

Après une brève description des apports des activités ludiques pour l'enseignant et pour l'élève, cet article propose différentes idées clé en main pour motiver les élèves, dynamiser les échanges, favoriser la concentration et la mémorisation, automatiser les productions langagières et la communication, et donc stimuler tout apprentissage d'une langue dans le plaisir.

● Olivier Bucher & Philippe Gay | HEP Valais



Professeur d'allemand, de français, et de sport au secondaire I, Olivier Bucher est titulaire d'une licence en Sciences de l'Education et d'un CAS en didactique de l'Université de Genève. Il travaille également à la HEP-Valais comme didacticien depuis 2009.



Docteur en psychologie, Philippe Gay travaille actuellement comme enseignant et chercheur, notamment à l'ECCG-EPP de Sion et à la HEP-Valais. Il a également différentes expériences professionnelles en tant que neuropsychologue et psychologue clinicien dans des hôpitaux.

Du ludique, une idée vieillotte?

L'usage du jeu à visée pédagogique semble aussi vieux que l'humanité. Les historiens ont en effet découvert de nombreuses traces des tribus et sociétés primitives jouant et mimant des faits vécus ou potentiels, de manière à garder dans la mémoire collective ces événements importants. La préexistence de l'oral sur l'écrit, autant dans le développement phylogénétique que dans le développement ontogénétique, ainsi que le besoin irrépensible de jouer durant l'enfance, témoignent de la place ancestrale du jeu dans l'humanité.

Il faut néanmoins attendre la Renaissance (et jusqu'au XX^{ème} siècle) pour que le jeu entre dans la vie des enfants de manière institutionnalisée. Le jeu n'étant plus strictement limité à une activité physique, les pédagogues vont alors tenter d'exploiter, à des fins de développement cognitif, les stimulants auxquels l'enfant obéit pendant un jeu (voir p.ex., Chamberland & Provost, 1996). La mise en place de cadres et de dispositifs favorisant l'émulation va progressivement faire partie intégrante de la pédagogie

et s'inscrira dans un courant humaniste représenté par bon nombre de penseurs et/ou pédagogues. Rousseau, Pestalozzi, Cousinet, Freinet, Montessori ou Dewey participeront, par exemple, à mettre en exergue l'importance de l'expérience concrète (symbolisée souvent par le jeu) comme support de l'expérience abstraite dans un climat d'apprentissage sain et divertissant. Les activités ludiques permettront ainsi aux élèves de se confronter aux objets d'apprentissage.

Le jeu pour enseigner est donc une vieille idée mais qui dépasse la vision que nous en avons encore de nos jours d'une activité libre et essentiellement enfantine. Apprendre passe par le jeu dès le plus jeune âge et Aristote pensait que dans tout jeu, il y a une imitation des activités sérieuses. Ainsi, dans le cas qui nous intéresse ici, à savoir le contexte scolaire, et les classes de langues plus particulièrement, la possibilité d'entrevoir l'enseignement et l'apprentissage au travers de démarches ludiques semble tout à fait pertinente.

Dans le cas de l'enseignement des langues et avec l'émergence récente de l'approche

actionnelle (CERCL du Conseil de l'Europe, 2001), le jeu revêt une importance capitale pour mieux apprendre en ce qu'il permet notamment de

- > favoriser la motivation;
- > toucher tous les élèves en les incitant à jouer entre eux et/ou à analyser la langue-cible;
- > mettre les élèves en activité et leur permettre de tester, imiter, réactiver des connaissances;
- > aider à la concentration et à la mémorisation;
- > instaurer des rituels linguistiques structurant les cours.

Même très partielle, une revue de littérature sur les effets positifs des activités ludiques dépasserait largement le présent objectif de présenter simplement quelques pistes pratiques pour tout enseignant. Nous discuterons donc uniquement quelques idées générales qui sous-tendent la pertinence de tels dispositifs en classe de langue (pour une liste de différentes ressources, voir p.ex., http://www.ciep.fr/sites/default/files/migration/biblio-flash/docs/biblio-flash-langues-le-jeu-en-classe-de-langue_0.pdf). Ci-dessous, nous présentons quelques jeux simples, ne nécessitant pas ou très peu de matériel, ne demandant pas de connexion internet, et ne résultant que de l'imagination et de la volonté de l'enseignant. Nous ne nous focaliserons pas sur les différents types de jeu pédagogiques répertoriés dans la littérature (p.ex., jeux à tablier, jeux de rôles, jeux à sentier, jeux de cartes) mais sur des consignes simples et claires ainsi qu'un environnement bien choisi permettant à l'élève de mieux appréhender la matière langagière. Il sera ici question d'une dizaine de jeux, expliqués et directement applicables et modifiables en classe de langue.

