

Modes d'emploi

V.1



Picto Packs

Picto Packs InnerFrog - Lorsque les mots vous manquent, les images parlent pour vous !

Les Picto Packs sont des jeux de cartes basés sur d'innombrables animations, formations, une multitude de captures en direct et une abondante création de supports visuels, le résultat de plus de 10 ans d'expérience à communiquer par le biais du visuel !

Utilisez les Picto Packs pour :

- Enrichir votre bibliothèque d'images en recopiant les dessins pour ensuite les intégrer dans vos sketchnotes et agrandir votre dictionnaire visuel.
- Favoriser la communication en groupe et booster l'intelligence collective. Les cartes constituent un excellent outil d'animation pour des formateurs en facilitation graphique ou même des facilitateurs (pas graphiques) qui ne possèdent pas de compétences en dessin. Le pack se révèle très utile au moment d'animer des ateliers ou des formations, car les participants peuvent manipuler les cartes, les utiliser comme référence...
- Développer votre vocabulaire et travailler la maîtrise des langues (packs 1 à 4).

... Et n'hésitez pas à en faire ce que vous voulez ! Imaginez et créez selon vos propres règles !



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com



VOUS AVEZ INVENTÉ D'AUTRES JEUX/ACTIVITÉS ? NE SOYEZ PAS ÉGOÏSTE, PARTAGEZ !

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :



Voici une série d'exercices conçus pour développer trois types de compétences grâce aux Picto Packs : **les compétences en dessin dans le cadre du sketchnote, l'animation de groupe et la maîtrise des langues.**

Vous pouvez utiliser n'importe quel Picto Pack de la collection pour **apprendre à dessiner** rapidement des pictogrammes simples, expressifs et rapides, sans vous soucier des détails complexes souvent superflus dans un **sketchnote**. Ces exercices améliorent la fluidité et l'efficacité du dessin, un atout essentiel pour réaliser des sketchnotes en temps réel lors de présentations ou de réunions. Chaque pack propose des éléments spécifiques qui enrichissent vos prises de notes visuelles, les rendant plus dynamiques, claires et impactantes.

En **animation d'équipe**, les Picto Packs offrent une excellente façon de stimuler la créativité, la communication et la collaboration. Utiliser ces cartes dans ce cadre permet d'aborder des problèmes sous un angle nouveau, de renforcer la cohésion d'équipe et de rendre les sessions plus engageantes. Le cadre symbolique qu'ils proposent offre aux participants une opportunité de s'évader tout en restant centrés sur les objectifs de l'exercice.

Les **quatre premiers Picto Packs** contiennent des pictogrammes d'un côté et les mots traduits en plusieurs langues de l'autre. Ils permettent de **travailler les langues** de manière ludique et interactive, en associant des images à des mots dans différents contextes. Ces exercices stimulent la mémoire visuelle, la traduction et la construction de phrases, tout en rendant l'apprentissage dynamique et engageant.

Le timing indiqué reste une estimation. Il dépendra de la taille du groupe, des résultats attendus, de l'expérience des participants...

TABLE DES MATIÈRES DES EXERCICES

Picto Pack individuel ou plusieurs packs ensemble ?

Type <small>(Animation, sketchnote, Langue)</small>	Nom 	1	2	3	4	5	6	7	8	Multiple Picto Packs	Page
Sketchnote	Jeu d'exploration	X	X	X	X	X	X	X	X		4
	Jeu de rapidité	X	X	X	X	X	X	X	X		4
	Jeu de mémoire visuelle	X	X	X	X	X	X	X	X		5
	Jeu de dessin sous contrainte	X	X	X	X	X	X	X	X		5
	Défi de narration visuelle									X	6
	Jeu de vitesse									X	7
	Jeu de collaboration									X	7
	Jeu d'intégration thématique									X	7
	Ajout de contexte								X		8
	Jeu de transformation								X		8
	Utilisation fonctionnelle des flèches					X					9



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne






www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :



Picto Pack individuel ou plusieurs packs ensemble ?

