

### Activité pré-séance :

Donnez aux apprenants la fiche d'évaluation diagnostique. Vous pouvez la trouver dans les annexes du site.

Les apprenants observe une affiche et doivent donner cinq conseils à son créateur pour l'améliorer.

Cette évaluation diagnostique permet de savoir si les apprenants utilisent spontanément l'impératif pour donner des conseils. S'ils l'utilisent, vous pouvez vérifier l'avancement de leurs connaissances sur ce mode. Cette évaluation permet également de voir s'ils ont déjà des connaissances de base sur le vocabulaire de l'affiche.

### Mise en route de la séquence :

Informez les apprenants que cette séquence durera quatre heures en tout mais qu'il y aura aussi des activités à faire à la maison. Présentez brièvement le site sur lequel est basé la séquence : [clubenfle.wix.com/clebenfle](http://clubenfle.wix.com/clebenfle).



The screenshot shows the website interface for 'Club en FLE'. At the top, there is a navigation menu with the following items: Accueil, Je crée mon slogan, Je crée mon affiche, Je persuade les autres, Je vote pour un club, and Plus. Below the menu is a banner with a blue background and a white paperclip icon. The banner contains the text 'Club en FLE' and 'vous souhaite la bienvenue !'. To the right of the banner is the logo of Université Rennes 2. Below the banner is a white box with a lightbulb icon and the text: 'Attirez le plus de personnes possible dans votre club !'. To the right of the lightbulb icon is a blue box with the text: 'C'est la rentrée, vous décidez de créer un club avec vos amis. Réalisez votre affiche et trouvez un slogan original !', 'Votre but : agrandir votre club.', and 'Amenez un maximum de vos camarades à le rejoindre.'

Informez les apprenants que ce site sera également utilisé en classe et que la plupart des activités seront en ligne.

### Les activités :

#### Activité 1 : Mise en place des groupes (5 minutes, en classe entière puis en groupe)

Invitez les apprenants à piocher, tour à tour, un papier de couleur. Chaque couleur représente un thème différent : environnement, sport, art et sciences. Ces papiers servent donc à former les clubs.

Les apprenants se mettent ensuite d'accord sur le thème précis de leur club (par exemple, le club qui a pioché « sciences » peut décider de créer un club d'astrologie.)

Ces petits papiers de couleur sont dans les annexes du site.

#### Activité 2 : Remue-méninges sur le thème de l'affiche (5 minutes, en classe entière)

Ecrivez un mot sur le tableau : Affiche. Les apprenants disent tous les autres mots auxquels ils pensent en voyant ce mot écrit au tableau.

Ecrivez-les au tableau ou invitez les apprenants à les écrire d'eux même. Cela permet d'avoir une vue d'ensemble de ce que les apprenants savent et ne savent pas de l'affiche. Ils retrouveront certains de ces éléments dans les activités suivantes.

#### Activité 3 : A la découverte de l'affiche (10 minutes, en groupe)

Distribuez, à chaque groupe, trois affiches mises à votre disposition dans les annexes du site (12 affiches différentes en tout).



Les apprenants doivent repérer les points communs entre les différentes affiches. Ils identifient les différentes parties et essaient de leur donner un nom.