Chacune de ces activités pourra constituer soit une simple activité visant quelques objectifs d'apprentissage isolés (et de taxonomies variables), soit une tâche plus complexe mobilisant simultanément diverses connaissances et compétences (linguistiques et communicatives). Aujourd'hui, l'acception du jeu pédagogique se veut large et englobe aussi bien les apports venus des outils informa-

tiques (que nous ne développerons pas ici) que ceux résultant de l'imagination de chacun. C'est essentiellement ce dernier aspect que nous tenterons de mettre en lumière dans cet article en gardant les principes qu'un dispositif ludique doit aussi permettre d'apprendre de manière plus performante (voir p.ex., Schwartzman, 1997), répondre aux objectifs d'apprentissage visés, et amener l'élève à s'engager davantage dans l'interaction avec autrui et dans l'activité (voir p.ex., Huerre, 2008).


Des activités ludiques simples et efficaces...

...pour favoriser la motivation et l'action

Instaurer des dispositifs ludiques amène à une efficace rupture de la dynamique de la classe (Guillaume & Manil, 2016). L'ambiance agréable avec les élèves (relations enseignant-élèves) et entre pairs (relations élèves-élèves) suscitée par les activités proposées ci-dessous conduit chaque élève à se mettre en situation de communication incitée, en gommant la plupart des complexes langagiers (« j'ose car c'est un jeu »). Ce climat permet également à l'ensemble de la classe d'être valorisé car ses membres vont aimer se rencontrer et interagir en langue-cible, même si l'usage de structures correctes ou de mots choisis s'avère perfectible et partiellement maîtrisé. La classe devient alors un lieu d'échanges informels et les jeux vont agir aussi bien au niveau cognitif, qu'aux niveaux affectif et psychomoteur, ce qui conduira l'élève à fixer de manière plus efficaces ses apprentissages (voir p.ex., Garris, Ahlers, & Driskell, 2002).

Sans oublier que la liberté issue de ces activités ludiques constitue une excellente source de motivation puisque l'élève ne se voit pas systématiquement amené à reproduire un élément prédéterminé comme c'est le cas dans une fiche de drill plus classique (Pendanx, 1998).

Laissons-nous tenter par des moments dédiés au ludique et n'oublions pas qu'en accordant de la valeur à ces démarches ludiques (et en valorisant en premier lieu le fait que des élèves jouent avant le fait qu'ils réussissent), nous favoriserons à



En conclusion: jouer c'est travailler un apprentissage orienté vers le sens et au service de la communication.

coup sûr les représentations positives qu'ils se font de la langue cible et de sa pratique (Mager, 2014).

... pour mieux se concentrer et mieux mémoriser

Des petits jeux simples permettent, en plus de motiver les élèves, d'instaurer des rituels linguistiques structurant les cours et favorisant l'émergence de *chunks* (syntagmes) en contexte: par exemple lors d'un petit jeu à l'oral, lorsque l'élève va pouvoir poser, de manière répétitive, des questions en utilisant des mots interrogatifs ou des tournures caractéristiques. Ces jeux rendent en outre possible la fixation d'un plus grand nombre de structures de phrases, en inscrivant les élèves dans une perspective communicative et en leur permettant ainsi de travailler en interaction et en coaction.

Par conséquent, les activités ludiques constituent un support intéressant pour mobiliser les connaissances de manière répétée et contextualisée dans une dimension communicative qui va favoriser la fixation des apprentissages. En d'autres termes, lorsqu'un mot est abordé grâce au dispositif ludique, dans des contextes différents, selon diverses procédures et à des fins multiples, ce mot va pouvoir impliquer l'élève physiquement et émotionnellement. C'est dès ce moment que l'élève va pouvoir mémoriser efficacement et plus durablement le nouveau mot (voir p.ex., Lieury, 2012).

L'importance du débriefing après ces activités ludiques

Jouer c'est bien, en discuter après c'est encore mieux! Après de telles activités, il s'agit évidemment d'amener les élèves à se demander ce qu'ils ont appris. Bien accompagnés par l'enseignant, ces dispositifs peuvent ainsi amener les élèves à réfléchir aux ressources mobilisables pour gagner en efficacité ou pour favoriser l'émergence de systèmes personnels d'organisation de l'information (p.ex., schéma notionnel ou agencement personnel de mots d'un lexique créé à la suite d'une activité ludique). Ces moments de discussion sont essentiels en ce qu'ils mettent en relation des éléments importants d'un cours; ils constituent un facteur déterminant dans l'efficacité

de l'apprentissage car l'élève va pouvoir solliciter sa mémoire de manière plus efficace (Mager, 2014).

