Créa Com

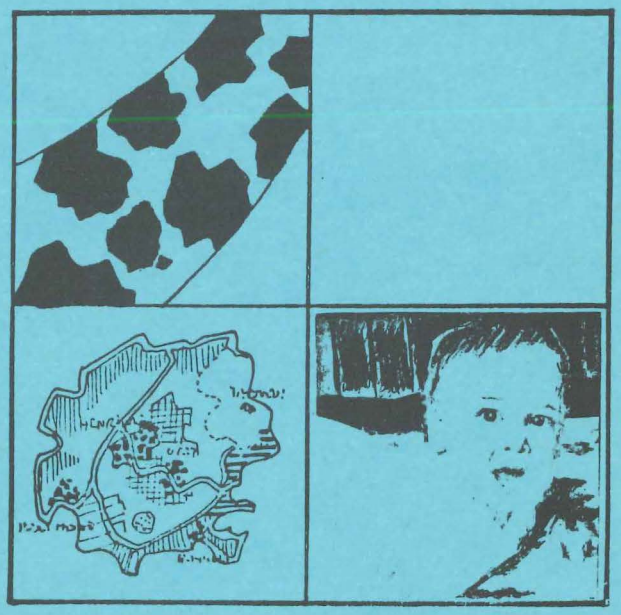
JEUX ET TECHNIQUES D'EXPRESSION

POUR LA CLASSE DE CONVERSATION

CENTRE INTERNATIONAL D'ETUDES PEDAGOGIQUES

JEUX ET TECHNIQUES D'EXPRESSION

POUR LA CLASSE DE CONVERSATION



Jean Marc CARÉ
Kathryn TALARICO

Dactylographie : Annette LAUGEROTTE

CIEP-Belc ISBN 2-85420-263-5 (avril 1990)
précédemment édité BELC ISBN 2-905597-11-9 (juin 1983)

introduction

Nous voulions proposer aux professeurs de français langue étrangère un recueil de techniques qui les aide à rendre les classes de conversation plus dynamiques, plus communicatives, moins guindées. Ce recueil n'est qu'un premier inventaire. Les idées, en effet, ne manquent pas mais elles circulent encore assez mal. Chaque professeur de langue a tendance à se constituer son petit sac à malices qu'il remplit progressivement de "trucs" nouveaux, au gré de ses rencontres ou de ses lectures. Le degré de liberté face à la méthode, au programme, à l'institution scolaire, dépend étroitement de la grosseur du sac, de la capacité à l'enrichir et à en renouveler régulièrement le contenu. C'est la peur du changement, parfois l'isolement et le manque

d'information qui font que les idées se figent, deviennent recettes. Nous voudrions que les sacs s'ouvrent plus grand, que les "trucs" circulent mieux.

Dans ce domaine, nos collègues anglais ont une assez longue expérience et quelques années d'avance. Il nous a paru inutile de vouloir refaire le monde. Nous leur avons donc emprunté ce que nous avons jugé le plus immédiatement utile, le plus facilement transposable.

Mais nous n'avons pas fait qu'un travail d'inventaire et de simple traduction. Il a fallu bien souvent adapter, proposer des prolongements, des variantes, des situations nouvelles. Nous avons conçu les fiches sur le même modèle. Elles ont en général quatre parties distinctes :

objectifs : *Nous tentons de dégager des objectifs précis, linguistiques et conversationnels.*

préparation : *Nous indiquons le type de préparation à prévoir et les supports à fabriquer quand ils sont nécessaires.*

animation : *La technique d'animation de classe est décrite : règles du jeu, mode d'utilisation du support, ordre des principales phases, types de participation, désignation des tâches à accomplir.*

variantes : *Chaque jeu, chaque technique présente souvent un certain nombre de variantes, de modifications possibles de la règle initiale. Nous aimerions que l'on prenne l'habitude de pervertir ces règles, d'en trouver d'autres, de varier les supports, s'éloignant ainsi de l'idée de départ.*
Nos propositions sont loin d'être limitatives.

A ce travail d'adaptation s'ajoutent des compléments, des idées nouvelles, des pratiques plus personnelles. Certaines sections : briser la glace - fluidité verbale et capacité d'approximation - jeu de rôles, dilemmes, font peu de place aux emprunts. Dans un souci d'exhaustivité, nous y avons parfois introduit des publications antérieures (articles parus dans Anthobelc et le Français dans le Monde).

De très chaleureux remerciements à Elisabeth RICHARDSON et à Deirdre O BRIEN qui en 1981, lors d'un stage à Saint-Nazaire, commencèrent les premières analyses de revues et de matériels didactiques.

Jean-Marc CARE, Kathryn TALARICO

JEU ET APPRENTISSAGE LINGUISTIQUE :

Dans la masse des articles, publications, matériels didactiques dont nous avons eu connaissance, il a fallu faire des choix. Plusieurs considérations les ont guidés :

Nous avons systématiquement éliminé les jeux bouche-trous, à caractère purement récréatifs ou certains jeux de société qui ne nous semblaient pas particulièrement communicatifs. Si nous avons par exemple gardé les mots croisés, c'est en les associant au principe du puzzle. Ainsi, nous avions bien la certitude, par le biais de ce que les anglo-saxons appellent "information-gap", littéralement le manque d'information, l'information manquante, de maintenir les conditions de la communication. Nous avons écarté aussi tous les jeux un peu trop répétitifs et mécaniques dont les objectifs sont plus linguistiques que conversationnels.

Cependant les jeux et techniques que nous présentons ne sont pas incompatibles avec les exigences d'un programme ou d'une progression et doivent pouvoir être intégrés à une méthode ou une méthodologie globale d'apprentissage. L'objectif pour nous n'est pas d'aider les professeurs de langue à ménager des pauses, des moments de détente et de plaisir dans un enseignement qui resterait par ailleurs austère, mécanique et peu motivant. Cette conception du jeu et de sa place dans l'apprentissage linguistique est dangereuse. Elle risque d'associer systématiquement le ludique au non-sérieux, au récréatif, au superficiel et de priver ainsi l'enseignant d'une technique d'apprentissage à part entière. Un bon jeu peut avoir des avantages non négligeables sur certains exercices scolaires :

- *Un bon jeu a des règles précises : l'élève qui y joue sait où il va, pourquoi et comment.*
- *Un bon jeu peut favoriser un emploi réaliste de la langue.*
- *Un bon jeu est en principe créatif, c'est à dire qu'il place l'étudiant en face d'un réel problème à résoudre.*
- *Un bon jeu doit conduire à l'emploi répété d'un lexique et de structures prévisibles, et peut donc être inséré dans un programme normal d'apprentissage linguistique.*

Nous avons voulu mettre l'accent sur des jeux et techniques favorisant les interactions directes et parfois autonomes entre élèves. Dans ce type de jeux, les joueurs doivent considérer comme essentiel de communiquer entre eux. Nous retiendrons deux principes de base :

- *L'information manquante ou le puzzle informatif : si un joueur B détient une information dont un joueur A a besoin pour accomplir une tâche donnée, il est indispensable que A et B communiquent.*
- *L'insatisfaction construite : les joueurs sont momentanément placés dans une situation insatisfaisante : ils n'ont pas toute l'information, ils ont un problème à résoudre, ils ont une difficulté à surmonter...*

Le recours à ces jeux, ces techniques pour l'animation de classes de conversation, peut avoir un double objectif :

- *Mettre l'accent sur la communication en développant parallèlement dans les classes le sentiment d'appartenance à un groupe ainsi que la recherche de sa cohésion.*
- *Evoluer vers une individualisation et une autonomisation progressives de l'apprentissage.*

ROLE DU PROFESSEUR :

Comme l'affirme Penny UR dans l'article qui suit, nous pensons que l'introduction de ces jeux et de ces techniques dans la classe de langue implique pour le professeur-utilisateur un changement radical de rôle. Ce glissement du statut de celui qui professe, qui enseigne, à celui qui facilite, anime, est un peu contre nature et peut constituer une transition difficile. Traditionnellement, le professeur possède un savoir qu'il se doit de dispenser avec conscience et méthode, ce qui l'amène à vouloir tout contrôler dans la classe, réduisant ainsi les possibilités d'erreurs. Les élèves, habitués à ce contrôle de tous les instants, finissent parfois par l'accepter et même l'exiger. L'institution scolaire, mais aussi les parents d'élèves ne sont pas encore largement ouverts à l'innovation. Il faut alors composer, ne pas heurter de front sous prétexte de changement, ce changement fût-il pleinement justifié.

Les activités que nous proposons ici ont également pour but de casser momentanément le cadre contraignant de la communication didactique en faisant en sorte que les élèves parlent entre eux, communiquent entre eux. Le professeur doit alors s'effacer, oublier les bons vieux réflexes : corriger, traduire, souffler le mot qui manque... Nous voudrions voir des élèves "sevrés", ne pouvant compter que sur leurs propres ressources et capacités langagières, des élèves habitués à ne pas s'arrêter devant la première difficulté, habitués à réfléchir à leurs propres erreurs, à tenter de se corriger entre eux. Pour cette raison, nous avons aussi renoncé aux techniques qui impliquent les interventions par trop directes d'un professeur qui juge, qui arbitre, qui corrige.

REALISME ET REALITE :

A moins d'abattre les murs, il est inutile de s'épuiser à vouloir faire entrer le réel dans la classe. La porte est bien étroite. Nous voudrions cependant que s'instaurent des situations de communication réalistes. Ceci suppose que certaines conditions soient respectées :

- *La transmission de l'information dans la communication quotidienne n'est ni mécaniste, ni toujours efficace. Les rôles d'émetteur et de récepteur, de JE et de TU, changent au cours d'une conversation, pas toujours de manière très organisée: c'est tout le problème de la prise de parole. Il y a des dysfonctionnements et parfois des pannes dans les interactions (malentendus, interruptions) des ambiguïtés, des bruits...*
- *Le réalisme passe aussi par le respect de la plausibilité de l'espace. On communique difficilement le dos tourné, dans des classes où les élèves sont les uns derrière les autres face au tableau-noir.*

Certaines situations de jeu, la mise en groupes supposent un espace souple qui permette les déplacements. La recherche d'une plus grande mobilité ne nécessite pas forcément des transformations coûteuses. Quatre roulettes suffisent à rendre mobile une armoire ou un bureau jusque là considérés comme indéplaçables. A la fin d'une séance pendant laquelle l'espace scolaire traditionnel a dû être momentanément bousculé, tout peut rentrer dans l'ordre. Quelques déplacements réglés, ritualisés au début de l'année et le tour est joué...

En classe, l'espace est aussi métaphorique. Les chaises et les tables peuvent être tour à tour des édifices, des véhicules... affaire de convention au départ. Point n'est besoin d'accessoires de théâtre coûteux et lourds. L'essentiel est de respecter la vraisemblance, de gérer au mieux les distances, les configurations. Des accessoires simples, objets de la vie de tous les jours : un parapluie, un chapeau, une paire de lunettes, un bloc note ou un agenda viendront renforcer le réalisme des configurations.

LE SOUS-GROUPE : PETITE COMMUNAUTE D'APPRENTISSAGE :

La plupart des jeux et des techniques que nous présentons ne conviennent qu'à des groupes restreints : du tandem au sous-groupe sur tâche de 3 à 5, 6 élèves. De même qu'il est quasiment impossible de communiquer le dos tourné, il est difficile de tenter de communiquer à vingt ou à trente.

La mise en groupes sur tâche est donc un passage obligé dans les classes de conversation.

Nous savons désormais que le travail en groupe favorise l'autonomisation et l'individualisation de l'enseignement/apprentissage. Il habitue élèves et professeur à une réfexion sur la manière d'apprendre.

D'autre part, l'accent mis sur le "comment" est important pour des adolescents et/ou de jeunes adultes en formation et en situation scolaire qui, au fur et à mesure de leurs études, perdent peu à peu l'initiative et deviennent des apprenants de plus en plus passifs, collectionneurs de faits tout à fait isolés, étrangers à la vie collective pourtant si présente dans l'expérience enfantine.

Dans les groupes sur tâche, le rapport entre les exigences d'autonomie de l'individu et les contraintes de la vie collective est toujours naturel. "Le jeu, parce qu'il est lui-même mélange de libertés et de contraintes, offre un espace de conciliation entre les exigences d'autonomie de l'individu qui se forme et les contraintes de la vie collective dans laquelle celui-ci doit de plus en plus profondément s'insérer. L'enfant qui joue pratique l'autonomie, s'exerce à l'autonomie. On lui fixe un but à atteindre, on lui précise les règles qu'il devra respecter. Mais pour le reste, il est son maître". (1)

Peu de systèmes éducatifs échappent à la contradiction de taille qui jalonne le passage d'un ordre d'enseignement à l'autre : on socialise les enfants par le jeu, le travail en groupe, l'apprentissage de l'autonomie pour bien vite leur reprendre progressivement, sitôt adolescents puis adultes, le sens de l'initiative.

---

(1) BILLAUT J. et Alii : L'enfant à la découverte de sa langue maternelle. Paris : Casterman E3 1976.

Résoudre un problème, réaliser une tâche, jouer en petits groupes, mettre en commun les résultats, les comparer, en discuter, sera donc la dynamique la plus appropriée à la classe de conversation.

LE PRE - ET L'APRES JEU :

Il faut toujours clairement expliquer les objectifs d'un jeu : le pourquoi et le comment. Cette explication est d'autant plus importante que les adultes, mais surtout les adolescents, sont plus inhibés que les enfants. L'aspect ludique d'une situation de jeu en sous-groupe peut être interprété comme une régression, un retour à l'enfance avec tous les blocages habituels.

L'explication préalable permet alors aux étudiants, en leur donnant la possibilité de réfléchir à l'acte ludique, aux règles, de prendre une certaine distance, du recul vis à vis du jeu.

Cette distance est assez naturelle chez l'enfant qui sait changer d'attitude en face d'un jeu, qui peut s'en approprier plus vite et le prendre comme objet d'étude. De simple consommateur, il devient alors concepteur, producteur de variantes, de jeux nouveaux.

Ce changement d'attitude doit être réactivé chez l'adulte, plus habitué à consommer qu'à inventer. Ainsi, nous espérons que les moins joueurs pourront constater, à l'expérience, que jouer c'est aussi réfléchir et qu'ils seront parfois surpris d'avoir tant travaillé, d'avoir tant appris sans avoir vu passer le temps.

****

Bon nombre de jeux et de techniques d'animation de classe que nous présentons ici sous forme de fiches proviennent de publications anglaises ou anglophones. On en trouvera l'origine dans les indications figurant en tête de chaque fiche : nom de l'auteur, de la revue ou de l'ouvrage d'où elles sont tirées, date ; en particulier :

MET : Modern English Teacher est une revue pour les professeurs d'anglais Langue Etrangère (ESL) qui paraît au rythme de quatre numéros annuels Septembre, Novembre, Février, Avril. MET se veut avant tout pratique et propose des articles courts illustrant une idée d'animation de classe, une technique, un jeu réalisé et expérimenté. Beaucoup d'idées originales, depuis une dizaine d'années déjà.

GAMBITS : est un ensemble de trois modules centrés sur la conversation, lié à une méthode d'anglais pour adultes francophones : Contact Canada, réalisée par la Commission de la Fonction Publique du Canada. La notion de "starter", d'amorces conversationnelles y est systématiquement étudiée. Les autres ouvrages cités portent essentiellement sur des techniques d'expression et des jeux interactifs favorisant la communication.

Nous avons également fait des emprunts à ROMANESKE, revue belge, à quelques ouvrages anglais : Jane REVELL : Teaching Techniques for Communicative English - Bernard CRAWSHAW : Let's Play Games in French n° 101 - Maurice TAYLOR : Classroom Games in French.

PENNY UR. MET Vol 7 n°4
"The conversation class"

LA CLASSE DE CONVERSATION

L'objectif de toute classe de conversation est avant tout de développer les capacités de compréhension orale et la fluidité verbale. Mais il est peut être non moins important de tenter de définir ce que cet objectif n'est pas : la compréhension et l'expression écrites bien sûr, l'enseignement de la grammaire et la correction grammaticale et, enfin, l'enrichissement lexical. Ces différents aspects de l'apprentissage linguistique peuvent intervenir dans une classe de conversation parce qu'ils facilitent la communication, mais ils ne constituent pas l'objectif initial.

Une telle définition d'objectifs aura un certain nombre d'applications pratiques immédiates.

Si enseigner et corriger sont à bannir, le rôle du professeur et les compétences requises doivent changer radicalement. Celui-ci n'est définitivement plus instructeur, programmeur, correcteur ; il est alors animateur, producteur d'idées, il encourage au lieu de juger...

L'organisation habituelle de la classe doit changer. Dans une classe de vingt à trente élèves, chaque individu n'obtiendra qu'une minute ou deux de temps de parole et sera, pour le reste de la leçon, un auditeur silencieux. La seule solution est alors d'avoir plusieurs groupes discutant simultanément et ceci impose une réorganisation de l'espace scolaire et de la conception du mobilier.

Ces premières constatations ne sont pourtant pas suffisantes pour établir une véritable conversation dans une classe. Nous avons de petits groupes d'élèves disposés en cercle de façon que les participants puissent se voir plutôt qu'observer le professeur ou le tableau ; nous avons un professeur animateur péripatéticien qui va de groupe en groupe pour encourager et stimuler la discussion ; nous avons quelques idées sur des thèmes de discussion qui pourraient être suffisamment motivants. Toutes ces conditions pourtant ne nous garantissent pas la communication, tout comme conduire un cheval à l'abreuvoir ne nous dit pas qu'il boira. Nous devons maintenant fournir aux élèves le besoin de parler sur un thème et de communiquer ainsi entre eux.

On ne parle pas dans le but de parler, on parle parce que l'on a quelque chose à dire et ce quelque chose à dire implique un objectif inhérent à l'usage du langage : satisfaire un besoin, donner ou obtenir une information, prévoir, persuader, résoudre un problème, s'excuser... la liste est sans fin.

Parler c'est, en gros, avoir recours à des moyens pour une fin donnée et, tant que nous ne proposerons pas de fin raisonnable, il ne faut pas nous attendre à une bonne utilisation de ces moyens.

Il est inutile, et parfois insultant pour l'intelligence de nos élèves, de s'attendre à les voir parler d'un sujet X dans le but de parler. Non que de telles discussions soient toujours sans résultats (on parle bien pour ne rien dire !...), on constatera pourtant que la quantité et la qualité de communication verbale effective sont bien supérieures quand la discussion est centrée sur une tâche réelle.

TACHE

On présente à chaque groupe une tâche dont la réalisation nécessitera des interactions entre élèves ainsi qu'un résultat final tangible : un plan, une suggestion, une décision, une liste de propositions à faire etc.

Chaque groupe peut avoir la même tâche mais l'on peut aussi distribuer des tâches différentes, voire complémentaires. Ne pas oublier de prévoir une évaluation des travaux de groupes. Quand on a travaillé ensemble sur un projet particulier, il est important de pouvoir en apprécier les résultats. De tels suivis peuvent prendre la forme de comparaisons entre les résultats de chaque groupe de travail, la rédaction de conclusions sous forme écrite ou graphique ou encore certaines réalisations pratiques immédiates.

QUELQUES IDEES PRATIQUES :

1. **étude de cas** : On donne un thème de discussion à un groupe en lui demandant de présenter un cas pour l'illustrer, sans tenir compte de ses opinions particulières sur le sujet. Le groupe doit penser et formuler les meilleurs arguments

possibles, réfléchir à la meilleure façon de les présenter et tenter de répartir au mieux la tâche entre tous les participants. Pendant ce temps, d'autres groupes doivent trouver un cas opposé ou une suggestion de compromis. Un exemple avec un groupe d'adultes : "le mariage est une institution exemplaire" - "le mariage doit être aboli" - "la législation sur le mariage doit être aménagée".

2. priorités :

On donne à chaque groupe une liste d'items dans le désordre et on lui demande de définir un ordre prioritaire dans un contexte donné. On trouvera un bon exemple de cette technique dans le célèbre jeu de la NASA où, à partir d'une liste de vingt noms allant de air, eau à boîte d'allumettes ,on doit dresser une liste prioritaire permettant de survivre sur la face cachée de la lune. D'autres jeux de survie peuvent être facilement inventés en partant de lieux comme le milieu de l'océan, le Pôle Nord, le Sahara etc...
Une variante consiste à faire énoncer ces choix à partir de la nécessité d'assumer des rôles nouveaux : professeur, parent, ami, roi etc...

3. organisation de campagnes publicitaires :

On demande à chaque groupe d'organiser une campagne publicitaire, cela peut être contre le tabagisme, pour régler un problème brûlant, pour élire quelqu'un, pour protester contre quelque chose, pour obtenir des réformes. Le groupe doit décider ce qui doit être fait et mettre ses idées en pratique en rédigeant des articles, en fabriquant des affiches, des slogans, en enregistrant des interviews de personnalités, etc.
Pour être menés à bien, de tels projets doivent parfois dépasser le cadre d'une leçon et être échelonnés sur un temps plus long.

4. prise de décision :

On transforme le groupe en comité qui doit prendre une décision pour résoudre un problème qu'on lui soumet. En principe, le problème doit prendre en considération des facteurs moraux et personnels. Par exemple, dans une situation d'embauche, comment choisir entre deux candidats - comment décerner un prix à des concurrents qui ont presque les mêmes mérites.
Pareilles discussions demandent une assez bonne préparation de la part du professeur car le comité doit disposer avant de toute l'information dont il a besoin pour prendre une décision : le caractère et la biographie des personnes impliquées, des détails sur le problème lui-même. On peut distribuer des fiches contenant toutes ces informations.

5. **organisations sociales :**

Exercice possible avec un groupe d'étudiants avancés. On leur demande de faire des plans pour la mise en place d'une structure sociale donnée : école, commune, club, association. On peut donner un certain nombre de contraintes au départ : ressources financières - type d'environnement etc. Ce type de projet peut dépasser largement le cadre de l'heure de la classe de conversation et impliquer l'élaboration de plans, diagrammes, ou aller jusqu'à la présentation écrite d'un dossier.

6. **collecte d'informations :**

On demande à un groupe de travail de faire un sondage sur les opinions de la classe. Les sujets peuvent être variés : télévision, relations familiales, programme scolaire etc.
Le travail suppose d'abord l'élaboration d'un questionnaire approprié ensuite l'interview et, enfin ,le collationnement et le traitement des réponses pour aboutir à des conclusions. Les résultats obtenus par les différents groupes de travail doivent être comparés.

7. **conséquences :** On propose à chaque groupe un scénario futuriste de nature plus ou moins dramatique (une bombe explose dans l'école, tout le monde devient aveugle ou très riche, on ne trouve plus ni verre, ni métal, ni caoutchouc, ni pétrole etc.). Le groupe doit imaginer toutes les conséquences de tels événements.

PETITS PROJETS

Les discussions ne doivent pas toujours durer le temps de l'heure de conversation ; il peut être efficace, en particulier avec des jeunes ou des débutants, de ménager des périodes de conversation de 15 à 20 minutes avant ou après d'autres activités langagières. Car , dans une classe normale, de petits groupes sont préférables à la classe entière. C'est souvent un casse-tête d'avoir à trouver de bonnes idées pour des situations de ce type. Les propositions qui suivent pourraient servir de point de départ à d'autres idées ; elles réclament des étudiants un travail créatif mais surtout centré sur une série de relations logiques : cause, raison, résultat, implication, généralisation, spécification, contraste, analogie, priorité etc...

1. **trouver des raisons :**

On présente à chaque groupe une situation plutôt étrange, bizarre, écrite ou enregistrée et on lui demande de trouver une explication logique à ces faits surnaturels. Un bon exemple de situations de ce type est le célèbre mystère de la Marie Céleste. On découvre un navire sur l'océan sans équipage et sans passagers, sans aucun signe de violence ; tout est en ordre mais, manifestement, tout a l'air abandonné : repas à moitié entamé et activités

brutalement arrêtées. On peut trouver d'autres exemples de mystères de ce type sans beaucoup de difficulté.

2. **explication de dessins :**

Le professeur prépare une série de fiches avec des dessins non figuratifs, abstraits. Chaque membre de sous-groupes doit dire ce qu'un de ces dessins lui suggère. Le groupe décide ensuite de la meilleure interprétation et passe à un autre dessin.

3. **trouver des choses en commun :**

C'est une bonne façon de briser la glace dans un groupe où les étudiants ne se connaissent pas bien. On les répartit en tandem et on leur demande combien de choses ils peuvent avoir en commun : goûts, famille, histoire personnelle. Il est plus difficile de faire cet exercice à trois.

4. **implications et interprétations :**

On fournit au groupe un stimulus qui peut être interprété de plusieurs façons et l'on demande à chaque groupe de trouver une interprétation, une explication, un contexte. Le stimulus le plus simple est une image, plutôt une photographie représentant une conversation, un conflit ou l'expression d'un visage : la peur, la joie.
Le groupe doit décider de l'interprétation à faire, de ce qui pourrait arriver après ou de tout autre fait caractéristique. On peut aussi choisir des stimuli non visuels : bruits verbaux ou non verbaux, la fin d'une conversation, un signe, une séquence bruitée etc.

5. **objets :**

De très courts exercices de conversation peuvent être basés sur l'observation d'objets communs. Par exemple, on donne à un groupe un objet tel qu'un bout de coton, un compas, ou une épingle. Ce groupe est censé arriver d'une planète inconnue, ne connait pas la civilisation humaine et doit en examinant l'objet trouver ce que c'est et à quoi il sert.

6. **tests de créativité :**

On peut adapter certains exercices de créativité à la classe de conversation. Qu'est-ce que l'ont peut faire avec un parapluie, une boîte d'allumettes, un tournevis. Qu'est-ce que vous suggerent les mots "orange" ou "froid". On peut faire ce type d'exercice à un niveau peu avancé. Il est important d'aller vite pour créer une situation de compétition.

ROLE DU PROFESSEUR

Le rôle du professeur dans de telles classes est, on l'a vu tout à l'heure, complètement différent de son rôle normal dans une classe de langue habituelle.

Après avoir énoncé la tâche, il doit si possible rester silencieux et laisser les groupes à leur propre rythme. Mais ce silence n'est que tout à fait relatif. L'abandon momentané d'une activité d'enseignement ne signifie pas la passivité de l'observateur. En passant entre les groupes il peut, de multiples façons, encourager la communication.

A la fin de la séance, il est important qu'il fasse une évaluation. Des jugements généraux, trop indifférenciés deviennent vite vides de sens ; par contre une critique objective, constructive, du travail réalisé, mise à part sa valeur proprement éducative, donne toujours aux étudiants l'impression que leur travail compte.

Le travail sur les fautes et l'enseignement du vocabulaire nouveau, dont le besoin peut se faire sentir dans le courant de la discussion, doit être différé et reporté à des séances ultérieures. Dans la classe de conversation proprement dite, il suffit de fournir le mot qui manque ou d'aider un étudiant hésitant à formuler une phrase.

LE MENEUR DE DISCUSSION

Un leader n'est pas toujours absolument nécessaire pour contribuer à l'animation de discussions dans ces groupes, mais un leadership souple peut parfois améliorer les échanges.

