



# L'AMBASSADEUR



## OBJECTIFS

- Acquisition linguistique
- Déblocage

## GROUPE CIBLE

Tous groupes

## NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

8 à 30 Participant.e.s

## DURÉE

Flexible  
Minimum 15 min

## MATÉRIEL

- salles simultanées
- Crayon et papier (prévenir les participant-e-s en amont).

## ASPECTS TECHNIQUES

- Avoir une caméra
- Vérifier les options des salles simultanées en amont ; les participant.e.s doivent pouvoir revenir dans la salle principale, et vous devez adapter la durée des salles simultanées à l'activité ; avant de commencer, expliquer comment sortir de la salle simultanée (et non de la réunion !) pour revenir à la salle principale.

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Les participant.e.s sont réparti.e.s dans plusieurs équipes et chaque équipe est envoyée dans une salle simultanée.

Pour commencer, un.e participant.e quitte la salle de son groupe pour revenir à la salle principale, où se trouve également l'animateur.rice, qui lui envoie un mot via le chat privé. Il/elle rejoint alors son équipe et doit faire deviner le mot en le dessinant (on peut dessiner sur une feuille puis la montrer à l'écran, ou utiliser le tableau blanc de Zoom). Lorsqu'une personne de l'équipe pense avoir trouvé le mot, elle doit donner la réponse dans la langue maternelle de la personne ayant dessiné. Elle peut s'aider pour cela d'un dictionnaire en ligne ou le groupe peut créer d'autres stratégies. La réponse est donnée à l'oral et/ou à l'écrit. Si la personne qui fait deviner entend la bonne réponse dans une autre langue que la sienne, elle n'a pas le droit de confirmer, elle confirme seulement lorsque la réponse est dite dans sa propre langue. Une fois que la bonne réponse a été trouvée, une autre personne de l'équipe quitte la salle simultanée pour revenir à la salle principale et donner la réponse par chat privé à l'animateur.rice, qui lui donne alors un nouveau mot, etc...

Le jeu se termine soit lorsqu'un temps défini en amont est écoulé, soit lorsqu'un certain nombre de mots a été deviné.

- Il est possible d'adapter cette activité de nombreuses manières: au lieu de dessiner, on peut donner l'instruction de mimer ou d'utiliser toute autre forme d'expression pour faire deviner un mot.
- Dans le cas d'un groupe bilingue, on peut demander à ce que la réponse soit donnée dans les deux langues pour passer au mot suivant.
- Il est aussi intéressant de faire cette activité sur wonder.me, cette plateforme ayant l'avantage de pouvoir vraiment voir les personnes "courir" pour aller chercher le prochain mot et ainsi créer plus de dynamique.

## VARIANTES