Grâce aux dispositifs ludiques, l'élève va également développer des réflexes, notamment en production orale, en partant de structures déjà assimilées et connues. L'enseignant va également pouvoir guider la réflexion de ses élèves (en fin de séquence ludique). Il s'agira par exemple de les inciter à réfléchir sur ce qu'ils pourraient dire ou demander à un natif, dans le pays et pour une situation donnée. Les élèves vont ainsi travailler leurs compétences métacognitives grâce aux réflexions proposées à la suite des activités ludiques.

En conclusion: jouer c'est travailler un apprentissage orienté vers le sens et au service de la communication.

L'enseignant de langues modernes s'inspirant des guidelines du CECRL (2001) va insister auprès de ses élèves sur l'importance du sens, des aspects sociaux, communicatifs et émotionnels qui s'ajoutent à la maîtrise linguistique. Ces éléments propres à l'approche actionnelle laissent la part belle aux dispositifs incitant les élèves à s'exprimer en langue cible dans le cadre d'un scénario de vie. Les dispositifs ludiques permettront alors à l'élève d'être à la fois acteur social et locuteur. Le fait de proposer des situations ludiques en classe dans le cadre du travail du vocabulaire par exemple va renforcer chez l'élève la motivation à mobiliser et utiliser correctement ces nouveaux mots. L'élève va progressivement être capable d'anticiper l'usage de ces échantillons d'unités adéquates, renforçant sa mémoire de vocabulaire et de syntagmes. Enfin, en jeu et en interaction, c'est également la compétence pragmatique et interactionnelle (se faire comprendre, obtenir ce que l'on demande) qui est travaillée. Nous espérons ainsi que les enseignants de langue trouveront, dans l'une ou l'autre des activités ludiques proposées, des idées pour motiver les élèves, dynamiser les échanges, favoriser la concentration et la mémorisation, automatiser les productions langagières et la communication, et donc stimuler tout apprentissage d'une langue dans le plaisir.

Amusez-vous bien car le jeu c'est du sérieux!

Références

Conseil de l'Europe (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*. Paris: Didier.

Chamberland, G. & Provost, G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Québec: Presses Universitaires du Québec.

Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.

Guillaume, L. & Manil, J.-F. (2016). 7 *facilitateurs à l'apprentissage: Vivre du bonheur pédagogique*. Lyon: Chronique Sociale.

Huerre, P. (2007). *Place au jeu*. Paris: Nathan

Lieury, A. (2012). *Mémoire et réussite scolaire*. Paris: Dunod.

Mager, R.F. (2014). *Pour éveiller le désir d'apprendre*. Paris: Dunod.

Pendax, M. (1998). *Les activités d'apprentissages en classe de langue*. Paris: Hachette.

Schwartzman, R. (1997). Gaming serves as a model for improving learning. *Education*, 118(1), 9-18.

Quelques jeux proposés sont en partie inspirés des ressources suivantes, non-citées dans le texte:

Arreger, K. (1997). *Die Frage im Lehrgespräch*. Araau : Verlag Sauerländer.

Bagnoli, P., Dotti, E., Praderi, R. & Ruel, V. (2007). La perspective actionnelle: Didactique et pédagogie par l'action en Interlangue. *Terçer Foros de Lenguas*, 1/16. Consulté le 8 février 2018 sur <http://www.doscubos.com/clientes/3fla/ponencias/002.pdf>

Delay, D. (2007). *Didactique de l'allemand. Créativité et motivation*. Mont-sur-Lausanne: Loisirs et pédagogie.

Gus&Co (2018). *12 jeux à utiliser en classe pour développer son apprentissage des langues étrangères*. Consulté le 8 février 2018 sur <https://gusandco.net/2011/12/16/12-jeux-a-utiliser-en-classe-pour-developper-son-apprentissage-des-langues/>

Héraud, J.-L. & Prouchet, M. (1999). *Penser pour apprendre; regard critique sur l'éducation cognitive à l'école*. Paris: Hatier.

LeWebPédagogique (2018). *Le jeu en classe de langue: Pour une exploitation raisonnée (et motivante!) des activités ludiques en classe de langue étrangère, seconde ou maternelle*. Consulté le 8 février 2018 sur <http://lewebpedagogique.com/jeulangue/liens-suggeres/>

Martinez, P. (1996). *La didactique des langues étrangères*. Paris: Puf.

Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue: Techniques et pratiques de classe*. Paris: CLE international.

Steiner, G. (1988). *Vokabeln lernen!* Bern: Huber Verlag.

Wolf, J.-L. (2001). *Méthodes de travail et stratégies d'apprentissage, du secondaire à l'université, recherche – théorie – application*. Bruxelles: De Boeck.

