



DOSSIER 2025-2026

ACTIVITÉS DIRIGÉES

EN FRANÇAIS

Public ESO / BAC

SOMMAIRE

- Présentation
- Types d'activités
- Catalogue d'activités
- Tarifs et conditions
- Contact

EN QUOI CONSISTE

FORMATION EN FRANÇAIS ?

Formation en Français est un projet éducatif polyvalent qui promeut l'apprentissage de la langue française à travers des activités ludiques et créatives, **en travaillant toutes les compétences** : compréhension et expression, tant orale qu'écrite.

Créé il y a trois ans, le programme destiné aux établissements scolaires **s'enrichit chaque année de nouvelles activités** afin d'offrir une plus grande variété. Il est également possible de **concevoir des expériences sur mesure**, adaptées à un thème, une occasion et un nombre de participants.

Au-delà des activités destinées aux écoliers, nous proposons depuis 2019 des ateliers et des cours en entreprise axés sur le développement des compétences personnelles et professionnelles en français, ainsi que des services de conseil linguistique et des dégustations privées.



QUI EST DERRIÈRE FORMATION EN FRANÇAIS

Je m'appelle Anne-Sophie Crocquevieille, formatrice en français langue étrangère depuis 2015, avec une large expérience en entreprises, établissements extrascolaires et auprès de professionnels de différents domaines.

J'ai commencé ma carrière dans la conception d'espaces de communication, mais c'est finalement ma passion pour l'enseignement du français qui a orienté mon parcours. Alliant pédagogie et créativité, j'ai créé Formation en Français en 2019 avec comme devise « *apprendre en pratiquant* ».

À propos de moi :

- Pendant trois ans, j'ai animé des ateliers de contes à l'Institut Français de Valence.
- En 2021, j'ai cofondé l'association La Base Culture, un projet que j'ai accompagné jusqu'en 2024.
- Depuis 2021, je suis responsable du programme FLAM Valencia, à Valence et dans ses environs, une activité que je développe en parallèle de mon activité chez Formation en Français.



3 TYPES D'ACTIVITÉS

ATELIER DÉCOUVERTE

Atelier basé sur l'action et la pratique. Puzzles, reconstitution d'une chronologie, association de vocabulaire, etc. Avec un défi final pour tester les connaissances.

ESCAPE ROOM

Activité immersive où les participants ont pour objectif de sortir de la salle en accomplissant leur mission à l'aide de pistes en utilisant leur logique en équipe.

COMPÉTITION PAR ÉQUIPE

Activité où les participants s'affrontent par équipes, sous forme d'olympiades, de jeux, etc. afin de mettre en pratique leurs acquis en français.

ATELIER DÉCOUVERTE HISTOIRE DE L'ART

Un parcours chronologique à travers l'histoire de l'art, conçu comme une expérience entièrement axée sur l'action. À travers des quiz, des puzzles et la création collaborative d'une frise chronologique.

Durée : environ 1h15

Objectif de l'atelier

Explorer l'art et réfléchir à sa perception en résolvant des énigmes en groupe, en utilisant le français comme outil de communication, en enrichissant le vocabulaire dans son contexte et en éveillant l'intérêt pour la culture francophone.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir et réutiliser ses connaissances en français pour identifier et classer des œuvres d'art.
- Comprendre des instructions en français et interagir dans la langue.
- Développer le travail d'équipe, en valorisant les compétences de chaque participant pour avancer dans l'activité.



ATELIER DÉCOUVERTE **PIONNIERS ET INVENTEURS**

Un parcours chronologique au coeur des inventions et découvertes les plus importantes de l'ère moderne, conçu comme une expérience totalement axée sur l'action. À travers des quiz, des jeux d'association et surtout de la logique.

Durée : environ 1h15

Objectif de l'atelier

Explorer la science et réfléchir à l'utilisation des objets les plus courants en groupe, en utilisant le français comme outil de communication, en enrichissant le vocabulaire dans son contexte et en éveillant l'intérêt pour la culture francophone.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir et réutiliser des connaissances en français et dans d'autres matières pour identifier des inventions et des découvertes, ainsi que découvrir leur contexte historique et social.
- Comprendre des instructions en français et interagir dans cette langue.
- Développer le travail d'équipe, en valorisant les compétences de chaque participant pour avancer dans l'activité.