Le rôle d'un leader est alors de favoriser et multiplier les échanges en ne s'imposant jamais lui-même. Ce peut être le professeur qui décide de diriger les débats. Si c'est un étudiant qui assure ce rôle de président de séance, le professeur pourra jouer le leader pour prévenir les lacunes ou le manque d'habitude des étudiants.

Cependant, un professeur qui entame un programme spécifique de type classe de conversation doit considérer que l'apprentissage de techniques de conduite de discussion fait partie intégrante de ses objectifs.

Il nous faut examiner brièvement certaines de ces techniques pour que le professeur puisse choisir celles qui lui conviennent le mieux et celles qui pourraient aussi convenir aux élèves.

Si l'on se réfère aux techniques de conduite de réunions dans l'entreprise, un des principes veut que le leader s'attache exclusivement aux procédés.

Mais il y a, je pense, des moments où le leader peut aussi considérer que sa tâche est d'aborder le contenu d'une discussion.

D'ailleurs ,si le leader est étudiant, il reste membre du groupe et doit être en mesure de participer à la discussion comme tous les autres. Il doit alors :

1. **présenter et expliquer la tâche :**
   Cela doit prendre le moins de temps possible et doit être le plus clair possible ,de façon à réserver le maximum de temps à la discussion elle-même. Pour cette raison, on peut parfois choisir d'énoncer les consignes dans la langue maternelle des étudiants.

2. **développer une stratégie :**
   Le leader doit guider le groupe dans l'élaboration d'une stratégie initiale : comment allons-nous nous organiser pour réaliser cette tâche, on peut décider ça d'abord, puis ensuite faire ça, on peut s'organiser en sous-groupe avec chacun une partie du travail à faire, commençons par un brain-storming. Il est parfois très important de ne pas se plonger trop vite dans la tâche à accomplir sans avoir réfléchi avant à des problèmes d'organisation et, c'est le rôle du leader de voir si une telle organisation est nécessaire ou non, si oui, de la prendre en charge. La répartition des fonctions et des tâches est aussi une question de stratégie, on peut avoir besoin d'un preneur de notes, d'un président de séance ou de toute autre forme de secrétariat.

3. **distribuer des encouragements :**
   On doit pousser les étudiants trop muets à parler, soit en les interpellant, soit, si cela ne marche pas, en leur posant des questions bien précises.

4. **mais aussi tempérer certaines ardeurs :**
   Certains élèves sont bavards ; les faire taire un peu demande du tact mais est au moins aussi nécessaire que le fait d'avoir à encourager.

5. **donner des éclaircissements :**
   A certains moments, le leader peut avoir besoin d'intervenir dans la discussion : reformuler plus clairement ce que quelqu'un vient de dire, résumer les conclusions auxquelles le groupe est arrivé ou redéfinir le problème de départ à la lumière d'une information nouvelle. En d'autres termes, à chaque fois que les participants risquent de perdre le fil de la conversation ou faire des erreurs d'interprétation, le leader doit faire le point en proposant une rapide synthèse ou en donnant une explication.
   Il peut être utile parfois d'utiliser le tableau pour faire des inventaires, oppositions ou toute forme de visualisation qui permette de renforcer la compréhension.

6. **rester dans le cadre du sujet** :
Le leader doit être attentif aux digressions et peut décider des moments où de tels écarts peuvent contribuer positivement à la réalisation de la tâche en cours ou, à l'inverse, des moments où il pense que toute digression perturbe le bon déroulement de la discussion ou crée l'ennui.

7. **apporter des idées nouvelles** :
La discussion parfois tourne court par manque d'apports d'idées ou parce que les idées proposées sont peu originales. Le leader peut alors décider d'élargir le domaine référentiel et ouvrir ainsi de nouveaux horizons ou bien réamorcer la discussion en apportant lui-même quelques idées nouvelles.

8. **être l'avocat du diable** :
Quand le leader estime que les participants arrivent trop facilement aux conclusions parce qu'ils ont ignoré les principales difficultés, ou encore, contourné trop vite le problème, il peut émettre des idées non-conformistes ou subversives ou bien rappeler au groupe les difficultés qu'il n'a pas traitées. Ceci permet de polémiquer davantage et souvent de mieux traiter le sujet.

9. **faire la synthèse** : Au leader revient aussi le signal à donner pour mettre fin à la conversation en faisant ou en faisant faire une rapide synthèse.

Une bonne animation passe par l'aptitude à bien définir et analyser, une perception aigüe, une grande sensibilité aux comportements d'autrui, et du tact, sans compter l'attention à accorder à tout ce qui précède : exercice parfois difficile pour le professeur, encore plus pour les étudiants.

Mais nous devons surtout nous défaire de l'idée qu'un bon leader doit suggérer un thème et pousser chacun à s'exprimer en se limitant simplement à la maîtrise du processus. Nous devons nous efforcer à pratiquer nous-mêmes et à faire pratiquer par les élèves les techniques de communication que nous avons en partie déjà décrites.

SOMMAIRE

Le dictionnaire mimé.	71	ordre alphabétique. révisions lexicales.	mime.
Improvisations guidées.	73	révisions lexicales, pratique du récit.	récit en chaîne.
En s'éloignant du sujet...	75	articulations logiques dans le récit.	improvisation de monologues ou de dialogues.
Impossibles rêves	77	modalités du non-certain. désaccord.	photos. discussion.
Avec des "si" on fait des ?...	79	structures des phrases avec si + conditionnel.	photos questions/ réponses.
Demander de répéter.	81	demande d'élucidation.	bruitages questions/ réponses.
Désaccord	83	modalités pragmatiques de la conversation.	débat.
On a vendu la tour Eiffel !...	85	Compréhension écrite en relation avec improvisations orales.	faits divers. conversation.
Finissez vos phrases.	87	compréhension écrite en relation avec improvisations orales.	courts extraits de pièces de théâtre. improvisations.

3. ENIGMES, DEVINETTES, JEUX D'OBSERVATION.

Enigmes.	97	expression de l'opinion, accord/ désaccord.	résolution de problèmes.
Tests d'observation, devinettes	99	modalités du non-certain, quantités et mesures.	questions/ réponses.
Décrire une pomme de terre.	101	comparatifs et superlatifs. possessifs.	identification d'objets.

Jeu des métiers.	103	questionnement.	20 questions avec réponses par oui ou non.
Trouver l'objet.	105	idem	idem
On recherche...	107	description physique .	document oral jeu du portrait robot.
Deviner qui c'est...	109	questionnement.	questions/ réponses.
Jeu des identités fictives.	111	questionnement.	20 questions avec réponses par oui ou non.
Mémoire auditive.	113	compréhension orale.	jeu des erreurs.
Pirates.	115	compréhension orale.	jeu des erreurs.
Connexions, rapports.	117	articulations logiques dans la phrase.	faire des phrases avec mots imposés. questions/ réponses.
Logique.	119	déduction logique comparatifs et superlatifs.	résolution de problèmes.
Alibi.	121	questionnement. temps du passé, depuis, il y a.	interview. enquête.
Un polar à l'oral.	123	questionnement, temps du passé.	résolution d'énigmes.

4. PUZZLES.

L'arbre généalogique.	127	questionnement - identification - parenté.	puzzle.
Décrire et arranger : portraits.	131	questionnement - identification. comparatifs et superlatifs.	puzzle.

Décrire et arranger : objets.	133	localisation dans l'espace.	photos, dessins, puzzle.
Le jeu du passeport.	135	depuis - il y a questionnement.	résolution d'énigmes.
Puzzles d'histoires.	137	relations logiques, argumentation.	photos puzzle.
Puzzles d'annonces.	139	demande de renseignements. identification.	petites annonces photos. puzzle.
Mots croisés communicatifs.	141	définition. paraphrase.	mots croisés puzzle.
Puzzles de journaux.	143	compréhension écrite.	articles de journaux. puzzles.

5. PARCOURS ET DAMIERS.

Coupes, plans.	147	localisation dans l'espace.	plans, schémas. damier.
L'île au trésor.	151	demande d'informations, localisation dans l'espace.	carte. damier.
Itinéraires en désordre et fiches d'interaction.	153	demande de renseignements. localisation dans l'espace.	fiches d'interaction. plans. simulation.
Rallyes.	157	compréhension écrite. demande de renseignements.	rallye.
Jeu de l'oie de la communication.	159	principales fonctions de la communication.	damier.
Itinéraires urbains.	163	Comprendre et exprimer un itinéraire.	plans, cartes à jouer.
Jeux de piste.	165	programme de révision à la carte.	damier, cartes à jouer.

6. SIMULATIONS, ETUDES DE CAS.

La vie d'un touriste à...	173	demandes de renseignements. relations marchandes.	simulation.
Jeu de négociation : achats et ventes.	175	relations marchandes, quantitatifs, comparatifs, partitifs.	simulation.
Vente aux enchères.	177	relations marchandes, identification, description d'objets.	simulation.
L'île de Namanda.	179	très généraux à l'oral.	simulation - étude de cas.
La une.	185	oral et écrit : très généraux (cf fiche)	simulation - étude de cas.

7. JEU DE ROLE,

Inventaire de situations.	207	très généraux.	jeu de rôle.
Prendre une décision.	217	accord/désaccord expression de la condition.	jeu de rôle.
Les objets trouvés.	219	identification, description d'objets.	jeu de rôle.
Choix.	221	comparaison. argumentation.	débat.

A

BRISER LA GLACE

BRISER LA GLACE....
Techniques de présentation et d'identification dans les groupes

Elèves ou adultes en formation, le scénario est bien souvent le même... Première heure de classe ou première heure de stage, on s'est assis, le silence s'installe doucement, pesant. Si personne ne connaît personne, le silence s'épaissit, on échange bien quelques politesses mais la glace prend.

D'un côté l'on attend le professeur, l'animateur, avec curiosité ; le mystère est encore entier. De l'autre, l'on se donne du courage pour entrer, luttant contre les habituels symptômes du trac.

Les salutations d'usage, les habituels tours de table où chacun décline son identité, les plaisanteries de circonstance ne suffisent pas toujours à dégeler l'atmosphère, à créer ce climat de détente, de plaisir et de passion, si important au tout début de la vie d'un groupe.

Briser la glace....

Nous décrivons ici des pratiques déjà éprouvées lors de stages ou de conduites de classes à l'étranger. Certaines de ces techniques pourront

faire partie de la panoplie de l'animateur socio-culturel mais l'on verra qu'elles ont aussi des finalités directement linguistiques.

Toutes ont en commun d'éviter le côté stéréotypé, conforme et prévisible des prises de contact classiques en favorisant ce que nous pourrions appeler le "projectif".

Les prises de contact et les présentations classiques ont ceci de rassurant qu'elles limitent l'identification personnelle à des renseignements de type administratif ; l'état civil est civil parce qu'il doit pouvoir être communicable à tout moment. Il est bien plus difficile de commencer à parler de soi, de façon moins civile mais plus intime, plus personnelle, de tenter une identification plus projective, de sortir de soi autre chose que des banalités ou des convenances. Car il y a encore des écrans intermédiaires...Les anglo-saxons ont leurs "hobbies", les français leur maison de campagne ou leurs dernières vacances ...!

Une fois épuisées les ruses habituelles pour ne rien dire, il reste à dire "je suis" et... que c'est difficile !

Techniques "projectives" parce qu'elles vont permettre de dire un peu de soi (suffisamment de soi) par le truchement d'un "je suis..." joué. Nous avons tous déjà eu envie d'être autre chose, envie d'échapper à notre condition, rêve bien sûr, projection vers cet autre qui n'est plus tout à fait soi mais encore si proche.

"Je suis une roue de montre suisse" déclare un monsieur plutôt strict aux fines lunettes à monture dorée.

Et, à ce stade, évidemment, certains ont tendance à penser que "ça sent un peu le psychologique..."

L'animateur doit avoir de son rôle une idée bien précise : aider un groupe à se connaître et à commencer à se constituer en groupe. Lui revient alors le rôle difficile de modérateur :

- ne pas tomber dans l'interprétation psychologisante abusive ou trop élémentaire.

- éviter les glissements psychodramatiques toujours possibles : que les gens s'impliquent, mais pas trop. Un minimum d'implication est nécessaire pour atteindre l'objectif recherché : le dépassement du conformisme des présentations habituelles, mais trop d'implication personnelle laisse toujours planer la possibilité d'un dérapage.

- dépasser d'autres conformismes : "je suis le soleil, la pluie qui tombe, le vent..." en bannissant des noms aussi génériques.

- ne pas marquer ostensiblement plus d'intérêt à certaines identifications plutôt qu'à d'autres qui paraîtraient plus banales. Intervenir dans le

questionnement pour rétablir l'équilibre quand il n'est plus respecté.

Là comme ailleurs, il n'y a pas vraiment de recettes. Beaucoup de bon sens, des qualités d'écoute et d'empathie, font l'essentiel. Tout réside dans le type de communication qui va s'instaurer, dans la richesse et la variété des échanges. L'animateur se doit de désamorcer tout risque d'interprétation abusive et de surimplication et gagner la confiance du groupe en se soumettant lui-même et systématiquement à toutes les consignes qu'il donne.

Ces techniques peuvent être utilisées également en classe de langue au début d'une année scolaire :

- en langue maternelle, avec des débutants complets.
- en FLE, après une centaine d'heures de français.

Ce sera l'occasion d'introduire ou de faire réemployer l'expression de l'identification. On peut aussi faire pratiquer une identification en LM * au début de l'année et en faire une autre à la fin de l'année en français.

Travailler avec des groupes n'excédant pas une quinzaine de participants ; au-delà et à raison de cinq minutes par participant, l'attention risque de tomber très vite.

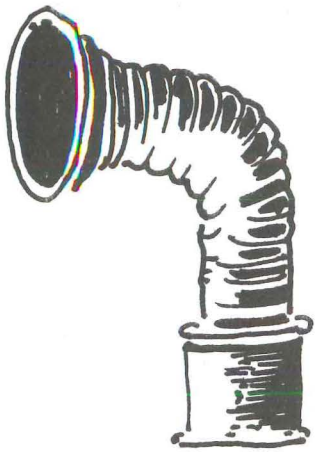
Les propositions qui suivent n'ont rien d'exhaustif, encore moins de définitif. Il y a encore beaucoup à inventer dans ce domaine et il faut surtout pratiquer des techniques auxquelles on adhère bien soi-même.

Les techniques de présentation décrites pages 25 à 30 ont été systématiquement expérimentées à l'occasion des stages du BELC à partir d'idées et de pratiques de JM. CARE, F. DEBYSER, C. ESTRADE.

* langue maternelle

Je suis un chat de gouttière

Je suis une baignoire en cuivre



" Je suis un interphone..."

"Je suis une poupée en porcelaine"

"Je suis en bois, en chêne, avec deux grandes portes sculptées. Je suis assez haute, presque deux mètres, et j'ai aussi deux tiroirs dans le bas. Actuellement, je contiens des livres, des livres pour enfants de la Collection Rouge et Or..."

"Est-ce que tu fermes à clé ?"

"Qu'est-ce que tu penses du stylo Waterman plaqué or ," demandera-t-on à la pointe Bic

"Qu'est-ce que ça te fait quand on te croque ?"

"Tu aimes être caressé ?"

IDENTIFICATION PAR ANALOGIE PERSONNELLE

- Permettre à des gens qui vont se constituer en groupe de se connaître mieux et plus vite.
- Favoriser très vite les interactions dans un groupe
- Introduire l'expression de l'identification.

Aucune préparation spécifique.
Si l'on choisit des cartes amorces (photos ou dessins d'objets), y penser à l'avance.

Demander aux membres du groupe de penser à un objet ou un animal qu'on a particulièrement aimé ou qui a joué un rôle important dans sa vie. Bien préciser qu'il est nécessaire de penser à quelque chose d'assez personnel, éviter les génériques : le vent, le soleil, l'ombre etc ...

Faire un rapide tour de table et relever au tableau la totalité des propositions. Demander alors à chaque participant de décrire rapidement l'objet ou l'animal qu'il a choisi en énonçant toutes ses phrases à la première personne. Cette première partie de l'identification permet de décrire l'essentiel : taille, forme, matière, etc.

Très vite, engager les participants à se poser des questions entre eux pour faire préciser un élément de la description.

Intervenir pour faire évoluer l'identification vers quelque chose de plus personnel quand elle reste trop descriptive. On peut alors orienter l'entretien vers des détails biographiques, histoire de l'objet, ses souvenirs, ses relations avec ses propriétaires successifs, son entourage...

Poser aussi des questions sur le mode de vie de l'objet ou de l'animal, ses goûts, ses habitudes ses réactions dans des situations particulières

L'entretien ne doit pas excéder 3 à 4 minutes (le groupe comprenant une quinzaine de personnes), au delà, l'attention finit par tomber assez vite, comme dans des présentations plus traditionnelles.

Marcel, la roue de montre Suisse,

Juliette, la commode en bois de rose,

Elisabeth, l'ancienne machine à coudre à pédale, etc.

Le vieux coffre à pain aimerait partir avec le voilier qui va faire le tour du monde, mais le voilier peut-il s'embarrasser d'un coffre ?

La bicyclette n'a pas envie d'être mise à la cave car elle craint l'humidité etc.

Une roue de montre Suisse - une balance Roberval avec socle en acajou - une collection de pierres, de taille et de nature différentes - un lit à baldaquins - un paravent chinois laqué noir - un bougeoir en cuivre à trois branches.

Où va-t-on mettre la poupée en porcelaine ?

Sur les rayons de la bibliothèque ou dans le tiroir de la commode ?

Il est intéressant, après avoir fait un tour de table complet, d'éprouver la mémoire collective en faisant retrouver les identifications de chacun. On peut, à cette occasion, faire apparaître les prénoms en les faisant suivre de l'identification, procédé bien connu du surnom.

Ne pas en rester à un travail purement individuel; tenter, quand chacun s'est identifié, de créer une atmosphère de groupe en :

- faisant apparaître des liens entre les objets ou les animaux .
- jouant sur des rapprochements, des comparaisons : la malle en cuir méprise un peu le vieux coffre à pain parce qu'il est trop sédentaire pour elle ...

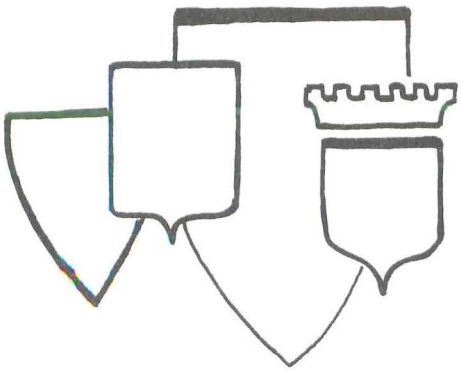
1. Ne choisir que des objets en précisant qu'il s'agit d'objets bien particuliers. Pas d'armoire ni de bicyclette, mais une vieille armoire normande et un solex transformé en vélo et repeint en blanc.

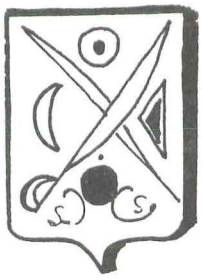
   Les objets, quand ils sont identifiés avec précision, sont plus "projectifs" que les animaux.

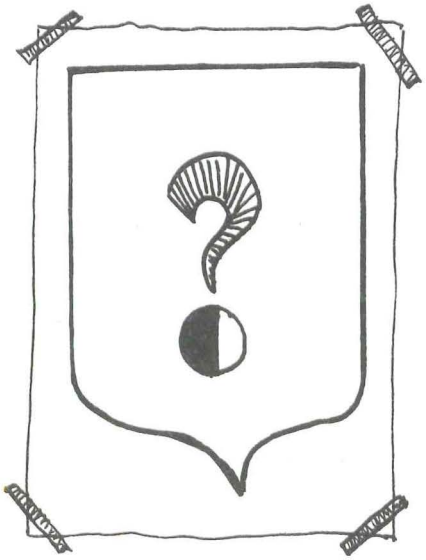
   Pour la mise en commun, on peut alors demander au groupe de meubler la salle où l'on se trouve avec l'ensemble des objets choisis.

2. Proposer une collection d'objets choisis à l'avance, en prévoir une dizaine de plus que le nombre de participants.

   Chacun choisit un objet dans cette collection qui sera le point de départ de son identification.







IDENTIFICATION PAR SYMBOLISATION GRAPHIQUE: LE BLASON

Mêmes objectifs que la fiche précédente. Cependant, le passage par le dessin et par une activité manuelle rend l'identification plus objective.

Préparer à l'avance tout le matériel nécessaire :

- feuilles de papier blanc format poster sur lesquelles on aura déjà tracé les contours du blason.
- gros stylos feutres noirs et couleurs en nombre suffisant.
- paires de ciseaux et rouleau de scotch.

Le blason, c'est un peu la carte d'identité façon médiévale. L'animateur va proposer aux membres du groupe de se présenter en réalisant leur blason. Les consignes sont simples : chaque participant doit utiliser l'espace délimité par les contours du blason pour donner le plus d'informations sur son caractère, ses habitudes, ses goûts etc.

Bien préciser qu'il ne s'agit pas d'un concours de dessin et que le style et le type de graphisme importent peu. On peut d'ailleurs avoir des blasons non-figuratifs : tachistes ou géométriques.

Limiter le recours à l'écrit à la seule inscription du prénom. Donner 5 à 10 mn pour la réalisation graphique.

Les blasons sont alors affichés pour être bien visibles de l'ensemble des participants (on les fait tenir sur un mur avec du scotch).

A ce stade, plusieurs possibilités :

L'animateur commence lui-même à tenter d'identifier un des blasons affichés.
Il pourra partir du prénom.
L'auteur du blason est alors identifié.

- C'est un arbre que tu as représenté là-bas.
- Tu as fait quatre parties égales, c'est bien ça ?
- Qu'est-ce que ça représente ces traits en haut à gauche ?
- Pourquoi du rouge ici, c'est du sang ?

- Ça, c'est certainement X, parce que je reconnais sa marque de Whisky.
- Celui là, c'est Y, je crois, à cause du grand coeur rouge au centre.

Ici, je vois quelqu'un d'assez ordonné, apparemment équilibré mais souvent imprévisible. En tout cas quelqu'un qui a du mal à achever ce qu'il commence,
etc.

DE DEUX CHOSES L'UNE, L'AUTRE EST LE SOLEIL.

pas de soleil, coeur, mer et montagne, pas de sports, pas de musique et de lecture, pas d'arbres et pas de petits oiseaux, etc ..

Par une série de questions portant sur les informations graphiques contenues dans le blason ou portant sur l'impression d'ensemble (rôle des contenus, répartition des éléments dans l'espace, équilibre etc.), aider l'auteur du blason à se projeter dans son dessin en suscitant les commentaires.

Très vite, inviter tous les autres à poser également les questions qui s'imposent. Le questionnement autour de chaque blason n'excède pas 4 à 5 mn.

Tenter de trouver ensemble l'auteur d'un blason (quand on ne connaît pas encore les prénoms). La dynamique est différente : on ne s'arrête pas systématiquement devant chaque blason pour en exploiter l'essentiel. Ici, le questionnement est beaucoup plus croisé et les va et vient plus fréquents d'un blason à l'autre.

L'animateur fait lui-même et suscite des commentaires sur chaque blason. Ici, pas de questions mais des phrases assertives (X est, n'est pas, aime, n'aime pas, fait, ne fait pas etc.). L'auteur du blason réagit à ces commentaires.

1. Ne pas imposer de contours particuliers.
   Laisser chaque participant libre de son espace et du choix de la forme de son blason.

   On a alors une assez grande variété de formes et des blasons de dimensions différentes.

2. Faire composer une devise à inscrire dans le blason.

3. Imposer certaines contraintes au départ : introduire par exemple l'évocation du milieu familial, la représentation de l'appartement ou des hobbies. Cela permet d'éviter des identifications passe-partout du type :

   J'aime le soleil et la montagne. Je fais du tennis et de la planche à voile l'été. J'aime beaucoup écouter de la musique et j'aime les livres.

- Je sais faire ...

- Je sais faire quelque chose que personne dans ce groupe ne sait faire ...

- Je ne sais pas faire ...

- Je ne sais pas faire quelque chose que tout le monde dans ce groupe sait faire ...

- J'aime :

- et plus particulièrement

- Je n'aime pas :

- et je déteste particulièrement :

- La semaine dernière, il m'est arrivé de :

- Dans les dernières quarante huit heures :

- J'ai donné .....

- J'ai reçu .....

- J'ai demandé .....

- J'ai refusé .....

- J'ai acheté .....

- J'ai dit .....

- J'ai fait .....

- J'ai mangé .....

QUESTIONNAIRES D'IDENTIFICATION

Le plus célèbre et probablement le plus littéraire, est celui de Proust. Les objectifs généraux sont ici les mêmes que pour les fiches précédentes mais l'accent est mis sur l'expression écrite et la phraséologie du questionnement à l'écrit.

Plusieurs possibilités :

Se servir d'un questionnaire tout prêt, (celui de Proust).On peut prévoir des formulations très simples.

On peut aussi orienter le choix des questions, questions très intimistes, indiscrètes, voire impertinentes :

- Combien coûtez-vous ? (il faut alors passer en revue le prix de ses vêtements sans oublier slip et chaussettes).

- Avez-vous l'habitude de lire aux toilettes ? Que lisez-vous dans ce cas ?

Faire tirer au sort dans un choix de questions orientées ou dans une collection hybride (questions classiques, questions plus inattendues) quelques questions : entre 3 et 5 par participant. Chacun se présente en répondant à ces questions. On peut se les échanger, ou changer une question jugée trop indiscrète en utilisant un pot. On peut aussi donner le droit à chaque participant de refuser de répondre à l'une des cinq questions à condition de la communiquer aux autres.

Faire noter par chaque participant une dizaine de questions, plutôt inhabituelles, indiscrètes, qu'il aimerait poser aux membres du groupe.

Faire tourner les questionnaires : chacun passe son questionnaire au voisin. On note chaque question de 0 à 9 en fonction de son originalité. Recommencer plusieurs fois la même opération. Faire la moyenne des notes obtenues et retenir alors les dix questions les mieux notées.

- Que désirez-vous fortement en ce moment ?
- Qu'est-ce qui revient le plus souvent dans vos rêves ?
- Qu'est-ce qu'il vous arrive d'oublier ?
- Aimez-vous le travail que vous faites ?
- Appréciez-vous votre quartier, la ville où vous vivez actuellement ?
- Aimeriez-vous vivre seul ?
- Quel est le plus important de vos souvenirs d'enfance ?
- Pensez-vous que votre apparence physique vous sert ou vous dessert ?
- Etes-vous satisfait de votre salaire ?
- Quels sont selon vous vos défauts physiques ?
- Acceptez-vous facilement les contraintes sociales ?
- Etes-vous timide avec l'autre sexe ?
- Avez-vous peur de la maladie ?
- Comment vous sentez-vous quand vous passez la soirée seul ?
- Aimez-vous sortir le soir ?
- Aimez-vous les animaux ?
- Ecrivez-vous souvent de longues lettres à vos amis ?
- Quelles sont les choses que vous redoutez le plus ?
- Dans la vie professionnelle, préférez-vous l'indépendance ou la sécurité ?

