, devinette, exercice, de façon individuelle.
- le symbole de 3 personnes, les joueurs doivent répondre en groupe à une question, réaliser un dialogue ou jeu de rôle, faire deviner du vocabulaire à leur partenaire.
- avec une image d'une ville de la Belgique, les joueurs sont interrogés sur s'ils connaissent le lieu, s'ils l'ont déjà visité, ce qu'ils ont le plus aimé du lieu, ce qu'ils savent ou voudrait savoir, ou d'autres questions dans le but de créer un dialogue culturel avec eux.
- Sur les dernières cases, les images sont relatives à des lieux de la Belgique et des choses ou des personnes plus connues en Belgique.

### 3. Mémo

Il s'agit du traditionnel jeu de mémoire. Vous pouvez le faire par thème de magasin. Pour cela il est nécessaire d'imprimer deux fois le kit.

Ce jeu est également destiné à alléger les exercices théoriques tels que la grammaire, vocabulaire, conjugaison et construction de phrase. Il existe plusieurs formes de l'utiliser. Le principe de base est de montrer une ou plusieurs cartes aux joueurs, leur retirer la ou les cartes et ensuite :

- La personne doit créer une phrase en utilisant le mot ou les mots
- La personne doit l'épeler et le prononcer correctement
- La personne doit faire deviner le mot aux autres joueurs en le décrivant, mais sans utiliser le mot de vocabulaire, bien sûr
- Autres options à créer

### 4. Jeu "Vivre à Anderlecht"

Pour l'application de ce jeu, il est nécessaire que

- Vous imprimiez une carte de votre quartier ou ville et y indiquiez des lieux importants de transport, de services administratifs ainsi que des magasins correspondants à ceux des grandes cartes.
- Vous fassiez le tri des cartes « vocabulaires » en sélectionnant celles qui puissent vous être utiles.

Ensuite, vous distribuez 5 cartes « vocabulaire » au hasard à chaque participant. Les participants observent leurs cartes, chacun à son tour choisit une de ses cartes et la montre au facilitateur. Celui-ci lui pose une question relative au transport et le sujet de la carte. Le participant y répond et peut s'aider en indiquant ses explications sur la carte du quartier ou de la ville. Voici quelques exemples de questions :

- Comment utilise-tu ce moyen de transport dans la vie de tous les jours ?
- Quel est ton itinéraire pour te rendre à la ... boulangerie ... ?
- Quel.s transport.s en commun utilise-tu pour arriver au centre ?
- Autres questions possibles

### 5. Jeu « Comment dit-on/écrit-on ... » (exemple de devinettes)

Distribuez 6 cartes « vocabulaire » aléatoires à chaque apprenant. Ensuite, vous les organisez en groupe de 2 personnes. Dans chaque groupe, à tour de rôle, les joueurs vont se dicter un mot de vocabulaire des cartes « vocabulaire » qu'ils possèdent. L'autre joueur doit noter sur une feuille ou un carnet le mot qui lui est dicté. Puis ce joueur prend la parole et dicte également un mot. Ainsi de suite jusqu'à terminer de dicter les 6 cartes de « vocabulaire ». À la fin, les joueurs s'auto-corrigent et analysent leurs erreurs.

### 6. Jeu « Le Marché Local »

Vous pouvez répartir les élèves en groupes et attribuer à chacun un « étal » au marché/quartier. Chaque élève pioche des cartes « client » qui servent de liste de courses. À tour de rôle, les élèves « se rendent au marché » et « achètent » les produits indiqués sur les cartes, les observent, notent l'image et l'orthographe, et interagissent avec les « vendeurs » (les autres élèves).

### 7. Les mots-croisés

Créez des mots croisés ou des puzzles que les élèves peuvent compléter en utilisant les cartes de magasins ou de produits pour trouver les mots corrects.

### 8. The Job quiz

L'enseignant montre une grande carte de magasin et les élèves doivent deviner les professions et les actions quotidiennes qui y sont exercées, ce qui stimule l'utilisation des verbes et enrichit le vocabulaire. Vous pouvez organiser un quiz par équipes avec des questions sur les produits/services vendus dans chaque magasin et les actions qui y sont réalisées.

### 9. Se repérer dans le quartier

Un élève joue le rôle d'un touriste qui doit se rendre dans un magasin ou un lieu précis. Les autres élèves donnent tour à tour des indications, en utilisant les grandes cartes de magasin ou les petites cartes de service. Vous pouvez également simuler l'achat d'un billet de bus, de train ou de bateau.