ATELIER DÉCOUVERTE

CULTURE CONTEMPORAINE FRANCOPHONE

Un atelier motivant pour les participants, où les connaissances préalables en culture générale sont associées à des informations intéressantes. Conçu comme une expérience totalement orientée vers l'action. À travers des quiz, des puzzles et des manipulations pour créer une exposition en temps réel.

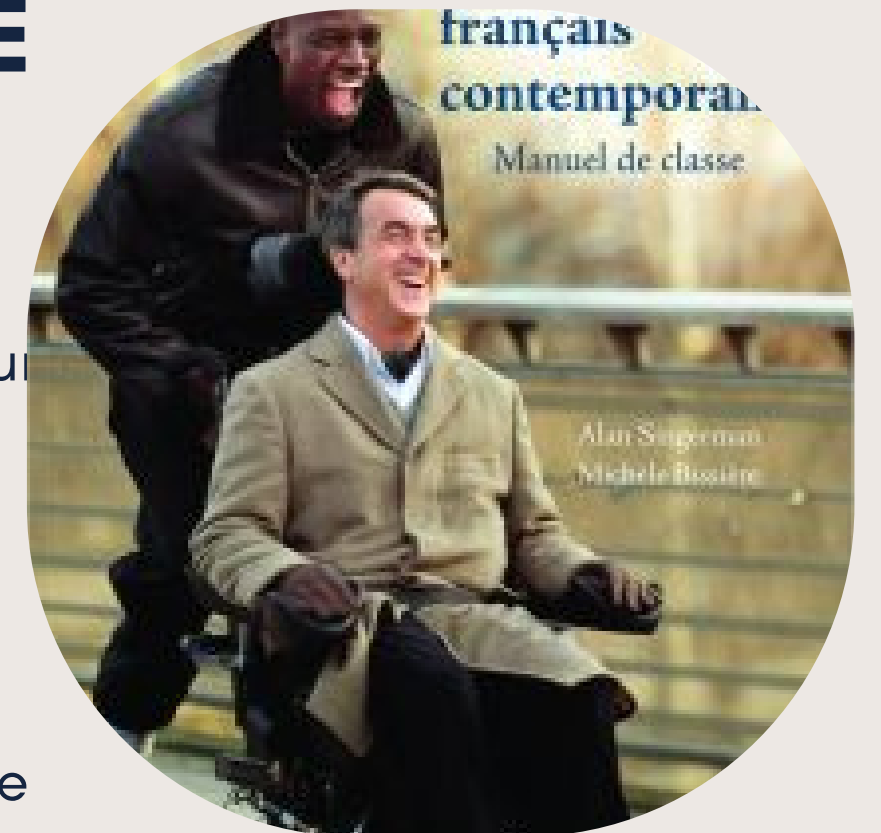
Durée : environ 1h15

Objectif de l'atelier

- Explorer la culture francophone contemporaine sous ses différentes formes, qu'il s'agisse du cinéma, de la musique, de l'architecture, du sport, de la gastronomie ou de la mode, et réfléchir à nos connaissances et à nos centres d'intérêt. Le jeu se déroule en équipe, en utilisant le français comme outil de communication, ce qui permet d'enrichir le vocabulaire en contexte.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir et réutiliser ses connaissances en français pour identifier, questionner et réfléchir.
- Comprendre des instructions en français et interagir dans cette langue.
- Développer le travail en équipe, en valorisant les compétences de chaque participant pour avancer dans l'activité.



ESCAPE ROOMS

UN VOL AU LOUVRE (ARSÈNE LUPIN)

Notre escape room fonctionne depuis plus de trois ans avec beaucoup de succès auprès des élèves de 1^o de ESO jusqu'en 2^o de Bac. À l'aide d'un talkie-walkie, les équipes communiquent en français avec un « contact » afin d'obtenir des indices supplémentaires et de résoudre une série d'énigmes qui leur permettront de sortir de la salle avant la fin du temps imparti.

Durée : 40 à 50 minutes d'escape room.

Variante : pendant qu'un groupe réalise l'activité, l'autre pratique l'expression orale en jouant à "L'Alibi" : 1h30 d'activité au total.

Objectif de l'atelier

Résoudre des énigmes et des devinettes pour accomplir la mission et pouvoir sortir de la pièce dans un temps défini.

Objectifs pédagogiques

- Être capable de communiquer avec le « contact » via talkie-walkie (compréhension orale et expression).
- Réutiliser les connaissances acquises tout au long de l'année pour résoudre les énigmes (vocabulaire et conjugaison adaptés au niveau).
- Travailler en équipe et valoriser les compétences de chaque membre.