Type (Animation, sketchnote, Langue)	Nom 	1	2	3	4	5	6	7	8	Multiple Picto Packs 	Page 
Sketchnote	Flèches pour storytelling					X					9
	Typographie pour les mots-clés et concepts importants								X		10
	Jeu de rapidité avec typographies								X		10
	Typographies pour la personnalité								X		11
Animation	Brise-glace - introduction				X						11
	Activité de réflexion collective				X						12
	Exploration des valeurs ou des objectifs d'équipe				X						12
	Jeu de communication non verbale							X			13
	Atelier d'expression émotionnelle							X			13
	Jeu de charades corporelles							X			14
	Connaissance		X								14
	Charade des départements		X								15
	Simulation des projets inter-départements		X								15
	Résolution des problèmes inter-départementaux		X								16
	Jeu de présentation									X	16
Langue	Mémoire visuelle et vocabulaire	X	X	X	X						17
	Histoire improvisée	X	X	X	X						17
	Jeu de traduction croisée	X	X	X	X						18
	Quiz linguistique visuel	X	X	X	X						18

NOTE :
 La description des exercices est faite dans le cadre d'activités de groupe, mais une grande partie de ceux-ci sont aussi applicables si vous êtes seul.e face aux jeux de cartes !



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





jeu d'exploration



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Découvrir et maîtriser une variété de visuels pour diversifier votre vocabulaire visuel. Le but est de développer sa bibliothèque de pictos.



MÉTHODE

1. Tirez une carte.
2. Demandez aux participants de la reproduire en respectant les détails d'abord (épaisseur, courbes, pointes) et en testant différentes variations pour s'approprier le visuel.
3. Répétez l'exercice avec plusieurs cartes pour explorer les différents visuels.



jeu de rapidité



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Renforcer la rapidité et la précision du dessin en se concentrant sur l'essentiel. L'objectif est de dessiner rapidement tout en évitant de s'attarder sur les détails.



MÉTHODE

1. Mettez un chronomètre à 10 ou 15 secondes (adaptez le timing si nécessaire).
2. Tirez une carte et demandez aux participants de reproduire le plus vite possible tout en respectant ses caractéristiques (épaisseur, forme, direction, ombre...).



Retrouvez tous nos produits
dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes
d'emploi ici :





jeu de mémoire visuelle



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Améliorer la mémoire visuelle et la reproduction rapide.



MÉTHODE

1. Montrez ou regardez une carte pendant 5 secondes, puis retirez-la.
2. Les participants doivent dessiner le dessin de mémoire, en se concentrant sur l'aspect général plutôt que sur les détails exacts.



jeu de dessin sous contrainte



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Développer la capacité à s'adapter aux contraintes pour renforcer la flexibilité et la spontanéité dans le dessin. Cet exercice favorise une approche fluide et naturelle du dessin.



MÉTHODE

1. Donnez une carte par participant.
2. Le défi est de dessiner le picto avec une contrainte en 10 secondes ou moins : avec un seul trait, sans lever le crayon / à la main gauche / sans regarder la feuille ...



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Défi de narration visuelle



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Apprendre à raconter une histoire ou à expliquer un processus complexe en combinant plusieurs Picto Pack, tout en maîtrisant l'art de créer une narration visuelle fluide et informative à travers différents éléments graphiques.



MÉTHODE

1. Proposez une petite histoire ou un processus à illustrer (ex. : «une journée type au bureau», «le parcours d'un client», ou «le déroulement d'un projet»).
2. Les participants tirent une carte de chaque type (ou la choisissent) et doivent utiliser les éléments visuels de ces cartes pour structurer et illustrer l'histoire.
3. Par exemple, des flèches pour montrer le déroulement des événements, des personnages pour représenter les collègues, des conteneurs pour encadrer les étapes importantes, et un lieu pour contextualiser l'action, la typo pour des mots ou phrases importantes...



Jeu de vitesse



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Améliorer la rapidité de dessin et de prise de décision tout en développant la capacité à créer des illustrations claires et visuelles de manière rapide.



MÉTHODE

1. Organisez un défi chronométré où chaque participant tire une carte de chaque type (flèche, conteneur, personnage, lieu, typographie) et doit les utiliser dans un sketchnote en moins de 5 minutes.
2. Le but est de se familiariser rapidement avec les éléments visuels et de trouver des moyens efficaces de les intégrer dans une prise de notes visuelle sans perdre de temps sur des détails.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





jeu de collaboration



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Développer des compétences de collaboration en sketchnote, tout en permettant aux participants de mieux comprendre comment différents éléments graphiques s'harmonisent et se complètent.



MÉTHODE

1. Mettez les participants en binômes ou en petits groupes.
2. Chaque membre du groupe tire une carte d'un type différent (ex. : une personne avec une carte flèche, une autre avec une carte conteneur, etc.).
3. Ils doivent travailler ensemble pour créer un sketchnote en combinant les cartes qu'ils ont tirées. Par exemple, une personne pourrait gérer les flèches et la typographie, tandis qu'une autre s'occupe des personnage et des lieux.



jeu d'intégration thématique



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Maîtriser l'adaptation des éléments graphiques à un thème ou un style particulier, tout en développant des compétences pour les ajuster à différents contextes thématiques.