C'est ce questionnaire qui sert de document guide au groupe. On a le droit de refuser de répondre à deux des dix questions posées.

Faire répondre à l'oral ou à l'écrit. Si l'on pratique l'exercice à l'écrit, il faut ensuite diffuser au groupe l'ensemble des réponses.

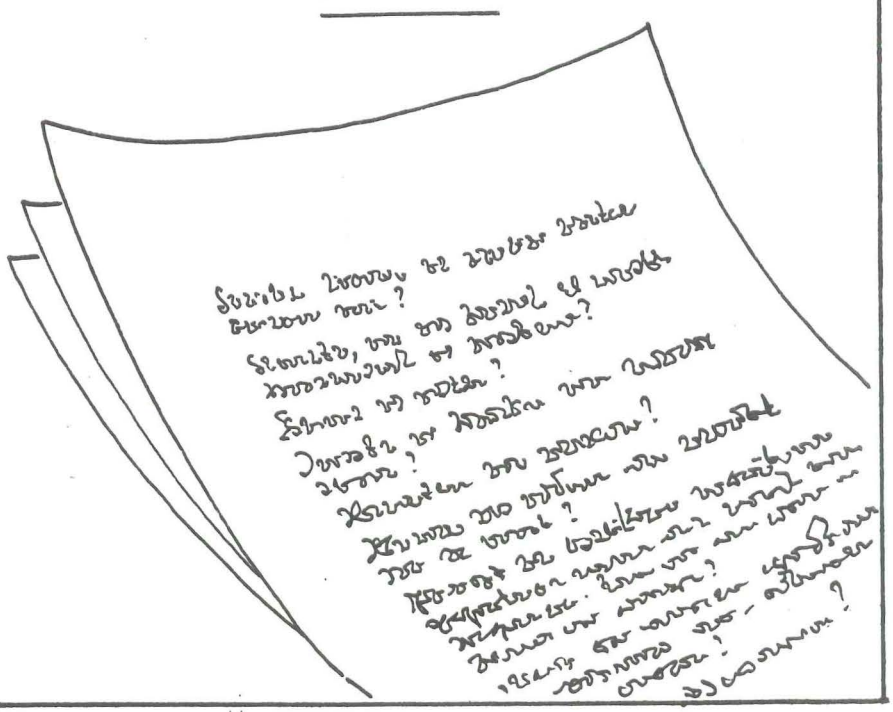
1. Faire établir un questionnaire par participant. Faire passer au voisin qui devra répondre.

2. Questionnements croisés : X pose à Y une question de son choix. C'est ensuite au tour de Y de poser une question à X.

3. Thématiser les questions : questions socio-professionnelles - questions familiales - questions sentimentales - questions idéologiques - questions sur la vie quotidienne, etc .

   Etablir des ensembles de cartes-questions de couleurs différentes.

   A tour de rôle, les participants tirent une carte et répondent à la question posée.



Quel est ton nom ? prénom ?

Où habites-tu ? Es-tu marié ?

Pourquoi est-ce que tu étudies le français ? Tu fais du sport ? etc .

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

MARIÉ : _____

CÉLIBATAIRE : _____

DIVORCÉ : _____

VEUF (VE) : _____

PROFESSION : _____

NATIONALITÉ : _____

SPORTS PRATIQUÉS : _____

OCCUPATIONS NON - PROFESSIONNELLES : _____

Quels sont les hobbies , les loisirs des élèves ?

Ont-ils des craintes, des angoisses ... ont-ils des projets d'avenir, des ambitions, etc . ?

EX :
Tu joues au tennis ? c'est un sport que tu pratiques souvent ?

Tu parles déjà trois autres langues étrangères ? Pour moi, le français est la première langue étrangère que j'étudie, etc .

Ex :
Que mangent les étudiants pour le petit déjeuner ?

NORMAN COE . MET. Vol. 7 N° 1 septembre 1979

JEU DE PRESENTATION : QUESTIONNAIRES

- Permettre aux élèves de se connaître et de se présenter de la manière la plus directe possible dès la première séance.

- Les entraîner à la pratique des formes interrogatives (demande de renseignements).

- Préparer un questionnaire d'identification type.

- Distribuer les questionnaires. Chaque élève doit interviewer chacun des membres de la classe, y compris le professeur. Celui-ci fait le même exercice. On remplit les questionnaires. Il faudra ensuite retrouver pour chaque élève à identifier le maximum de renseignements sans le secours de ce questionnaire écrit.

1 Si la classe est nombreuse, limiter le temps de l'interview à dix minutes. Pendant les dix minutes, chaque élève devra obtenir le plus de renseignements possible et ensuite, les présenter à la classe.

2 A l'inverse, approfondir chaque interview en faisant poser des questions supplémentaires.

Jane Revell, Teaching Techniques for Communicative English

3 Proposer un thème commun à toute la classe qui devra être exploité par les élèves. Ceux-ci se déplacent pour poser des questions sur ce thème et se réunissent pour mettre en commun et discuter ce qu'ils ont trouvé.

et si c'était demain ...

si c'était demain je ne ferais plus rien.

- elle serait tout en verre.
- je partirais loin, très loin ...
- Je la donnerais à ma femme.
- ça se saurait ...
- j'essaierais d'attendre.
- je serais architecte.
- j'irais vivre dans une île.
- je recommencerais tout de la même manière.
- je choisirais le piano.
- je serais triste, très triste.
- ce serait dur .
- je la prendrais très vieille, en pierre et en bois.
- j'irais voir ailleurs.
- je ne ferais jamais le tour du monde.
- je ne sais pas ce que je ferais.
- Je construirais ma maison.
- Je boirais à votre santé.
- Ce serait en pleine forêt.
- Je changerais de métier.

PROJECTIONS HYPOTHETIQUES

- Se présenter en réagissant à un certain nombre d'amorces hypothétiques :

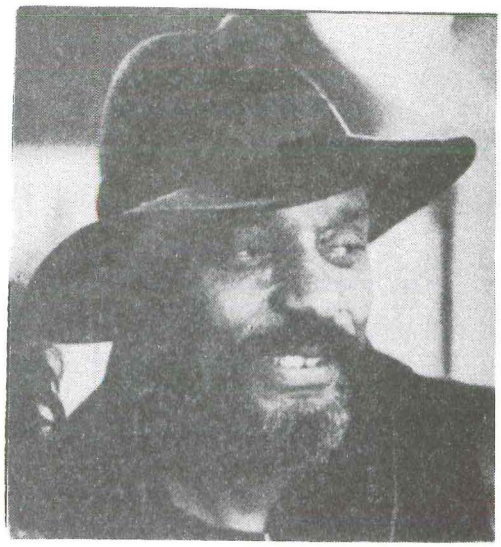
  - Si l'on vous accordait une année sabbatique ?

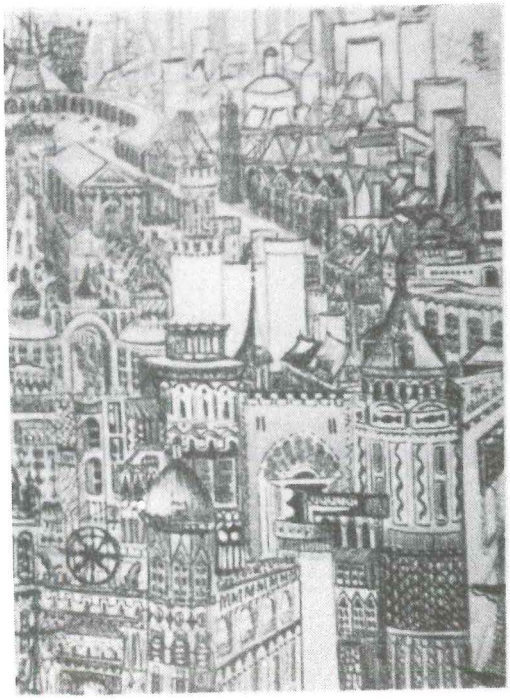
    Ce sera aussi l'occasion de revoir la règle de concordance des temps : si j'avais des sous, j'achèterais ...

● Amorces possibles :

- Si vous aviez vingt quatre heures à vivre ...
- Si vous aviez la possibilité de changer de métier ...
- Si vous deviez changer de pays ...
- Si vous achetiez une maison ...
- Si vous étiez plus jeune ...
- Si vous pouviez tout recommencer ...
- Si c'était la guerre ...
- Si vous aviez l'occasion et la possibilité de vous arrêter de travailler ...
- Si vous aviez pu faire de la musique ...
- Si l'on vous donnait la légion d'honneur ...
- Si c'était la fin du monde ...
- Si etc.

On peut, avec un public homogène, choisir le même type d'amorces pour tout le monde ou les faire varier, par tirage au sort par exemple.





TROIS PHOTOS PROJECTIVES

Se faire connaître en choisissant dans une collection une série de photos. L'identification passe ici par des procédés plus argumentatifs : on a choisi cette photo parce que ... cette autre car elle rappelle quelque chose, celle-là qui a l'air d'être la plus joyeuse de toutes.

Utiliser une banque d'images déjà existantes : photos découpées dans des revues, collées sur carton et classées par thèmes. Sinon, se confectionner pour l'occasion une série de cartes avec des photos représentant :

- des personnages : plutôt des visages d'hommes de femmes et d'enfants (éviter de retenir des personnages connus)
- des lieux : paysages de toutes sortes : urbains, ruraux, mer et montagne, locaux, étrangers. On peut utiliser pour cette section des reproductions de tableaux. Les couleurs sont importantes.
- des objets de toute nature : objets du quotidien, objets de collection, objets précieux, objets fantastiques, inhabituels, peu connus ...

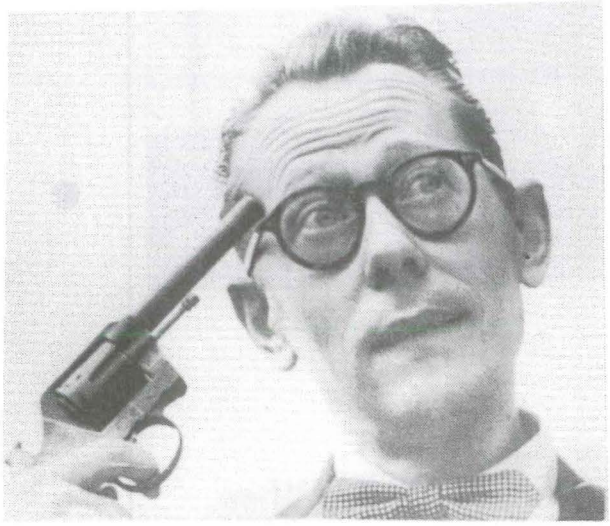
Les cartes sont disposées (étalées) sur une table, classées par genre. Chaque participant choisit une carte-photo par section : un personnage, un paysage, un objet.

Chacun doit alors présenter au groupe les trois cartes retenues et donner les raisons de son choix. Là aussi, susciter les questionnements croisés entre membres du groupe.

1. Ne pas montrer les photos. Les cartes sont retournées dans les trois tas. Chaque participant en choisit une et ne la découvre qu'après. On peut alors proposer des modalités d'échange : échanges entre participants, recours au pot

2. Les trois photos mises côte à côte peuvent être le point de départ d'un récit autobiographique. Chacun raconte alors son histoire.

3. Introduire des animaux.



Comment peut-on diviser la classe en 2, 3, 4 groupes ? Quels sont les critères que vous proposez pour la constitution de ces groupes ?

Couleur des cheveux
Couleur des yeux
Fumeurs/non fumeurs
Buveurs/non buveurs
Ceux qui se lèvent tôt/ceux qui se lèvent tard
Bandes dessinées favorites
Nourriture
Collectionneurs (de timbres, de pierres, de coquillages de livres, d'affiches, etc.)
Cuisine régionale favorite
etc...

"Les épinards"
"Les pommes de terre"
"Les Blonds"
"Les Astérix"
"Les Mickey mouse"
"Les Kir"
"Les Martini"
"Les Vin Blanc"
"Les Vin Rouge"
"Les Cyclistes"
"Les Nageurs"
"Les Gitanes"
"Les Gauloises"
"Les Marlboro"
etc.

CHRISTOPHER SION · MET Vol. 9 N° 1 septembre 1981

SUGGESTIONS D'ELEVES POUR LA CONSTITUTION DE GROUPES

- Favoriser la communication directe élèves⇔élèves, dès la première séance.
- Eveiller la curiosité et l'intérêt des élèves par rapport à leur identité, leurs idées, leurs habitudes...etc.
- Leur demander de se considérer d'une manière différente.
- Prendre conscience de la classe (qui se réunit pour la première fois) en tant que groupe, en tenant compte des différences et des ressemblances.

En brain-storming, demander aux élèves de fournir eux-mêmes quelques idées pour la constitution de groupes.
Ex :
Quels sont les critères les plus simples pour la division de cette classe en sous-groupes ?

Signaler que la division ne doit pas se limiter nécessairement à une division binaire (pour ou contre), surtout si l'on a besoin de plusieurs groupes.

•

Il est essentiel que les suggestions viennent des élèves, pour les inciter à se connaître mieux et à commencer à se définir comme groupe.

1 Selon le choix des critères, chaque groupe peut se donner un nom.

2 Pour le choix des critères définitifs, on peut :
- les faire noter (échelle de valeur de 0 à 9) et retenir les mieux plébiscités.
- procéder par tirage au sort.

A

Achille	12 Mai
Abraham	20 Decembre
Adèle	24 Decembre
Adelphe	11 Septembre
Agathe	5 Fevrier
Agnès	21 Janvier
Aimé	13 Septembre
Aimée	20 Fevrier
Alain	9 Septembre
Alban	22 Juin
Albert	15 Novembre
Alexandre	22 Avril
Alexis	17 Fevrier
Alice	16 Decembre
Alida	26 Avril
Aline	20 Octobre
Alix	9 Janvier
Alfred	12 Octobre
Alphonse	1er Août
Amandine	9 Juillet
Ambroise	7 Décembre
Amédée	30 Mars
Amour	9 Août
André	30 Novembre
Angèle	27 Janvier
Anne	26 Juillet
Anselme	21 Avril
Anthelme	26 Juin
Antoine	13 Juin
Apolline	9 Février
Apollinaire	12 Septembre
Aristide	31 Août
Armand	23 Décembre
Armel	16 Août
Arnaud	10 Février
Arsène	9 Juillet
Aubin	1er Mars
Aude	18 Novembre
Audrey	23 Juin
Augusta	24 Novembre
Augustin	28 Août
Aymar	29 Mai

B

Barbara	4 Décembre
Barnabé	11 Juin
Barnard	23 Janvier
Barthélémy	24 Août
Basile	2 Janvier
Baudouin	17 Octobre
Béatrice	13 Février
Bénédicte	16 Mars
Benjamin	31 Mars
Benoît	11 Juillet
Béranger	26 Mai
Bernadette	18 Février
Bernardin	20 Mai
Bernard	20 Août
Bertille	6 Novembre

H

Habib	27 Mars
Hélène	18 Août
Henri	13 Juillet
Herbert	20 Mars
Hermann	25 Septembre
Hervé	17 Juin
Hippolyte	13 Août
Honoré	16 Mai
Honorine	27 Février
Hubert	3 Novembre
Hugues	1er Avril

1 Essayer de trouver l'équivalent français du prénom de l'élève. Constituer "l'identité française" de l'élève. Discuter les possibilités offertes par une "deuxième identité" dans la classe de français.

2 Elaborer le même jeu pour les noms de famille des élèves. Ajouter à la discussion sur les origines, les professions, les lieux dits, le statut social (vieille noblesse ... etc).

LES FÊTES A SOUHAITER EN 1935

Abdon .. 30 Juillet.
Abel .... 5 Août.
Achille .. 12 Mai.
Adélaide . 16 Décembre.
Adèle .... 8 Avril.
Adolphe . 11 Février.
Adrien ... 5 Mars.
Agathe ... 5 Février.
Agnan ... 17 Novembre.
Agnès..... 21 Janvier.
Aimé ..... 28 Avril.
Alain .... 16 Juillet.
Alban ... 22 Juin.
Albert ... 8 Avril.
Alcide ... 23 Janvier.
Alexandre 18 Mars.
Alexis ... 17 Juillet.
Alfred ... 12 Janvier.
Alice .... 23 Juin.
Aline .... 16 Juin.
Alix ..... 5 Février.
Alphonse. 2 Août.
Amand ... 6 Février.
Ambroise . 7 Décembre.
Amédée ... 30 Mars.
Amélie ... 5 Janvier.
Anastasie. 15 Avril.
Anatole . 3 Juillet.
Andoche . 24 Septembre.
André ... 30 Novembre.
Angèle ... 24 Mai.
Anges .... 2 Octobre.
Anne .... 26 Juillet.
Anselme . 21 Avril.
Antoine .. 17 Janvier.
Antoinet. 27 Octobre.
Appoline . 9 Février.
Arcade ... 12 Janvier.
Aristide .. 31 Août.
Armand .. 14 Novembre.
Armel .... 16 Août.
Arsène ... 30 Octobre.
Athanase . 2 Mai.
Aubert ... 10 Septembre.
Aubin .... 1er Mars.
Auguste .. 7 Octobre.
Augustin. 28 Août.
Aurélie .. 2 Décembre.
Aurélien . 20 Octobre.

Babylas. 24 Janvier.
Balbine. 31 Mars.
Barbe .... 4 Décembre
Barnabé .. 11 Juin.
Barthélem. 24 Août.
Basile .... 2 Janvier.
Bathilde. 30 Janvier.
Berthe ... 4 Juillet.
Blaise ... 3 Février.
Blanche .. 9 Juillet.
Boniface . 14 Mai.
Brice .... 13 Novembre.
Brigitte . 8 Octobre.
Bruno ... 6 Octobre.

Camille. 18 Juillet.
Caroline 23 Août.
Casimir . 4 Mars.
Catherine 25 Novembre.
Cécile .... 22 Novembre.
Célestin .. 6 Avril.
Célestine. 23 Septembre.
Céline ... 21 Octobre.
Céran .... 28 Septembre.
Césaire .. 27 Août.
Charlem . 28 Janvier.
Charles .. 4 Novembre.
Christine. 24 Juillet.
Christophe 25 Juillet.
Claire .... 12 Août.
Claude ... 3 Décembre.
Clémence. 11 Octobre.
Clément .. 23 Novembre.
Clémenti . 28 Septembre.
Clet ..... 26 Avril.
Clotaire . 7 Avril.
Clotilde . 3 Juin.
Colette .. 6 Mars.
Colombe . 6 Juillet.
Constant. 5 Octobre.
Crépin ... 25 Octobre.
Cyprien . 11 Juillet.
Cyriaque. 16 Mars.
Cyrille .. 9 Juillet.

Damase . 11 Décembre.
Damien . 27 Septembre.
Daniel ... 11 Décembre.
Delphine. 26 Novembre.
Denis .... 9 Octobre.
Denise ... 15 Mai.
Désiré .... 8 Mai.
Didier .... 23 Mai.
Doctrové. 10 Mars.
Dominique 4 Août.
Donat ... 29 Octobre.
Donatien. 6 Septembre.
Dorothée. 6 Février.

Edgard .. 10 Juin.
Edith ... 16 Septembre.
Edme ..... 16 Novembre.
Edmond .. 20 Novembre.
Edouard . 13 Octobre.
Elisabeth. 19 Novembre.
Élise ..... 17 Août.
Eloi ..... 1er Décembre.
Elodie ... 22 Octobre.
Emile .... 28 Mai.
Emilie ... 2 Juin.
Emilienne. 30 Juin.
Emma .... 4 Juin.
Emmanuel 26 Mars.
Enim.e ... 5 Octobre.
Ernest ... 7 Novembre.
Ernestine. 7 Juillet.
Estelle ... 16 Juillet.
Etienne .. 26 Décembre.
Eudes .... 18 Novembre.
Eugène ... 13 Juillet.
Eugénie .. 15 Novembre.
Eulalie ... 12 Février.
Euphrasie. 18 Mai.
Eusèbe .... 14 Août.
Eustache . 20 Septembre.
Eutrope .. 30 Avril.
Evariste .. 26 Octobre.

Fabien .. 20 Janvier.
Fanny .. 8 Octobre.
Fauste ... 3 Octobre.
Faustin ... 15 Février.
Félicie ... 8 Mai.
Félicien .. 9 Juin.
Félicité .. 10 Juillet.
Félix ..... 23 Juin.
Ferdinand 30 Mai.
Fernand .. 27 Avril.
Fiacre .... 30 Août.
Firmin ... 25 Septembre.
Flavie .... 22 Février.
Flavien .. 19 Août.
Flore .... 24 Novembre.
Florence. 20 Juin.
Florent .. 10 Octobre.
Florentin 18 Juin.
Fortuné .. 1er Juin.
Francine. 26 Octobre.
François . 10 Octobre.
Fr. d'Ass.. 4 Octobre.
Fr. d. P... 2 Avril.
Fr. d. Sales 29 Janvier.
Françoise. 9 Mars.
Fulbert .. 10 Avril.

Gabin ... 19 Février.
Gabriel . 24 Mars.
Gaetan ... 7 Août.
Gaston ... 24 Avril.
Gatien ... 18 Décembre
Geneviève. 3 Janvier.

Quel est ton prénom ? nom ? Où habites-tu ? As-tu un chien, un chat ? Est-ce que tu as des frères, des soeurs ? Qui est l'aîné (e) ? Tu aimes le tennis ? Tu fais du ski ? etc ...

NOM _____

PRENOM _____

AGE _____

COULEUR PRÉFÉRÉE

HOBBY PRÉFÉRÉ _____

SPORT PRATIQUÉ _____

Elève A adore le ski.

Elève B le déteste.

Elève C aime faire la cuisine.

Elève D aime manger mais ne sait pas ce que c'est qu'une casserole.

Elève E est membre de la Société Protectrice des Animaux.

Elève F vient de rentrer d'un voyage en Afrique.
etc ..

STEPHEN CHURCH · MET. Vol. 7 N° 3 février 1980

COUPLES

- Favoriser la communication directe élèves ⇔ élèves dès la première séance.
- Permettre aux élèves de se connaître.
- Faire pratiquer les formes interrogatives.

- Les élèves répondent aux questionnaires distribués au début de la classe.
- Ils se déplacent pour trouver quelqu'un avec qui ils ont quelque chose en commun.
- Une fois le (la) partenaire trouvé(e), ils cherchent d'autres points communs. (Ex : des choses qu'ils n'aiment pas faire; ce qu'ils aiment/n'aiment pas manger; voyages qu'ils ont déjà faits ou qu'ils voudraient faire, etc ..).
- Ils fournissent alors à l'ensemble de la classe tous les renseignements obtenus.

1 Trouver quelqu'un avec qui ils n'ont absolument rien en commun. En discuter. Essayer de trouver malgré tout des points communs. Dire ensuite à l'ensemble de la classe comment on a trouvé ces points communs malgré les différences exprimées au départ.

Trouver quelqu'un qui est fils (fille) unique.

Trouver quelqu'un qui a mal dormi la veille.

Trouver quelqu'un qui a un chat, un chien, etc.

Trouver quelqu'un qui ne boit pas d'alcool.

Trouver quelqu'un qui a travaillé à New York.

Trouver quelqu'un qui a lu Guerre et Paix.

Trouver quelqu'un qui joue du piano etc .

	"NICOLE"	"MARC"
AGE	22	44
PROFESSION	SECRETAIRE	AVOCAT
Nombre d'enfants	0	3
Voyages	AFRIQUE ANGLETERRE	
VOITURE	MERCEDES 1979	Renault 1981
HOBBY	FAIT DES VITRAUX	lecture de B.D.

CHRISTOPHER SION MET Vol. 9 N° 1 septembre 1981

2 On donne à chaque élève la consigne de poser le plus grand nombre possible de questions à un autre ou à plusieurs élèves. Ceux-ci circulent dans la classe pour trouver le ou les partenaires, puis ils développent ces informations. Ensuite, ils peuvent reprendre leur place et communiquer toute l'information obtenue. Ce jeu devrait se dérouler assez vite et permettre aux élèves de poser un grand nombre de questions dans un temps assez limité.

MET Vol. 8 N° 1 septembre 1980

3 Pour permettre aux élèves de poser plusieurs questions à presque chaque membre de la classe, leur distribuer une carte qui indique des renseignements personnels qu'ils doivent trouver. Faire le tour de la classe pour découvrir qui est le plus vieux, le plus jeune, celui qui a le plus (le moins) d'enfants/frères/soeurs, qui a la voiture la plus vieille, qui a fait le plus grand nombre de voyages, etc .

Toutes les informations sont notées sur les cartes et ensuite communiquées aux autres.

ENCORE QUELQUES IDEES EN VRAC :

✸ **Suggéré par Jean BINON dans ROMANESKE (Août 1981).**

ROMANESKE est une revue trimestrielle publiée par l'Association des Romanistes de la "Katholieke Universiteit Leuven" Belgique.

✸ Dialogues sans paroles

Les participants (qui ne se connaissent pas encore) se mettent deux par deux et essaient de recueillir le maximum de renseignements sur leur interlocuteur de façon non verbale, uniquement par des gestes (par ex. montrer son alliance, indiquer le nombre d'enfants, etc.).

✸ Vrais noms et fausses professions

Les participants forment un cercle.
A se présente en citant son prénom et en s'attribuant une profession fictive.
B répète le nom et la profession de A et se présente ensuite lui-même.
C fait de même ("Il s'appelle A et il est... Elle s'appelle B et elle est... Moi, je m'appelle et je suis...)

✸ Interview de présentation

Chaque participant note une dizaine de questions qu'il se pose à lui-même mais dont il suppose que la réponse serait susceptible d'intéresser des tiers.
Après, chacun s'assied auprès de quelqu'un qu'il ne connaît pas et lui pose les questions qu'il s'était adressées et vice-versa. Ensuite, on peut reformer d'autres couples, etc.
Eviter les questions classiques sur l'état civil mais imaginer des questions personnelles, originales, bizarres, etc.
Permet d'apprendre à poser correctement des questions.

✸ Interview de présentation

Notez seulement les réponses schématiques (surtout pas trop explicites) aux questions que vous vous posez sur une feuille. Vous circulez avec votre feuille et vous essayez de deviner les questions correspondant aux réponses des autres participants. Si vous ne réussissez pas, ils vous aideront.

ex.
1. à Bruxelles
2. deux fois par semaine
3. les architectes, les médecins et les notaires
4. de préférence le matin
5. je le referais volontiers
6. dans un mois.

✸ Interview de présentation (variante)

Chaque participant prépare trois questions aussi diverses que possible qu'il posera à quelqu'un de son choix.
La personne interrogée retourne le carton sur lequel sont inscrits ses nom et prénom et répond aux questions. Ensuite, elle s'adresse à son tour à un autre participant.

✸ Vivre sur une île

Après une phase de préparation écrite, les participants se choisissent un partenaire avec qui ils échangent les réponses aux questions suivantes :

1. Avec quel personnage historique/connu aimeriez-vous vivre huit ans sur une île ?
2. Quels sont les objets (livres, instruments de musique, photos, tableaux, etc.) que vous emporteriez ?
3. Quelle île choisiriez-vous (proche, lointaine) ?
4. Qu'est-ce qui vous manquerait le plus ?

