

1. Trouvez l'intrus

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - réviser et systématiser le lexique de l'unique 2 - consolider les connaissances en lexique en travaillant les catégories ; - pratiquer les habiletés de communication ; - apprendre à jouer des rôles selon leurs caractéristiques.
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - identifier et désigner rapidement le mot n'appartenant pas à la même catégorie; - analyser le sens des mots en faisant des comparaisons ; - formuler une justification de son choix (l'apprenant peut avoir recours à une langue commune)
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 10 cartes « intrus » numérotées Annexe en PDF - des fiches « secrétaire » avec tableau de points et corrigés Annexe en PDF
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les apprenants jouent en sous-groupes d'au moins 3 personnes. Il choisissent une personne qui aura un rôle de secrétaire et qui détiendra les réponses et comptera les points. 2. Avant de commencer, le/la secrétaire remplit sa fiche avec les prénoms des joueurs. 3. Le/la secrétaire place la pile de cartes « intrus » face cachée sur la table. 4. Il/Elle retourne la première carte. Sur chaque carte se trouvent 5 mots dont un intrus que les apprenants doivent trouver. La carte a un numéro pour que le/la secrétaire retrouve facilement la bonne réponse. 5. Le premier apprenant qui pense avoir trouvé l'intrus tape sur la table le plus vite possible puis présente son choix. 6. Selon le niveau, les apprenants justifient leur choix en français ou dans une autre langue. 7. Si la réponse est correcte, le/la secrétaire note un point dans son tableau. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, le/la secrétaire dévoile l'intrus et les autres justifient. Le formateur pourra intervenir à ce moment-là, et si l'explication est bonne, on attribue un point. 8. Et ainsi de suite.
Durée approximative	10 – 15 minutes

2. Jeu de rôles

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- réviser et contextualiser le lexique de l'unique 2 ;- libérer la parole des apprenants ;- favoriser l'interaction ;- faire face à des interactions sociales courtes en s'adaptant à son interlocuteur.
Compétences	<ul style="list-style-type: none">- mémoriser des actes de paroles en les contextualisant ;- jouer une scène relativement authentique à partir d'un modèle et grâce à des accessoires.
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- des cartes illustrant des rôles à jouer avec le dialogue transcrit au verso Annexe en PDF ;- des accessoires à imprimer en A3 et/ou facile à trouver dans une classe : un chapeau, un chien en peluche, un ballon, une raquette de tennis, une boîte de chocolats, une baguette, un gobelet, une tasse de café, un tablier, un livre, une feuille, un classeur, un sac à dos, des lunettes, un téléphone) Annexe en PDF ;
Déroulement	<ol style="list-style-type: none">1. Les apprenants forment des sous-groupes.2. Ils choisissent ensuite une carte « situation » et les accessoires qui correspondent.3. Les apprenants mémorisent leurs lignes pendant 5 – 7 minutes en répétant le dialogue dans le sous-groupe.4. Chaque situation comprend un accessoire qui facilite l'entrée dans le jeu.5. Le sous-groupes présentent la situation devant la classe en jouant la scène.
Durée approximative	25 minutes