

Elisabeth Zurbriggen
Genève

Le jeu dans la démarche *Education et Ouverture aux Langues à l'Ecole*

In diesem Beitrag werden drei Beispiele von Spielen vorgestellt, die den didaktischen Ansatz der "Education et Ouverture aux Langues à l'Ecole" (EOLE) darstellen:

- Le Bingo des langues de ma classe *erlaubt eine gezielte Förderung der Sprachkenntnisse der SchülerInnen.*
- La course aux poissons *zeigt die Bedeutung der Kenntnisse in einer Sprache für das Verständnis eines Textes in einer anderen Sprache.*
- Le long voyage des mots *führt die SchülerInnen zur Entdeckung der Lehnwörter und macht bewusst, dass jede Sprache Wörter aus anderen Sprachen entlehnt.*

Die Lehrkräfte können diese drei Spiele leicht in francophonen Klassen und in Französisch-L2 Klassen einsetzen. Sie lassen sich aber auch ohne Probleme an andere Sprachkontexte anpassen.

Des fonctions sociales et cognitives

Dans le cadre des moyens d'enseignement EOLE (*Education et Ouverture aux Langues à l'Ecole*)¹, le jeu est utilisé à des fins *sociales* et/ou *cognitives*. Dans le premier cas, il permet entre autres de découvrir la pluralité linguistique des élèves de la classe, dans le second il peut entraîner par exemple la compréhension de quelques consignes dans différentes langues, le regroupement de mots d'une même famille linguistique, etc. et contribuer ainsi à la mise en place de capacités d'intercompréhension, d'analyse et de comparaison utiles pour tout apprentissage de langues. Plusieurs types de jeu ont ainsi été retenus et adaptés: *jeu de l'oie, jeu d'écoute, des familles, memory, yatzee, puzzle, bingo*, etc. Cependant, dans ce contexte, un puzzle par exemple n'est plus basé sur une image morcelée à reconstituer mais sur différents paragraphes d'un texte à regrouper et à ordonner. Les indices textuels permettant de classer les paragraphes peuvent être linguistiques (reconnaissance de certains mots dont les déterminants, signes propres à une langue, titres et sous-titres, etc.) ou non (illustrations, mise en page, etc.). Quant au memory, il ne sera pas composé de deux images identiques à associer mais par exemple d'un mot singulier dans une langue particulière à mettre en relation avec son pluriel. Ce jeu ne sera réalisé qu'après une recherche sur les marques du pluriel dans les différentes langues concernées.

D'un point de vue didactique, la place du jeu dans les approches EOLE varie en fonction des activités. Le jeu peut introduire un thème ou vérifier les

acquis des élèves lors d'une activité de synthèse. Dans certains cas il peut même constituer le point central de l'activité. A titre d'exemple, voici brièvement décrits trois jeux de statuts différents.

Le Bingo des langues de ma classe

Ce jeu² représente une manière originale, en début d'année, de créer le contact entre les élèves. Il permet de prendre conscience de la diversité linguistique de la classe et de mettre en valeur les connaissances langagières de chacun.

Pour y jouer, il suffit de préparer une grille comportant des questions selon l'exemple ci-dessous, ainsi qu'un grand panneau reprenant ces mêmes questions pour le travail de mise en commun. Chaque élève reçoit ensuite une copie de la grille et passe d'un camarade à l'autre en posant une question. Lorsque l'élève interrogé peut répondre affirmativement à une demande, il signe la feuille de son interlocuteur dans la case correspondante. Les élèves ne peuvent pas signer plus d'une fois la feuille d'un camarade. Lorsqu'un joueur a obtenu une signature dans chaque case, il le signale à son enseignant qui arrête le jeu et réunit l'ensemble de la classe pour un moment d'échanges et de discussion. L'enseignant affiche alors les différentes cases du Bingo agrandies sur un panneau (ou au tableau noir) et inscrit sous chaque question quelques éléments de réponse (*Bonjour* dans quelques langues, des exemples de langues qui s'écrivent de droite à gauche, etc.) ainsi que le prénom des élèves qui ont répondu - ou qui auraient pu répondre - affirmativement. On