Exercice sur l'expression de la condition : Si...

✸ Dessinez votre voisin (variante de l'exercice précédent)

Les participants se mettent deux par deux. Chacun dessine sur une feuille assez grande la tête de son partenaire et lui pose les questions suivantes:

1. Si vous disposiez tout à coup d'un million, qu'en feriez-vous ?
2. Si vous étiez un animal, lequel seriez-vous ?
3. Quels sont les trois objets que vous emporteriez si vous deviez vivre seul sur une île ?

Les réponses sont notées au verso de la feuille. On se remet en cercle et chacun lit les réponses de son partenaire tout en montrant son dessin.

Exercice sur l'emploi de "Si..."

✸ Nom et noms

Les participants se divisent en groupes de 4. Chacun explique tour à tour comment il a été appelé jusqu'ici (noms, prénoms, termes affectifs, diminutifs, pseudonymes etc. par ses parents, ses amis, son mari, sa femme, etc.).
Si vous deviez changer de nom, lequel choisiriez-vous et pourquoi ?

Emploi de "Si..."

✸. Dilemme

Les participants se mettent tous au milieu de la salle.
On les fait chaque fois choisir entre 2 possibilités:

1. ROSE-OEILLET
2. FLORENCE-SAN FRANCISCO
3. PRESENT-FUTUR
4. PROFESSEUR-ETUDIANT
5. etc.

Ils choisissent le côté (gauche ou droit de la salle, indiqué par le professeur) qui les attire le plus, tout en expliquant brièvement les raisons de leur choix à leurs partenaires.

Excellent exercice pour réaliser le brassage des participants.
Expression de la cause, de la raison.

✸. Brassage

On accroche 5 pancartes ou cartes aux murs de la salle : A PIED, EN VOITURE, EN TRAIN, EN BATEAU, A VELO.
Les participants circulent à leur aise et s'arrêtent devant la carte de leur choix tout en expliquant leur motivation à leurs partenaires. Un porte-parole résume pour les autres groupes.
On répète l'exercice avec 4 cartes : A LA CAMPAGNE, EN VILLE, A LA MER, DANS LA MONTAGNE.
Ensuite on passe à 3 cartes : JAUNE, ROUGE, BLANC et à 2 : HOMME-FEMME.

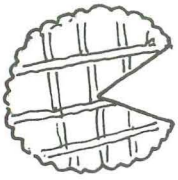
On peut choisir les mots-clefs en fonction du niveau et de l'intérêt des apprenants. On peut prendre des noms de pays, des noms de vedettes sportives et autres, etc.

✸. Mon heure favorite

On place douze chaises en forme de cercle au milieu de la salle. Chacune représente une heure (du jour et de la nuit) du cadran. Les étudiants vont se poster derrière la chaise représentant leur heure favorite, tout en justifiant leur choix à leurs voisins (ou à tout le groupe).

Exercice sur l'expression du temps
Exercice sur les verbes pronominaux (se lever, se coucher, etc.)

✸. La tarte du temps



A. Chaque apprenant dessine au tableau la tarte de son emploi du temps tout en la commentant.

Je passe... heures à...
Je consacre... à...

B. Idem mais au conditionnel. On dessine la tarte idéale, telle qu'on la constituerait si...

Exercice sur l'expression de la condition, sur la comparaison, etc. "Je dormirais plus si je ne devais pas travailler autant..." Cet exercice peut se faire à deux ou même en petits groupes (le tableau étant remplacé par une feuille de papier).

✸. A la recherche de son complément (exercice de brassage)

A. On prépare un certain nombre de billets groupés par famille.
ex. FEU - EAU - LUMIERE - AIR
VIOLON - GUITARE - PIANO - FLUTE, etc.

On les distribue au hasard aux participants qui vont se mettre à la recherche des éléments manquants en circulant comme pendant une réception. Une fois la famille reconstituée, on peut leur demander de faire un petit récit autour de ces mots-clefs.
Ils le présenteront ensuite à tout le groupe.

Excellente façon de constituer des groupes au hasard et de contribuer au "brassage" du groupe.

B. Chaque participant arbore un petit carton ou un badge avec le nom d'un pays, d'un animal, d'une plante ou même avec un terme de grammaire. Pendant qu'on circule on essaie de comprendre, de deviner pour quelle raison les partenaires arborent tel ou tel terme.

✸. L'alphabet

Pour arriver à un meilleur brassage du groupe, on demande aux participants de se mettre par ordre alphabétique mais en partant de leur prénom. Chacun doit citer son nom à voix haute.
Ensuite ils se remettent dans le même ordre mais cette fois-ci en partant de la deuxième lettre de leur prénom.
Pour constituer des groupes de deux on peut réunir par exemple A+Z, etc.

★. Eux et moi

On demande à chaque apprenant de noter une phrase dans laquelle chaque condisciple est comparé à lui-même.
On désigne un étudiant et tous les autres seront invités à lire la phrase qui le concerne. Après,on passe à un autre et ainsi de suite.

Cachons nos préférences

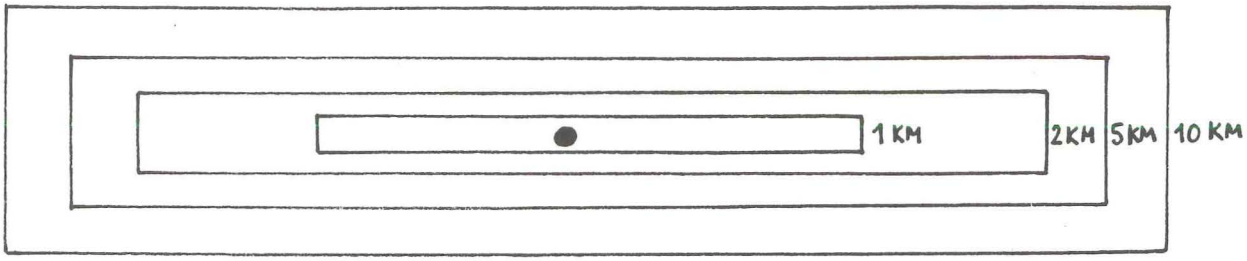
On inscrit au tableau la liste de mots suivants :

- 2 endroits	2 filles/ garçons
- 2 personnes	2 hommes
- 2 plats	2 voitures
- 2 livres	2 photos
- 2 maisons	2 morceaux de musique

Le professeur choisit une paire parmi la liste ci-dessus. Si l'on a choisi la première, par exemple, on songera à un endroit que l'on aime et à un autre que l'on déteste. On annonce aux étudiants qu'on va leur décrire deux lieux et que c'est à eux de décider quel est celui qu'ils aiment et celui qu'ils détestent. On les décrit en essayant de ne pas révéler sa préférence. A eux de deviner. Puis, on leur révèle la vérité. Ensuite, c'est à eux de faire la même chose.

★. Vous habitez où ?

Le professeur note au tableau le diagramme ci-dessous. Les distances peuvent varier, bien entendu.



Les apprenants se divisent en sous-groupes.

Le groupe	I	doit	trouver	tous les élèves qui habitent	dans un rayon de 1 Km.
"	II	"	"	"	de plus de 1 Km
"	III	"	"	"	de plus de 5 Km
"	IV	"	"	"	de plus de 10 Km

Les apprenants travaillent tous ensemble en se demandant "tu habites où ? C'est à combien de Km d'ici ? ", etc.
Un représentant de chaque groupe note au tableau les noms des étudiants habitant dans cette zone.

★. Le chemin le plus court

Le professeur annonce son intention de rendre visite à chacun des apprenants. Comme il ne connaît pas le chemin, ils devront, à tour de rôle ,lui donner les instructions nécessaires.

★. Devinez ma nationalité

Un apprenant doit penser à une nationalité qu'il devra assumer.
Les condisciples l'interrogent pour arriver à la deviner. Lui ne peut répondre que par "oui" ou par "non".

ex. Vous mangez souvent des spaghetti ? etc.

Les questions les plus utiles, les plus pertinentes seront notées au tableau.

★. Portrait

Chacun écrit son nom sur une feuille. Le professeur récupère les feuilles, les mélange et les redistribue en veillant à ce que personne ne retrouve son propre nom.
Chaque apprenant écrit un paragraphe sur l'aspect physique et un autre sur le caractère de la personne dont il a la feuille.
Le professeur attache les descriptions aux panneaux d'affichage, les élèves circulent pour retrouver la leur.
Les plus am usantes pourront être lues par les étudiants décrits.

★. Silence

Quelqu'un (l'exercice peut se faire à deux ou en petit groupe) mime une situation, une histoire. Les autres participants doivent essayer de la reconstituer verbalement.

★. Identification

Chacun s'identifie à
- un personnage (connu ou non)
- une plante
- un animal

Il explique son histoire, comment il se sent, raconte sa vie, ses désirs, ses satisfactions, ses frustrations. Les autres lui posent des questions.

★. Association enchaînée

Le professeur commente : "Une fleur, ça te fait penser à quoi ?"
A répond et pose à B une question analogue en prenant sa réponse comme sujet de sa question, etc.

★. Imaginons leur salle de séjour (ou chambre)

Chacun écrit son nom sur une feuille. Le professeur les récupère, les mélange et les distribue en veillant à ce que personne ne retrouve son propre nom.
Chaque apprenant essaie de dessiner la salle de séjour de l'étudiant dont il a reçu la feuille, telle qu'il se l'imagine.
Un apprenant décrit en détail la salle qu'il a imaginée au point de vue couleurs, style et matériaux.
Les autres essaient de découvrir à qui elle appartient en expliquant pourquoi.
L'auteur de la description révèle alors le nom intitial et explique pourquoi il a imaginé ainsi le décor. Enfin, l'élève dont la salle de séjour vient d'être décrite rétablit toute la vérité.

Le portrait-robot montage-photo :

Portrait robot fabriqué à partir d'éléments photographiques (détails du vêtement, visage fait d'éléments appartenant à plusieurs visages différents) découpés et collés pour composer une silhouette.

Variante : dessiner sur une grande feuille de papier une silhouette dans une posture déterminée, laisser un blanc pour le visage que l'on découpe. Il suffit de glisser la tête dans cette ouverture pour la composition finale.

Fétiches- totems:

Choix d'objets, de surnoms, de titres de romans ou de chansons, de noms de marques ou de personnages historiques etc. pour se singulariser.

Grandes dates :

Evoquer une ou plusieurs dates marquantes

7 souhaits :

Enoncer par ordre d'importance 7 souhaits et les commenter.

IMPROVISATIONS

FLUIDITE VERBALE

HISTOIRE ANGLAISE

Le monsieur
Bonjour, Monsieur
Le quincaillier
Bonjour, Monsieur
Le monsieur
Je désire acquérir un de ces appareils qu'on adapte aux portes et qui font qu'elles se ferment d'elles-mêmes.
Le quincaillier
Je vois ce que vous voulez, Monsieur. C'est un appareil pour la fermeture automatique des portes.
Le monsieur
Parfaitement. Je désirerais un système pas trop cher.
Le quincaillier
Oui, Monsieur, un appareil bon marché pour la fermeture automatique des portes.
Le monsieur
Et pas trop compliqué surtout.
Le quincaillier
C'est-à-dire que vous désirez un appareil simple et peu coûteux pour la fermeture automatique des portes.
Le monsieur
Exactement. Et puis, pas un de ces appareils qui ferment les portes si brusquement...
Le quincaillier
.... Qu'on dirait un coup de canon ! Je vois ce qu'il vous faut : un appareil simple, peu coûteux, pas trop brutal, pour la fermeture automatique des portes.
Le monsieur
Tout juste. Mais pas non plus de ces appareils qui ferment les portes si lentement...
Le quincaillier
.... Qu'on croirait mourir ! L'article que vous désirez, en somme, c'est un appareil simple, peu coûteux, ni trop lent, ni trop brutal, pour la fermeture automatique des portes.
Le monsieur
Vous m'avez compris tout à fait. Ah ! et que mon appareil n'exige pas, comme certains systèmes que je connais, la force d'un taureau pour ouvrir la porte.
Le quincaillier
Bien entendu. Résumons-nous. Ce que vous voulez, c'est un appareil simple, peu coûteux, ni trop lent, ni trop brutal, d'un maniement aisé, pour la fermeture automatique des portes.

Le dialogue continue encore durant quelques minutes.
Le monsieur
Eh bien, montrez-moi un modèle.
Le quincaillier
Je regrette, Monsieur, mais je ne vends aucun système pour la fermeture automatique des portes.

Alphonse Allais

ET

CAPACITE d'approximation

FLUIDITE, SPONTANEITE
TECHNIQUES D'ECHAUFFEMENT

Développer, améliorer la vitesse d'élocution.

- Travailler l'articulation, "délier les langues".

- Mettre en condition, avant d'aborder d'autres activités en langue étrangère.

Ces techniques sont à rapprocher d'activités d'échauffement, de mise en condition pratiquées par exemple couramment en éducation physique. Pour un adolescent ou un adulte, il peut être difficile de passer de la langue maternelle à une langue étrangère, voire étrange.
Pour être efficace, pratiquer des séquences d'échauffement courtes : 2 à 5' au début d'un cours et jouer sur la rapidité. Ne pas attendre que chaque élève réponde systématiquement à une consigne, ce qui ralentirait les rythmes. Les élèves sont disposés en cercle et l'on travaille dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quelques exemples de consignes possibles :

- **DONNER DES NOMS DE...**

objets rouges, ronds ... d'objets à deux roues qui roulent, objets qui piquent, etc.

- **QU'EST-CE QU'ON PEUT FAIRE AVEC ?**

avec un bouchon, un parapluie, une bouteille vide, etc.

- **TROUVER TOUTES LES SIMILITUDES ENTRE DEUX OBJETS, ANIMAUX, PERSONNES, etc.**

Qu'y a t-il de commun entre : téléphone/radio -carotte/pommes de terre - etc. ?

mer - vagues - tempête - port - pêche - poisson - navire naufrage - phare, etc..

musique -- note -- symphonie -- Beethoven -- romantique -- chanteur -- disque, etc.

lapin -- pinceau -- sauter -- terreur -- heureux, etc.

bol -- Paul -- pâle -- patte -- date -- dette -- bête, etc.

- Si six scies scient six cyprès, six cents scies scient six cents cyprès.
- Alerte, Arlette allaite !

- J'ai acheté un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes// dans un petit café près de la gare // où nous nous étions rencontrés ... etc.

. **TROUVER DES ANALOGIES :**

- Autour d'un même thème.
- En chaîne (plus difficile).

. **MOTS EN CHAINE :**

- A partir de la dernière syllabe phonique de chaque mot.
- A partir d'un mot, en changeant un seul phonème à la fois.

. **REPETITIONS :**

- de phrases présentant des difficultés phonétiques. Ceci permet de travailler l'articulation.

  Voir à la fin de cette fiche, une série de phrases présentant des difficultés de ce genre.

- répétitions à rallonges :

. J'ai acheté un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes// etc.

. Je pars en voyage et j'emporte dans une valise une brosse à dents// un morceau de savon // un pyjama // etc.

Il faut bien sûr reprendre la phrase complète à chaque fois, en lui associant des éléments nouveaux.

. **MOTS MINUTE :**

- Faire produire le maximum de mots en une minute.

Phrases à dire le plus vite possible :

- Si six scies scient six cyprès, six cents scies scient six cents cyprès.
- La pipe du papa du pape Pie pue.
- Ton thé t'a -t-il ôté ta toux ? Mon thé ne m'a rien ôté du tout.
- Didon dîna, dit-on, du dos dodu d'un dodu dindon.
- Chasseur sachant chasser, il faut que je sache si je sais chasser sans cesse et sans chien.
- J'ai trop tôt cru.
- Les chaussettes de l'archiduchesse sont sèches et archisèches.
- Trois grands gros rats dureront rarement.
- Est-ce seize chaises sèches ou seize sèches chaises ?

etc.

FLUIDITE VERBALE
ET CAPACITE D'APPROXIMATION

Dans la communication orale quotidienne, l'approximation est une pratique courante. Elle peut prendre, en fonction des situations, des formes différentes :

. On ne sait pas nommer un objet ("tu veux bien me passer le truc là, le truc pour enlever les trognons de pommes")

- *"Je cherche des crochets pour plafonds !!*
- *"Des crochets pour plafonds ?"*
- *"Ben oui, des pitons pour accrocher des lustres au plafond."*
- *"Ah oui, vous voulez des pitons Grollot à expansion..."*

. L'approximation porte aussi sur des phénomènes de mémoire. On a oublié le nom de quelqu'un :

- *"Vous savez, Machin, le type qui fait des jouets en bois..."*
- *"Non, je ne vois pas de qui vous voulez parler..."*
- *Mais si, on l'a vu chez les Mancel, l'autre soir, c'est un grand bonhomme, dans les trente, trente cinq qui fume la pipe et qui boit pas mal..."*

. Sans oublier ces situations dans lesquelles le locuteur, en vertu d'une certaine morale sociale ou de règles de bon goût, se prive volontairement du mot précis (qu'il connait) et doit alors faire preuve de beaucoup d'ingéniosité paraphrastique pour se faire comprendre :

> -*"Vous savez, depuis que Lucette fait...*
> *depuis qu'elle fréquente, depuis qu'elle a des relations avec ce garçon..."*

. Dans certains salons où l'on cause, les finesses argumentatives consistent à rendre flou ce qui pouvait sembler précis au départ ou ce sur quoi tout le monde a l'habitude de s'entendre :

> - *"Bien sûr, mais ce que j'entends par baroque, moi, n'est pas forcément restreint à des domaines culturels comme l'architecture ou la musique, c'est quelque chose de plus large... pour moi, c'est aussi une façon d'être, de vivre, de penser..."*

Le gestuel vient souvent au secours du verbal dans toutes les opérations de description qui permettent de faire identifier un objet sans le nommer :

> - *"C'est un truc à peu près comme ça (geste) avec un tuyau qui fait ça (geste) et des grilles placées comme ça (geste) tous les cinquante centimètres à peu près...*

Quant aux thèmes sur lesquels porte l'approximation, il n'y en a pas de privilégiés : relations marchandes - réponses à des demandes de renseignements - situations socio-professionnelles (pensons aux dialogues avec les garagistes, plombiers, etc.), situations affectives.... tout y passe.

Si, dans la vie courante, l'approximation est de mise et n'entraîne pas de sanctions linguistiques particulières, dans la classe de langue et dans les méthodes, on semble encore ignorer ou refuser le phénomène.

1. L'APPROXIMATION EN FRANCAIS LANGUE ETRANGERE, UNE DES CONDITIONS DE LA SPONTANEITE ET DE LA FLUIDITE VERBALE.

En classe de langue, tout l'effort porte au début sur l'acquisition du plus grand nombre de mots possible. La plupart des professeurs ont encore la ferme conviction qu'on ne peut rien exprimer sans ce qu'ils appellent le **B**agage **L**inguistique, **M**inimum.

Ce "BLM", qu'il soit fondamental ou non, il faut avoir fait une cinquantaine d'heures de français pour le maîtriser et cela correspond, grosso modo, aux 7 à 8 premières leçons d'une méthode (on remarquera d'ailleurs que ce sont en général celles où les dialogues sonnent le plus faux, où les situations de communication sont les plus caricaturales). Ce n'est qu'après ce probatoire que l'élève est invité à tenter de s'exprimer un peu plus librement. L'ennui, c'est qu'il a déjà pris de fort mauvaises habitudes. Progressivement ,s'est développé en lui un mal étrange, ce que l'on pourrait appeler le réflexe bilingue.

Alors qu'en situation naturelle d'apprentissage, un sujet normal va tout faire pour s'exprimer, survie oblige, déployant des trésors d'imagination, tout se passe en classe comme si l'élève très vite, en face de la première difficulté, devait perdre tous ses moyens.

Fâcheuse conséquence aussi, à terme, que de laisser croire au parallélisme systématique des deux langues. J'ai le mot dans ma langue maternelle, se dit l'élève, il doit bien en exister un dans la langue que j'apprends. On sait à quelles erreurs conduit une telle conception de la traduction, va et vient, mot à mot,qui consiste à faire croire qu'il y a un mot qu'on remplace par un autre et pas d'alternative, pas d'autres moyens d'expression.

La traduction est bien plus souvent approximation, paraphrase que véritable transparence.

Il n'est jamais facile d'isoler les conséquences d'une méthodologie donnée sur l'apprentissage, mais il est plus qu'évident que les méthodes de type grammaire-traduction utilisées de façon rigide ont fortement contribué au renforcement du réflexe bilingue.

Il est surprenant de constater,en examinant leur programme linguistique, que la plupart des méthodes structuro-globales n'ont pas fait grand'chose pour lutter contre cette tendance. On y a développé le culte du mot précis. On y a aussi laissé très vite l'élève s'enfermer dans un monde linguistiquement clos, une machine bien huilée certes, mais qui finit toujours par tourner un peu à vide.

Un tableau comparatif de la programmation de certains éléments lexicaux dans les principales méthodes de FLE peut donner une idée de la manière dont on y aborde le problème de l'approximation (les chiffres correspondent à la numérotation des dossiers).

	DE VIVE VOIX	INTERCODES	ORANGE	CARTES SUR TABLE
animal	20	-	-	7
chose	12	dans autre chose 11	12	-
dame	3	-	13	2
endroit	7	8	-	10
forme	-	13	-	forme verbale 2
gens	-	9	-	6
instrument	-	-	-	-
machin	-	-	-	-
moment	13	pour le moment 5 - 13	-	en ce moment 11
on	5	2	9	3
truc	-	-	13	-

DE VIVE VOIX (22 dossiers) INTERCODES 1 (14 dossiers)
ORANGE (20 dossiers) CARTES SUR TABLE (15 dossiers)

Tous ces mots figurent dans le français fondamental 1er degré, à l'exception de machin et truc.

L'élève apprend donc très vite le nom et le prénom des personnages, mais, c'est parfois assez tard qu'on lui donne les mots : une personne - des gens, un monsieur, une dame. Il saura dire "c'est Madame Thibaut" mais il ne pourra dire "c'est une dame, elle habite Paris ; c'est une dame qui habite Paris". Il apprend très tôt le mot téléphone mais il ne saurait pas dire que c'est un appareil, un instrument qui permet de parler à quelqu'un à distance... Une seule méthode programme le mot truc qui est le mot passe-partout par excellence.

Les constructions relatives sont également prévues dans la grammaire du Français fondamental 1er degré (qui sujet, qui objet, le relatif où et la construction c'est qui, que). Voici comment elles apparaissent dans les méthodes.

	DE VIVE VOIX	INTERCODES	ORANGE	CARTES SUR TABLE
QUI	10,20	3	—	—
OU	20	8	—	—

On apprend très tôt à l'élève à exprimer ce qu'il fera, lui faisant d'ailleurs dangereusement croire que le futur simple est la forme privilégiée en français de l'expression de l'avenir, mais il est incapable de formuler une paraphrase, n'en connaissant pas la syntaxe, incapable de dire, n'ayant pas le mot cordonnier, qu'il y a dans sa rue un vieux monsieur qui répare les chaussures.

Beaucoup de professeurs ont tendance à renforcer naturellement la valeur du mot et se font ainsi une fausse idée de la fluidité verbale. Ils confondent précision, justesse de l'expression avec continuité, souplesse, fluidité.

Lutter contre cette recherche trop systématique du mot juste, c'est aussi autonomiser davantage et plus vite l'élève, lui donner l'occasion, le plus tôt possible, d'exprimer autre chose que de banales évidences.

Apprendre à contourner la difficulté, à ruser avec la langue, à dépasser l'absence du mot, c'est savoir maintenir la communication en exprimant l'approximatif.

Ceci doit se faire très vite, dès les cinquante premières heures de français, pour fixer les moyens linguistiques de l'approximation et donner le plus souvent possible au débutant en langue l'occasion de s'exprimer avec peu de ressources. Dans cette perspective, il est bien évident que le recours au corps, au geste, gagnera en authenticité et même en légitimité.

2. APPROCHE LINGUISTIQUE DE L'APPROXIMATION

La paraphrase constitue à la fois un fait de langue et un fait de discours.

> *"Si on appelle paraphrase une certaine relation sémantique (de synonymie, d'identité, d'équivalence ou de proximité de sens, peu importe ici) qui unit certain(e)s (ensembles de) phrases ou (d') énoncés et pas d'autres, alors cela revient à considérer, dans un cas, que cette relation sémantique se trouve inscrite dans le système de la langue, dans l'autre qu'elle est inhérente au discours." (1)*

Mais, toutes les équivalences linguistiques ne sont pas des paraphrases. ("Le neveu de Rameau n'a pas été écrit par Diderot" ne peut être la paraphrase de "Diderot a écrit le neveu de Rameau", même si ces deux phrases présentent une ressemblance formelle : l'assertion) et, inversement, toutes les paraphrases ne sont pas nécessairement des équivalences formelles (cas des sens figurés).

Pour développer chez les débutants en langue des capacités d'approximation, nous nous limiterons à des faits de langue simples et facilement descriptibles : la définition et l'énumération.

Y-a-t-il une différence de nature linguistique entre le français qui va manifester son savoir linguistique par sa capacité à définir, à exprimer de manière différente le même mot, et l'étranger qui va devoir se servir de cette même capacité pour passer de sa langue maternelle à la langue qu'il est en train d'apprendre ?

Dans le premier cas, on peut parler de reformulation intralinguale ; dans le second, de traduction interlinguale. Or, il semble que la reformulation intralinguale s'apparente à la traduction interlinguale (2).

Le locuteur natif aura bien sûr plus de moyens linguistiques à sa disposition et ses équivalences en seront moins approximatives ,mais ,l'activité de reformulation sera, pour l'apprenant non francophone, du même type : définir, énumérer des analogies, similitudes, en tentant de restituer du sens.

---

(1) Catherine FUCHS : la paraphrase entre la langue et le discours.
Langue Française n° 53, février 1982.

(2) Catherine FUCHS , dans l'article déjà cité, signale que c'est une parenté bien souvent relevée par les auteurs. Quintilien distinguait 3 types de "conversio" : la paraphrase, la traduction, la mise en prose de poésies. Culioli parle de la "traduction comme cas-limite de la paraphrase."

La capacité de définition est un savoir langagier de base, tout locuteur natif devant être capable de répondre à la question :

- *"Qu'est-ce que X ?"*
- *"Qu'est-ce que vous entendez par X ?"*

Où X est un mot courant, de la vie de tous les jours. Les définitions qui sont utilisées dans ces occasions n'ont, bien sûr, pas besoin d'être aussi strictes, aussi précises, aussi formellement construites que celles des dictionnaires. Une truite est une espèce de poisson d'eau douce (qui préfère l'eau claire des torrents à l'eau stagnante des étangs), et un tournevis, un outil pour mettre ou enlever des vis.

L'énumération est un autre procédé paraphrastique qui peut servir à approcher une réalité donnée. C'est un peu le principe de la charade, de la devinette (mon premier, mon second, mon tout...). La juxtaposition de propriétés voisines complémentaires, permet d'établir une synonymie référentielle qui est une autre forme d'approximation.

"Un outil avec un manche en bois ou en plastique, une tige en métal aplatie au bout..."