Petit lexique et guide de lecture

OG = objectifs généraux

OS = objectifs spécifiques

FST = forme sociale de travail

Conseil: Lire en parallèle les colonnes «consignes» et «organisation/déroulement» de manière à comprendre clairement le déroulement du dispositif ludique.

Le cercle d'histoire

Thème	Expression orale libre et créativité		
OG	Entraîner la mémoire Valoriser la communication en langue-cible sans se bloquer		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > l'élève nomme par oral et en langue-cible, une activité se référant à l'image tirée > l'élève reformule la phrase entendue auparavant en langue-cible > l'élève relie son idée, oralement et en langue-cible, au début de l'histoire > l'élève crée, par oral et en langue-cible, une histoire 		
Durée	30 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	Constituez des groupes de 4. Chaque groupe va devoir construire une histoire, par oral. Le 1 ^{er} élève tire une carte au hasard, observe l'image, et invente une phrase en lien avec l'image. L'élève suivant tire au hasard une seconde carte, reprend l'idée de son camarade et y ajoute une phrase qui correspond à la nouvelle carte tirée.	4	Les élèves sont regroupés en îlots Le professeur distribue un même nombre de carte aux différents groupes Le groupe qui arrive à présenter aux autres élèves l'histoire la plus originale et/ou longue a gagné!

L'escalier

Thème	Activité ludique de vocabulaire		
OG	Exercer les mots de vocabulaire appris, en rappel libre et indicé		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève va réciter les mots de vocabulaires connus, par écrit et en langue-cible > L'élève va relier les mots appris les uns aux autres, par écrit et en langue-cible 		
Durée	10 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	Individuellement, en 5 minutes, cherche à faire l'escalier (= la suite de mots) correct le plus long possible. Pour cela, fais en sorte que pour chaque mot écrit, l'avant-dernière lettre du mot corresponde à la première du mot suivant. Tu peux ajouter les articles corrects et/ou la signification en français à côté.	1	Les élèves vont tenter d'établir la suite la plus longue (et correcte) possible de mots/groupes de mots appris préalablement. L'enseignant donne une règle de son choix, l'avant-dernière lettre du mot pouvant être la 1 ^{ère} lettre du mot suivant, par exemple: der Hun d (= le chien) der N achte i l (=le désavantage) i nformier en (informer)

A chaque solution son problème

Thème	Devinette – vocabulaire en situation et structuration en contexte		
OG	Exprimer par oral des idées: passer d'une expression dirigée à un certain degré de prise de parole personnelle		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève compare des mots précédemment acquis et recherche ceux qui pourraient lui servir à connaître la solution > L'élève comprend des éléments langagiers oraux en langue-cible > L'élève formule par oral et en langue cible des questions > L'élève déduit infère les problèmes survenus, au vue des éléments communiqués et compris en langue-cible 		
Durée	20 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Constituez des groupes de 4 !</p> <p>A tour de rôle, 1 élève par groupe va tirer au sort un billet sur lequel est inscrite en langue-cible une solution, par exemple: «wir nehmen den Bus!»</p> <p>De l'autre côté de la carte figure le problème, par exemple: «Unser Auto ist kaputt!», mais le reste de son groupe ignore le problème et doit le deviner.</p> <p>L'élève lit à haute voix la solution devant les autres élèves.</p> <p>Les autres élèves peuvent interroger l'élève qui a la carte pour pouvoir deviner le problème rencontré.</p> <p>Chaque membre d'un groupe tire une carte à tour de rôle et la fait deviner à ses camarades de groupe.</p>	4	Si un groupe d'élèves ne trouve pas la solution, il peut prendre conseil auprès de tous les autres élèves de la classe. Le but est de remonter à la cause du problème, grâce à la solution.

Le speed-dating «adapté»

Thème	Interactions incitées		
OG	<p>Mémoriser efficacement des mots, des syntagmes et/ou des phrases complexes en langue-cible</p> <p>Ne pas perdre confiance en soi, et ce, par la systématisation de prises de paroles</p> <p>Favoriser l'usage de tournures de phrases types dans le discours oral</p>		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève entre en communication, par oral et en langue-cible avec un pair > L'élève mobilise par oral, en interaction, diverses stratégies de communication en langue-cible (str. de formulation- de sollicitation- d'éludage) > L'élève classifera les éléments langagiers compris > L'élève évaluera l'ensemble des éléments compris lors des diverses interactions et se positionnera personnellement 		
Durée	30 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Vous allez devoir parler de vous durant 2 minutes, en langue-cible, en abordant les sujets que je vous ai inscrits au tableau.</p> <p>Après le signal sonore, vous prendrez congé de la personne avec qui vous parlez, puis changerez de camarade.</p>	2	Les thématiques de discussion imposées sont soigneusement écrites au préalable au tableau, en langue-cible: métiers / hobbies/ famille/ caractère / école/ préférences musicales/mode ...

