

ACTIVITES LANGAGIERES EN CLASSE DE LANGUE

Alain Pachod - C.I.E.P. - Sèvres



Comment ouvrir en classe un champ libre à la spontanéité créatrice et favoriser l'expression personnelle des élèves?

Les maîtres de l'Ecole Valdôtaine connaissent bien les activités-jeux qui permettent de créer des conditions d'expression favorables et qui dynamisent les élèves, renforçant ainsi leur motivation. Ils sont amenés à s'entraîner, à s'écouter mutuellement et à expérimenter la langue étrangère en donnant des réponses personnelles.

Il n'est pas inutile de rappeler que ces activités-jeux n'ont pas une simple fonction de divertissement, mais doivent être intégrées à l'apprentissage. C'est pourquoi, pour chaque activité, il faudra se demander à quel niveau on peut l'introduire, quelles connaissances linguistiques l'élève doit avoir, à quel moment on peut la proposer, si on peut la proposer plusieurs fois, ce qu'elle apporte en termes d'apprentissage, quelles consignes il faut donner, combien de temps elle dure ...

Beaucoup de maîtres ont commencé à encourager cette autre attitude par rapport à l'apprentissage et, pour ce faire, se sont créés une boîte à "outils" (ou à "malices") regroupant toute une série d'activités-jeux classées par objectifs et niveaux.

Les maîtres valdôtains retrouveront ci-dessous une partie de celles qui ont été proposées lors de leur dernier stage au Centre International d'Etudes Pédagogiques de Sèvres (1992).

Nous en rappelons le déroulement en indiquant quelques variantes et activités complémentaires.

1 - SE PRESENTER

Les activités de présentation sont nombreuses et variées. En voici deux exemples qui permettent de s'identifier d'une façon humoristique et d'établir un contact.

● La première et la dernière lettre

Tous les participants se mettent en rond. Le maître présente le jeu:

"Vous allez ajouter à la première lettre de votre nom un mot et à dernière un adjectif, ex: Alain - âne noble, et ensuite vous présenter: Je m'appelle Alain et je suis un âne noble".

Après quelques minutes de préparation le premier participant se présente.

"Je m'appelle Albert et je suis une autruche têtue".

Son suivant le présente à son tour à ses camarades en disant: "Je vous présente mon ami Albert qui est une autruche têtue et moi, je m'appelle René, je suis un rhinocéros émotif" et ainsi de suite...

Remarques:

- le mot à ajouter à la première lettre du prénom peut être celui d'un métier, d'un animal, d'un fruit, d'une fleur, d'un arbre, d'un légume, d'un objet

- il est important de ne pas se limiter à un travail individuel, mais de créer une atmosphère de groupe en engageant les élè-

ves à poser des questions, à demander des précisions...

● Variante: avec préparation

Cette activité peut être préparée individuellement à la maison ou en petits groupes à l'aide d'un dictionnaire. La présentation des prénoms est la même que celle proposée précédemment. Chaque élève devra choisir une seule proposition, mais conserver précieusement les autres variantes trouvées et, si le temps le permet, les indiquer.

● Activité complémentaire: faire des inventaires

Le maître peut proposer aux élèves, après leur présentation, de regrouper tous les animaux trouvés, tous les fruits, tous les arbres, toutes les fleurs, tous les métiers... Il peut à ce moment-là compléter les inventaires en introduisant des mots nouveaux. C'est une phase de réactivation et d'enrichissement lexical.

● Activité complémentaire: apprendre à classer

Le maître peut également demander aux élèves de choisir une ou deux listes et de proposer des critères de classement. Quels critères utiliser pour classer par exemple les animaux: taille, couleur, poids, fourrure, nuisible, domestique, gentil, méchant, comestible, prédateur, en voie de disparition...

A vous de continuer en recherchant des critères de classement pour les autres inventaires. (Activités inspirées de Modern English Teacher).

2 - POUR DELIER LES LANGUES

Les exercices permettant de travailler la prononciation et l'intonation et d'améliorer la fluidité verbale sont nombreux.

En voici un, expérimenté lors du dernier stage de Sèvres.

● Le chef d'orchestre

Le maître prépare 5-6 phrases contenant des difficultés de prononciation que rencontrent souvent des élèves. Il les inscrit au

tableau.

A titre d'exemple:

- une poule sur un mur qui picote du pain dur
- dans un bois un roi chasse des oies
- une grenouille qui sautille parmi les jonquilles
- tout près du feu, c'est dangereux
- etc.

Le maître demande à un élève de quitter pour quelques minutes la classe.

Il demande, ensuite, au groupe de choisir "un chef d'orchestre" qui par un geste caractéristique discret va permettre au groupe de passer d'une phrase à l'autre. Une phrase d'entraînement est proposée: toute la classe lit la première phrase inscrite au tableau et, au signal (discret) donné par le chef d'orchestre, passe à la deuxième et ainsi de suite...

Le maître fait rentrer l'élève, qui doit découvrir qui est le chef d'orchestre.

● Variante

On peut remplacer les phrases par des gestes qui sont donnés par le chef d'orchestre et repris par l'ensemble de la classe. Le déroulement reste le même.

(Activité inspirée de Modern English Teacher-Tongue Twisters)

3 - POSER DES QUESTIONS

Savoir poser de bonnes questions pour découvrir quelque chose ou obtenir une information est une nécessité pour l'élève. Il est bon de l'encourager et de l'entraîner.

La reconstitution orale d'un récit à partir de quelques indices permet par exemple de le faire efficacement.

Le maître présente le récit incomplet et l'inscrit au tableau, par exemple: "Monsieur Dupont qui avait perdu son portefeuille, il y a 25 ans, vient de le retrouver".

Les élèves sont divisés en 2 (ou 3) équipes et doivent, en posant

des questions au maître, reconstituer le récit.

Règles du jeu:

- le maître ne peut répondre que par oui ou non,
- aucune question ne peut être posée deux fois,
- chaque équipe joue à tour de rôle: si une équipe pose une question déjà posée, ou si elle n'est pas en mesure de poser une question, l'autre équipe prend le relais...

La première équipe qui pense être en mesure de raconter oralement le récit le présente.

Remarque:

- la compétition (amicale) crée une motivation supplémentaire
- les élèves sont amenés à poser toutes sortes de questions: pour chercher une information, pour vérifier une hypothèse, pour faire préciser des informations...
- ils doivent écouter activement les informations données par le maître et mettre en relation les indices...
- le maître est le meneur de jeu. Il aide les élèves. (Activité inspirée de Reflet - Avec des énigmes...)

Notre souhait est d'avoir conforté les maîtres de l'École Valdôtaine dans leur envie de pratiquer ces activités en les adaptant à leur public. Elles contribuent à animer la classe de langue et à impliquer plus fortement les élèves dans leur apprentissage.

Éléments bibliographiques

- Auge H., Borot M-F., Vielamas M. : Jeux pour parler, jeux pour créer. Paris, Clé International, 1981.
- Care J-M., Debyser F. : Jeu, langage et créativité. Paris : Belc, Hachette 1978.
- Care J-M., Talarico K. : Jeux et techniques d'expression pour la classe de conversation. Brochure BELC, 1983.
- Julien P. : Activités ludiques. Clé International, 1988.
- Weiss F., Jorgens P-M., Gogdahn C.: Parler pour ... Langenscheidt-Hachette, 1982
- Weiss F. : Jeux et activités communicatives dans la classe de langue. Paris, Hachette, 1983.
- Revue:
- Modern English Teacher (M.E.T.)
 - Le Français dans le Monde
 - Reflet