ESCAPE ROOMS

JOSEPHINE BAKER CONTRE LES NAZIS

Notre escape room remporte un franc succès auprès des élèves de la 1ère année du collège à la 2ème année du lycée. À l'aide d'un talkie-walkie, les équipes communiquent en français avec un « contact » afin d'obtenir des indices supplémentaires et de résoudre une série d'énigmes qui leur permettront de sortir de la salle avant la fin du temps imparti.

Durée : 40 à 50 minutes d'escape room.

Variante : pendant qu'un groupe réalise l'activité, l'autre pratique l'expression orale en jouant à « L'interrogatoire » (similaire à l'alibi) : 1h30 d'activité au total.

Objectif de l'atelier

Résoudre des énigmes et des devinettes pour accomplir la mission et pouvoir sortir de la pièce dans un temps défini.

Objectifs pédagogiques

- Être capable de communiquer avec le « contact » via talkie-walkie (compréhension orale et expression).
- Réutiliser les connaissances acquises tout au long de l'année pour résoudre les énigmes (vocabulaire et conjugaison adaptés au niveau).
- Travailler en équipe et valoriser les compétences de chaque membre.



ESCAPE ROOMS

MISSION DA VINCI : GÉNIE DU FUTUR

Nouveauté pour la rentrée 2025 : La Mission Da Vinci propose un dialogue avec l'inventeur Léonard de Vinci. Grâce à une technologie permettant une interaction directe (avec une partie IA), vous devrez résoudre plusieurs énigmes du passé afin de comprendre leur impact sur la ligne temporelle.

Durée : 40 à 50 minutes d'escape room.

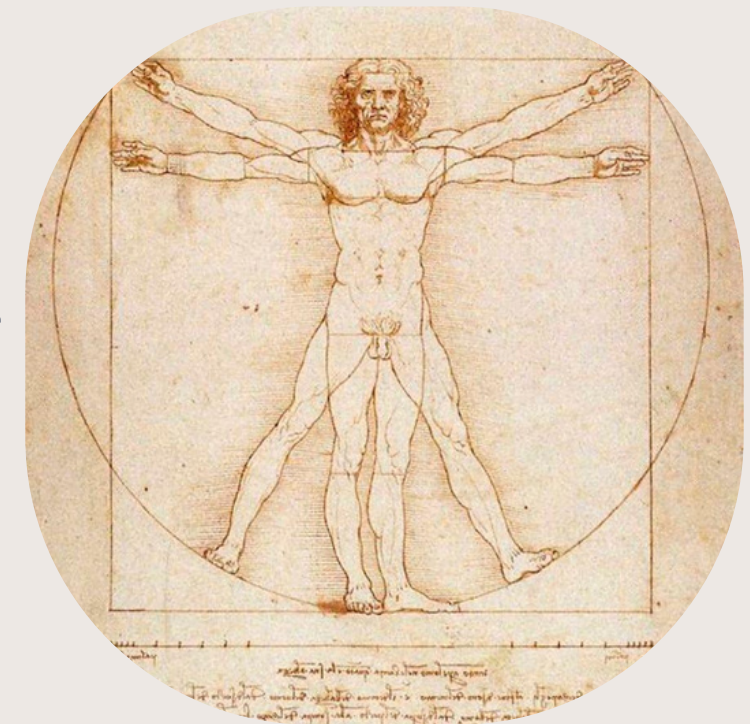
Variante : pendant qu'un groupe réalise l'activité, l'autre s'entraîne à l'expression orale en simulant une interview de Da Vinci en groupes : 1h30 d'activité au total.

Objectif de l'atelier

Résoudre des énigmes et des devinettes pour accomplir la mission et pouvoir sortir de la pièce dans un temps défini.

Objectifs pédagogiques

- Être capable de communiquer avec « l'infiltré » (la personne qui vous guidera tout au long du processus) (compréhension orale et expression) et comprendre et interagir avec les indices et les épreuves.
- Réutiliser les connaissances acquises tout au long de l'année pour résoudre les énigmes (vocabulaire et conjugaison adaptés au niveau).
- Travailler en équipe et valoriser les compétences de chaque membre.



COMPÉTITIONS

OLYMPIADES “TRIVIAL PURSUIT”

Les Olympiades sur le thème Trivial Pursuit (**Remue-méninges** en français) sont une activité idéale en fin d'année scolaire pour mobiliser les connaissances en français des participants, travailler en coopération et pratiquer l'expression orale. Les élèves s'affronteront par équipes dans des épreuves « physiques », de réflexion et d'expression orale, le tout en français !