Les structures syntaxiques de base sont :
pour la définition : *X, c'est (est) Z*
pour l'énumération : *X, c'est (est) Z Y X H... etc*

L'étranger, puisqu'il tente de faire de la traduction approximative et interlinguale, ne pourra pas énoncer X, et la structure paraphrastique la plus courante sera de type :

N qui V N = x

L'homme qui répare les chaussures : le cordonnier

Il est donc important de fixer très tôt les constructions :

N QUI V N où V est souvent représenté par les verbes servir à, ressembler à, etc.

N OÙ N V N

puis les constructions équivalentes :

N POUR V N où V est à l'infinitif
Un truc pour accrocher des lustres au plafond.
N SERVANT À V N

Pour les formes verbales, l'approximation consiste à trouver un verbe synonyme plus simple (souvent un verbe opérateur) agrémenté de compléments. Le verbe faire est, bien sûr, parmi les plus fréquents :

- *il lui a fait guili guili* pour : *il l'a chatouillé*
- *(il lui a fait ça)*
- *il l'a frappé à la tête avec une pierre et il est tombé* pour : *il l'a assommé.*

Aux adverbes, on substituera des syntagmes nominaux compléments, des participes présents ; la gestuelle sera également d'un grand secours.

LEXIQUE :

En général, la plupart des noms génériques ainsi que les noms indiquant formes et types de matériaux :

une chose, un objet, un machin, un truc, un appareil, quelque chose, des affaires, un engin, un outil, un instrument, un matériel, un ustensile.

un animal, une bête

formes : un rond, un carré, un triangle, une surface, un volume, un angle, etc.

on, les gens, une personne, un monsieur, une dame, un homme, une femme, un enfant, un garçon, une fille, un mec, un type, un individu, un bonhomme, une bonne femme.

mouvement : une descente, une montée.

matières : en métal, en bois, en plastique, en cuir, en tissu, en terre etc.

un endroit, une place, un lieu, une pièce, un bâtiment, un chemin, une route.

le temps, le moment, l'instant.

une idée, un sentiment, un accident, un événement.

verbes : servir à - marcher (dans le sens de fonctionner)
faire - mesurer

prépositions : avec, sans, pour, et toutes les prépositions exprimant la localisation : dans, sur, dessous, dessus, devant, derrière, etc.

adjectifs : petit, grand, long - les principaux adjectifs de mesure : rond, rectangulaire - les principaux adjectifs de forme : dur, mou, souple, creux, pointu, plat, adjectifs décrivant la consistance d'un objet.
pour les personnes : petit, grand, gros, maigre etc.

Il est important de présenter très tôt l'essentiel de ces adjectifs car ils permettent de faire des approximations de plus en plus fines.

suffixes : âtre - asse ; verdâtre = vaguement vert.

expressions :
- faire - être (ça, comme ça - marcher avec, à, au, comme ça)
comme ça est toujours suivi d'un geste.
- une sorte de, une espèce de, un type de, une variété de...
- c'est comme, ça sent comme, ça fait comme, ça marche comme....
- on dirait, ça ressemble, ça fait penser à, ça rappelle...

APPROCHE PEDAGOGIQUE :

Paradoxalement, le dictionnaire et, bien sûr, le dictionnaire monolingue, est un passage presque obligé pour développer chez les débutants l'expression de l'approximation.

C'est par sa manipulation régulière que l'on fera comprendre aux élèves qu'il est possible, avec peu de mots, d'évoquer d'autres mots.

Il faut, au tout début, utiliser des dictionnaires très simples, dictionnaires de Français Langue Etrangère où la phraséologie de la définition se limite en général à la phrase simple (sujet, verbe, complément). On passera progressivement aux dictionnaires de français langue maternelle pour débutants (genre 10 000 mots).

ETRE APPROXIMATIF

Pratiquer la paraphrase en passant par des opérations de définition et d'énumération :

1°) Demander aux élèves de dessiner ce que vous leur décrivez. Au début, utiliser une matrice très simple de type :

C'est un *instrument*
outil *qui sert à.....*
truc *de (nom de profession)*

Il est fait d'un ..... en .....(attaché à un ..... en .....). On peut s'en servir aussi pour.....

2°) Proposer un dessin ou une photo d'objet. Le faire identifier :

1) type d'objet, catégorie : ustensile de cuisine, mobilier, etc.

2) description physique

3) fonction.

Progressivement, proposer des photos ou dessins tronqués, abîmés, flous pour que l'exercice reste stimulant, puis travailler sur des objets rares, bizarres, peu réalistes (ex. : les objets introuvables de Karelman).

3°) Donner un objet réel ou une image de cet objet à un élève ou un groupe de 2, 3 élèves. Pour chaque objet, il faut réaliser une fiche descriptive, la plus précise possible. Chaque élève ou chaque groupe d'élèves lit alors sa description à l'ensemble de la classe qui doit trouver l'objet.
S'assurer que les élèves connaissent déjà le nom de ces objets en français.

4°) Bruitages.
Enregistrer des bruits divers. Les bruits de la vie de tous les jours sont toujours un peu distordus à la réécoute au magnétophone, ce qui leur donne un caractère soit d'inattendu, soit d'étrangeté totale.
tenter de faire identifier l'origine de ces bruits par les élèves.

5°) "Qu'est-ce qu'il y a là-dedans ?"
Mettre dans un sac en plastique opaque une douzaine d'objets différents de forme, de taille, de consistance. Prévoir des objets courants, d'autres plus inhabituels On peut d'ailleurs faire des choix en fonction des adjectifs à faire employer : mou - dur - pointu - piquant - etc. Bien fermer le sac que l'on fait passer d'élève à élève en demandant à chaque fois de :

- Tâter les objets à travers l'enveloppe plastique.

- D'énoncer tout haut ce que l'on sent.

Systématiquement, les productions sont de l'ordre de l'approximatif :

"C'est mou, c'est du tissu, non c'est peut être une éponge, oui, c'est une éponge etc. "

6°) Aveugles
Lors de séances d'exploitation d'images, constituer un groupe d'aveugles (élèves qui se trouvent derrière l'écran, s'il s'agit de diapos) et un groupe de voyants.

Les aveugles doivent faire les reconstitutions les plus fidèles à partir de questions posées aux voyants.

7°) Charades, devinettes
Proposer des charades ou des devinettes ou mieux encore, en faire fabriquer par les élèves sur la matrice suivante :

1) Opération d'éloignement, regarder l'objet à deviner comme si on le voyait pour la première fois, à la manière d'un martien, par exemple.

2) Association : trouver des analogies possibles avec cet objet.

3) Rédiger la devinette, en général du type :

- *qu'est-ce qui est X et Z et qui ressemble à un W.*

8°) L'armalon

Inspiré de la technique de mots valises, le jeu consiste à produire par permutations croisées :

a r m o i r e	*une pantoire*
p a n t a l o n	*un armalon*

des mots qui ne sont pas toujours attestés en français mais dont la combinatoire reste bien française. Il faudra trouver une identité à ces mots non attestés, fabriqués de façon aléatoire, identité qui pourra être donnée sous forme de définition de dictionnaire :

- *pantoire n.f.*	*élément de cordage de la marine à voile*
- *armalon n.m.*	*petit pistolet portatif servant d'arme de voyage, assez répandu au 18ème.*

On trouve pantoire dans les dictionnaires de la fin du siècle dernier (Bescherelle par ex.). Pour armalon, introuvable, il faut inventer une définition. Le travail est pédagogiquement intéressant car il faut s'appuyer sur des phénomènes de dérivation. Dans armalon, il y a un radical [arme] qui peut orienter la définition et un suffixe [alon] qui renvoie à des noms de tissus synthétiques.

La certitude de travailler sur des mots "à vide" parceque non attestés et pas directement traduisibles dans la langue maternelle, semble présenter des potentialités analytiques mettant mieux en valeur les opérations de dérivation et la phraséologie de la définition.

9°) Les objets trouvés

Jeu de rôle où l'on va rencontrer tout naturellement toutes les formes de la définition. Le responsable des objets trouvés possède un certain nombre de fiches représentant des objets très usuels : parapluie, imperméable,

portefeuille, sac de voyage, paire de lunettes, stylo, appareil photo, etc.

Les élèves tirent, à tour de rôle, au sort, un papier qui leur fournit un dessin précis de l'objet qu'ils sont censés avoir perdu.

Le dialogue s'instaure alors spontanément entre le monsieur qui a perdu son parapluie et le responsable des objets trouvés qui a bien une vingtaine de parapluies mais dont aucun ne correspond à la description de celui-là.

10°) Littérature définitionnelle

Jeu proposé dans OULIPO(*)
Partir d'une phrase simple :

"La radio déversait des flots de musique"

ou d'un proverbe, connu

"Pierre qui roule n'amasse pas mousse"

et remplacer chaque mot lexical par sa définition dans le dictionnaire.

"Le système de transmission des sons à distance faisait couler d'un lieu dans un autre des marées montantes de productions de l'emploi des sons de gamme."

"Corps dur et solide de la nature des roches qui avance en tournant sur lui-même, ne thésaurise pas plantes cryptogames cellulaires."

Aucune de ces techniques ne doit être utilisée systématiquement et à l'extrême, le but ultime n'étant pas, bien sûr, de priver le débutant en langue de la possibilité d'acquérir assez régulièrement du vocabulaire nouveau, mais plutôt de l'amener à découvrir très tôt tout un pan de la réalité linguistique trop souvent oublié ou masqué dans les méthodes et manuels. Le vieux monsieur qui répare les chaussures finit toujours par être le cordonnier, quant aux tournevis ils ne s'usent que quand on s'en sert.

(*) OULIPO. Ouvroir de littérature potentielle. Paris. Gallimard 1973.

LE DICTIONNAIRE MIMÉ

EXEMPLES DE MOTS

Piano
Pied
Piéton
Pincer
Pipe
Piquer
Piqûre
Piscine
Pitié
Plafond
Plage
Plaindre
Plaisir
Planter
Plein
etc.

AMBASSADEURS

Fleur
Montagne
Statue
Micro
Livre
Pompier
Musique
etc.

- Entraîner à la paraphrase et à l'expression de l'approximation en passant par la gestuelle.

- Le professeur prépare une liste de mots choisis dans le dictionnaire dans l'ordre alphabétique en écartant les mots trop difficiles à mimer.

- Les élèves sont debout en cercle. Leur donner à l'oreille un mot choisi dans le dictionnaire dans l'ordre alphabétique, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

  - Chaque élève va alors tenter de représenter son mot par le geste. Les autres doivent le deviner à partir du seul mime mais l'ordre alphabétique peut les aider dans leur formulation d'hypothèses.

- 1) Le jeu des ambassadeurs : le professeur choisit une dizaine de mots. Diviser la classe en sous-groupes de 6 à 8 qui s'isolent (aux quatre coins). Les groupes évitent de se voir. Chaque groupe envoie vers le professeur un de ses membres, l'ambassadeur, qui revient vers son groupe avec un mot que le professeur lui a donné à l'oreille. Les membres de son groupe doivent trouver ce mot qu'il tente de leur communiquer uniquement par gestes. Un signe de la tête lui permet de répondre oui ou non aux propositions faites.

EXEMPLES

FINIR PAR

ENSUITE

BLEU

BEAUCOUP DE

LENTEMENT

RUE

FEMME

APRES

VENDRE

BLANC

SOLEIL

ALLER

RENDRE

APPELER

JAMBE

etc.

EXEMPLES

ROND 1 MARCHER 2
VOITURE 3 ICI 4 BLEU 5
SI 6 ONZE 7.

etc.

EXEMPLE

CONTRAIREMENT VEUT
SEMBLENT OPTIMISTES
AVAIT PREDIT ONT
ANNONCE FONTAINEBLEAU.

etc.

Bernard CRAWSHAW - Let's play games in French

IMPROVISATIONS GUIDÉES

- Révisions lexicales de certaines structures grammaticales.

- Pratique du récit...

- Ecrire un mot sur une fiche. Les substantifs, prépositions, adverbes, verbes adjectifs, etc., peuvent être écrits de couleurs différentes mais ceci n'est pas obligatoire.

- Diviser la classe en groupes de 6 à 8 élèves.

- Distribuer une fiche à chaque élève. Si la classe est petite, donner 2 fiches à chacun.

- Chaque élève doit faire une phrase avec son mot mais toutes les phrases du groupe doivent former un texte, une petite histoire cohérente. Les verbes peuvent être conjugués par les élèves et ils doivent faire tous les accords, mais la forme ne peut pas changer.

1) Pour rendre ce jeu plus difficile, donner les mots dans un ordre numéroté. L'ordre des phrases doit suivre l'ordre des mots, ce qui forcera les élèves à produire des phrases plus longues et mieux subordonnées.

2) Plus difficile encore : donner une forme particulière aux verbes, substantifs, adjectifs, etc. et signaler que cette forme ne peut changer. Les élèves doivent alors utiliser les mots tels quels.

"Ça me rappelle ..."

"Ça me fait pense à ..."

"Tiens, pendant que j'y pense ..."

"Entre parenthèses ..."

"A propos de ..."

"Par contre ..."

etc .

Exemples de modèles :

1.Le week-end dernier

2. la gueule de bois

3. le réveillon du nouvel an

4. un match de football

5. samedi dernier

6. des courses à faire

7. votre supermarché

8. à vous l'association ...

---

1. Tu sais, ça m'est égal de ...

2. Je préfère l'huile d'olive.

3. Avec tous ces rigolos

4. D'ailleurs ,mon médecin

5. la semaine prochaine

6. deux fois par jour

7. à Paris

8. à vous l'association ...

---

1. J'ai ouvert cette boîte de conserves.

GAMBITS 1

EN S'ELOIGNANT DU SUJET

Habituer les élèves à l'inattendu et à l'imprévisible dans le récit du quotidien.

- Travailler l'enchaînement des idées, des phrases.

- Préparer des modèles de récits monologués proposant un itinéraire : compléments, repérages, expressions idiomatiques, etc. dont la logique n'est pas évidente.

Proposer le modèle (l'écrire au tableau ou sur fiches).

- Revoir les expressions, le vocabulaire avec les élèves.
- S'ils ne sont pas trop nombreux, tous les élèves peuvent jouer ensemble. Sinon, diviser la classe en groupes de 4 à 6 élèves.
- Suivant l'ordre des énoncés, un élève les enchaîne pour produire un récit monologué cohérent. Le dernier énoncé ("à vous l'association") est un choix entièrement libre.
- Passer ensuite au deuxième élève qui, à son tour, enchaîne les mêmes expressions et ainsi de suite.
- Le gagnant : l'élève qui a produit le plus long monologue.
- Si toute la classe joue ensemble, proposer plusieurs modèles. Pour les petits groupes, proposer deux modèles.

2. Le chef d'orchestre

3. à 6 heures du soir

4. l'homme le plus séduisant

5. les enfants gâtés

6. j'ai attrapé un rhume

7. une machine à laver

8. à vous l'association.

---

1. Un guide de Paris

2. cette robe ridicule

3. parler en public

4. l'année dernière

5. les seuls à bavarder

6. un faire-part de mariage

7. tu sais, c'est rigolo

8. à vous l'association
etc.

A. C'est pas vrai !
B. Qu'est-ce que tu crois...

A. Il est de cette année.
B. T'as entendu ?

A. Ça vient de chez toi ?
B. Non, pas celui-là.

A. Non, c'est très vieux.
B. Tu as une loupe ?

- Une mise en commun possible après le travail en groupes : les élèves ont noté les récits de leur groupe. et toute la classe discute les différences et les ressemblances.

1 Au lieu de demander à un seul élève d'enchaîner toutes les expressions, les élèves parlent à tour de rôle mais ils jouent tous le rôle d'un seul personnage.

2 Les élèves travaillent en paires pour créer une conversation à deux - qui produira un récit très différent. -

3 Deux répliques de dialogue isolées de leur contexte mais respectant cependant strictement l'ordre chronologique, paraissent parfois difficiles à resituer.

Ex : A - Non, c'est l'alouette.
B - Passe-moi le sel !

On peut penser à un repas au cours duquel B aurait dit à A :

B - C'est le lièvre ? (pâté de)
A - Non, c'est l'alouette.
B - Passe-moi le sel !

On a un dialogue entre deux gendarmes, deux militaires.

B - C'est le Sikorsky ? (hélicoptère)
A - Non, c'est l'alouette.
B - Passe-moi le sel !

Les deux interlocuteurs étant bien sûr à table.

Trouver des enchaînements logiques à partir d'autres exemples.

"Moi je crois que ..."

"Ce qui me gêne dans tout cela ..."

"Mais sois pratique, réaliste..."
e t c .

Exemples :
Une femme devant un château

Un homme avec sa voiture de sport italienne

Un chef d'orchestre en train de diriger

Une danseuse sur scène

Un tableau de Gauguin

Brochures touristiques sur des paysages exotiques.

La collection de la Pléïade

Un équipement vidéo

Les "Musts" de Cartier

Un collier de Bulgari
e t c .

Expressions :
"Franchement, je doute que..."

"Il semble que ..."

"Je crois franchement ..."

"Mais il me semble..."

"En réalité..."

"A vrai dire..."

"Mais quand même, il faut être pratique..."

"Par contre..."

"Mais tu rêves complètement...

GAMBITS 1

IMPOSSIBLES RÊVES

Introduire ou revoir les modalités du certain et du non-certain et certaines modalités pragmatiques : crois-tu que, penses-tu, ça m'étonnerait que, etc.

Pour alimenter l'imaginaire, préparer une série d'images projectives qui illustrent comment un rêveur pourrait envisager sa vie. Ex : photos de revues - surtout pages publicitaires : voitures de sport, paysages exotiques, bijoux, visages d'hommes et de femmes, intérieurs de grandes maisons ou des châteaux, etc .

Par tirage au sort, chaque élève choisit une image et explique son rêve. A partir d'expressions qu'on peut leur proposer sous forme de fiches linguistiques les autres élèves essaient de ramener le "rêveur sur terre" en lui expliquant pourquoi son rêve est irréalilisable.

- Le rêveur se défend en essayant de justifier son rêve.

1 Utliser les horoscopes. Demander aux élèves de se projeter dans l'avenir à partir des indices donnés. Ex : "Vie affective brillante, situations très importantes, surtout pour l'avenir. Succès en société", etc.

"Comment, tu fais des châteaux en Espagne..."

"Crois-tu vraiment que..."

"Penses-tu que ..."

"Ça m'étonnerait que tu..."

"Tu n'y penses pas..."

"Ecoute, sois réaliste, raisonnable, moins dans la lune", etc.

"Retourne sur terre..."

"Tu ne penses pas que tu pourras..."

"Arrête de rêver..."

"Essaie de réfléchir un peu voyons,... "

"Tu prends tes désirs pour des réalités... "

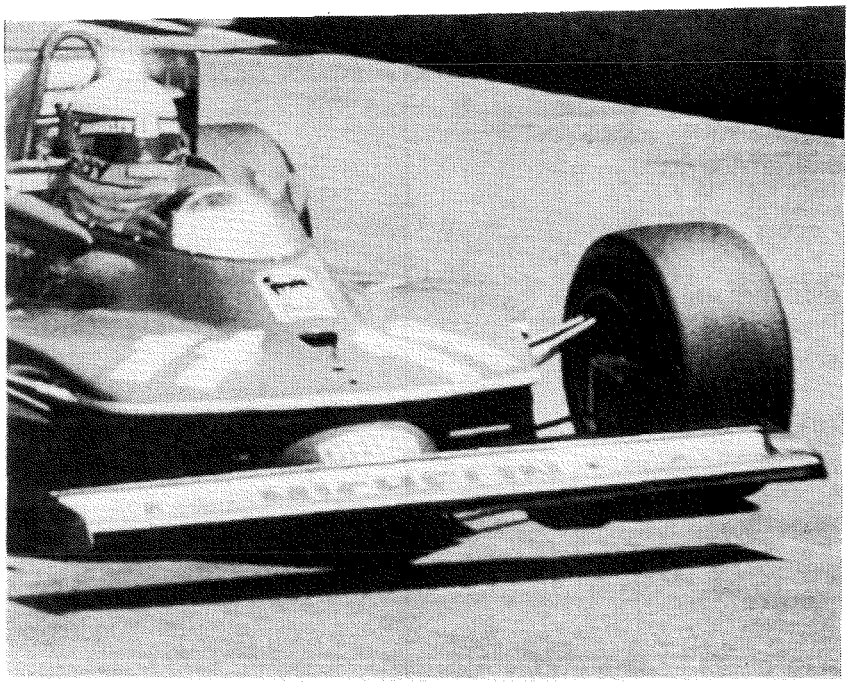
"Ce n'est vraiment pas possible... "

"Tu te vois vraiment comme ça !..."

"Ca ne te va pas du tout !"

etc.

2 Sans images, demander aux élèves d'exprimer leurs réels désirs et rêves. Il faut pourtant faire très attention, dans cette situation, de ne pas tomber dans l'interprétation abusive.



Glenys HANSON. MET Vol. 8 N° 1 septembre 1980

AVEC DES "SI" ON FAIT DES ?...

- Mettre en valeur la structure des phrases avec si.

- Découper une série d'images d'objets dans des journaux, revues ou catalogues. Les coller sur des fiches.

- Diviser la classe en sous-groupes et donner à chaque élève 2 ou 3 images. A tour de rôle, chaque élève montre son image aux autres et pose une question (en rapport avec elle) avec si. La personne du groupe qui répond le plus vite et qui donne la réponse la plus acceptable gagne l'image. Le gagnant de chaque groupe est celui qui possède le plus grand nombre d'images à la fin du jeu.

1) La même démarche que ci-dessus mais cette fois avec si + imparfait et conditionnel.

2) Finalement, emploi de si + plus-que-parfait et passé du conditionnel.

"Si je vous donne cet objet, que ferez-vous avec ?"

"Si tu manges cet objet, qu'est-ce qui t'arrivera ?"

"Si je mets cet objet sur ma tête, quel sera l'effet produit ?"

etc.

"Si vous étiez sur une île déserte, que feriez-vous avec cet objet ?"

"Si Napoléon avait eu cet objet, qu'en aurait-il fait ?"

etc.

GAMBITS 3

DEMANDER DE REPETER

Habituer les élèves aux bruits quotidiens qui parfois gênent la compréhension.

- Préparer un enregistrement avec plusieurs amorces pour distraire les élèves. Ces amorces peuvent être en français ou en langue maternelle. Ex : musique moderne ou classique, bruits dans la rue, conversations dans le métro ou dans un grand magasin, émissions de radio ou de télévision (publicité, journal, variétés, etc).

- Préparer des fiches de 4 à 5 consignes ou questions pour chaque élève.

Diviser la classe en petits groupes de 4 à 6.

- A tour de rôle, chaque élève donne des consignes (ou pose des questions) à un autre élève dans le groupe.

- Le professeur passe l'enregistrement à l'instant précis où l'élève A pose la question ou donne les consignes.

- Si l'élève B n'a pas compris la consigne ou la question, il demande de répéter en utilisant les expressions proposées.

- Si l'élève a compris, il répond à la question ou réalise la consigne et le jeu continue.

1 Utiliser ce jeu pour revoir avec les élèves les expressions, questions et consignes qui se trouvent dans leurs manuels.

Exemples de consignes :

"Lève-toi"

"Tourne-toi"

"Ouvre ton livre à la page ..."

"Quel jour sommes-nous ?"

"Quelle heure est-il ?"

"Où vas-tu ?"

"Qu'est-ce que tu vas faire ce soir ?"

"Quelle est ton adresse, numéro de téléphone ?"

"Mets ta main gauche sur ta tête"

etc.

Expressions : Modalités pragmatiques :

"Pardon ? "Comment ?" "Peux-tu répéter, s'il te plaît ?" "Je n'ai pas compris, tu peux répéter ?" "Hein ?"

"Tu peux reprendre ça ?" "J'entends mal..." Reprise des éléments de la question : "Faire quoi...?" "Mettre ma main où...?" "quand ?" "à quelle date ?" "combien ?" "pour quoi faire ?" etc.

"A mon avis ..."

"Personnellement, je trouve que ..."

"En ce qui me concerne..."

"Quant à moi..."

"Par contre, moi je crois que..."

"Mais tu dois comprendre que..."

"Je ne suis pas d'accord..."

"Je suis désolé, mais..."

"Il me semble que..."

"J'ai l'impression que..."

"Il serait facile pour toi de..."

"Si tu étais plus/moins..."

"Ecoute , essaie de..."

"Tu devrais essayer de changer de..."

"Pourquoi est-ce que tu ne changes pas de..."

"Le..... ne te va pas mal non plus..."

"Je te vois mieux avec des..."

"Je te préfère en, avec, ..."

EVITER :

"Quand je te regarde ..."

"Tu me fais penser à..."

etc.

GAMBITS 1

DESACCORD.

Revoir les modalités pragmatiques dans la conversation.

Diviser la classe en petits groupes de 4 à 6 élèves. Le professeur peut participer aussi. Par tirage au sort, un membre de chaque groupe se laisse critiquer par les autres.

- Chaque élève note une caractéristique saillante : un défaut, une qualité, un tic, un trait physique, etc .
- Chaque élève exprime alors son opinion. Tout le monde a le droit de contredire celui qui critique, et "le critiqué" a le droit de se défendre. Les commentaires désobligeants doivent se dire gentiment, sinon l'on risque de tomber dans des situations psychologiquement gênantes. Ce jeu convient à une classe dont les groupes sont solidement constitués (cf. les techniques appropriées pour la constitution de groupes).

1 Thématiser les critiques. Exemple :

- visage
- cheveux, coiffure
- air, allure
- taille
- vêtements
- comportements en classe
- hobbies
- lectures
- écriture
- voix

etc.

ON A VENDU LA TOUR EIFFEL !

. ⌖ Encourager l'imagination, revoir le vocabulaire de la possibilité, la probabilité, l'hypothétique.

. ● Choisir une série d'articles découpés dans des journaux ou revues (genre France-Soir). Choisir des faits divers amusants ou étranges : Ex. : dans un petit village, un instituteur excédé vend son école ; La toile qui tue : un peintre a tué sa petite amie avec une de ses toiles ; un mari furieux jette le pékinois de sa femme par la fenêtre, etc.

- Faire des photocopies.

. ☼ Diviser la classe en groupes de 4 à 6 élèves et donner un article à chacun des groupes.

- Chaque groupe étudie son article et, selon le sujet, invente une conversation qui peut précéder ou suivre le fait divers rapporté.

- Si l'article est long, les élèves peuvent le travailler sous un angle caractéristique, sur un détail particulier en développant les motivations des protagonistes et en imaginant des développements ultérieurs.

- Sans annoncer le titre de l'article, chaque groupe présente son travail au reste de la classe qui doit deviner le titre de l'article.

- Prévoir une mise en commun à la fin de ce jeu où les élèves peuvent discuter entre eux des choix qu'ils ont faits, de la logique de leur interprétation, etc.

FINISSEZ VOS PHRASES

Improviser des échanges spontanés à partir d'amorces conversationnelles.

On s'inspirera pour commencer d'une courte pièce de théâtre de Jean TARDIEU (*) justement appelée "Finissez vos phrases".