L'étoile du passé

Thème	Devinette – structuration en contexte		
OG	Systématiser la formulation de questions au temps du passé en langue-cible		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève formule des questions, par oral et en langue-cible, à des temps du passé > L'élève va inférer des éléments potentiels de l'étoile (donc des références à des mots connus), en fonction de la personne qui est devant lui 		
Durée	20 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Je vous ai inscrit 5 dates (ou mots/images...) aux 5 pointes de l'étoile. Il s'agit de moments (ou autres) importants dans ma vie.</p> <p>Vous pouvez, individuellement, me questionner en langue-cible pour deviner à quoi elles font références.</p> <p>Lorsque quelqu'un découvrira la 5ème pointe, il pourra venir dessiner son étoile et la faire deviner aux autres.</p>	1	<p>L'enseignant est devant la classe et va faire deviner son étoile.</p> <p>Les élèves doivent lever la main et poser des questions à l'enseignant pour découvrir ce qui se cache derrière les 5 moments importants pour l'enseignant.</p> <p>Celui qui trouve la dernière pointe remplace.</p>

La course au oui-non

Thème	Activité ludique de vocabulaire / structuration / compréhension orale		
OG	Réactiver de manière ludique un vocabulaire connu et/ou des structures morpho-syntaxiques vues en cours		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève reconnaît les mots de vocabulaire en contexte, énoncés par oral et en langue-cible par le professeur > L'élève détermine la correction (ou non) de ce qu'il comprend par oral et en langue-cible > L'élève collabore avec son équipe pour décider et justifier sa réponse 		
Durée	20 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Mettez-vous debout, en deux lignes, l'un en face de l'autre.</p> <p>Chaque ligne correspond à une équipe et chaque duo face à face porte un numéro. Il y a deux chaises installées aux extrémités de la classe, sur lesquelles j'ai scotché un OUI et un NON.</p> <p>Lorsque je vais vous énoncer une question ou une affirmation en langue-cible, je vais vous laisser un instant de réflexion, puis je vais dire à haute voix un numéro (par ex. «duo n°3»).</p> <p>A ce moment, les élèves qui auront entendu leur numéro se précipiteront sur LA chaise qu'ils croient être la bonne (réponse à la question «oui» ou «non»).</p> <p>Le 1^{er} arrivé sur la chaise est prioritaire, ensuite vous devrez justifier vos réponses en langue-cible.</p>	2	<p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (équipe A)</p> <p>OUI NON</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (équipe B)</p> <p>Exemple de question posée en langue-cible: «Est-il correct qu'Usain Bolt court plus vite qu'une tortue?»</p> <p>Le point est attribué à l'équipe qui trouve la bonne réponse et justifie correctement le choix.</p>

Le tribunal

Thème	Jeu de rôle – activité ludique d'expression et de structuration en contexte		
OG	Intérioriser des structures syntaxiques et les mobiliser oralement dans le cadre d'un jeu de rôles Avoir du plaisir à s'exprimer oralement en langue-cible		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève «juré» formule des questions, par oral et en langue-cible, en variant les structures utilisées > L'élève mobilise les mots de vocabulaire connus > L'élève «suspect» justifie ses opinions et ses actes, par oral et en langue-cible, et tente de convaincre l'auditoire > L'élève comprend l'essentiel du message énoncé par oral et en langue-cible par ses camarades > L'élève réordonne par écrit les points importants énoncés par les suspects 		
Durée	45 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Nous allons jouer au tribunal.</p> <p>Je vous annonce qu'un vol a eu lieu dans l'école et que 5 élèves sont soupçonnés.</p> <p>Des suspects ont été arrêtés, sont pour l'instant hors de la classe, mais ils ont chacun un alibi solide que je vais vous communiquer maintenant...</p> <p>Ils vont venir se confronter à vos questions car vous êtes les jurés.</p> <p>Vous devrez vous prononcer, finalement, sur la culpabilité avérée d'un des 5 suspects.</p>	1	<p>La mise en situation est importante. Durant quelques minutes de préparation pour les suspects et pour les jurés (membres du jury), l'enseignant inscrit au tableau les alibis de chaque suspect, par exemple:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève X se trouvait chez le dentiste hier de 09h00 à 10h30 • Toute la classe de l'élève Y était en sortie sportive le matin • L'élève Z avait un examen à rattraper hier après-midi et se trouvait en salle 24 de 14h00 à 15h00 ... <p>Les jurés inventent des questions à poser aux suspects (10, 15, 20...) pour tenter de les piéger sur ce qu'ils ont fait. Ils ont le droit de communiquer entre eux.</p> <p>Les accusés entrent 1 à 1. Finalement, il y a concertation, en langue-cible, du jury, et le juge (= un élève ou le professeur?) émet son jugement. Le juge va pouvoir exprimer son verdict en produisant un énoncé oral fréquemment utilisé dans ce genre de situation, du type « A mon avis.../ Selon moi... / Je pense que.../ Je suis convaincu que.../ En prenant compte tout ce qui a été dit... »</p>
















