

PLAN DE LA LEÇON

1. Introduction (*salutation, un bref aperçu de la leçon*)
2. Explication des règles du jeu
3. Réalisation du jeu
4. Remise des prix

DÉROULEMENT DE LA LEÇON

1. Introduction.

Le professeur et les élèves se disent bonjour, les élèves répondent aux questions «Quelle date sommes-nous aujourd'hui?», «Quel temps fait-il aujourd'hui?». Le professeur fait un bref aperçu de la leçon: il parle du déroulement du projet.

2. Explication des règles du projet

Le professeur fait connaître les règles du projet aux élèves.



Chaque participant doit montrer la photo ou l'image de son logement idéal. Cela peut être, par exemple, une grande maison, un appartement, une petite maison dans la forêt, ainsi que un logement original: un yacht, un territoire de l'ancienne usine, un garage, une cabane dans une île, etc. L'élève parle en détails des particularités de son logement (par exemple, des systèmes intelligents ou quelque chose d'ingénieux). L'élève peut ajouter la description du territoire qui entoure la maison, parler de ses habitants et des animaux s'ils sont-là. Le participant doit être prêt à «défendre» son projet, en répondant à toutes les questions possibles liées à sa présentation de la part des autres participants et du professeur.

3. Réalisation du projet

Les participants chacun à son tour, représentent leur projet. Après chaque exposé, le professeur et les autres participants posent 3-5 questions. Ensuite on sélectionne le gagnant par un vote.

4. Remise des prix

Le professeur annonce le gagnant du projet et lui remet un prix (livre, poster, calendrier, etc., lié à l'apprentissage de la langue française).