Distribuer le texte ou des extraits de ce texte à chaque élève. Faire remarquer que chaque réplique est volontairement tronquée, amputée. En travaillant en tandem, demander alors aux élèves de jouer les rôles de Monsieur A et de Madame B. Il leur faudra donc finir, en improvisant, chaque réplique. Ce travail peut se faire avec toute la classe, chaque groupe de deux élèves n'ayant que 5 ou 6 répliques à travailler.

-:-:-:-:-:-:-

FINISSEZ VOS PHRASES
OU
UNE HEUREUSE RENCONTRE
COMEDIE

PERSONNAGES

MONSIEUR A, *quelconque. Ni vieux, ni jeune.*

MADAME B, *même genre.*

Monsieur A et Madame B, personnages quelconques, mais pleins d'élan (comme s'ils étaient toujours sur le point de dire quelque chose d'explicite), se rencontrent dans une rue quelconque, devant la terrasse d'un café.

MONSIEUR A, *avec chaleur*

Oh ! Chère amie. Quelle chance de vous ...

MADAME B, *ravie.*

Très heureuse, moi aussi. Très heureuse de ... vraiment oui !

MONSIEUR A

Comment allez-vous, depuis que ? ...

(*) Jean TARDIEU : Le professeur Froebbel. Paris, Gallimard 1978

MADAME B, *modeste.*

Oh, n'exagérons rien ! C'est seulement, c'est uniquement... Je veux dire : ce n'est pas tellement, tellement ...

MONSIEUR A, *intrigué, mais sceptique.*

Pas tellement... pas tellement..., vous croyez ...?

MADAME B, *restrictive.*

Du moins je le ... je, je ... Enfin ! ...

MONSIEUR A, *avec admiration.*

Oui, je comprends : vous êtes trop ... vous avez trop de ...

MADAME B, *toujours modeste, mais flattée.*

Mais non, mais non : plutôt pas assez ...

MONSIEUR A, *réconfortant.*

Taisez-vous donc ! Vous n'allez pas nous ... ?

MADAME B, *riant franchement.*

Non ! Non ! Je n'irai pas jusque-là !

Un temps très long. Ils se regardent l'un l'autre en souriant.

MONSIEUR A

Mais au fait ! Puis-je vous demander où vous ... ?

MADAME B, *très précise et décidée.*

Mais pas de ... ! Non, non, rien, rien. je vais jusqu'au ..., pour aller chercher mon ... Puis je reviens à la ...

MONSIEUR A, *engageant et galant, offrant son bras.*

Me permettez-vous de ... ?

MADAME B

Mais, bien entendu ! Nous ferons ensemble un bout de ...

MONSIEUR A

Parfait, parfait ! Alors, je vous en prie. Veuillez passez par là ! Je vous suis. Mais, à cette heure-ci, attention à ..., attention aux ... !

MADAME B, *acceptant son bras, soudain volubile*

Vous avez bien raison. C'est pourquoi je suis toujours très ... Je pense encore à mon pauvre ... Il allait comme ça, sans ... - ou plutôt avec ... Et tout à coup, voilà que ... ! Ah la la ! Brusquement ! Parfaitement. C'est comme ça que ... Oh ! j'y pense, j'y pense, lui qui ...! Avoir eu tant de ... ! Et voilà que plus ... ! Et moi, je, moi je ... moi je ...

MONSIEUR B, *soupirant*

Hélas oui ! Voilà le mot ! C'est cela !

Une voiture passe vivement, en klaxonnant

MONSIEUR A, *tirant vivement Madame B en arrière*

Attention ! Voilà une ...

Autre voiture, en sens inverse, klaxon.

MADAME B

Et voilà une autre ...

MONSIEUR A

Que de ...! Que de ...! Ici pourtant ... ! On dirait que ...!

MADAME B

Eh ! Bien ! Quelle chance ! Sans vous, aujourd'hui, je ...!

MONSIEUR A

Vous êtes trop ...! Vous êtes vraiment trop ...!

Soudain changeant de ton. Presque confidentiel.

Mais, si vous n'êtes pas ..., si vous n'avez pas de ... ou plutôt : si, vous avez ... puis-je vous offrir un ...

MADAME B

Volontiers. Ce sera comme une ... Comme de nouveau si ...

MONSIEUR A, *achevant*

Pour ainsi dire. Oui. Tenez, voici justement une ... Asseyons-nous !

Ils s'asseoient à la terrasse du café.

MONSIEUR A

Tenez, prenez cette ... Etes-vous bien ?

MADAME B

Très bien, merci, je vous ...

MONSIEUR A, *appelant.*

Garçon !

LE GARCON, *s'approchant*

Ce sera ?

MONSIEUR A, *à Madame B.*

Que désirez-vous, chère ... ?

MADAME B, *désignant une affiche d'apéritif*

Là ... là la même chose que ... En tout cas, même couleur que ...

LE GARCON

Bon, compris ! Et pour Monsieur ?

MONSIEUR A

Non, pour moi plutôt la moitié d'un ...! Vous savez un ...

LE GARCON

Oui. Un demi ! D'accord ! Tout de suite. Je vous ...

MADAME B

Lorsque vous me mieux, vous saurez que je toujours là.

MONSIEUR A

Je vous crois, chère !... (*Après une hésitation, dans un grand élan*).Je vous crois, parce que vous !

MADAME B, *jouant l'incrédule*

Oh ! Vous allez me faire ? Vous êtes un grand ! ...

MONSIEUR A, *laissant libre cours à ses sentiments*

Non ! Non ! C'est vrai ! Je ne puis plus ! Il y a trop longtemps que ! Ah ! si vous saviez. C'est comme si je ! C'est comme si toujours je ! Enfin, aujourd'hui, voici que, que vous, que moi, que nous !

MADAME B, *émue*

Ne pas si fort ! Grand, Grand ! On pourrait nous !

MONSIEUR A

Tant pis pour ! Je veux que chacun, je veux que tout ! Tout le monde, oui !"

MADAME B, *engageante, avec un doux reproche.*

Mais non, pas tout le monde : seulement nous deux !

MONSIEUR A, *avec un petit rire heureux et apaisé*

C'est vrai ? Nous deux ! Comme c'est ! Quel ! Quel ! Quel !

MADAME B, *faisant chorus avec lui.*

Tel quel ! Tel quel !

MONSIEUR A

Nous deux, oui, oui, mais vous seule, vous seule !

MADAME B

Non non : moi vous, vous moi !

LE GARCON, *apportant les consommations.*

Boum ! Voilà ! Pour Madame ! ... Pour Monsieur !

MONSIEUR A

Merci ... Combien je vous ?

LE GARCON

Mais c'est écrit sur le, sur le ...

MONSIEUR A

C'est vrai. Voyons ! ... Bon, bien ! Mais je n'ai pas de ... Tenez voici un vous me rendrez de la.

LE GARCON

Je vais vous en faire. Minute !

Exit le garçon

MONSIEUR A, *très amoureux.*

Chère, chère. Puis-je vous : chérie ?

MADAME B

Si tu ...

MONSIEUR A, *avec emphase*

Oh ! le "si tu" ! Ce "si tu" ! Mais, si tu quoi ?

MADAME B, *dans un chuchotement rieur.*

Si tu, chéri !

MONSIEUR A, *avec un emportement juvénile.*

Mais alors ! N'attendons pas ma ! Partons sans ! Allons à ! Allons au !

MADAME B, *le calmant d'un geste tendre.*

Voyons, chéri ! Soyez moins ! Soyez plus !

LE GARCON, *revenant et tendant la monnaie.*

voici votre !... Et cinq et quinze qui font un !

MONSIEUR A

Merci. Tenez ! Pour vous !

LE GARCON

Merci.

MONSIEUR A, *lyrique, perdant son sang-froid.*

Chérie, maintenant que ! Maintenant que jamais ici plus qu'ailleurs n'importe comment parce que si plus tard, bien qu'aujourdhui, c'est-à-dire, en vous, en nous ... (*s'interrompant soudain, sur un ton de sous-entendu galant),* voulez-vous que par ici ?

MADAME B, *consentante,*

mais baissant les yeux pudiquement

Si cela vous, moi aussi.

MONSIEUR A

Oh ! ma ! Oh ma ! Oh ma, ma !

MADAME B

Je vous ! A moi vous ! (*Un temps, puis, dans un souffle).* A moi tu !

Ils sortent

RIDEAU

variante 1

1. On peut proposer, composer d'autres textes sur ce modèle et, comme pour le texte de TARDIEU, les faire jouer en improvisation.

Exemple :

- Personnages : un policier (P) - Lieu : Commissariat
  un accusé (X)

- Situation : par ex. P, sûr de lui, prend X pour l'homme qui a volé dans un grand magasin.

P - Ainsi donc, vous ...
X - (indigné et surpris) - Non, je ne ...
P - Allons, vous ne voudriez pas me faire croire que vous ...
X - (un peu consterné) - Non, mais je ...
P - (logique) - Vous savez parfaitement que... Alors ?
X - (niant faiblement) - Mais je n'ai pas ...
P - (logique) - Vous devez reconnaître que ...
X - (légère opposition) - Mais ...
P - (chaudement humain) - Je désire que vous compreniez
X - Non
P - (avec de grands airs supérieurs) - De toutes façons, il est inutile que vous ...
X - (riant sans grande conviction) - Mais, ce n'est pas moi qui...
P - (abandonnant le terrain de l'entente) - Bien entendu, si vous vous obstinez à ... je serai obligé de ...
X - (affolé) - Non, pas ça ! Je ...
P - (satisfait) - Donc, nous sommes d'accord, vous ... n'est-ce pas ?
X - (ébauche d'un aveu) - Bon, si vous voulez (...) je ...
P - (triomphant) - Parfaitement. Alors vous ...
X - (horrifié) - Moi ? Je ... ?
P - (las) - je commence à ...

variante 2

2. Plus tard, demander aux élèves de fabriquer eux-mêmes des textes tronqués de ce type.

1) Donner un canevas au départ :

- personnages (2)
  ex. un couple : X (la femme) âge ?
  Y (l'homme) âge ?

- lieu
  ex. à la maison, à l'heure du déjeuner (ou du dîner)
- thème : la dispute (ou autre)

2) Si l'on a une classe de 4 groupes A, B, C, D, il faudra constituer 2 grands groupes : G1 (A et B) G2 (C et D). Les deux travailleront sur la même situation

Si l'on prend l'exemple du couple, on a :

A ---- B	C ----- D
(X) (Y)	(X) (Y)
G1	G2

3) A écrit une amorce complète (pour le début) sur la feuille et la passe à B qui lui répond et ainsi de suite. Même chose pour C et D.

Ensuite, sur une autre feuille, chaque groupe complète son texte afin d'en améliorer les amorces. Pour cela, on précisera : les caractères de X et Y, l'objet de la dispute (ou autre).

4) Echange de textes : chaque groupe improvise sur le texte de l'autre.

5) On confronte les résultats.

Variante : On peut changer les caractères des personnages en conservant les mêmes amorces (les modifier en partie au besoin).

Variantes 1 et 2 proposées par L. BORGOMANO, M. DJAFARI-ROUHANI, I. MACHADO de ALONSO. Anthobelc 3 (2).

ENIGMES, DEVINETTES
JEUX D'OBSERVATION

Les jeux regroupés dans cette section ont pour principe de susciter momentanément l'insatisfaction. Ceci met d'emblée le joueur dans la position du questionneur ou du questionné et l'oblige à avoir recours au langage pour résoudre son problème ou celui du groupe auquel il appartient. Ce sont des jeux familiers qui existent sous des formes parfois différentes dans presque toutes les cultures. Ils font donc partie d'un fond culturel ludique qui les rendra moins étranges en langue étrangère : Ils sont aussi plus facilement adaptables et acceptent un grand nombre de variantes.

Les interactions suscitées lors de ces jeux mettent en jeu des opérations langagières un peu négligées dans les méthodes :

- Les énigmes, les devinettes, imposent souvent de quitter le domaine du discours dénotatif : on hésite, on n'est pas sûr d'avoir la bonne réponse et c'est presque naturellement qu'il faut modaliser exprimer des hypothèses, des doutes.

- Les réponses doivent souvent être justifiées et le joueur se trouve dans l'obligation d'argumenter.

- Les jeux d'observation illustrent les liens qui peuvent exister entre certaines opérations mentales logiques que le joueur utilise naturellement dans sa langue maternelle et ces mêmes opérations en langue étrangère : ressemblances ou différences.

Enfin, les situations de compétition sont ici fréquentes et réelles et les enjeux d'autant plus motivants.

ENIGMES

- Encourager les échanges entre les élèves.

- Travail d'ensemble pour résoudre un problème ; donner et demander des renseignements ; exprimer son opinion, son accord/désaccord.

- Préparer une fiche avec quelques énigmes pour chaque groupe d'élèves. Le professeur gardera les solutions.

- Avant de diviser la classe en sous-groupes, travailler avec les élèves sur les moyens de résoudre les énigmes (la discussion, le Brain-Storming, etc.).

- Diviser la classe en sous-groupes de 5 à 8 élèves.

- Distribuer une fiche avec des énigmes à chaque groupe. (Le professeur peut aussi reproduire cette fiche pour chaque élève de la classe).

- Les élèves travaillent ensemble pour trouver la solution à chacune de leurs énigmes. Si l'on veut créer une compétition, le groupe qui trouve toutes les solutions le premier sera le gagnant.

SOLUTIONS

Enigme 1 :

Ici, la solution est tout à fait logique. Cet homme est un nain, qui en poussant sur la pointe des pieds ne peut atteindre que le bouton du 20e étage. Quand il est avec des amis, ceux-ci appuient pour lui sur le bouton du 28e.

Enigme 2 :

Si le veilleur de nuit a rêvé, c'est qu'il a dormi. Il a donc commis une faute professionnelle. C'est pourquoi le directeur le licencie.

Enigme 3 :

Il n'y a pas de solution unique et logique. Il faut bien sûr imaginer une situation antérieure à cette histoire dans laquelle ces quatre hommes étaient ensemble, peut être liés à un même destin, puis une promesse qu'Albert aurait faite aux autres et qu'il a dû tenir, un pari un peu stupide.
Pensons à une variante du radeau de la Méduse:
Les quatre hommes, naufragés, décident pour ne pas mourir de faim de se couper une main, à tour de rôle. Le sort désigne d'abord Bertrand, puis Charles, puis Daniel. Ils sont sauvés quand arrive le tour d'Albert. Albert, par solidarité et bravade, leur promet de se couper une main, à son tour. Comme il est très riche, il achète celle d'un mendiant pour leur faire croire qu'il a tenu son pari.

EXEMPLES D'ENIGMES

Enigme 1 :

Tous les soirs, un homme qui habite le 28e étage d'une gratte-ciel new yorkais prend l'ascenseur jusqu'au 20e puis rentre chez lui en empruntant l'escalier de secours. Quand il rentre avec un ou des amis, cet homme va directement jusqu'au 28e étage.

Pourquoi ?

Enigme 2 :

Un industriel, devant prendre un avion dès l'aube pour un voyage d'affaires, se rend d'abord à son usine afin d'y chercher quelques documents importants. En le voyant, le veilleur de nuit lui dit : "Monsieur, ne partez pas ! Mes rêves ne me trompent jamais et je viens de rêver que vous aviez été tué dans un accident d'avion". Frappé, le directeur décide alors de prendre le train. Et en effet, l'avion qu'il devait prendre s'écrase au sol et tous les passagers sont tués. Dès son retour, il se précipite chez le veilleur de nuit, le remercie chaleureusement, lui donne une gratification importante - et le congédie.

Pourquoi ?

Enigme 3 :

Albert, qui est très riche, propose à un mendiant de lui acheter sa main. Le mendiant accepte mais exige une somme assez considérable. La main est coupée. Albert en fait un paquet qu'il expédie à Bertrand. Bertrand ouvre le paquet, voit la main, a un sourire satisfait. Il refait le paquet qu'il envoie à Charles. Même jeu. Charles envoie le paquet à Daniel qui, après avoir pris connaissance de son contenu, le jette à la poubelle.

Comment expliquer cette histoire ?

Expressions :

"Je dirais que ..."

"Moi je pense que ..."

"Est-ce ..."

"C'est peut-être ..."

"Serait-ce ..."

"Est-ce que c'est ..."

"On dirait que ..."

"C'est plutôt ..."

"Pas du tout, c'est ..."

"Au contraire ..."

"Il est possible que ..."

"Je crois que ..."

"Pour moi c'est ..."

"Je pense à ..."

"Ça me fait penser à ..."

"Ça a l'air d'être ..."

"Il est fort possible que ..."

"A ce que je crois ..."

"Selon moi ..."

"C'est sans doute ..."

"Sans doute, ça fait ..."

"Moi, je dirais que ..."

"Moi, je dirais plutôt que..."
etc.

GAMBITS 1

TESTS D'OBSERVATION, DEVINETTES

Introduire ou revoir les modalités du non-certain dans la conversation.

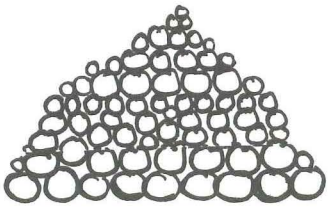
- Revoir les expressions de mesures et le numéral cardinal.

Préparer une série de devinettes classiques, style mexicain; des tests graphiques (taches d'encre); tests sur les mesures et les quantités; une série d'images pour lesquelles les élèves auront à inventer des légendes (ex : cartes postales, photos, publicité, etc.)

A partir de dessins au tableau ou sur fiches, demander aux élèves d'estimer les mesures ou les quantités, ou de deviner ce que représentent les images. Ex :

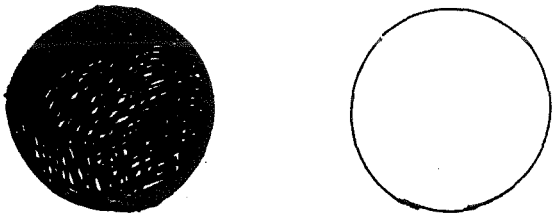
1. De quelle longueur est cette ligne à peu près ?

2. Il y a combien de pois dans cette pile ?



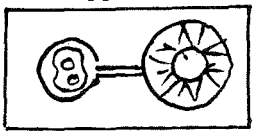
3. Combien de pages y a-t-il dans ce livre ? (montrer un livre)

4. Quel cercle est le plus grand ?



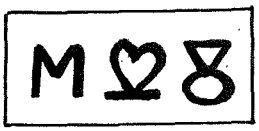
5. Que représentent ces images ?

A



B

C



D

etc.

- Les élèves répondent à ces questions en employant les expressions proposées.

MET Vol. 6 N° 6 mars 1979

DECRIRE UNE POMME DE TERRE

La mienne est plus grande.
Ma pomme de terre est très petite.
La mienne est assez ronde.
Elle est relativement plate
J'ai une grosse pomme de terre dodue !
etc.

Elle est ronde, plate, lourde, grande, petite, etc.
Elle doit peser à peu près 200 gr !
Elle n'est pas très propre !
La tienne est presque pourrie !
Je crois que la mienne est plus belle que la tienne.
La peau est très fine, délicate, épaisse, dure, etc.
La mienne sent le moisi et elle commence à pousser un peu.

Ma pomme de terre est aussi lourde que la tienne.
Le centre est un peu creux et en forme d'ovale
etc.

Les deux côtés sont très plats
elle a les deux bouts arrondis...
etc.

. Revoir ou introduire les comparatifs et les superlatifs, pronoms et adjectifs possessifs.

- Travailler la description détaillée d'un objet.

. Apporter en classe une collection de légumes ou de fruits qui présentent de fortes ressemblances : citrons, oranges, pommes de terre, pommes, etc.

. Distribuer (très sérieusement) à chaque élève sa pomme de terre ou son fruit.

- Les élèves auront une minute ou deux pour l'examiner. Ensuite chacun comparera sa pomme de terre et en fera une description détaillée.

- Le professeur répond aux questions de vocabulaire. Les élèves inscrivent leurs initiales sur leur pomme de terre et ensuite écrivent une description détaillée.

- Mélanger les pommes de terre. Les élèves lisent les définitions à tour de rôle et la classe doit retrouver la pomme de terre décrite, que l'on rendra à son propriétaire. Si la classe est nombreuse, elle peut être divisée en groupes pour faciliter "l'inspection" des pommes de terre.

. On peut utiliser n'importe quelle collection d'objets : citrons, oranges, bananes, stylos, crayons, boîtes d'allumettes, briquets, etc.

- Le jeu peut s'étaler sur deux séances : dans un premier moment, prolonger les comparaisons et ensuite demander aux élèves d'écrire leurs descriptions à la maison (ils chercheront eux-mêmes le vocabulaire nécessaire). La lecture des descriptions aura lieu le lendemain.

- Conseiller d'orientation.
- Archiviste-paléographe.
- Inspecteur des douanes.
- Technicien géomètre du cadastre.
- Vérificateur de travaux de bâtiment.
- Conducteur de travaux.
- Auditeur de justice.
- Greffier en chef.
- Educateur spécialisé.
- Animateur socio-éducatif.
- Travailleuse familiale.
- Puéricultrice.
- Conseiller familial et conjugal.
- Ingénieur technico-commercial.
- Clerc de notaire.
- Syndic, Administrateur Judiciaire.
- Commissaire-priseur.
- Actuaire.
- Urbaniste.
- Fleuriste.
- Herboriste.
- Pépiniériste.
- Paysagiste.
- Horticulteur.
- Encadreur.
- Tapissier.

etc.

QUESTIONS :

- Vous travaillez à l'intérieur, à l'extérieur ?
- C'est un travail dangereux ?
- Vous avez fait de longues études ?
- Vous travaillez dans le secteur public, privé ?
- Vous êtes indépendant ?
- Vous vendez quelque chose ?
- Vous faites un travail manuel, intellectuel ?
- Vous vous déplacez souvent ?

etc.

Glenys HANSON. MET Vol. 8 N° 1 septembre 1980

JEU DES METIERS

. Revoir les noms des différentes professions, la description de ces professions.

- Pratiquer les différentes formes de l'interrogation.

. Penser à une liste de professions différentes. Y inclure quelques professions peu connues. Préparer des cartons sur lesquels on écrira le nom d'une de ces professions.

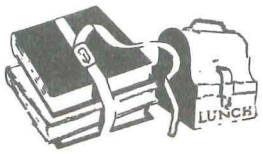
. Diviser les élèves en sous-groupes de 5 à 8.

- Donner un carton à chaque élève.
- Dans chaque groupe, on désigne un élève. Les autres doivent deviner la profession que le sort lui a donnée. Ils ont droit de lui poser vingt questions dont les réponses ne peuvent être que oui ou non.
- Les gagnants : le groupe qui termine le premier.

. 1) Renverser la démarche. Chaque élève joue à tour de rôle. Il ne prend pas connaissance du carton qu'on lui a donné et doit poser un maximum de 20 questions aux autres pour deviner sa profession. On passe à un deuxième élève et ainsi de suite.

2) Donner des professions très peu connues ou bizarres. Même principe mais on a le droit de poser des questions ouvertes.

Ex : - Quels outils utilises-tu pour travailler ?
- Quel uniforme portes-tu ?
etc.



Glenys HANSON. MET Vol. 8 N° 1 septembre 1980

TROUVER L'OBJET

- Pratiquer les formes de questionnement. (Variante du jeu précédent).

- Préparer une série d'images d'objets sur fiches, soit dessinées, soit découpées dans des revues ou journaux.

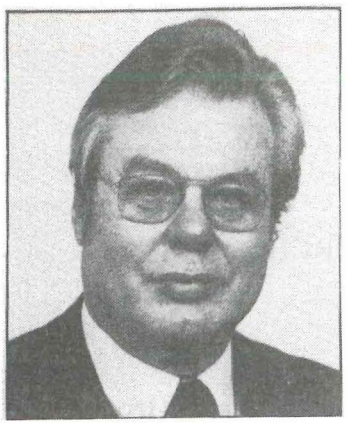
  - Pour les classes moins avancées, choisir des images pour lequelles la description suppose des moyens linguistiques déjà acquis.

  Selon le niveau de la classe, prévoir quelques moments de "brain-storming" afin d'établir une liste de questions pertinentes. Les écrire au tableau et ensuite les effacer.

- - Distribuer les images à des sous-groupes de 4 à 6 élèves.

  - Dans chaque groupe, on désigne un élève. Les autres doivent deviner l'objet que le sort lui a donné. Chaque élève est interrogé à tour de rôle. les réponses se font toujours par oui ou non. On limite les questions à vingt.

- 1) Renverser la démarche. Chaque élève joue à tour de rôle. Il ne prend pas connaissance de l'image qu'on lui a donnée et doit poser un maximum de vingt questions aux autres pour deviner l'objet que le sort lui a donné.



Robert JORDAN. MET VOL. 7 N° 4 avril 1980

ON RECHERCHE ...

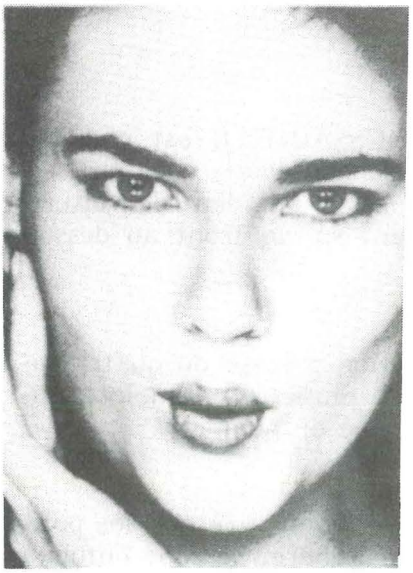
. Renforcer le vocabulaire de la description physique.

. Préparer un enregistrement racontant l'histoire de quatre gangsters recherchés et pour qui la police n'a que trois descriptions.

- Le professeur peut inventer lui-même cette histoire, enregistrer un vrai fait divers, ou utiliser des descriptions de manuels de FLE. (Le ton ou style journalistique ou authentique n'étant pas obligatoire pour le déroulement du jeu).

. Faire écouter l'enregistrement.

- Demander à chaque élève de faire le portrait-robot de chaque gangster décrit (moustaches, cicatrice sur la joue gauche, barbe noire, cheveux blonds très longs, etc.) et de noter les informations supplémentaires importantes (il s'appelle... ; il parle avec un accent, etc.).



- Les élèves choisissent ensuite un partenaire dans la classe. Un des deux élèves donne ensuite la quatrième description du gangster recherché à son partenaire qui devra dessiner la tête ou la silhouette qui correspond à la description.

- Pour faciliter la description, donner une photo ou un dessin à un élève de chacun des tandems et lui demander de la décrire à son partenaire à partir de l'image.

. 1) Au lieu de demander aux élèves de produire un dessin et pour encourager plus l'interaction, demander à chaque tandem d'inventer une description écrite qu'il présentera à toute la classe lors d'une mise en commun.

ON RECHERCHE...

Hier, vers minuit, quatre malfaiteurs (trois hommes et une femme) ont cambriolé une succursale de la BNP à PONTOISE. Lors du hold up, ils ont tué un agent et en ont blessé un autre. Les quatre malfaiteurs sont armés et dangereux.
Toute information les concernant doit être communiquée au commissariat de police le plus proche. Nous vous communiquons les renseignements que nous avons sur eux :

Jacques LARIVIERE :

Très grand, il mesure 1,95 m. Il a une barbe noire, porte un imperméable beige et boîte très légèrement.