Le mime arabe

Thème	Théâtralité – vocabulaire et structuration en contexte		
OG	S'impliquer dans la langue, de manière affective, sensorielle, et décomplexée		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève mobilise les mots de vocabulaire connus > L'élève reconnaît dans les mimes les références lexicales en langue-cible > L'élève mobilise par oral, et en interaction, diverses stratégies de communication en langue-cible (str. de formulation- de sollicitation- d'éludage) pour ne pas rester bloqué > L'élève comprend l'essentiel du message énoncé par oral et en langue-cible par ses camarades 		
Durée	30 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Constituez des groupes de 3 ou 4 élèves, puis sortez de la classe, tous, exceptés le groupe 1 qui reste avec moi!</p> <p>Consigne pour le groupe 1: Vous pouvez inventer une scène quotidienne à mimer dans laquelle chacun participe.</p> <p>Consigne pour le groupe 2: Observez la saynète et décrivez extrêmement précisément en langue-cible ce que vous voyez, puis sortez expliquer en langue-cible au groupe suivant (le groupe 3) ce que vous avez vu.</p> <p>Consigne pour le groupe 3: Mimez à présent la saynète sur la base de tout ce que vous avez compris des descriptions de vos camarades (du groupe 2).</p>	3-4	<p>Un groupe d'élèves (=groupe 1) reste dans la classe et mime une scène quotidienne inventée</p> <p>Un second groupe d'élèves (= groupe 2) qui était à l'extérieur de la classe entre et observe la scène attentivement</p> <p>Un 3ème groupe d'élèves restés dehors écoute les descriptions puis tente de mimer ladite scène</p> <p>...et ainsi de suite...</p>

Les détectives

Thème	Observation – vocabulaire		
OG	S'exprimer librement par oral en usant de structures simples et de phrases-types		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève mobilise par oral et en langue -cible les mots de vocabulaire connus > L'élève observe l'environnement-classe et énumère les mots de vocabulaires connus en lien avec les thèmes présents dans cet environnement (= rappel indicé) > L'élève-détective mobilise par oral, et en interaction, diverses stratégies de communication en langue-cible (str. de formulation- de sollicitation- d'éludage) pour réussir à deviner les changements 		
Durée	20 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Constituez des groupes de 2.</p> <p>Observez attentivement la classe (personnes, objets, ...).</p> <p>Chaque duo de détectives va sortir de la classe, puis lorsque vous rentrerez à nouveau, il y aura des éléments qui seront modifiés.</p> <p>Le duo de détectives questionnera en langue-cible le reste de la classe, qui pourra uniquement répondre par oui ou non.</p>	2	<p>Un ou deux élèves observent attentivement la classe (personnes, objets, ...) puis sortent de la classe</p> <p>En leur absence, plusieurs élèves modifient quelque chose de flagrant dans la classe (habillage, position, objets, ...)</p> <p>Les détectives entrent à nouveau en classe et doivent verbaliser toutes les différences observées</p> <p>Le meilleur duo de détectives a gagné (celui qui trouve le plus grand nombre de différences)</p>

Les 3 coups de dé

Thème	Jeu de dé – vocabulaire et structuration																										
OG	S'exprimer librement par oral en usant de structures simples et de phrases-types Réfléchir collectivement sur le langage																										
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève mobilise les mots de vocabulaire connus > L'élève intègre et conjugue, par oral et en langue-cible, des verbes > L'élève contrôleur détermine l'exactitude de la phrase énoncée en se référant à un ouvrage de référence (lexique) 																										
Durée	20 minutes																										
	Consignes	FST	Organisation/déroulement																								
	<p>Constituez des groupes de 4!</p> <p>Chacun lancera 3x le dé par tour de jeu, chaque lancé correspond à une contrainte pour créer des phrases en langue-cible.</p> <p>Par exemple, vous tirerez 3x un dé:</p> <p>1er lancer = n° de la carte (THÈME)</p> <p>2ème lancer = n° de l'image (MOT DE VOC)</p> <p>3ème lancer = n° de l'élément grammatical (ÉLÉM. GRAMM. À INTÉGRER)</p>	2	<p>Le but est de réussir à créer une phrase en intégrant les éléments tirés.</p> <p>Les cartes, préparées au préalable, sont posées devant les élèves.</p> <p>1 élève par groupe est toujours le garant de la correction des phrases créées. Quand il atteste la phrase, le joueur peut comptabiliser son point.</p> <p>Il y aura 6 cartes comme l'exemple ci-dessous:</p>																								
			<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6">1 – Die Hobbys</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>denn</td> <td>der Freund</td> <td>und</td> <td>Oma</td> <td>du</td> <td>Meine Familie</td> </tr> </tbody> </table>	1 – Die Hobbys						1	2	3	4	5	6							denn	der Freund	und	Oma	du	Meine Familie
1 – Die Hobbys																											
1	2	3	4	5	6																						
																											
denn	der Freund	und	Oma	du	Meine Familie																						

Le fête des «paires»