MÉTHODE

1. Donnez un thème spécifique aux participants (ex. : «l'innovation», «la nature», «la gestion du temps») et tirez une carte de chaque type.
2. Les participants doivent adapter chaque carte à ce thème pour créer un sketchnote thématique cohérent. Par exemple, une flèche pourrait être stylisée comme une branche d'arbre dans un thème «nature», un personnage pourrait être transformé en un inventeur dans un thème «innovation».



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Ajout de contexte



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Intégrer des personnages dans un environnement visuel, tout en développant la capacité à les placer dans un contexte narratif pour représenter des scènes complexes au sein d'un sketchnote.



MÉTHODE

1. Distribuez une carte avec une position corporelle spécifique, comme «assis», «debout», «penché», etc.
2. Les participants doivent placer ce personnage dans un contexte afin de faire passer un message (ex. : un personnage assis à une table, en train de lire un livre, ou debout en train de parler à un groupe).



Jeu de transformation



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Développer la capacité à adapter une position pour différentes actions, tout en favorisant la flexibilité dans l'utilisation des mêmes positions pour illustrer diverses idées dans un sketchnote.



MÉTHODE

1. Donnez une carte de personnage à chaque participant avec une position simple.
2. Ensuite, ils doivent transformer cette position pour représenter différents types de personnages ou d'actions (ex. : la même position pourrait être utilisée pour un «surfeur», un «conférencier», ou quelqu'un «portant une boîte»).



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Utilisation fonctionnelle des flèches



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Apprendre à utiliser des flèches pour représenter des idées et des processus, tout en associant différents types de flèches à des fonctions spécifiques, ce qui améliore la structure et la clarté de vos sketchnotes.



MÉTHODE

1. Tirez plusieurs cartes avec différents modèles de flèches.
2. Pour chaque flèche, les participants réfléchissent à l'utilisation fonctionnelle qui conviendrait le mieux : progression dans une liste, lien entre deux concepts, ou flux d'un processus.
3. Par exemple, une flèche droite peut indiquer une progression linéaire, tandis qu'une flèche courbée pourrait représenter une boucle de rétroaction.



Flèches pour storytelling



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Utiliser des flèches pour raconter une histoire, en les employant non seulement pour connecter des idées, mais aussi pour guider le lecteur à travers un récit ou une explication visuelle.



MÉTHODE

1. Choisissez un thème narratif simple (ex. : «un voyage», «une découverte», «un problème et sa solution»).
2. Tirez plusieurs cartes avec des flèches différentes et les participants doivent utiliser les différents types de flèche pour illustrer une étape clé de l'histoire (par exemple une flèche ondulée pour illustrer un moment incertain, une flèche ascendante pour montrer une progression).



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Typographie pour Les mots-clés et concepts importants



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Apprendre à utiliser des styles typographiques spécifiques pour mettre en valeur des mots-clés ou des concepts, tout en les associant à des thèmes dans vos sketchnotes. Cet exercice permet de focaliser l'attention sur les informations essentielles, de créer une hiérarchie visuelle claire et de renforcer le thème en adaptant le style d'écriture au contenu ou à l'idée illustrée.



MÉTHODE

1. Tirez une carte.
2. Les participants réfléchissent à la manière dont ce style de typographie pourrait correspondre à un thème ou à un sujet particulier. Par exemple, une typographie élégante et cursive pourrait être utilisée pour des notes sur la créativité ou l'art, tandis qu'un style plus angulaire et mécanique conviendrait mieux à des sujets techniques ou scientifiques.
3. Utilisez des typographies audacieuses, colorées ou décoratives pour attirer immédiatement l'attention sur des termes ou concepts clés.



Jeu de rapidité avec typographie



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Améliorer la rapidité dans la reproduction de styles typographiques variés, ce qui aide à renforcer la fluidité et à intégrer rapidement des éléments typographiques lors de prises de notes en direct.



MÉTHODE

1. Mettez un chronomètre et tirez une carte avec un style de typographie.
2. Donnez 30 secondes à 1 minute pour reproduire ce style dans une section de sketchnote.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Typographie pour la personnalité



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Apprendre à associer des styles typographiques à des personnalités ou des personnages dans vos sketchnotes, ce qui permet d'ajouter des caractéristiques visuelles aux idées ou personnalités et renforce ainsi la richesse narrative de vos créations.