## 10. “Imagine ...”

Les élèves sont invités à raconter et/ou à écrire une composition, une histoire, un dialogue ou un jeu de rôle à partir d'un vocabulaire et de fiches de présentation choisis et qui les inspirent. Le niveau requis dépend bien sûr de leur niveau de langue.

**Voilà un bon aperçu de comment utiliser les kit linguistique FranIT ! Tous ces jeux et méthodologies ont été testés et validés par les participants et professeurs/facilitateurs.**

**Nous espérons que ces informations vous seront de grande utilité !**

**N’hésitez pas à nous contacter si vous avez besoin d’information complémentaire !**

**Hello everyone!**

**The FranIT language kit contains two types of cards:**

- Large "store" cards
- Small "vocabulary" cards

**We have tested different methodologies with this kit, such as**

- Dialogues
  - Individual questions and discussion
  - Grammar practice
  - Vocabulary practice in context in a simulated situation
  - Group questions and discussion
- Role play
- Riddles: Memory work and individual and group
- Spatial representation
- Simulation of a real-life situation

Based on these methodologies, we have created games that we briefly describe in this document.

## 1. Lottery game

Each participant receives a game board, and a facilitator reads the vocabulary on each card. Participants must repeat it with correct pronunciation and identify the vocabulary word on their game board to place a bean or other word on it. The winner is the person with a bean or other word on all the spaces on their game board.

Depending on the participants' level, the card just read may need to be shown to the participants so they can identify it through the illustration. In some cases, a brief explanation of the vocabulary may be necessary.

If this game is intended for a more advanced audience, a variation of the game could be to give vocabulary cards to one participant to read to the other players. Another option could be to give a few vocabulary cards to each participant to take turns reading.

## 2. Snakes and Ladders "Tourism in Belgium"

The game board is divided into three parts. As soon as a participant reaches the end of a part, all the players' pieces gather on the first square of the next part of the game board. This continues until the first player reaches the last square.

In this game, participants must answer three types of questions. The questions mainly correspond to those found on the large "store" cards. You can, of course, expand the list of questions as we have done.

- On the squares with the symbol of 1 person, players must individually answer a question, riddle, exercise, etc.
- On the squares with the symbol of 3 people, players must answer a question as a group, conduct a dialogue or role-play, have their partner guess vocabulary, etc.
- On the squares with an image of a Belgian city, players are asked if they know the place, if they have already visited it, what they liked most about it, what they know or would like to know, etc., with the aim of creating a cultural dialogue with them.
- On the last squares, the images are related to places in Brussels and to things or people more well-known in Belgium.

### 3. Memo

This is the traditional memory game. You can do it by store theme. To do this, you need to print the kit twice.

This game is also intended to simplify theoretical exercises such as grammar, vocabulary, conjugation, and sentence construction. There are several ways to use it. The basic principle is to show one or more cards to the players, remove the card(s), and then:

- The player must create a sentence using the word(s)
- The player must spell and pronounce it correctly
- The player must have the other players guess the word by describing it, but without using the vocabulary word, of course
- Etc.

### 4. “Living in Anderlecht” Game

To play this game, you must:

- Print a map of your neighborhood or city and mark important transportation locations, administrative services, and stores that correspond to those on the larger maps, among others.
- Sort through the “vocabulary” cards, selecting those that may be useful to you.

Next, distribute five "vocabulary" cards randomly to each participant. Participants look at their cards, then each in turn chooses one of their cards and shows it to the facilitator. The facilitator asks them a question related to transportation and the topic of the card. The participants answer and can help themselves by writing their explanations on the map of the neighborhood or city. Here are some sample questions:

- How do you use this means of transportation in your everyday life?
- What is your route to get to the bakery?
- What public transportation do you use to get to the center?
- Etc.

### 5. "How do you say/write..." (example of riddles)

Distribute 6 random vocabulary cards to each student. Then, divide them into groups of two. In each group, players take turns dictating a vocabulary word from the vocabulary cards they have. The other player must write down the word dictated to them on a piece of paper or a notebook. Then, that player takes the floor and dictates a word. This continues until all 6 vocabulary cards have been dictated. At the end, players self-correct and analyze their mistakes.