Thème	Observation – vocabulaire		
OG	Réactiver le vocabulaire au travers d'une activité ludique Prendre l'habitude d'avoir recours aux ouvrages de références		
OS	L'élève mobilise les mots de vocabulaire connus L'élève classe les images qu'il a sous les yeux et relie mentalement les deux images semblables aux mots appris L'élève contrôleur détermine l'exactitude du mot énoncé en se référant à la fiche-corrigé		
Durée	30 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Constituez des groupes de 4 élèves.</p> <p>Par groupes de 4 élèves, un élève maître du jeu abat 2 cartes devant les trois autres élèves.</p> <p>Les autres cherchent les paires d'images jumelles et prononcent, le plus rapidement possible et à haute voix le mot en langue cible.</p> <p>L'élève maître du jeu contrôle la réponse donnée sur la fiche-corrigé et atteste quittance la réponse.</p> <p>Après 4 tours, vous changerez le maître du jeu.</p>	4	<p>Le but est d'identifier le plus rapidement possible les deux images jumelles sur des cartes à multiples images et de prononcer à haute voix correctement le mot correspondant aux deux images jumelles.</p> <p>L'élève parvenant à trouver et à dire le mot en 1er conserve les deux cartes.</p> <p>Le professeur aura préalablement confectionné la fiche-corrigé et il incombe à un élève d'endosser, durant 4 tours, le rôle du maître du jeu, à savoir du contrôleur de réponses.</p> <p>A la fin du jeu, chaque élève comptabilise le nombre de cartes obtenues.</p>

La course folle à la dictée

Thème	Dictée ludique		
OG	S'entraîner aux aspects de phonétique, de prononciation et de prosodie typique de la langue étudiée Mémoriser des éléments langagiers en trouvant des rapports de sens qui les unissent		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève rapporteur lit un texte en langue-cible > L'élève rapporteur mémorise le texte (par petits bouts de phrases) > L'élève rapporteur formule les bouts de phrases mémorisés en prononçant du mieux qu'il peut pour son camarade > L'élève secrétaire identifie puis interprète le texte en langue-cible exprimé oralement par son camarade > L'élève secrétaire écrit le texte en langue-cible en reconnaissant des éléments de signification 		
Durée	30 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Vous travaillerez par deux, avec vos voisins de table.</p> <p>J'ai installé à l'arrière et à l'avant de la classe un texte (identique) en langue-cible.</p> <p>Le texte est divisé en 2 parties de longueur égale (une marque figure sur le texte).</p> <p>Il y a deux rôles: un rapporteur et un secrétaire.</p> <p>Le rapporteur va se lever, aller lire un bout de texte, s'en souvenir, et revenir le dicter à son camarade secrétaire.</p> <p>A la mi- texte, inversez les rôles.</p>	2	<p>Les élèves à gauche du banc sont les secrétaires de ceux de droite. Les élèves de droite (rapporteurs) vont se lever et aller voir le texte accroché au mur/tableau dans leur moitié de classe.</p> <p>Les élèves de droite (rapporteurs) vont lire un groupe de mots/phrases du texte et vont revenir le dicter à leurs secrétaires. (A la mi- texte, les duos échangent leurs rôles)</p> <p>Attention, ils devront dicter la partie mémorisée avec un stylo dans la bouche.</p> <p>Le duo gagnant sera celui qui aura terminé en premier, et surtout avec le moins d'erreurs.</p>