Martin LARIVIERE :

Son frère, porte des lunettes épaisses car il est myope. Comme son frère, il a les cheveux noirs mais n'a pas de barbe. Il est plus petit, 1,65 m, et porte une casquette de marin bleue. Il fume le cigare.

Paul DUBOIS :

De son vrai nom Raoul TOUSSAINT. Il est chauve, a des favoris un peu grisonnants et une épaisse moustache. Il a eu récemment un accident de voiture et porte encore un pansement sur le front au dessus de l'oeil droit .

Nous n'avons pas de description précise du quatrième cambrioleur mais, d'après plusieurs témoins, ce serait une jeune femme habillée en homme.

Les quatre malfaiteurs, après avoir tiré sur les policiers qui venaient de les surprendre, se sont enfuis à bord d'une RENAULT 16 blanche.

Maurice TAYLOR. Classroom Games in French.

DEVINEZ QUI C'EST...

. Pratiquer la description physique et la description des objets, l'usage des adjectifs.

. Aucun matériel à préparer.

. Des élèves, assis en cercle (ou en petits groupes, selon le nombre) observent les autres (y compris le professeur). Chaque élève de ce groupe d'observateurs choisit un camarade qu'il doit décrire en trois phrases - dont une est volontairement inexacte.

- A tour de rôle chaque élève observateur donne sa description et les autres essaient de deviner l'identité de la personne décrite et de corriger l'inexactitude.

. - Les descriptions peuvent comprendre d'autres détails : objets possédés, positions dans la classe, ou, si les élèves se connaissent assez bien, des renseignements plus intimes mais que tout le monde connaît.

Elève A :
Il y a une fille dans la classe qui porte un chemisier jaune, des jeans et des chaussures noires. Qui est-ce ?

Elève B :
C'est Yvette. Elle porte un chemisier jaune, des jeans mais ses chaussures sont marrons.

Elève C :
C'est peut-être Danièle. Son chemisier est jaune, ses chaussures sont noires mais elle n'a pas de jeans, elle porte une jupe grise.

Elève A :
Oui, c'est vrai, c'est Danièle...

"Est-ce que je suis..."

"Est-ce que je m'appelle..."

"Serait-ce possible que..."

"Est-ce que j'ai..."

"Est-ce que je peux..."

etc.

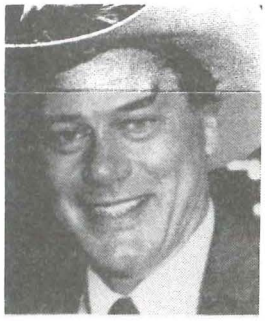
"Est-ce que je suis un homme ou une femme ?"

"Est-ce que je fais partie de la vie politique ?"

"Est-ce que je suis mort ?"

"Est-il possible que je sois "La Dame de Fer ?"

etc.



"Est-ce qu'on m'utilise dans la cuisine ?"

"Est-ce que tout le monde a envie de m'avoir ?"

"Suis-je joli(e) ?"

"Suis-je de plusieurs couleurs ?"

etc.

Glenys HANSON. MET Vol. 8 N° 1 septembre 1980

JEU DES IDENTITES FICTIVES

- Revoir le vocabulaire des professions ; la description physique ; les nationalités ; les événements historiques ; les formes du passé et du présent.

  - Revoir les formes interrogatives.

- Préparer une série de portraits de personnages célèbres - vivants ou morts - (faute de portraits, écrire leurs noms sur des fiches).

- Diviser la classe en sous-groupes de 5 à 6 élèves et distribuer une fiche par élève.

  - Dans chaque groupe, un élève est désigné. Les autres doivent lui poser des questions pour deviner son identité fictive. Chaque élève est interrogé à tour de rôle. Les réponses se font toujours par oui ou non. On limite les questions à 20.

  - Quand on travaille sur un personnage historique, bien préciser que les questions devront être posées au passé.

- 1) Renverser la démarche. Chaque élève joue à tour de rôle. Il ne prend pas connaissance du personnage fictif qu'on lui a donné et doit poser un maximum de vingt questions aux autres pour deviner son identité fictive.

EXEMPLE DE TEXTE (MODIFICATIONS ENTRE PARENTHESES) :

La semaine dernière (l'été dernier), je suis allé à Paris (Londres) avec mon grand ami, Jean POULET (François MOLLET). Nous avons visité le Louvre (ST. Paul). Jean voulait acheter des cigarettes (un sandwich), alors nous sommes allés au tabac (au café) du coin.

On a dépensé beaucoup d'argent (3 Francs).
C'était l'heure du déjeuner (du dîner). Jean m'a invité chez lui, 115 Boulevard Voltaire (20, rue de la Paix). Nous avons mangé de la soupe de poisson (une bouillabaisse), un steak (des côtes d'agneau), et bu du bon vin (un bon petit café).

EXTRAIT DE "LE PASSE-MURAILLE" Marcel AYME.

Ayant absorbé un dernier (premier) cachet, Letilleul (Dutilleul) rangea le médicament dans un tiroir et n'y pensa pas (plus). Quant au ménage (surmenage) excessif (intensif), son activité de fonctionnaire était réglée par des usages ne s'accommodant d'aucun succès (excès).

Pat PATTISON. MET Vol. 7 N° 2 novembre 1979

MEMOIRE AUDITIVE

. Travailler la compréhension orale.

- Entraîner les réactions immédiates en langue seconde sans passer par la traduction.

. Le professeur prépare deux enregistrements : l'un est "normal" (texte A) le deuxième contient des modifications (texte B). Sources possibles de textes à enregistrer : émissions de radio ou de télé ; faits divers ; quelques extraits d'articles de presse ; passage descriptif d'un texte littéraire ; un texte déjà étudié en classe, ex : du manuel etc.
L'enregistrement devrait être fait et, pour les débutants, ne pas être trop long.

. Les élèves écoutent l'histoire ou la description (texte A).

- Plus tard (quelques minutes ou même quelques jours après on leur fait entendre le texte B.

- Ils doivent retrouver toutes les modifications, retrouver le texte initial (A).

NB. - Ne pas introduire de modifications qui produiraient des non-sens.

. 1) Diviser la classe en sous-groupes. Chaque groupe retrouvera autant d'erreurs que possible et les corrigera. Un point est marqué pour chaque faute trouvée et corrigée (on perd un point pour tout ce qui n'est pas modifié correctement).

2) Demander à chaque groupe de fabriquer ses propres enregistrements (A et B) pour une compétition inter-groupes.

3) Jouer sur des homophonies, des analogies phoniques et graphiques, (difficile).

Ex :

- "L'habit ne fait pas le moine" donne
- "La pie ne fait pas le moineau".

EXEMPLE DE TEXTE AVEC FAUTES :

Hier matin, je me suis réveillé très tard. je me suis habillé très vite et je me suis levé. Une heure plus tard je suis arrivé au bureau, rue La Boetie. J'ai vu mon patron qui m'a dit que j'avais beaucoup de choses à faire avant de partir à Marseille. "Eh ben mon pote, qu'est-ce que vous me racontez ?" lui ai-je dit.

"Oui, vous devez être à Marseille demain matin. FONTENAC vous attend. Vous avez un train ce soir. N'oubliez pas votre passeport."

EXEMPLE DE TEXTE AVEC UNE PHRASE PIRATE :

Les salariés de l'usine Peugeot de Sochaux travailleront six minutes de plus par jour du 28 février au 20 juin.
Cette décision a été prise afin que tous puissent bénéficier du long voyage au bout de la nuit sans perte de salaire. En l'espace de seize semaines, les salariés auront en effet acquis la retraite à 60 ans dont ils pourront bénéficier à cette occasion.

Pat PATTISON.MET Vol. 7 N° 2 novembre 1979

PIRATES

- Travailler la compréhension orale.

  - Entraîner à la compréhension de la logique d'un texte oral.

- Préparer l'enregistrement d'un texte où l'on a glissé des incompatibilités de sens, des absurdités culturelles, des fautes de registre.

- Faire écouter l'enregistrement aux élèves. Avec toute la classe, indiquer aux élèves qu'ils peuvent faire arrêter l'écoute à chaque fois qu'ils pensent avoir repéré une erreur. Ils doivent alors proposer une modification. En sous-groupes et en situation de compétition, le travail se fait en prenant des notes. Chaque groupe propose alors sa version modifiée.

1) En sous-groupes ou individuellement, les élèves peuvent préparer des enregistrements pour les autres membres de la classe. S'il y a une compétition, chaque groupe marque un point pour une erreur trouvée et corrigée et perd un point lorsqu'un élément qu'il croit erroné se révèle exact ou encore lorsque les propositions de rétablissement d'une erreur réelle ne sont pas acceptables.

2) On peut faire le même travail à partir d'un texte court (une vingtaine de lignes) dans lequel on aura glissé une phrase pirate, dont la présence gêne la logique interne du texte. Il faudra alors repérer la ou les phrases pirates et justifier oralement ce choix.

EXEMPLES DE PROFESSIONS :

Professeur
Dentiste
Vétérinaire
Secrétaire
Chirurgien
Balayeur
Vendeur(euse)
Libraire
P.D.G.
Boucher
Boulanger
Cuisinier

etc.

OBJETS/ANIMAUX

Chien
Gorille
Cheval
Chat
Souris
Mouche
Moustique
Fourmi
Oiseau
Crocodile

Cheminée
Livre
Briquet
Corbeille
Carnet de chèques
Encre
Tasse à café

etc.

EXEMPLES DE RAPPORTS :

- Le dentiste est allé au zoo hier car le gorille avait mal aux dents.
- Le cuisinier n'a pas voulu tuer son cheval pour en faire des steaks.
- On a volé une tasse à café à la secrétaire.
- Le P.D.G. s'est amusé toute la journée avec la petite souris qu'on lui a offerte.

etc.

Colin CAMPBELL.MET Vol. 8 N° 4 avril 1981

CONNEXIONS/RAPPORTS

. Exercice de logique : trouver des rapports qui ne sont pas évidents à première vue.

- Pratiquer la subordination de phrases : cause/effet.
- Vocabulaire du monde animal ; professions ; objets de la vie quotidienne.

. Préparer deux séries de cartes : une avec des noms de professions, une deuxième avec des photos d'objets ou d'animaux. Choisir des professions, objets ou animaux assez disparates.

. Mettre les 2 piles de cartes devant la classe.

- A tour de rôle, chaque élève choisit une carte "profession" et une carte "objet" ou "animal".
- Selon les cartes choisies, l'élève doit établir un rapport entre l'objet et la profession. On peut tout simplement produire une phrase dans laquelle les deux mots apparaissent dans un rapport logique. On peut aussi justifier un lien en formulant des raisons. On peut encore mettre les deux mots en scène dans une courte histoire.
- Les autres élèves décident si le rapport est valable. Si les élèves sont d'accord, l'étudiant garde ses cartes. Sinon, il doit les remettre.
  Le gagnant : celui qui a le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu.

. 1) Diviser la classe en deux équipes pour jouer. Les étudiants peuvent se parler entre eux

Ressemblance entre un poste de radio et un téléphone :

- Tous deux transmettent des sons à distance.
- Tous deux sont des instruments de communication.
- Tous deux comportent des hauts-parleurs.
- Tous deux ont des fils.
- Dans les deux appareils il y a du plastique.
- Les deux appareils fonctionnent à l'électricité.
- Ils sont tous les deux indispensables aujourd'hui.
- Tous les deux s'achètent.
- Tous les deux sont électroniques.
- Dans les deux appareils il y a des chiffres et des lettres.
- On peut les débrancher tous les deux.
- Tous les deux peuvent distraire.
- Tous les deux sont des objets courants.

etc.

pour trouver la meilleure solution. Les gagnants : l'équipe qui a le plus grand nombre de cartes.

2) Si la classe est assez avancée, mettre les élèves en sous-groupes de 5 à 8. Le gagnant sera celui, dans chaque groupe, qui a le plus grand nombre de cartes.

3) Dans une même série, professions par exemple, les élèves doivent comparer deux cartes :

Ex : Pour les cartes Secrétaire et cuisinier : "Une secrétaire est plus souvent assise qu'un cuisinier". *

L'objectif, cette fois, sera de trouver autant de comparaisons possibles pour chaque paire d'images.

* Une secrétaire a moins chaud qu'un cuisinier, etc.

4) Enoncer toutes les ressemblances possibles entre deux objets, deux plantes, deux animaux...

Ex :
- *entre une radio et un téléphone*
- *entre une carotte et une pomme de terre*
- *entre une voiture et un autorail etc.*

Alastaire BANTON. MET Vol. 9 N° 2 novembre 1982

LOGIQUE

EXEMPLE DE PROBLEME :

Pierre, Jacques et Sylvie ont trois véhicules différents : une Rolls Royce, une Honda, une Metro. Selon les indices suivants, qui possède quel véhicule?

Jacques achète toujours des voitures anglaises.

Un homme possède la Metro.

Pierre ne possède pas la Honda.

Jacques ne possède pas la Rolls.

ENONCES POSSIBLES POUR LA SOLUTION

Jacques achète toujours une marque anglaise :

- il ne peut pas posséder la Honda.
- il doit posséder ou la Rolls ou la Metro.
- Pierre ou Sylvie peuvent posséder la Honda.

- Pratiquer la déduction logique, revoir les comparatifs et superlatifs.

- Aucun matériel à préparer mais un travail préalable avec toute la classe est prévu à titre d'exemple.

  - Avant de diviser la classe en sous-groupes de 4 à 6 élèves, résoudre un problème de logique avec toute la classe (voir l'exemple proposé ici). Après chaque étape, demander aux élèves de justifier leurs conclusions afin que tout le monde en comprenne la logique et le langage.

- - Diviser la classe en sous-groupes de 4 à 6 élèves. Donner à chaque groupe un problème de logique à résoudre (le problème peut être écrit au tableau ou présenté sur fiche).

  - Les élèves travaillent ensemble pour formuler une grille avec la solution convenable. Le groupe qui termine le premier est le gagnant et doit alors présenter sa solution à toute la classe.

	Pierre	Jacques	Sylvie
Rolls			
Honda		X	
Métro			

Un homme possède la Métro :

- ça ne peut pas être Sylvie
- Tous les trois pourraient posséder la Rolls.

	Pierre	Jacques	Sylvie
Rolls			
Honda		X	
Métro			X

Pierre ne possède pas la Honda :

- Alors Sylvie doit posséder la Honda !
- Pierre pourrait avoir une Rolls.
- Sylvie ne peut pas posséder la Rolls.

	Pierre	Jacques	Sylvie
Rolls			X
Honda	X	X	
Métro			X

Jacques ne possède pas la Rolls :

- Alors Pierre doit posséder la Rolls !

	Pierre	Jacques	Sylvie
Rolls		X	X
Honda	X	x	
Métro	X		X

C'est donc Jacques qui doit posséder la Métro!

	Pierre	Jacques	Sylvie
Rolls		X	X
Honda	X	X	
Métro	X		X

Bernard CRAWSHAW Let's Play Games in French N° 101

ALIBI

"Que faisiez-vous à 20h 15 le 17 novembre ?"

"A qui avez-vous parlé ?"

"Comment avez-vous trouvé le camion pour emporter la statue ?"

"Les graffiti sont en latin. Depuis quand est-ce que vous étudiez le latin ?"

"Avez-vous vu quelqu'un ?"

"Est-ce que vous avez l'habitude de vous déguiser pour sortir le soir ?

"Pourquoi aviez-vous un gros manteau avec vous ?"

"Votre complice dit que vous avez mangé dans un restaurant près du parc.

Qu'est-ce que vous avez mangé ?
Et lui ?"

"Mais le garçon ne se souvient pas du tout de vous avoir servi. C'est curieux, n'est-ce pas ?"

. Travailler les formes de questionnement.

- Revoir l'emploi de l'imparfait, du passé composé, les distinctions entre depuis, il y a, ça fait.

. Aucun matériel à préparer.

. Deux élèves sont suspectés d'un délit : ils sont accusés d'avoir peint des graffiti sur les murs de l'école ; d'avoir volé une statue dans un parc; d'avoir volé une voiture, etc. à une date et à un moment précis.

- Ces deux élèves sortent et élaborent le récit de ce qu'ils ont fait. Les autres préparent les questions qu'ils vont poser aux délinquants.

- L'élève A entre, raconte son histoire et répond aux questions. L'élève B entre à son tour, raconte sa version des faits et est questionné devant son camarade. Les deux histoires doivent coïncider, sinon les délinquants sont jugés coupables par le jury. La tâche du jury est de poser des questions de telle sorte que les suspects se contredisent, ce qui démontre ainsi leur culpabilité.

. Si l'on rejoue une autre situation (autre crime, date, lieu, etc), l'alibi des deux suspects sera probablement plus cohérent et plus intéressant. Il faudra l'intervention d'un témoin inattendu pour établir la culpabilité.

"Où étiez-vous à 19 h mercredi soir".

"Que faisiez-vous dans la cuisine tout(e) seul(e) ?"

"Est-ce que vous avez vu quelqu'un dans la bibliothèque ?"

"N'est-il pas vrai que vous vous êtes disputé avec le Comte X la veille de sa mort ?"

etc.

LA SITUATION :

Une vieille famille de l'aristocratie française habite le château de ... Le Comte... a été poignardé dans sa chambre à 19 h, mercredi soir.

PERSONNAGES :

NOM	PROFESSION/ LIEN FAMILIAL
Marie	Femme de chambre de la Comtesse
Anne	Cuisinière
Hubert	Maître d'hôtel
Jacques	jardinier
Jean-Philippe	neveu du Comte
Marie-Thérèse	femme de Jean-Philippe
etc.	etc.

Anne GOING.MET Vol. 4 N° 4 novembre 1977

UN POLAR A L'ORAL

- Favoriser les formes du questionnement, la description physique, l'emploi de l'imparfait et du passé composé.

- Composer une énigme policière ou en résumer une parmi l'abondante littérature sur le sujet.

  - Il y a eu meurtre. Plusieurs personnes sont des coupables potentiels.

  - Faire une liste de tous les personnages, ce qu'ils faisaient au moment du crime etc.

- Le professeur présente l'énigme à toute la classe. Il peut distribuer un document écrit.

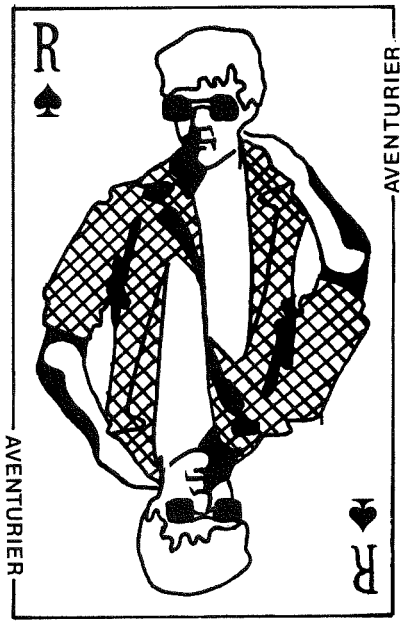
  - Chaque élève assume le rôle d'un des personnages impliqués dans l'énigme.

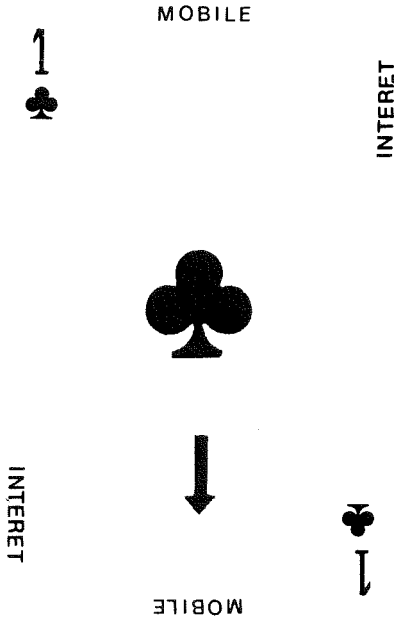
  - Si la classe est assez avancée, un ou deux élèves peuvent jouer le rôle de détective (sinon le professeur le joue lui-même).

  - Tous les personnages suspects sont interrogés par le ou les détectives (devant les autres et individuellement - pour voir si leurs réponses ne se recoupent pas).

  - Les suspects peuvent se concerter à tout moment pour décider du coupable, de ses mobiles (le maître d'hôtel était amoureux de la comtesse ; le neveu du comte était légataire universel, mais il s'est trouvé déshérité après une dispute, etc.)

  - Si le vrai criminel n'avoue pas, un jury se forme avec tous ceux qui ont un alibi sérieux et qui sont ainsi déclarés innocents. C'est le jury qui doit alors décider du coupable.





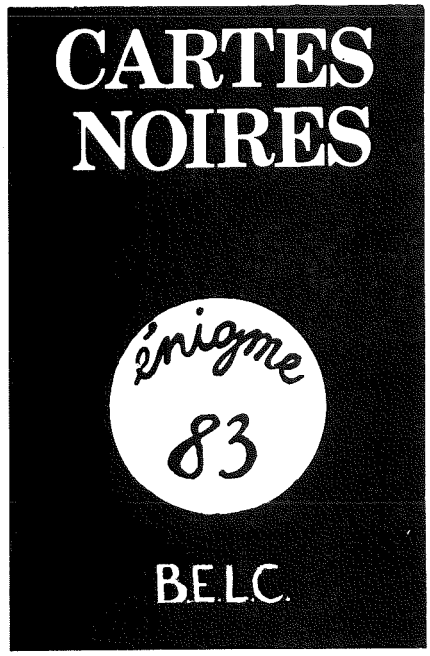
- Si la classe est trop nombreuse, faire deux groupes et à la fin, comparer les résultats.

1) Diviser la classe en deux groupes. Chaque groupe élabore une énigme policière :
   - Choisit une victime.
   - Un meurtrier, un mobile pour le crime.
   - Une situation dans laquelle sont impliqué: d'autres personnages, dont certains auraient pu aussi avoir un mobile pour tuer.

   qu'il donne ensuite à résoudre à l'autre groupe.

2) Utiliser le jeu d'élaboration et de résolution d'énigmes policières : CARTES NOIRES.

   On fera alors des groupes de 6. A l'aide du jeu de cartes, chaque groupe compose une énigme. Quand tous les détails sont arrêtés, deux membres de chaque groupe deviennent détectives et tentent de résoudre l'énigme proposée par l'un des groupes avec lesquels ils n'ont pas travaillé.
   Consulter : CARTES NOIRES.



puzzles

Les puzzles n'ont pas pour objectif central la production d'énoncés attendus mais visent plutôt la pratique d'interactions spécifiques : la transmission d'informations.

A la différence des jeux d'observation, des énigmes où le linguistique est plus contrôlé, régi par la nature du jeu, les énoncés suscités ici sont plus libres, subordonnés aux hasards de la remise en ordre, à la diversité des stratégies utilisées pour retrouver l'information manquante. On ne s'étonnera donc pas de trouver peu d'exemples d'énoncés ou d'amorces linguistiques dans les colonnes de gauche et davantage de documents supports, de matériel à utiliser.

Cela dit, rien n'empêche l'utilisateur de choisir un vocabulaire différent, en changeant les supports, un vocabulaire plus proche des acquisitions de ses élèves ou du programme lexical du manuel. Ainsi, la grille exemple du jeu des "Mots croisés communicatifs" peut être plus simple ou encore plus complexe.

Dans les puzzles, les joueurs ne sont pas des découvreurs de solutions, ils doivent retrouver ce qui existait préalablement et qui leur a été momentanément caché. Les réponses sont en général précises et les solutions souvent uniques. Par exemple, dans "l'Arbre généalogique", il n'y a qu'un ordre possible d'ascendants et de descendants, ordre donné par la chronologie, de même qu'il n'y a qu'un seul ordre de photos de visages ou d'objets dans "Décrire et arranger". Certains jeux : puzzles d'histoires, d'annonces, peuvent admettre plusieurs solutions. Mais elles doivent être logiques et acceptées par tous les élèves, après négociation. C'est en ce sens que ces jeux mettent l'accent sur des stratégies de communication : il faut sans cesse reformuler pour arriver à la solution convenable. Dans "Décrire et arranger objets", dire que

le vase doit être posé sur la cheminée n'est pas suffisant. Les élèves reconnaissent très vite qu'il faut être plus précis dans la consigne : le met-on à gauche, à droite, au milieu ? Et s'il y a trois vases, lequel doit-on mettre sur la cheminée ? Le petit en porcelaine, le grand en grès ou celui qui vient de grand-mère ?

Un temps limite, une compétition inter-groupes, si l'on utilise les mêmes supports, créent l'atmosphère d'urgence qui doit stimuler la curiosité et multiplier les interactions.

Isabelle PATY ne travaille plus

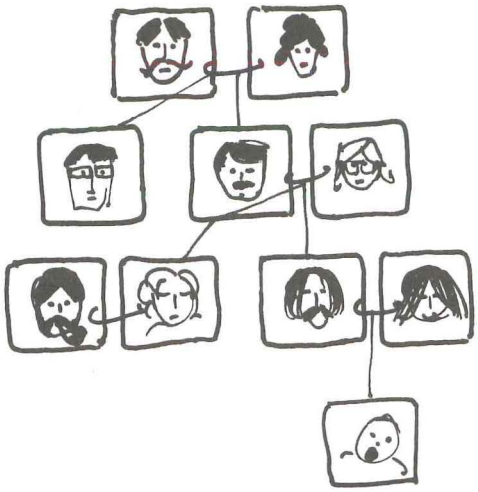
Nicole SAURET a deux enfants

François PATY est Directeur Commercial

Isabelle PATY vit à POITIERS

Luc PATY ne sait pas marcher

etc...



ascendants
descendants
grands-parents
parents
enfants
fils - petit-fils
fille - petite-fille
père - mère
grand-père - grand-mère
beau fils - gendre
belle fille - bru
beau frère - belle soeur
oncle - tante
neveu - nièce

etc.

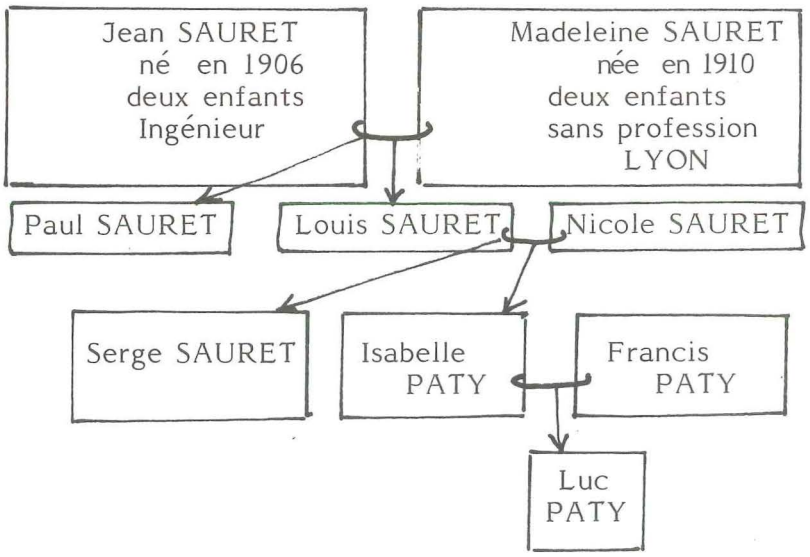
Chris CARIDA. MET Vol. 7 N° 4 avril 1980

L'ARBRE GENEALOGIQUE

- Favoriser dans une classe la communication directe élèves ⟷ élèves.
- Revoir les formes élémentaires du questionnement.
- Revoir ou introduire l'expression de l'identification (J'ai 20 ans, je suis marié, je travaille chez Renault etc .)
- Réutiliser, introduire le vocabulaire de la famille et des liens de parenté.