MÉTHODE

1. Tirez une carte.
2. Les participants imaginent quel type de personnage ou de personnalité pourrait être représenté par ce style de typographie (ex. : un style manuscrit pour un personnage créatif, un style anguleux pour un personnage technique).
3. Ils utilisent ce style pour illustrer un personnage ou un discours dans une section de sketchnote.



Brise-glace - introduction



Sketchnote Animation - Langue



OBJECTIF

Briser la glace pour créer des connexions significatives entre les participants.



MÉTHODE

1. Distribuez une carte à chaque participant.
2. Demandez-leur de partager un souvenir ou une anecdote personnelle liée au lieu mentionné sur la carte.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Activité de réflexion collective



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Utiliser les lieux pour générer des idées nouvelles et aborder un problème sous un nouvel angle, en aidant ainsi à sortir des sentiers battus et à adopter une nouvelle perspective.



MÉTHODE

1. Divisez les participants en petits groupes (2 à 5 personnes).
2. Distribuez quelques cartes à chaque groupe.
3. Donnez un défi à l'équipe (ex : «Comment améliorer notre service client ?»).
4. Chaque groupe doit utiliser les cartes de lieux comme des points d'inspiration pour générer des idées. Par exemple, si une carte montre une plage, ils peuvent proposer des idées liées à la détente, à la chaleur ou au calme. Si une équipe tire une carte «Désert», ils peuvent penser à la nécessité d'optimiser les ressources ou à des stratégies pour gérer la solitude.
5. Après un temps de réflexion, chaque groupe partage ses idées avec l'ensemble des participants.



Exploration des valeurs ou des objectifs d'équipe



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Utiliser les lieux comme symboles pour définir les valeurs et les objectifs d'équipe, tout en abordant les valeurs communes et les objectifs à atteindre ensemble.



MÉTHODE

1. Chaque participant choisit une carte représentant un lieu qui, selon lui, reflète une valeur ou un objectif de l'équipe (ex : «Forêt» peut représenter la croissance ou la diversité).
2. Chaque personne explique son choix et pourquoi ce lieu est important pour l'équipe.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Jeu de communication non-verbale



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Renforcer les compétences de communication non verbale et la compréhension au sein de l'équipe, tout en prenant conscience de l'impact de la communication non verbale sur les interactions professionnelles et personnelles.



MÉTHODE

1. Divisez les participants en paires ou en petits groupes.
2. Chaque participant reçoit plusieurs cartes, faces cachées.
3. Chacun à leur tour, ils doivent mimer en silence la position corporelle sur la carte.
4. Le reste du groupe doit interpréter ce que la position communique (ex. : émotion, idée, intention).



Atelier d'expression émotionnelle



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Explorer les émotions et l'expression de soi à travers le langage corporel, tout en ouvrant un dialogue sur son importance dans les situations professionnelles et personnelles.



MÉTHODE

1. Chaque participant tire une carte et reproduit la position corporelle.
2. Ensuite, le participant doit associer une émotion à cette position (ex. : la carte montre une personne accroupie, le participant peut associer cela à l'inquiétude, la tristesse, ou la réflexion).
3. Encouragez les participants à discuter de la manière dont certaines postures affectent leur état d'esprit ou leur perception des autres.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





jeu de charades corporelles



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Améliorer l'interprétation des gestes et des mouvements non verbaux à travers une activité légère et amusante qui renforce l'observation et la compréhension entre les membres de l'équipe.



MÉTHODE

1. Un participant tire une carte représentant une position corporelle.
2. Il doit ensuite mimer cette position et une action qui lui est liée, tandis que le reste de l'équipe doit deviner ce qu'il fait ou à quelle activité cela pourrait être lié (ex. : si la position montre une personne courbée en avant, il pourrait mimer une personne cherchant quelque chose).



Connaissance



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Renforcer la compréhension des rôles au sein de l'entreprise.

N'hésitez pas à filtrer les départements pertinents dans votre environnement avant le début de l'activité !



MÉTHODE

1. Un participant tire une carte représentant un département (par exemple, IT ou Ressources Humaines).
2. Il doit ensuite expliquer une mission spécifique à ce département (ex. : gestion des paies pour les RH, maintenance des serveurs pour l'IT).
3. Les autres membres de l'équipe peuvent compléter ou corriger les informations.
4. L'équipe peut aussi comparer les données avec celles des autres départements piochés pour identifier les points communs et différences entre département



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Charade des départements



Sketchnote - Animation - Langue



N'hésitez pas à filtrer les départements pertinents dans votre environnement avant le début de l'activité !