Le dernier mot

Thème	Mémoire et compréhension écrite ou orale		
OG	Développer des stratégies de compréhension et des compétences socio-linguistiques		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève comprend l'essentiel du corpus en langue-cible > L'élève reconnaît diverses informations acquises (lexique connu, mots ressemblants, nombre, mots internationaux, ...) > L'élève infère des éléments de sens plus spécifiques > L'élève varie ses stratégies de compréhension et d'accès au sens (globale vs analytique) > L'élève mobilise par oral et en langue-cible, diverses stratégies de communication (str. de formulation- d'éludage) pour ne pas rester bloqué 		
Durée	15 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Vous écoutez / lisez une fois le court document (= input authentique) en langue-cible.</p> <p>Saisissez le plus d'informations possibles.</p> <p>Vous n'avez pas la possibilité de prendre de notes.</p>	1-2	<p>Les élèves vont lire ou écouter une fois un corpus en langue-cible. Individuellement ou à deux, ils vont s'atteler à sélectionner les éléments généraux compris.</p> <p>Lecture d'un document authentique (extrait d'article, tiré par exemple, de: www.migrosmagazine.ch www.cooperation.ch)</p> <p>Le fleuve, un lieu de liberté et de rencontre</p> <p>Retour au bord du Rhône. Se dorant au soleil, une bière à la main et accompagnée d'une bande d'amis, Stéphanie (30 ans) boude le lac pour le fleuve. «Je préfère sa dynamique et l'atmosphère qui règne autour. J'y suis plus à l'aise, j'aime le courant et le fait de me sentir comme transportée.» Arrivée il y a deux ans de la région parisienne, elle regrette «les nombreux fleuves en Europe où il est interdit de se baigner, comme la Seine» et apprécie «cette liberté d'entrer et sortir où l'on veut». Saluant les habitués des lieux, Iago Cruz poursuit dans ce sens. «Le Rhône est un lieu unique de rencontre. C'est un espace public de rêve pour une ville.»</p> <p>Ailleurs en Europe, Copenhague, Paris, Londres ou Berlin tendent toutes vers des aménagements, mais le phénomène est récent. «Les villes n'ont souvent perçu leurs cours d'eau que dans leur optique fonctionnelle. [...] C'est à partir des années 1990 que les espaces publics ont été réinvestis et leur conception s'inscrit à présent dans les réflexions sur la ville durable.» Et d'ajouter: «Le lien avec la nature est marqué. On réalise que les cours d'eau sont un lieu de délasserment et de balades. Avec la mondialisation, les sites industriels ont été délocalisés, laissant place à des friches urbaines. On voit désormais éclore des initiatives de réappropriation des berges un peu partout en Europe, comme Paris Plages.»</p> <p>«C'est un espace public de rêve pour une ville»</p> <p>Ensuite, chaque élève (ou duo) à tour de rôle, va amener une information comprise de ce qui a été énoncé.</p> <p>Le but du jeu est d'être le dernier à fournir un élément pertinent par rapport au corpus.</p>

Le carrousel fou

Thème	Compréhension - Expression		
OG	Développer des stratégies de compréhension et des compétences socio-linguistiques		
OS	<ul style="list-style-type: none"> > L'élève comprend l'essentiel du corpus en langue-cible > L'élève reconnaît diverses informations acquises (lexique connu, mots ressemblants, nombre, mots internationaux, ...) > L'élève infère des éléments de sens plus spécifiques > L'élève mobilise par oral et en langue-cible, diverses stratégies de communication (str. de formulation- d'éludage) pour ne pas rester bloqué > L'élève reconnaît la partie de texte qui se rapporte à la sienne 		
Durée	15 minutes		
	Consignes	FST	Organisation/déroulement
	<p>Vous allez vous mettre en cercle.</p> <p>Positionnez-vous debout, de sorte d'obtenir 2 cercles concentriques, un grand et un petit.</p> <p>Les élèves du cercle extérieur regardent vers l'intérieur et chaque élève est en face d'un autre.</p> <p>A mon signal (60sec.), les élèves du petit cercle se déplacent d'une personne dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Chaque élève a un texte en langue-cible. Vous allez tout d'abord prendre connaissance, attentivement, de votre document.</p> <p>Puis, vous allez chercher l'autre moitié du texte qu'un camarade possède. Pour cela, profitez des interactions avec chacun.</p> <p>Vous devez pour cela vous exprimer en langue-cible.</p> <p>Vous avez la permission de prendre des notes.</p> <p>Ne dévoilez qu'à la toute fin du tour la personne qui possède, selon vous, la moitié du texte qui correspond à la vôtre.</p>	1	<p>L'élève du cercle intérieur va engager la conversation en langue-cible (un peu comme dans un speed-dating), pour tenter de deviner qui possède la moitié du texte qui correspond au sien.</p> <p>Les élèves se tiennent face-à-face lors de l'interaction et sont positionnés en deux cercles concentriques.</p> <p>Les duos ne communiquent qu'en langue-cible.</p> <p>Après 60 secondes, le professeur donne un signal, l'élève du cercle intérieur va se diriger vers sa droite et recommencer la conversation avec nouveau camarade.</p> <p>Chaque élève a le droit de se réserver quelques secondes entre chaque dialogue pour noter des éléments importants.</p> <p>Le but est qu'en toute fin de partie, les élèves puissent déterminer avec certitude qui possède la partie de texte qui correspond à la leur.</p>