

**No. 20** Auteurs: Tamara Moor et Mireille Venturelli

### Pioche et coche ! Jeu de loto lexical thématique

#### Coup d'oeil

- Langues:** la démarche proposée s'adapte à n'importe quelle L2  
l'exemple concerne le français
- Niveau:** débutants avancés (ici se rapporte à la Scuola Media, classe de IIIème)
- Objectifs:**
- **de nature pédagogique:**
    - s'entraîner à travailler à partir de Mind Maps et contribuer ainsi à renforcer le processus de mémorisation du lexique (dans n'importe quel domaine).
    - découvrir le **plaisir d'inventer** et d'écrire son récit, sur la base d'un lexique travaillé, pour le lire par la suite aux camarades
    - travailler l'expression orale de la communication propre aux jeux (gagnant, perdant, gages, sanctions, etc)
  - **de nature linguistique:** étendre la connaissance d'un champ lexical, créer des ensembles sensés de mots et identifier leurs relations (mind maps) et favoriser la maîtrise du lexique (lors du travail de rédaction personnelle en utilisant les mots que chaque élève aura choisi pour l'activité) tout en exploitant des apprentissages grammaticaux (impératif: "*pioche!*", "*répète-le-lui!*", pronom "en": "*j'en ai une*", etc.)

#### Introduction

Il est bon de souligner l'**importance de l'utilité du rôle du ludisme** dans l'apprentissage d'une langue.

Par le jeu on répond au besoin (exprimé de manière très pragmatique dans la revue "Ressources" n° 3, février-mars 1996, numéro dédié à la "méthode globale: approche lexicale") de "distraire" la partie analytique (hémisphère gauche du cerveau) de l'apprenant pour permettre à la partie créative (hémisphère droit) d'agir, de déverrouiller les blocages et donc de faciliter l'apprentissage. On fera ensuite à nouveau appel au "cerveau gauche" (grâce à un travail de vérification, d'application ou, ici, de production écrite) pour rendre l'apprentissage plus rationnel (et conforme aux attentes et habitudes scolaires des élèves).

Cette activité (le loto) présuppose toutefois qu'une **structuration du lexique** ait été faite au préalable avec l'ensemble de la classe: avec l'élaboration d'une *mind*

*map* sur le sujet, et en dressant, ensuite, une liste structurée des mots (dans "l'ordre" des secteurs ou sous-ensembles ou dans "le désordre" selon le niveau de la classe). Ces éléments seront le point de départ du jeu.

**L'élève part de ce qu'il sait** (et de ce que savent les autres élèves).

La démarche proposée dans ce jeu diffère de la pratique "*Lecture-lexique*" (cf Babylonia 3/1994, Encart didactique n°12) où d'un texte lu, ou seulement parcouru, on reconnaît les mots connus, les mots-clés, les mots que l'on saisit et ceux qui échappent, pour cerner le sens du texte. Ici, l'élève part d'une liste de mots, établie dans un champ lexical particulier (ex. les professions, la maison, etc.) par lui-même et ses camarades au début de l'activité pour aboutir à une production de texte et de sens: la rédaction d'un récit créé de toutes pièces.

## Itinéraire proposé

1: *phase préparatoire (qui se déroule à une leçon précédant le jeu).* Sur le sujet décidé en classe travailler au tableau ou au rétro-projecteur (avec la classe qui propose) les grandes lignes du schéma conceptuel. Les élèves complètent, seuls ou en groupes, avec (ou non) l'aide de matériel-source, la mind map. Comme vérification de ce qui a été trouvé - retrouvé- chaque groupe lit ses mots ce qui permet de compléter et de dresser la liste "définitive" des mots qui seront utilisés dans le loto.

2: *phase d'entrée en jeu (orale et collective).* Avec l'ensemble de la classe dresser au tableau une liste des **expressions les plus courantes utilisées lors d'un jeu** (à retranscrire en français, bien entendu; les élèves pourront faire appel à leur langue maternelle). Exemples: *C'est à toi! C'est ton tour! Il triche! Attends... Répète! Veinard! Il m'en manque un... Quel pot! Quelle veine! Pas de chance! etc...* On précisera qu'ils devront les utiliser tout au long du déroulement de l'activité. Possibilité de négocier, à ce moment, quelle sanction utiliser en cas de transgression.

Distribuer à chaque élève la fiche de Loto avec 16 cases vides (en rangées de quatre).

Vous devrez également négocier qui gagne (par exemple, les trois premiers élèves à avoir complété une rangée horizontale, une verticale et une diagonale. Après quoi c'est toute la fiche complète) ainsi que des prix pour les gagnants (que les élèves auront apportés en classe, facultatif).

