

**Activité réalisée dans le cadre de l'évènement l'a Ora Numérikds  
Nom de l'activité : SAVE THE PRINCESS**

**Entrée culturelle : L'Imaginaire  
Niveaux visés : A1-A2**

<b>Objectifs visés</b>	<b>Culturel</b>	L'imaginaire : les personnages du conte de fée
	<b>Linguistique</b>	Les modaux Can / Can't Structures grammaticales
<b>Activités langagières</b>	<b>Dominante</b>	Compréhension orale
	<b>Secondaire(s)</b>	Compréhension écrite, Expression Orale
<b>Prérequis</b>	S'exprimer en faisant des phrases simples	

**Mise en œuvre pédagogique**

**Modalités : deux groupes**

**Matériel : 4 robots thymio, cartelines de couleur pour décorer, de la peinture noire ou du ruban adhésif d'électricien (noir), carteline blanche pour le parcours**

Etape	Déroulé	Consigne(s)	Tâche(s)	Rôle de l'intervenant	Durée
1	-Expliquer le contexte du jeu aux élèves	- Thymio the Knight wants to save his princess, help him.	- Expliquer le contexte	-Explication du contexte	1 min 30
2	Anticipation : -L'intervenant montre des images de personnages de contes de fées une par une -Les élèves donnent le nom en anglais du personnage - L'intervenant demande des informations supplémentaires concernant les personnages de contes de fées afin d'aller plus loin dans le thème.	- look at the picture, what is it? - what do you know about. that character ? Do you know other characters like this one ? (ex : dragon) In a movie for example ?	- Réviser ou introduire le vocabulaire avec les flashcards : les personnages de contes de fées	- donne les instructions - s'assure de la bonne compréhension du vocabulaire	3min
3	-Formation des groupes	- I need two groups. One group of two students and one group of three	- Former deux groupes	- Forme les groupes	-20 sec



4	-Explication du déplacement de Thymio	-press here until you see the color « light blue » -now when you press in the middle Thymio follows the black road -to stop Thymio press in the middle again. Now start and don't forget to stop Thymio when you see a character on the road !!!!!	- Laisser les élèves tester le Thymio	- Explique le mode de fonctionnement de Thymio	1 min
5	- Le professeur montre un exemple : "Can you imitate a princess" - Les élèves tirent chacun une flashcard - dans leur équipe, chacun leur tour, les élèves doivent faire deviner à leurs équipiers le personnage sur sa flashcard	-each of you chooses one character. Don't show it to your friends because you will have to make the others guess the character you have chosen by imitating that character	- rebrasser le vocabulaire	- donne les consignes - guide l'activité	3 min
6	-Les élèves déplacent Thymio jusqu'au prochain défi.				30 sec
7	- les élèves remettent dans l'ordre 3 phrases en utilisant le modal can (+, -, ?).	Put the sentences in the right order all us when you are done	- Activité de type "scrambled sentences"	- donne les instructions - aide les élèves dans leur tâche	5 min
8	-Les élèves déplacent Thymio jusqu'au dernier défi				30 sec
9	-les élèves arrivent à la grotte du dragon. -ils doivent comprendre le mime pour résoudre l'énigme -le professeur montre un exemple aux élèves - une fois l'énigme résolue, les élèves sauvent la princesse et retournent au point de départ avec le Thymio le plus vite possible. (It is a race)	Who is this mysterious character? -I will imitate this character and you will try to guess who it is.	- compréhension de l'énigme. (Les élèves disent à voix haute les phrases de l'énigme et donne la réponse	-Donne les instructions -guide -mime les phrases de l'énigme	5 min
10	-remise des récompenses				
11	- chaque intervenant étant déguisé en un personnage de conte de fée, la dernière étape consiste à faire deviner aux élèves de quels personnages il s'agit.	We dressed as one of these characters. Can you guess who we are ?	Deviner les personnages incarnés par les intervenants	-faire deviner	