### 6. "The Local Market" Game

You can divide the students into groups and assign each group a "stall" in the market/neighborhood. Each student draws some "customer" cards that act as a shopping list. Students take turns "going to the market" and "buying" the products indicated on the cards, observing them, noting the image and spelling, and interacting with the "sellers" (the other students).

### 7. Crosswords

Make some crosswords or puzzle that students can complete using the shop or product cards to find the correct words.

### 8. The Job Quiz

The teacher shows a big shop card, and the students have to guess what professions are carried out in that shop, what actions are done in that shop on a daily basis, stimulating the use of verbs and the enrichment of vocabulary. You can make a quiz in teams with questions about the products/services sold in each store and the actions performed in the specific store.

### 9. Getting your bearings in the neighborhood

A student plays the role of a tourist who needs to reach a certain shop or location. The other students take turns giving directions, using the big store cards or the small services cards. You can also simulate buying a bus, train or boat ticket.

## 10. “Imagine ...”

Students are asked to tell and/or write a composition/history/dialogue/role play based on vocabulary and shop cards they can choose and that inspire them. The level of requirements is of course according to their language level.

**Here's a good overview of how to use the FranIT language kits! All of these games and methodologies have been tested and validated by participants and teachers/facilitators.**

**We hope you find this information very useful!**

**Please don't hesitate to contact us if you need any additional information!**

**Ciao a tutti!**

**Il kit linguistico FranIT contiene due tipi di carte:**

- Grandi carte "negozi"
- Carte piccole "vocabolario"

**Abbiamo testato diverse metodologie con questo kit quali:**

- Dialoghi
  - o Domande individuali e discussione
  - o Applicazione pratica della grammatica
  - o Applicazione pratica del vocabolario nel suo contesto in una situazione di simulazione
  - o Domande e discussione di gruppo
- Giochi di ruolo
- Indovinelli: Lavoro di memoria individuale e di gruppo
- Rappresentazione spaziale
- Simulazione di una situazione reale

Sulla base di queste metodologie abbiamo creato dei giochi che descriviamo brevemente in questo documento.

## 1. Gioco della lotteria

Ogni partecipante riceve un tabellone di gioco e un facilitatore legge il vocabolario su ogni carta. I partecipanti devono ripeterlo con la pronuncia corretta e identificare la parola del vocabolario sul proprio tabellone per posizionarvi sopra un fagiolo o un altro oggetto. Il vincitore è la persona che ha un fagiolo o un altro oggetto su tutte le caselle del proprio tabellone di gioco.

A seconda del livello dei partecipanti, potrebbe essere necessario mostrare loro la carta appena letta in modo che possano identificarla attraverso l'illustrazione. In alcuni casi, potrebbe essere necessaria una breve spiegazione di questa parola del vocabolario.

Se questo gioco è pensato per un pubblico più avanzato nell'apprendimento delle lingue, una variante potrebbe essere quella di dare le carte del vocabolario a un partecipante da leggere agli altri giocatori. Un'altra opzione potrebbe essere quella di dare alcune carte del vocabolario a ciascun partecipante da leggere a turno.

## 2. Gioco dell'oca "Turismo in Belgio"

Il tabellone di gioco è diviso in tre parti. Non appena un giocatore raggiunge la fine di una partita, tutte le sue pedine si radunano sulla prima casella della parte successiva del tabellone. E così via fino a quando il primo giocatore non raggiunge l'ultima casella.

In questo gioco, i partecipanti devono rispondere a tre tipi di domande. Le domande corrispondono principalmente a quelle presenti sulle grandi carte "negozio". Naturalmente, è possibile ampliare l'elenco delle domande come abbiamo fatto noi. Nelle caselle in cui si trova

oil simbolo di 1 persona, i giocatori devono rispondere individualmente a una domanda, un indovinello, un esercizio, ecc.

oil simbolo di 3 persone, i giocatori devono rispondere a una domanda in gruppo, svolgere un dialogo o un gioco di ruolo, far indovinare il vocabolario al proprio compagno, ecc. o Nelle caselle con l'immagine di una città del Belgio, ai

ogiocatori viene chiesto se conoscono il luogo, se l'hanno già visitato, cosagli è piaciuto di più del luogo, cosa fanno o vorrebbero sapere, ecc. con l'obiettivo di creare un dialogo culturale con loro.

oNelle ultime caselle, le immagini si riferiscono a luoghi di Bruxelles e a cose o persone più note in Belgio.