Le Bingo des langues de ma classe

Sais-tu dire "bonjour" dans 3 langues différentes?	Sais-tu compter jusqu'à 5 dans une autre langue?	Aimes-tu écouter des chansons dans différentes langues?
Connais-tu au moins deux copains qui parlent une autre langue que le français?	Connais-tu le nom d'une langue qui se lit et s'écrit de droite à gauche?	Regardes-tu parfois la TV dans une autre langue que le français?
Voudrais-tu apprendre une autre langue?	As-tu déjà vu un texte écrit en chinois?	Parles-tu une autre langue que le français?

obtient alors un véritable "portrait linguistique" de la classe.

Cette mise en commun des réponses permet de donner un sens au jeu et encourage généralement les élèves à parler plus largement de leurs expériences et connaissances linguistiques, de leurs représentations sur les langues, de leur désir d'apprendre ou non d'autres langues. Ce jeu, qui suscite questionnement et curiosité, a donc d'abord une finalité de socialisation. Il représente un bon tremplin vers d'autres activités de découverte de la diversité des langues du monde et de la classe.

La course des poissons

Ce jeu³ permet d'organiser facilement et rapidement une *course de poissons*. Pour y parvenir, les élèves sont confrontés à des explications rédigées dans une autre langue que la langue de l'école (en portugais dans notre exemple) et doivent utiliser tous les indices à disposition: illustrations, mise en page, titre, liste de matériel, numérotation correspondant à des actions à mener étape par étape... Dès que les élèves découvrent qu'il s'agit d'un texte injonctif ou prescriptif, la connaissance qu'ils ont de ce genre tex-

tuel va les aider à en comprendre très rapidement la signification. Ils pourront ainsi facilement organiser une course de poissons et souffler avec force pour les faire avancer.

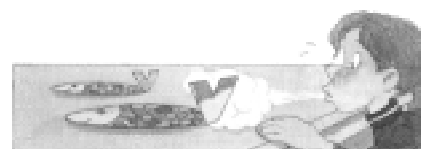
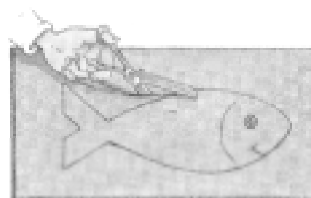
Le jeu terminé, l'enseignant peut demander aux élèves de traduire par écrit le texte dans la langue de l'école (français, italien, romanche ou allemand⁴...) en s'appuyant sur ce qu'ils savent de la structure des textes injonctifs. La mise en page, "la marche à suivre" (avec, par exemple, un traitement régulier des verbes: infinitif, impératif, verbes conjugués à la même personne) doivent être respectées. Il s'agit donc ainsi, par le détour d'un texte dans une autre langue, de revoir

A corrida dos peixes

Material: uma folha de papel
uns lápis de cor
uma tesoura

Preparação:

1. Desenha um peixe.
Recorta o peixe com uma tesoura.
2. Pinta o peixe com uns lápis de cor.
3. Levanta o rabo do peixe.
4. Organiza com os teus amigos uma corrida de peixes.
Põe os peixes na mesa.
Sopra com força.



toute la structure et les caractéristiques du texte injonctif.

En réalisant une telle activité, il est important de relever avec les élèves qu'ils ont été capables de comprendre, en utilisant différents types d'indices, un texte dans une langue étrangère. Les élèves doivent être – ou devenir – conscients de leurs aptitudes. Cette entrée positive “dans une langue étrangère” peut les encourager à l'apprentissage d'une nouvelle langue. En outre, la nécessité de porter leur attention sur des indices de divers types (textuels, paratextuels, non verbaux) peut également aider les élèves en difficulté de lecture: face à un texte rédigé dans une autre langue que celle habituellement utilisée à l'école, ils se sentent souvent particulièrement impliqués car ils partent au même niveau – de non compréhension – que tous leurs camarades! Et les élèves bilingues voient leur bilinguisme valorisé car une autre langue que celle de l'école devient aussi objet d'enseignement.