Durée : environ 1h30

Plusieurs équipes s'affronteront dans différentes disciplines et devront à chaque tour obtenir une pièce de couleur pour compléter leur « morceau de fromage ». Les questions seront adaptées au niveau du groupe et porteront sur des thèmes tels que le vocabulaire, la conjugaison, la culture générale francophone, la prononciation et l'expression orale.

Objectifs de l'atelier

Évaluer leur niveau de français et les motiver à continuer à pratiquer le français, en utilisant la coopération entre camarades.

Objectifs pédagogiques

- Réutiliser les ressources étudiées tout au long de l'année scolaire dans un environnement différent.
- Être capable de comprendre des instructions en français et de répondre avec précision dans cette langue.
- Travailler en équipe et valoriser les compétences de chaque membre.



COMPÉTITIONS

OLYMPIADES “KOH LANTA”

Les Olympiades sur le thème de Koh Lanta (nom d'une célèbre émission de télévision sur la survie sur une île) sont une activité idéale à la fin de l'année scolaire pour mobiliser les connaissances en français, travailler en coopération et pratiquer l'expression orale. Les élèves s'affronteront par équipes dans des épreuves « physiques », de réflexion et d'expression orale, le tout en français !

Durée : environ 1h30

Plusieurs équipes devront s'affronter dans différentes disciplines et obtenir à chaque tour un élément nécessaire à leur survie (feu, eau, couteau, etc.). Les questions seront adaptées au niveau du groupe et porteront sur des thèmes tels que le vocabulaire, la conjugaison, la culture générale francophone, la prononciation et l'expression orale.

Objectifs de l'atelier

Évaluer son niveau de français et trouver la motivation pour continuer à pratiquer le français, en utilisant la coopération entre camarades.

Objectifs pédagogiques

- Réutiliser les ressources étudiées tout au long de l'année scolaire dans un environnement différent.
- Être capable de comprendre des instructions en français et de répondre avec précision dans cette langue.
- Travailler en équipe et valoriser les compétences de chaque membre.



COMPÉTITIONS

TOURNOI JEUX DE SOCIÉTÉ

Les jeux de société sont le meilleur moyen de passer un moment divertissant en s'affrontant les uns les autres ou, au contraire, en travaillant de manière collaborative. Le tournoi est organisé sous forme de différentes parties courtes entre plusieurs équipes.

Durée : environ 1h30.

Une dizaine de jeux en français seront proposés et répartis sur différentes tables de jeu. Plusieurs jeux de société en français sont mis à disposition, sous forme de tables de jeu avec un parcours équilibré établi par équipes.

Objectif de l'atelier

Découvrir et manipuler des jeux de société en français et interagir avec les autres participants... Et bien sûr, gagner !

Objectifs pédagogiques

- Comprendre des instructions écrites et les conseils du médiateur.
- Interagir en français à l'oral et à l'écrit.
- Mettre en pratique ses compétences en français.



TARIFS ET CONDITIONS

	Entre 10 et 25 participants	À partir de 25 participants
Ateliers découverte	120€/séance	180€ / séance
Escape Rooms	9€/ participant* *Il faut au moins 14 p. pour faire cette activité ou la combiner avec une autre.	8,5€ / participant
Compétitions	N/A (à partir de 25 participants)	8€/ participant

- **Avantages pour les membres FLECOVAL :**

Une réduction de 10 % sera appliquée sur le tarif total.



- **Réservations :** Demandes de disponibilité et devis :
info@formationenfrançais.com
ou +34 625 581 765

- **Jours d'activités :** jeudi et vendredi (en cas de volume important et suffisamment à l'avance, un autre jour peut être envisagé)
- **Zones :** dans vos établissements scolaires : zone métropolitaine de Valence, Liria, Requena, Alzira - *Des journées entières peuvent être envisagées plus loin.
- **Installation :** Nous aurons besoin d'être sur place environ une heure avant le début de l'activité et de voir les lieux à l'avance afin de les préparer. Salle polyvalente, bibliothèque ou cour pour les olympiades.

MERCI!

En cas de doutes, veuillez me contacter par mail ou téléphone (d'abord via whatsapp).

Anne-Sophie Crocquevieille



+34 625 581 765



www.formationenfrancais.com

info@formationenfrancais.com

[@formation_en_francais](#) (Instagram)



**Formation
& Français**