### 3. Promemoria

Questo è un tradizionale gioco di memoria. Puoi farlo seguendo il tema del negozio. Per fare ciò, è necessario stampare il kit due volte.

Questo gioco è pensato anche per facilitare esercizi teorici come grammatica, vocabolario, coniugazione e costruzione di frasi. Esistono diversi modi per utilizzarlo. Il principio di base è mostrare una o più carte ai giocatori, rimuoverle e poi:

- o La persona deve creare una frase usando la parola o le parole
- o La persona deve scriverle e pronunciarle correttamente
- o La persona deve far indovinare la parola agli altri giocatori descrivendola, ma senza usare la parola del vocabolario ovviamente
- o Ecc

### 4. Gioco “Vivere ad Anderlecht”

Per svolgere questo gioco è necessario che

- o Stampare una mappa del tuo quartiere o della tua città e segnare i punti di trasporto più importanti, i servizi amministrativi e i negozi corrispondenti a quelli sulle mappe più grandi, e altro ancora.
- o Si ordinano le carte “vocabolario” selezionando quelle che potrebbero esserti utile.

Poi distribuisce a caso 5 carte "vocabolario" a ciascun partecipante.

I partecipanti guardano le loro carte, scegliendone a turno una e mostrandola al facilitatore. Il facilitatore pone loro una domanda relativa ai trasporti e all'argomento della carta. Il partecipante risponde e può aiutarsi indicando le proprie spiegazioni sulla mappa del quartiere o della città. Ecco alcuni esempi di domande:

- o Come utilizzi questo mezzo di trasporto nella vita di tutti i giorni?
- o Qual è il percorso per arrivare al... panificio...?
- o Quali mezzi pubblici usi per raggiungere il centro?
- o o ecc.

### 5. Gioco “Come si dice/scrive...” (esempio di indovinelli)

Distribuisce 6 carte "vocabolario" casuali a ogni studente. Poi organizzali in gruppi di 2 persone. In ogni gruppo, i giocatori, a turno, dettano una parola del vocabolario dalle carte "vocabolario" in loro possesso. L'altro giocatore deve scrivere la parola dettata su un foglio di carta o un quaderno. Poi questo giocatore parla e detta a sua volta una parola. Alla fine, i giocatori, finché non hanno finito di dettare tutte e 6 le carte "vocabolario", si autocorreggono e analizzano i propri errori.

### 6. Gioco "Il mercato locale"

Potete dividere gli studenti in gruppi e assegnare a ciascuno una "bancarella" al mercato/quartiere. Ogni studente pesca delle carte "cliente", che fungono da lista della spesa. Gli studenti, a turno, "vanno al mercato" e "acquistano" i prodotti indicati sulle carte, osservandoli, annotandone l'immagine e l'ortografia, e interagendo con i "venditori" (gli altri studenti).

### 7. Cruciverba

Crea cruciverba o puzzle che gli studenti possono completare utilizzando le schede del negozio o del prodotto per trovare le parole corrette.

### 8. Il quiz sul lavoro

L'insegnante mostra una carta grande di un negozio e gli studenti devono indovinare le professioni e le attività quotidiane che vi si svolgono, stimolando l'uso dei verbi e arricchendo il vocabolario. È possibile organizzare un quiz a squadre con domande sui prodotti/servizi venduti in ogni negozio e sulle attività che vi si svolgono.

### 9. Orientarsi nel quartiere

Uno studente interpreta il ruolo di un turista che deve recarsi in un negozio o in un luogo specifico. Gli altri studenti si alternano nel dare indicazioni, utilizzando le carte grandi dei negozi o quelle piccole dei servizi. È anche possibile simulare l'acquisto di un biglietto dell'autobus, del treno o del battello.

## 10. “Immagina...”

Gli studenti sono invitati a narrare e/o scrivere un tema, una storia, un dialogo o un gioco di ruolo utilizzando il vocabolario e le schede di presentazione da loro scelti e ispirati. Il livello richiesto, ovviamente, dipende dal loro livello linguistico.

**Ecco un'ottima panoramica su come utilizzare il kit linguistico FranIT! Tutti questi giochi e metodologie sono stati testati e convalidati dai partecipanti e dagli insegnanti/facilitatori.**

**Ci auguriamo che queste informazioni ti siano utili!**

**Non esitate a contattarci per qualsiasi ulteriore informazione!**

# METHODOLOGIES AND GAMES

FRANIT FOR FOREIGNERS

## *FraniT for*