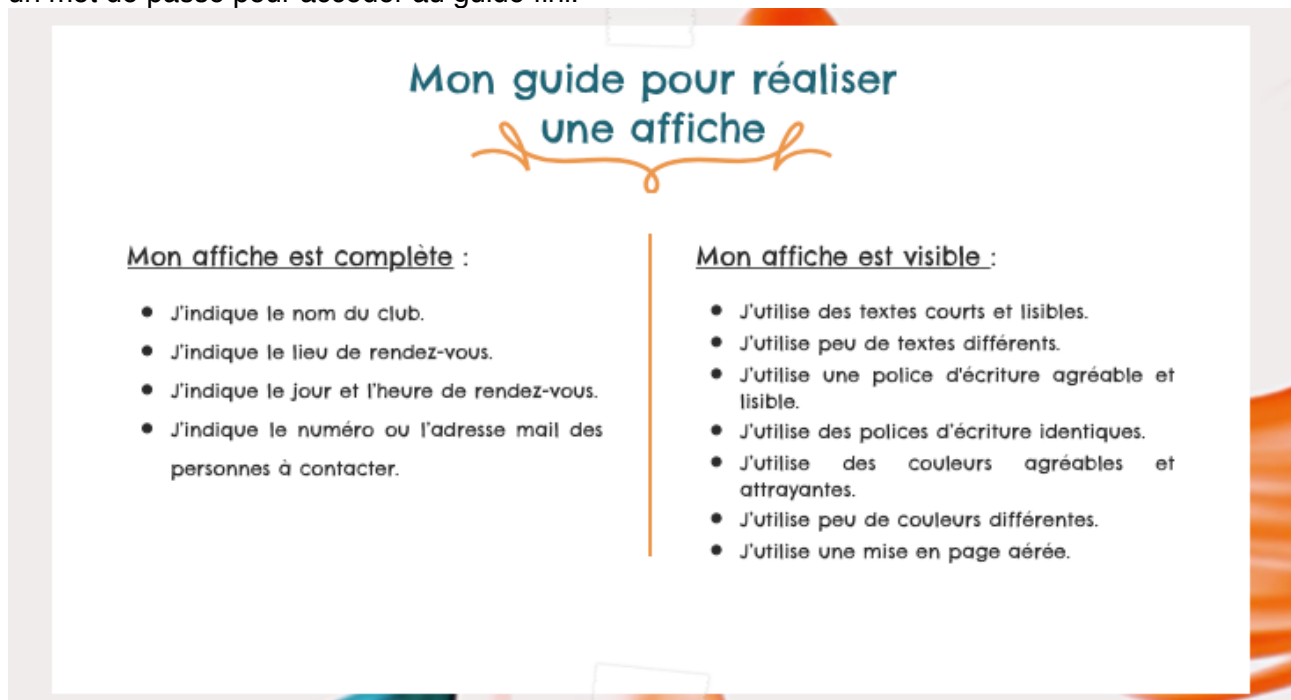
#### Activité 4 : Comment faire une affiche ? (30 minutes, individuel)

Invitez les étudiants à aller sur le site, sur la page « je crée une affiche » et à commencer la première activité.

Celle-ci consiste à remettre dans l'ordre certaines parties du texte sur lequel les apprenants vont devoir travailler ensuite.

Une fois cela fait, ils continuent avec l'activité 2 qui est une activité de compréhension écrite. Les apprenants répondent d'abord à des questions sur le contenu du texte, puis à des questions plus précises sur les verbes du texte. Ils repèrent enfin un nouvel usage de l'impératif : donner des conseils.

Après cet exercice de compréhension, invitez les apprenants à faire l'activité 3. Ils doivent, à l'aide du texte, remplir un guide qui les aidera à faire leur affiche. Une fois bien complété, ils obtiennent un mot de passe pour accéder au guide fini.



**Mon guide pour réaliser une affiche**

Mon affiche est complète :

- J'indique le nom du club.
- J'indique le lieu de rendez-vous.
- J'indique le jour et l'heure de rendez-vous.
- J'indique le numéro ou l'adresse mail des personnes à contacter.

Mon affiche est visible :

- J'utilise des textes courts et lisibles.
- J'utilise peu de textes différents.
- J'utilise une police d'écriture agréable et lisible.
- J'utilise des polices d'écriture identiques.
- J'utilise des couleurs agréables et attrayantes.
- J'utilise peu de couleurs différentes.
- J'utilise une mise en page aérée.

#### Activité 5 : Je joue avec les mots du texte (à la maison)

Demandez aux apprenants de faire l'activité 5 chez eux. Ils peuvent trouver toutes les activités à faire à la maison sur une même page appelée « je fais à la maison ». Cette page est accessible depuis l'onglet « accueil ».



The screenshot shows a website navigation menu with the following items: Accueil, Je crée mon slogan, Je crée mon affiche, Je persuade les autres, Je vote pour un club, and Plus. Below the menu is a header section with the title 'Je fais à la maison' and a sub-header 'Je fais à la maison'. The main content area contains the text: 'Cette page regroupe toutes les activités du site qui sont destinées à être faites à la maison et non en classe.' Below this text are five columns, each representing a different time period: 'Avant la séance 1', 'Après la séance 1', 'Après la séance 2', 'Après la séance 3', and 'Après la séance 4'. Each column contains a dark blue button with the text 'cliquez ici'.

Cette activité est en fait composée de plusieurs jeux sur le vocabulaire du texte :

- Un jeu de mots mêlés sur des noms du texte
- Un jeu de mots croisés sur des verbes du texte
- Un quizz sur les définitions des mots du texte
- un jeu de paire sur des adjectifs du texte et leur antonyme.

Ces activités ont pour but de familiariser les apprenants avec le vocabulaire de l'affiche.