Ce jeu a donc à la fois une fonction cognitive (recherche d'indices, stratégies de lecture, de compréhension...) et une fonction sociale (valorisation des langues présentes dans la classe...).

Le long voyage des mots

Ce jeu⁵, basé sur les emprunts linguistiques, est à faire réaliser par les élèves. Au fur et à mesure de son élaboration, les élèves vont découvrir l'origine de mots couramment utilisés en français. Ils apprendront également à rechercher dans des dictionnaires l'étymologie de certains mots, à trier des informations et à rédiger des questions.

Pour débiter l'activité, l'enseignant pose quelques devinettes utilisant des emprunts linguistiques, par exemple:

- Je suis un animal rampant. Mon nom est d'origine portugaise. Suis-je le cobra ou le piranha?
- Lequel de ces mots n'est pas un emprunt à l'anglais: sandwich, ca-

cao, parking?

- J'ai emprunté mon nom et mon art aux Japonais. On me pratique en sport olympique. Qui suis-je?

Les élèves devraient constater que toutes ces devinettes font référence à des emprunts linguistiques. En s'appuyant entre autres sur l'encart didactique de Babylonia (2/1999, largement consacré aux emprunts), l'enseignant peut aider les élèves à définir la notion d'*emprunt linguistique* et à comprendre pourquoi on emprunte parfois des mots à d'autres langues.

Trois cartes de jeu sont ensuite reproduites au tableau:

En allemand et dans des langues scandinaves, *Berg* veut dire *montagne*. A ton avis que signifie *iceberg*?

Montagne de glace

J'ai traversé l'Océan Atlantique pour arriver dans la langue française. Suis-je le mot *paella* ou le mot *poncho*?

Poncho

Quel est le pays d'origine du mot kimono: Japon ou Maroc?

Japon

A nouveau les élèves vont constater que ces devinettes concernent des emprunts linguistiques. Elles sont composées d'une question comportant l'origine du mot et d'une réponse. A leur tour, en y précisant à chaque fois l'origine des mots évoqués, les élèves vont alors rédiger des devinettes semblables qui serviront de cartes



On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation.

(Platon)

de jeu. Ils ne pourront par exemple pas se contenter d'écrire: *Je suis un mammifère qui crache. Qui suis-je?* Mais ils devront préciser: *Je suis un mammifère qui crache. Mon nom est d'origine sud-américaine. Qui suis-je?* Pour distinguer plus facilement la question de la réponse, des couleurs différentes peuvent être utilisées. Chaque devinette devra être rédigée sur une carte différente.

Afin de faciliter les recherches et de délimiter le corpus de chaque groupe d'élèves, des listes d'emprunts peuvent être partagées et distribuées aux différents groupes (cf. listes à la p. 46) ainsi que des dictionnaires qui indiquent l'origine des mots. Une fois les cartes rédigées, les enseignants s'assurent de leur lisibilité et de leur pertinence.

Le jeu peut alors commencer selon les règles indiquées ci-dessous. (Si toute la classe joue en même temps, prévoir un jeu de cartes photocopiées par groupe d'élèves).

But du jeu: obtenir le plus grand nombre de cartes

Nombre de joueurs: 2 à 6

Déroulement: Mélanger les cartes puis les poser à l'envers.

A tour de rôle, chaque joueur tire une carte et lit la question à son camarade situé à sa droite.

Le joueur répond correctement: il reçoit la carte.

Le joueur ne répond pas correctement: le lecteur donne la réponse et repose la carte sous le paquet.

Quand tous les élèves ont joué, une synthèse collective devrait être réali-

Le long voyage des mots

Animaux

alligator, cacatoès, caribou, chacal, chimpanzé, cobaye, cobra, crabe, fennec, girafe, goéland, gorille, guépard, homard, iguane, jaguar, kangourou, koala, lama, macaque, mouette, orang-outang, ouistiti, panda, piranha, toucan, wapiti, yack, zèbre, zébu, ...

