



# LE MÉMORY DES MOTS



## OBJECTIFS

- Déblocage
- Acquisition linguistique

## GROUPE CIBLE

Tous groupes

## NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

10-30 participant-e-s

## DURÉE

5-10 min

## MATÉRIEL

Aucun matériel

## ASPECTS TECHNIQUES

- Il est préférable d'être sur un ordinateur et en mode galerie, afin que tou-te-s les participant-e-s puissent se voir facilement.
- Une personne de l'équipe doit pouvoir créer des salles simultanées, ou disposer d'une autre plateforme de communication avec les participant-e-s.

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

L'animateur-riche présente le jeu et donne les instructions.

Il-elle désigne ou laisse se porter volontaires une ou deux personnes à envoyer dans une salle simultanée (ou aller dans une autre pièce jusqu'à ce qu'elles soient rappelées via une autre plateforme).

Le groupe peut alors former des binômes, de préférence bilingues. Chaque paire doit se mettre d'accord sur un même mot, mais qui sera dit dans deux langues différentes, chacun-e dans sa langue. Par exemple, si vous avez 10 participant-e-s, vous aurez 5 paires et 5 ensembles de mots, un mot par paire.

Quand tout le monde est prêt, l'animateur-riche rappelle la ou les personne-s dans la salle principale. Ces participant-e-s doivent reconstituer les paires, comme dans un jeu de mémoire traditionnel. Un-e par un-e, ils appellent les participant-e-s par leur prénom ; lorsqu'ils-elles sont appelé-e-s, les participant-e-s disent leur mot. Si les deux mots correspondent (par exemple : café - Kaffee), la paire est reconstituée et les mots (dans les différentes langues) seront écrits dans le chat. Plus le groupe est grand, plus cela devient difficile.

## VARIANTES

Les participant-e-s peuvent également ajouter des sons ou des gestes à leurs mots, ce qui facilite la tâche, surtout si le groupe est grand.