

Fiche p dagogique

Perdu   la gare

A2

Date	activit� asynchrone
Public	A2
Th�me	Les gares et les trains
Dur�e	Environ 20 minutes
Objectifs communicatifs	<ul style="list-style-type: none"> • R�server un billet de train • Comprendre le vocabulaire de la gare • Se rep�rer dans une gare
Objectifs linguistiques	<ul style="list-style-type: none"> • Le vocabulaire des trains et de la gare • L'imp�ratif • les heures
Objectifs interculturels	<ul style="list-style-type: none"> • Les gares fran�aises • les transports en communs fran�ais

D roul  du jeu

Jeu N 1 : QCM

 5 minutes

Jeu N 2 : Trier les dates

 5 minutes

Jeu n 3 : faire des choix

 5 minutes

Jeu n 4 : Vrai ou faux

 5 minutes

  noter : l'ensemble de la fiche se base sur le support Genially suivant :

<https://view.genially.com/691332c7a9b1ebeca110da41/interactive-content-perdu-a-la-gare>

Activité	Vrai ou faux		 CE
Durée	5 minutes (2 fois)		
Modalité	Jeu disponible via le lien suivant : https://view.genially.com/691332c7a9b1ebecca110da41/interactive-content-perdu-a-la-gare		
Matériel	Un ordinateur fonctionnel		
Objectif	Permettre de comprendre des éléments de la culture française autour des gares et des trains	Apprendre et revoir le vocabulaire lié aux gares et aux trains.	
Pré-requis	Comprendre l'impératif pour les consignes ; la question ; le présent ; une base de vocabulaire concernant les trains		
Consigne	Répondez aux différentes affirmations par vrai ou faux.	Répondez aux différentes questions en cliquant sur la bonne réponse, il ne sera pas possible de passer à la suite sans avoir donné la bonne réponse. Retenez bien le code de fin.	
Déroulement	L'apprenant répond aux différentes questions qui lui sont posées.	Il s'agit d'un enchaînement de plusieurs questions.	
Posture enseignant	S'il y a un enseignant, une posture d'accompagnement peut-être utilisée afin d'aider l'apprenant s'il en a besoin.		

Activité	Trier les dates		 CE
Durée	5 minutes (2 fois)		Fiche enseignante
Modalité	Jeu disponible via le lien suivant : https://view.genially.com/691332c7a9b1ebeca110da41/interactive-content-perdu-a-la-gare		
Matériel	Un ordinateur fonctionnel		
Objectifs	Lire un panneau d'arrivée des trains de manière chronologique.	Permettre à l'apprenant de se familiariser avec une borne de commande de billet de train.	
Pré-requis	Comprendre l'impératif pour les consignes ; la question ; le présent ; lire l'heure		
Consigne	Remettez dans l'ordre les différents trains annoncés sur l'écran, en fonction de leur heure de départ (de haut en bas).	A partir des questions posées par la machine et des informations données au début, faites les bons choix afin de réserver le bon train.	
Déroulement	L'apprenant fait glisser les différentes tuiles pour les mettre dans l'ordre.	L'apprenant suit le parcours proposé par l'ordinateur, en répondant à chaque question.	
Posture enseignant	S'il y a un enseignant, une posture d'accompagnement peut-être utilisée afin d'aider l'apprenant s'il en a besoin.		