OBJECTIF

Améliorer la compréhension des interactions entre les départements.



MÉTHODE

1. Un participant tire une carte représentant un département, comme Logistique ou R&D.
2. Il doit ensuite mimer une tâche ou un processus lié à ce département sans utiliser de mots (ex. : mimer la gestion des stocks pour Logistique).
3. Le reste de l'équipe doit deviner le département et la tâche spécifique.



Simulation de Projets inter-départements



Sketchnote - Animation - Langue



N'hésitez pas à filtrer les départements pertinents dans votre environnement avant le début de l'activité !



OBJECTIF

Favoriser la collaboration entre départements.



MÉTHODE

1. Chaque participant tire une carte représentant un département.
2. Ensuite, en groupe, ils doivent simuler la réalisation d'un projet impliquant plusieurs départements (par exemple, un nouveau produit nécessitant la collaboration entre R&D, IT, et Logistique).
3. Ils discutent des responsabilités et des interactions nécessaires pour mener à bien le projet.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Résolution de Problèmes inter-départementaux



Sketchnote - Animation - Langue



N'hésitez pas à filtrer les départements pertinents dans votre environnement avant le début de l'activité !



OBJECTIF

Encourager la collaboration pour résoudre des problèmes complexes.



MÉTHODE

1. Un participant tire une carte et décrit un problème / une opportunité spécifique lié à ce département (ex. : surcharge de travail dans les Ressources Humaines, outsourcing en IT...).
2. Les autres participants, tirant chacun une carte représentant un département, doivent proposer des solutions en tenant compte de leurs compétences respectives (ex. : l'IT pourrait proposer une automatisation pour alléger la charge).



jeu de présentation



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Activité légère et amusante qui renforce l'observation tout en stimulant la créativité dans la façon de se présenter.

Utilisez plusieurs Picto Packs tels que #1 Most used, #4 Places, #2 Department, #7 Body Position est une excellente façon d'encourager la cohésion, l'expression, la créativité, et même la communication non verbale.



MÉTHODE

1. Disposez à la vue de tous les cartes de plusieurs packs en les classant par pack.
2. Les participants sélectionnent une carte de chaque pack pour se présenter à travers 3 à 5 visuels qui les représentent.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Mémoire visuelle et vocabulaire



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Mémoriser le vocabulaire et associer les pictogrammes à leurs traductions dans différentes langues.



MÉTHODE

1. Mélangez les cartes et posez-les avec les pictogrammes face visible.
2. Un joueur dit le mot dans une langue cible (par exemple, «horloge» en espagnol : «reloj»).
3. Les autres doivent rapidement donner la traduction dans une autre langue (par exemple, «horloge» en allemand : «Uhr»).
4. Celui qui trouve le plus rapidement et traduit correctement conserve la carte. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes à la fin.



Histoire improvisée



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Utiliser le vocabulaire appris pour construire des phrases et des histoires dans une langue cible.



MÉTHODE

1. Tirez 5 cartes au hasard, observez les pictogrammes et les mots dans la langue cible.
2. Créez une histoire courte en utilisant chaque mot. Par exemple, si vous avez tiré «ampoule», «horloge», et «pièce de puzzle», construisez une histoire où chaque objet joue un rôle.
3. Racontez votre histoire à haute voix dans la langue cible, et les autres joueurs peuvent vous aider à corriger les phrases ou ajouter des détails.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :





Jeu de traduction croisée



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Renforcer les compétences de traduction..



MÉTHODE

1. Chaque joueur tire une carte et observe le pictogramme.
2. Le joueur doit dire le mot associé dans une langue cible, puis un autre joueur doit traduire ce même mot dans une autre langue.
3. Continuez jusqu'à ce que toutes les langues sur la carte aient été utilisées.
4. Si un joueur se trompe ou hésite, il passe son tour. Celui qui a correctement traduit le plus de mots gagne.



Quiz linguistique visuel



Sketchnote - Animation - Langue



OBJECTIF

Tester et renforcer la connaissance du vocabulaire et des traductions.



MÉTHODE

1. Un joueur tire une carte et montre le pictogramme aux autres joueurs.
2. Il pose ensuite une question dans une langue cible (par exemple, «Comment dit-on 'ampoule' en italien ?», «On m'allume et je brille, qui suis-je ?» ...).
3. Le premier joueur à répondre correctement reçoit la carte.
4. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes soient épuisées. Celui qui a le plus de cartes à la fin gagne.



Retrouvez tous nos produits dans notre boutique en ligne



www.innerfrog.com

Retrouvez tous nos modes d'emploi ici :