3: *Etape individuelle:* Présenter à l'aide du rétro-projecteur la Mind Map (ou la liste) et demander aux élèves de choisir 16 mots parmi ceux présentés et de les reporter dans les cases vides.

(Vous aurez préparé dans une boîte des petits billets reportant exactement chacun des mots de la liste).

Choisissez l'élève qui jouera le jeu du "contrôleur" (tout en participant au jeu).

4: *JEU.* Vous procédez comme lors d'une tombola. (C'est l'enseignant qui tient la boîte et se déplace dans la classe). A tour de rôle, chaque élève devra "**piocher**" dans la boîte un billet, le lire en français (le mimer, le traduire, l'identifier dans la mind map, en donner le féminin,... à vous de décider) et le remettre au "contrôleur". Les élèves qui auront ce mot sur leur fiche-loto devront "**cocher**" la case correspondante.

Chaque fois qu'un élève annonce une rangée com-

plète, il devra lire à haute voix les mots trouvés afin de permettre au contrôleur de vérifier si effectivement tous les mots ont été tirés.

(Le fait d'écouter les mots répétés plusieurs fois et leur identification écrite, "en jouant" et sans faire un "tri logique" ou une analyse, facilite donc cet apprentissage par le "cerveau droit").

5: *Transfert Rédaction individuelle.* Ce travail et ce jeu sur le lexique doivent être complétés et déboucher sur d'autres activités selon le niveau de la classe (ou de l'élève). Activités qui, elles, permettent et demandent de l'analyse, du raisonnement, et reportent aux paramètres scolaires.

Par exemple, sur la base des mots que chacun avait choisi pour le loto, il faudra qu'il rédige un texte logique (sic!) et articulé en les employant tous.

Cette dernière phase, de restitution du sens et de recontextualisation, mais avec, cette fois, l'élément créativité, est une sorte de joint (ou "d'appropriation") entre la première phase de recherche de mots dans un contexte sémantique (champ lexical) organisé et la seconde, de reconnaissance pure et simple des paroles (entendues - lues). Ici, l'apprenant construit son organisation des mots appris dans un projet de narration.




## Mind map sur la maison

### Liste des mots sur la maison

le garage	le papier hygiénique	l'arbre (m)
le jardin	la pâte dentifrice	le balcon
le mur	un peigne	le chemin
le portail	un rasoir mécanique	la cheminée
la porte	un rasoir électrique	la clôture
le toit	un miroir	la fenêtre
les volets (m)	un savon	l'escalier
le rez de chaussée	un sèche-cheveux	le grenier
la cave	une serviette-éponge	l'étage (m)
la chambre	du shampooing	le palier
la cuisine	les toilettes (f) / le WC (m)	le plafond
l'entrée (f)	un gant de toilette	la salle à manger
un coussin	un interrupteur	la salle de bains
une couverture	une lame de rasoir	le salon
un couvre-lit	un lavabo	le sol
une commode	une machine à laver	un placard
une descente de lit	un robinet	une armoire
un drap	une baignoire	un cintre
un réveil	le bain moussant	une lampe de chevet
des rideaux (m)	un bidet	un lit
une table de nuit	une brosse à cheveux	un matelas
une taie d'oreiller	une brosse à dents	un napperon
un tiroir	une penderie	un oreiller
un traversin	une douche	une armoire de toilette

## Exemple de production authentique (3ième classe du decondaire I, 6ième année de français)

### A la salle de bains...

Les mots que j'ai dû utiliser: *Mur, lavabo, coussin, bidet, garage, jardin, drap, W.C, lit, matelas, escalier, salon, shampooing, lame de rasoir, miroir.*

*J'étais entrain de me laver les pieds dans le lavabo quand le W.C a commencé à marcher vers moi. Alors j'ai pris le shampooing et je l'ai jeté contre lui mais il l'a mangé. Puis il s'est transformé dans un miroir et il a pris une lame de rasoir pour m'égorger mais à cet instant j'ai descendu les escalier et je me suis réfugié dans la chambre à coucher; la bas j'ai pris un matelas et je l'ai jeté par la fenêtre.*

*Puis j'ai pris un coussin et je me suis jeté moi même par la fenêtre en tombant sur le matelas.*

*Mais pendant la chute le monstre était entrain de manger un drap et il s'est jeté lui aussi par la fenêtre.*

*Alors, j'ai sauté le mur et je suis arrivé dans mon jardin: je suis passé devant le salon et je suis entré dans le garage et j'ai pris une grosse bougie de dynamite et des allumettes qui étaient tout près du lavabo.*

*Le monstre était là, devant le garage et alors j'ai allumé ma dynamite et je l'ai jeté au monstre. BOUM. Victoire, le monstre était la bas étendu par terre, mort.*

### Exemple de mind map sur les professions