Géographie

alidé, banquise, blizzard, canyon, dune, fjord, garrigue, geyser, golfe, iceberg, jungle, lagune, marigot, ouragan, pampa, savane, sierra, steppe, toundra, typhon, ...

Loisirs

aïkido, badminton, basket-ball, calèche, canoë, catamaran, dan, fart, football, footing, gymkhana, hockey, jiu-jitsu, jogging, jonque, judo, karaté, kayak, kung-fu, pagaie, paquebot, pirogue, roller, rugby, sampan, skate-board, ski, slalom, sprint, surf, tennis, toboggan, troïka, water-polo, yacht, youyou, ...

Musique

balafon, balalaïka, banjo, blues, bouzouki, concert, fan, gong, hit-parade, jazz, maracas, piano, polka, reggae, rock and roll, samba, show, slow, solfège, sonnette, star, tam-tam, tango, twist, violon, violoncelle, ...

Nourriture

abricot, ananas, artichaut, avocat, banane, beefsteak, bière, cacahuète, cacao, café, caramel, chewing-gum, chips, chocolat, choucroute, couscous, curry, épinard, fast-food, gaufre, hot-dog, ice-cream, kaki, ketchup, litchi, maïs, nouille, orange, paella, pamplemousse, paprika, pizza, ramequin, sandwich, steak, tabac, thé, toast, tofu, tomate, yoghourt, ...

Vêtements

anorak, basket, bermuda, bikini, châle, cravate, jeans, képi, kimono, mocassin, pagne, poncho, pull, pyjama, sari, savate, short, snow-boot, sombrero, tee-shirt, turban, ...

sée afin de mettre en évidence toutes les notions acquises pendant la création et le déroulement du jeu. Les activités sur les emprunts linguistiques permettent un regard sur sa propre langue et sur les langues en général.

Elles contribuent à structurer le lexique et, parfois, à expliquer certaines “bizzareries” formelles dont ils sont responsables (*anorak, fjord, wapiti*, etc.), développent la curiosité des élèves et valorisent la diversité des langues de la classe, en particulier celles



Una capra e un leone giocano a “Senet”, Egitto, 1200 a.C.

dont sont issus certains des mots empruntés.

Le jeu au service d'un développement langagier global

Le jeu, dans EOLE, est d'abord un moyen de motiver et stimuler les élèves. Par les échanges qu'il suscite, il participe de la mise en place d'une didactique socio-constructiviste: les élèves apprennent grâce aux interactions qu'ils développent d'une part avec leurs camarades et l'enseignant et d'autre part avec les objets langagiers. Mais le jeu n'est pas seulement un moyen: ainsi que nous l'avons vu, il remplit des fonctions – sociales et cognitives – qui sont fondamentales pour un développement langagier global des élèves, en situant les langues à la fois dans leurs dimensions communicatives, culturelles, identitaires.

Notes

¹ Perregaux et al. (2003): *EOLE. Education et Ouverture aux Langues à l'Ecole*, Neuchâtel, SG/CIIP.

² Cf. Perregaux et al., *op. cit.*, vol. 2, p. 169.

³ Zurbriggen, E. (2002): *Arc-en-ciel, Malette interculturelle*, Genève, BISCO-DEP.

⁴ Avec un texte en portugais, l'activité est bien évidemment difficile pour des élèves germanophones puisqu'elle joue largement avec les stratégies d'intercompréhension entre langues voisines (de la même “famille” linguistique).

⁵ Zurbriggen, E. (1999): *Le long voyage des mots*, Socrates/Lingua 42137, IRDP-Neuchâtel. Ce jeu a été repris dans *Envol, Modul Echange*, ILZ 2003.

Elisabeth Zurbriggen

est enseignante primaire, formatrice au Service de Pédagogie Générale du Canton de Genève, secteur Interculturalisme et élèves allophones. A rédigé plusieurs dossiers et activités pédagogiques, a participé au projet Socrates Lingua, co-auteur de *Education et Ouverture aux Langues à l'Ecole* (CIIP).