

# Organisation et responsabilités

NIVEAU: A2 - B1


DUREE APPROXIMATIVE: 1h40 / 2h

COMPETENCES:

Expression orale 

Expression écrite 

Compréhension écrite 

Compréhension orale 

OUTILS D'APPRENTISSAGE:

- Utilisation du dictionnaire et d'internet pour trouver des ressources

OBJECTIFS DE LA SEQUENCE:

- Travailler sur le vocabulaire des métiers et leurs accords, et sur l'expression de l'interdiction.
- Apprendre à communiquer pour organiser et autonomiser un village.
- Progresser dans la construction du village.

## ACTIVITES

### 1. Micro-débat / échauffement sur les rôles et métiers de Minecraft (5 à 10 mn)

Discussion avec les apprenants autour des rôles et métiers de la vie réelle que l'on retrouve dans Minecraft. Quels sont les plus importants ? Quelles sont leurs responsabilités ?

### 2. Questions de compréhension écrite (30 mn)

Lire en groupe les descriptions des trois métiers qu'ils vont exercer. Travailler le vocabulaire relatif à Minecraft, et relatif au monde du travail dans la vie réelle. Les descriptions utilisent les verbes de permission/obligation/interdiction de la première séquence dans un but de révision/renforcement. Pour la question 3, il est nécessaire d'appréhender les formules d'interdiction avec les apprenants pour les mettre en pratique dans cette question. La question 4 est une occasion de travailler le vocabulaire des métiers et leurs accords.

### 3. Répartition des métiers (10 à 15 mn)

Les apprenants se répartissent les différents rôles en nombre proportionnel :

- **Le maire (une seule personne)** : le rôle demande d'endosser beaucoup de responsabilités. Adapté pour un apprenant de bon niveau / motivé.
- **Les bâtisseurs** : peu actifs au début ils seront amenés à dessiner des plans, et à construire des bâtiments pour améliorer la ville.
- **Les fermiers** : ils vont s'occuper d'abord de trouver de la nourriture, puis de s'occuper des structures pour la produire.
- **Les récolteurs** : ils vont durant cette séquence s'occuper de récolter du bois et de la pierre uniquement. Les autres matériaux viendront dans la séquence 3.

# ACTIVITES

## 4. Récolte et autonomie (15 mn)

Le maire construit une liste (avec les autres apprenants !) des besoins immédiats en terme de matériel sur laquelle se trouve au moins :

- un coffre par personne + des coffres pour l'hôtel de ville
- un four par personne
- un lit par personne (fourni sur la map FLEVideoludique)
- Un ensemble d'outils au moins en pierre pour tout le monde

Les apprenants doivent calculer précisément ce dont ils vont avoir besoin pour construire tout ce dont ils vont avoir besoin (l'idéal pour travailler les nombres), avant de se mettre au travail. Le maire doit répartir les tâches par groupe, et s'assurer que tout le monde a quelque chose à faire.

## 5. Temps de jeu - récolte et construction (20 mn)

Sous le suivi de l'enseignant, les groupes agissent en autonomie pour faire en sorte que la communauté survive et ait les ressources nécessaires pour progresser. Assurez vous qu'ils parlent autant que possible en français. Assurez vous qu'ils ne rentrent pas dans les caves, mais qu'ils notent leurs coordonnées au tableau.

Pendant que les autres groupes partent chercher de la nourriture et des ressources, les bâtisseurs et le maire doivent préparer la construction d'un hôtel de ville. Ils choisissent quelle forme aura le bâtiment (typiquement une maison standard +1 ou 2 pour les dimensions), et ce qui se trouvera dedans (des coffres communs serait une bonne idée). Ils vont également défendre le village et construire quelques accessoires (comme des panneaux) avec les ressources déjà disponibles.

## 6. Répartition des ressources + construction de l'hôtel de ville (durée estimée : 15 mn)

Donnez à peu près une journée à vos apprenants pour partir et revenir avec suffisamment pour nourrir tout le monde et construire la liste d'objets nécessaires. Une fois ceci fait, tout le monde devrait avoir suffisamment pour être à peu près autonome. Le maire est chargé de la vérification du bon déroulement des opérations.

Une fois ceci fait, laissez les apprenants construire un hôtel de ville tous ensemble, le décorer, le meubler, et lui trouver une utilité pour leur communauté. Préparez la suite en leur demandant ce qu'ils voudraient construire ensuite, ce qu'ils prévoient de faire, s'ils ont des grands projets, des grandes constructions etc...

# PROLONGATIONS POSSIBLES

## Activité 1

Pour des apprenants plus avancés (B2 - C1), le débat peut s'étendre autour de la notion de chef/dirigeant, de comment organiser la hiérarchie d'une société ? comment vont ils organiser LEUR société ? Ces questions de débat sont idéales pour des apprenants de niveau supérieur et/ou des apprenants qui étudient les sciences politiques ou les civilisations.

## PROLONGATIONS POSSIBLES

### **Activité 3**

Vous pouvez demander aux candidats au rôle de maire de préparer un petit discours, et d'organiser des élections. C'est aussi l'occasion de discuter les élections des nombreux pays francophones, et les différences d'élection entre le pays dans lequel vous enseignez et les-dits pays.

### **Activité 6**

Possibilité de discuter le rôle de l'hôtel de ville dans un mini débat. Quelle sera l'utilité de l'hôtel de ville de vos apprenants ? Comment vont-ils gérer leur communauté ? Laissez-les adopter le mode de fonctionnement voulu, ou imposez-leur un mode de fonctionnement équitable s'ils n'ont pas les compétences en français / la maturité pour justifier ces choix.