●

● Etablir deux ou trois arbres généalogiques classiques présentant une famille d'une dizaine de personnes sur quatre générations. Ex :



Donner 3 à 4 informations biographiques sur chacun des membres d'une famille. Chacune d'elles sera écrite sur une petite bande de papier. Au total, il faut en prévoir une centaine (pour 2 ou 3 familles)

Louis COMTE travaille dans l'aviation.
Louis COMTE voyage très souvent.
Louis COMTE sait piloter un Boeing 747.

NOM :
prénom :
date de naissance
lieu :
Profession :
adresse :
taille :
couleur des yeux :
signes particuliers :
accompagné de :

1/ ordre 1 :
- "Est-ce que Jean SAURET est marié " ?

ordre 2 :
- "Oui, il a deux enfants".

Ex :

Jean SAURET est mort à 44 ans

Madeleine SAURET habite à LYON

Madeleine SAURET a 72 ans

☼ etc .

☼ Au début du cours, rappeler brièvement aux élèves la composition d'un arbre généalogique en partant d'une famille fictive. Réactiver le vocabulaire thématique : nom, prénom, date de naissance, profession, lien de parenté, adresse, situation de famille etc .

Avec une trentaine d'élèves, il peut y avoir trois familles : une famille SAURET, une famille COMTE, une famille JULLIAN.

Donner à chaque élève un nom et un prénom correspondant à un membre d'une des trois familles choisies. Distribuer alors, et de façon aléatoire, la totalité des bandes informations biographiques. (chaque élève en a 2 ou 3)

Chaque élève doit :
- obtenir les renseignements qui lui manquent : date de naissance, profession, situation de famille, adresse.
- retrouver les autres membres de sa famille. C'est le groupe qui reconstitue la première famille qui gagne.

Avec trois familles, les échanges vont être très nombreux et les élèves obligés de poser un grand nombre de questions avant d'obtenir le renseignement précis dont ils ont besoin. On peut donc se limiter à deux familles, ce qui permet de maintenir l'aspect compétition entre deux groupes. La nécessité de poser un grand nombre de questions à plusieurs informateurs va obliger les élèves à se déplacer. Il y a, dans ce jeu, une dynamique déambulatoire qu'il faut encourager en créant l'espace appropié (un espace libre circulaire au centre de la classe suffira).

Est-ce que vous connaissez X ?
Est-ce que X est marié ?
X a des enfants ?
Quelle est la profession de X ?
Qu'est-ce qu'il fait ?
Où vit X ?
Vous connaissez l'adresse de X ?

Jean SAURET est né en 1906.

Madeleine SAURET a 72 ans.

Nicole SAURET est infirmière.

Paul SAURET vit à Paris.

Louis SAURET a deux enfants.

Luc PATY a six mois.

Paul SAURET est avocat.

Madeleine SAURET a eu deux enfants.

Louis SAURET est expert-comptable.

Jean SAURET a été ingénieur.

Nicole SAURET vit à Marseille.

Serge SAURET est né en 1954.

Isabelle PATY a un enfant.

François PATY est professeur.

Paul SAURET a deux ans de plus que son frère Louis.

Nicole SAURET a 34 ans.

Louis SAURET est né en 1932.

Serge SAURET est pianiste de jazz.

1 Dans des classes très nombreuses on peut, dès le début du jeu, constituer des sous-groupes autonomes de 10. Dans ce cas, chaque sous-groupe représente déjà une famille constituée. Chaque membre de cette famille a son identité mais doit obtenir des renseignements complémentaires auprès de ses ascendants ou descendants.
Interactions moins nombreuses et moins dynamiques que dans le jeu précédent.

2 Pour les informations biographiques, on peut fragmenter davantage les indications à fournir :
Ex : Paul SAURET parle souvent en public.
: Paul SAURET porte une robe.
: Paul SAURET a fait des études de droit.
: Paul SAURET est inscrit au barreau.

La juxtaposition de ces quatre informations permet à celui qui les a obtenues de trouver la profession de Paul SAURET
Variante à pratiquer avec des élèves de bon niveau. On peut avoir recours aux dictionnaires monolingues.

3 Prolongements à l'écrit :
- remplir des formulaires d'identité
- réaliser au tableau ou sur affiche l'arbre généalogique de chaque famille.
- élaborer de courtes notices biographiques
- inventer un curriculum-vitae (en choisissant un des membres d'une famille).

4 Ce jeu peut avoir d'autres prolongements :
- travail biographique plus précis sur chacun des membres de la famille, lui trouver un visage (photo de revue) raconter son enfance, les grandes étapes de sa vie ... etc.
- introduire des événements, incidents, accidents pour animer la vie de cette famille (cf. certains feuilletons télévisés).
L'ensemble du travail peut déboucher sur un roman collectif.

5 Pendant la phase questionnement du jeu, on peut décider de travailler sur deux types d'interrogation:

2/ ordre 1 :
- "Qui est Jean SAURET ?

ordre 2 :
- "C'est Moi"

ordre 1 :
- "tu es ingénieur ?..."

5 pl Falguière 15e - - - - - - - - (1)567.92.42
MICHELOT Jean 33 r Navarin 9e - - - (1)280.29.93
MICHELOT JC 10 r Picpus 12e - - - (1)628.23.08
MICHELOT L 19 r Roses 18e - - - - (1)607.19.48
MICHELOT M 119 r Flandre 19e - - (1)201.10.57
MICHELOT M 6 r Rosière 15e - - - (1)577.79.67
MICHELOT M
14 r Square Carpeaux 18e - - - - (1)627.51.22
MICHELOT Mauricette
3 r Jules Dumien 20e - - - - - - - (1)363.08.12
MICHELOT Michel
4 r Carolus Duran 19e - - - - - - (1)200.15.39
MICHELOT Marie-Louise
9 r André del Sarte 18e - - - - - (1)258.36.99
MICHELOT Marie-Louise
4 r Rampal 19e - - - - - - - - - - (1)201.65.94
MICHELOT O 5 r Duperré 9e - - - - (1)874.16.35
MICHELOT P 39 r Auteuil 16e - - - (1)527.40.18
MICHELOT Pierre
1 r Marcel Sembat 18e - - - - - - (1)606.11.34
MICHELOT Pierre 55 r Rocher 8e - (1)522.42.50
MICHELOT R 201 bd Brune 14e - - (1)539.74.44
MICHELOT R 36 r Université 7e - - (1)260.95.99
MICHELOT Robert 75 r Ourcq 19e - (1)249.08.05
MICHELOT Rose 53 av Maine 14e - (1)322.45.25
MICHELOTTI I 63 r Pyrénées 20e - (1)373.31.05
MICHELOTTI P
2 av Gén Balfourier 16e - - - - - (1)743.09.27
MICHELOU A 32 r Annam 20e - - - (1)366.43.89
MICHELOU Albert
41 r Mademoiselle 15e - - - - - (1)533.26.09
MICHELOUD Pierrette
5 r Perronet 7e - - - - - - - - - - (1)222.49.24
MICHELS 2 r Printemps 17e - - - - (1)763.24.99
MICHELS (des) 86 r Ranelagh 16e - (1)527.10.54
MICHELS A 15 r Castellane 8e - - - (1)266.40.04
MICHELS A 14 r La Fontaine 16e - - (1)288.02.68
MICHELS Claude 88 r Bagnolet 20e (1)370.65.83
MICHELS François 17 r Mathis 19e (1)209.87.43
MICHELS Germaine 13 r Tolain 20e (1)379.77.82
MICHELS J 37 r Alphonse Karr 19e (1)202.46.37
MICHELS J 7 r Oswaldo Cruz 16e - - (1)224.73.62
MICHELS Jean-Pierre
32 av Doct Gley 20e - - - - - - - (1)363.60.98
MICHELS L
9 r Doct Paul Brousse 17e - - - - (1)627.38.50
MICHELS Maurice 1 sq Var 20e - - - (1)373.97.55
MICHELS Odette 4 pass Écoliers 15e (1)575.75.14
MICHELS R 128 bd Davout 20e - - - (1)361.47.89
MICHELS Régine
34 r Cinq Diamants 13e - - - - - (1)581.31.93
MICHELS Simone
8 r Commdt Schloesing 16e - - - (1)553.39.18
MICHELS Simone
8 r Commdt Schloesing 16e - - - (1)723.87.51
Futur Numéro - - - - - - - - - - (1)553.46.31
MICHELSOHN 205 r Tolbiac 13e - - (1)588.50.49
MICHELSON 17 r Sedaine 11e - - - (1)700.69.62
MICHELSON André-Laurent
88 r Entrepreneurs 15e - - - - - (1)575.26.24
MICHELSON AM
11 r Ste Félicité 15e - - - - - - - (1)531.83.61
MICHELSON Christine
2 r Marmontel 15e - - - - - - - - (1)842.43.29
MICHELSON L 13 r Washington 8e - (1)563.34.80
MICHELSON L 22 r Wilhem 16e - - (1)288.04.22
MICHELSON Nathalie
17 av Vion Whitcomb 16e - - - - (1)288.54.26
MICHELSON S 42 av Tilleuls 16e - - (1)288.45.32
MICHELSON Serge
176 r Tolbiac 13e - - - - - - - - (1)581.28.94
MICHELSON-DUPONT G
11 cité Dupont 11e - - - - - - - - (1)700.60.52
MICHELSTEIN Armand
48 r Vignoles 20e - - - - - - - - (1)370.83.11
MICHELY 10 r Bizerte 17e - - - - - (1)293.54.92
MICHELY Gilbert
45 r La Jonquière 17e - - - - - - (1)229.10.52
MICHELY Robert
54 av Simon Bolivar 19e - - - - - (1)238.09.06
MICHENAU G 197 r St Honoré 8e - (1)563.89.41
MICHENAUD Alain-François
191 r Belliard 18e - - - - - - - - (1)228.33.24
MICHENAUD J 35 av Junot 18e - - - (1)255.31.80
MICHENAUD René
2 r Gén Seré de Rivières 14e - - - (1)543.85.31
MICHENAUD Renée 9 r Nicolet 18e (1)251.43.75
MICHENAUD-RAGUE Guy
112 r Mont Cenis 18e - - - - - - (1)259.41.32
MICHENEAU Henri 9 r Quinault 15e (1)734.60.98
MICHENEAU S 16 r Jobbé Duval 15e (1)842.34.91
MICHENET 8 r Alfred Bruneau 16e - (1)527.16.57
MICHENET 28 r Passy 16e - - - - - (1)288.16.73
MICHENET 23 r Roquette 11e - - - (1)805.24.35
MICHENET Agnés
52 r fbg Poissonnière 10e - - - - (1)246.41.91
MICHENET M 106 bd Pereire 17e - (1)380.30.81
MICHENET Madeleine
9 av Porte de Clignancourt 18e - (1)251.49.09
MICHENET P 18 r Grenelle 7e - - - (1)548.49.65
MICHENET P 48 r Tour 16e - - - - - (1)504.03.32

a) l'élève membre d'une famille pose une question sur son identité. Il va donc utiliser la 3ème personne :
"Est-ce que Jean SAURET est marié ?"

b) l'élève possesseur d'une information biographique doit la transmettre. Il doit donc identifier l'élève correspondant.

- "Qui est Jean SAURET ? "
puis donner l'information, à la 2e personne:

- "tu es (vous êtes) ingénieur".

6 Ne fournir que le prénom des membres de la famille (pas le nom). C'est par recoupement que les élèves devront trouver les liens de parenté et déterminer leur nom de famille.

Photo I : une femme d'âge moyen.

- Ses cheveux sont plus longs et plus fins que ceux de la photo 2.

Photo 3 : Un homme au visage assez rond, de très petits yeux, chauve.

- Est-ce qu'il est plus grand que l'homme de la Photo 4 ?

etc.

Fiche de l'élève A :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

FICHE DE CONSIGNES :

REGLES DU JEU :

1. Dans ce dossier il y a une série de photos numérotées. NE LA MONTREZ PAS A VOTRE PARTENAIRE.
2. Décrivez chacune des personnes pour que votre partenaire puisse arranger les photos dans le même ordre. Dites-lui qu'il peut vous poser des questions.
3. Dès qu'il aura placé toutes ses photos, montrez-lui les vôtres. Comparez les deux dispositions et rétablissez ensemble l'ordre initial.

John CARMICHAEL. MET Vol. 8 N° 4 avril 1981

DECRIRE ET ARRANGER : PORTRAITS

- Identification description de personnes. Notions de poids, taille, forme, etc.
- Réutiliser les comparatifs, superlatifs, etc.
- Revoir les formes du questionnement.

- Préparer deux dossiers par groupe de deux élèves, dans lesquels on mettra des photocopies de photos.
- Le dossier de l'Elève A contient une série de photos découpées dans des revues ou journaux représentant des personnages plutôt anonymes. Ces photos sont collées sur fiches et numérotées. Joindre au dossier A les consignes détaillées du jeu.
- Le dossier de l'Elève B contient les mêmes photos mais non numérotées.

- L'Elève A explique à l'Elève B le déroulement du jeu selon les consignes qui figurent dans son dossier (il se sert de sa fiche consigne). Il décrit chacune des personnes qui figurent sur ses fiches afin que l'Elève B puisse ordonner ses photos de la même manière et leur affecter un numéro.
- L'élève B peut alors poser autant de questions qu'il veut pour retrouver l'ordre des photos de l'élève A. Celui-ci ne doit pas encore lui donner d'indication sur l'exactitude de cet ordre. Cette discussion aura lieu à la fin du jeu quand toutes les photos de l'Elève B seront placées.

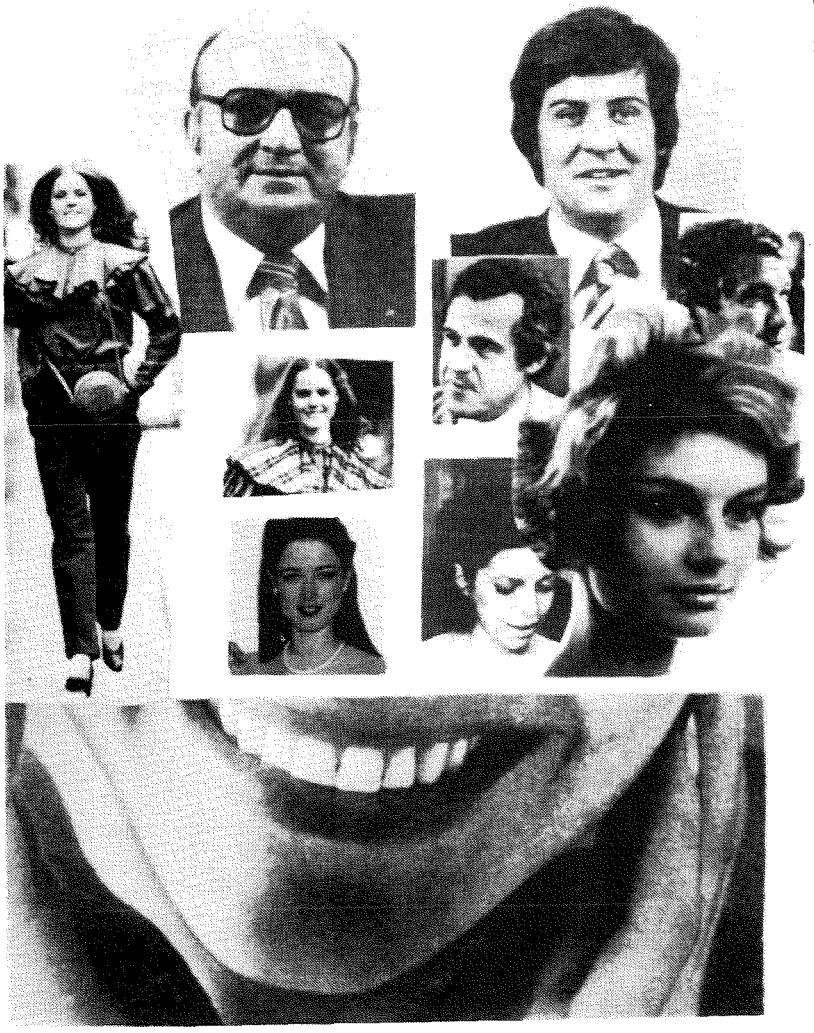
- il semble que les cheveux blonds de la femme 2 ne sont pas très foncés.

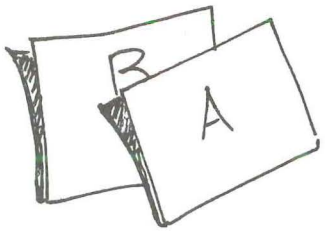
- Je crois que les yeux de l'homme 4 sont assez clairs. Ils sont bleus, peut-être...

- A défaut de photos couleurs (il en faudra alors deux pour chaque paire d'élèves) utiliser des photocopies de photos noir et blanc qui exigeront une description approximative de la part des élèves et les inciteront à échanger davantage de renseignements.

1 A lieu de choisir des photos très différentes, utiliser des photos qui se ressemblent un peu, pour rendre le jeu et les échanges plus difficiles et forcer les élèves à poser davantage de questions.
Faire alterner aussi photos en pied et photos en plan américain (visage).

2 Ne donner que des photos de femmes, d'hommes, d'enfants, de singes, etc .





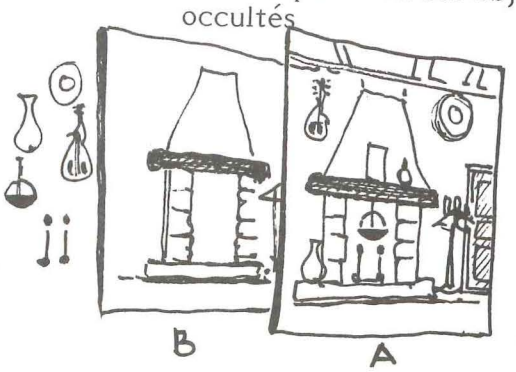
Contenu des dossiers :

Etudiant A

- Photocopie initiale avec les objets placés
- Enveloppe avec les objets découpés
- La fiche de règles du jeu

Etudiant B

- Photocopie avec les objets occultés



REGLES DU JEU

1. Dans ce dossier il y a une image. Ne la montrez pas à votre partenaire.
2. Il y a une enveloppe avec 10 petites images qui sont des objets de votre image. Donnez-la à votre partenaire.
3. Dites à votre partenaire comment il doit arranger ses objets pour que sa photocopie ressemble à la vôtre. Dites-lui qu'il peut vous poser des questions.
4. Dès qu'il aura placé ses objets, montrez-lui la vôtre. Comparez les deux images et discutez les problèmes.

John CARMICHAEL. MET Vol. 8 N° 4 avril 1981

DECRIRE ET ARRANGER : OBJETS

- Prévoir, renforcer l'usage des prépositions.
- Réutiliser les comparatifs, et l'expression de la localisation.

- Etablir deux dossiers : "ETUDIANT A" "ETUDIANTB" pour chaque paire d'élèves.
- Faire un minimum de trois photocopies d'une scène assez détaillée (l'intérieur d'une chambre, d'un magasin, un marché aux puces, etc..)
- Occulter une dizaine d'objets de la scène représentée avec un effaceur liquide. (Ces objets seront replacés ultérieurement dans le tableau). Faire alors une nouvelle photocopie et la mettre dans le dossier de l' ETUDIANT A.

Dans une autre photocopie découper une dizaine d'objets, les mettre dans une enveloppe, dans le dossier de l'ETUDIANT A.

- Coller la fiche de consignes sur le dossier de l'ETUDIANT A.
- La photocopie 3 (photo initiale) sert de document témoin.

L'ETUDIANT A explique les règles du jeu à l'ETUDIANT B après avoir lu la fiche de consignes.

- L'étudiant A donne des consignes précises à l'Etudiant B pour qu'il puisse placer ses images sur la photocopie. (Afin d'arriver à deux images qui correspondent exactement, les élèves seront forcés de poser un grand nombre de questions très précises et de répondre d'une manière très précise.)

Et. A: "Mettre le vase sur la cheminée"

Et. B: "A gauche ou à droite ?"

Et. A: "Au milieu. Maintenant, mettre le balai à côté de la table."

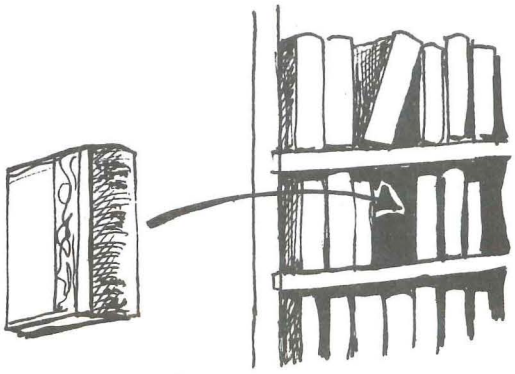
Et. B: "De quel côté ? " .....

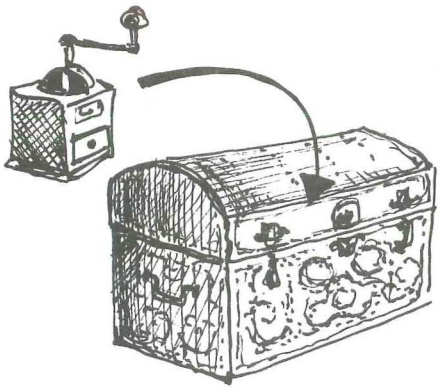
Et. A: "Mettre le tableau sur le mur."

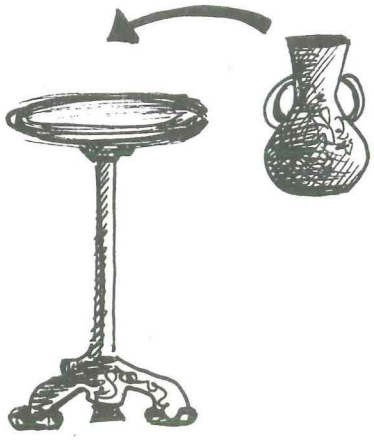
Et. B: "Là, comme ça ? "

Et. A: "Non, plus bas.

etc.







1 - Pour éviter une manipulation assez difficile d'images très petites, utiliser des poupées à découper. Les élèves peuvent réutiliser le vocabulaire vestimentaire et du corps. Ce vocabulaire, plus restreint, conviendra bien à une classe de débutants.

- Donner à l'Etudiant A un dossier contenant une poupée déjà habillée (ou lui demander de l'habiller).

- Donner à l'Etudiant B une poupée deshabillée et une variété de vêtements (paires de chaussures, plusieurs robes, pantalons, etc.). Il sera obligé de demander quelles chaussures, bottes, etc. il faut mettre.

2 - Pour rendre la tâche un peu plus difficile, donner des objets (ou des vêtements) supplémentaires (ex : 2 vases qui se ressemblent, verres à vin rouge et flûtes, deux paires de chaussures, plusieurs jupes ou robes de styles différents, etc .).

- Habiller les poupées d'une manière assez bizarre : une chaussure rouge sur le pied droit, une jaune sur le pied gauche

- Placer des objets dans des endroits peu conventionnels(une théière sur un canapé, une bouteille de vin dans la cheminée, etc .).

Kenneth CRIPWELL. MET Vol. 7 N° 1 septembre 1979

LE JEU DU PASSEPORT

. Favoriser la distinction entre les marqueurs de temps depuis et il y a.

- Revoir les formes interrogatives.

● Préparer six doubles pages de passeport avec les visas correspondant à des voyages à l'étranger.
On pourrait diviser la classe en groupes de six. Dans chaque groupe, un des passeports sera celui d'un gangster recherché par la police.
Dans chaque groupe, les documents seront identiques.

. La classe est divisée en groupes de 6.

- Donner à chaque élève son extrait de passeport.

- Le professeur décrit alors la situation suivante : "A Paris il y a eu un "casse" chez Cartier, Place Vendôme le 23 mars 1978. Le voleur a emporté des bijoux de grande valeur. La police a maintenant certaines informations sur lui, qui peuvent mener à son arrestation : il s'agit surtout des visites qu'il a faites à l'étranger pendant les cinq dernières années".

- Le professeur présente ensuite le détail de ces visites.

- Dans chaque groupe, les élèves se questionnent pour savoir lequel d'entre eux a des visas correspondant à l'itinéraire du gangster, et ainsi le démasquer.

ITINERAIRE DU CRIMINEL

1.	11.2.77	Paris/N.Y.
	23.3.77	Paris/Paris
2.	19.12.77	Paris/Rome
	24.2.78	Rome/Paris
	26.3.78	Paris/Moscou
	29.4.78	Moscou/Lisbonne
	14.5.78	Lisbonne/Paris
	15.5.78	Paris/São Paolo
	23.12.78	São Paolo/Paris

etc.

"Etiez-vous en Autriche il y a deux ans ?"

"Etes-vous allé au Portugal depuis votre retour en France ?"

"Il y a 3 ans, est-ce que vous avez voyagé en URSS ?"

"Depuis quand étiez-vous à N.Y. ?"

etc.

EXEMPLES D'ENONCES

- Moi je crois que...
- Il me semble que...
- Mais ça pourrait être aussi bien...
- S'il faut choisir entre ces deux là ...
- Dans la tienne, y a-t-il...
- Si on met mon image là, la première, ça nous donnera...

etc.

Colin CAMPBELL. MET Vol. 8 N° 4 avril 1981

PUZZLES D'HISTOIRES

. Travailler l'enchaînement des idées.

- Encourager l'échange d'informations ou d'opinions entre élèves.

. Découper une histoire en images. S'il s'agit d'une bande dessinée avec bulles, les conserver ou les occulter, selon le niveau des élèves.

. Diviser la classe en sous-groupes de 4 à 6.

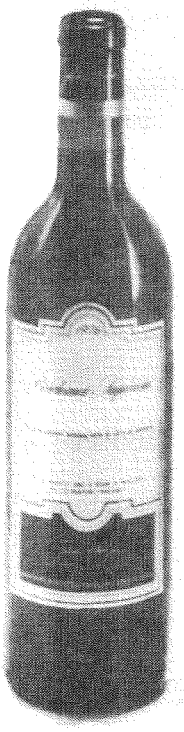
- Distribuer les images à chaque groupe. Chaque élève aura 1, 2, ou 3 images. (Il n'est pas important qu'ils en aient tous le même nombre).
- A partir d'un tirage au sort, chacun décrit son image aux autres, sans la montrer. Les autres peuvent noter les renseignements donnés et poser des questions.
- Après cet échange, le groupe doit décider de l'ordre logique de l'ensemble des images.
- La difficulté de ce jeu varie selon le nombre d'images et leur complexité.

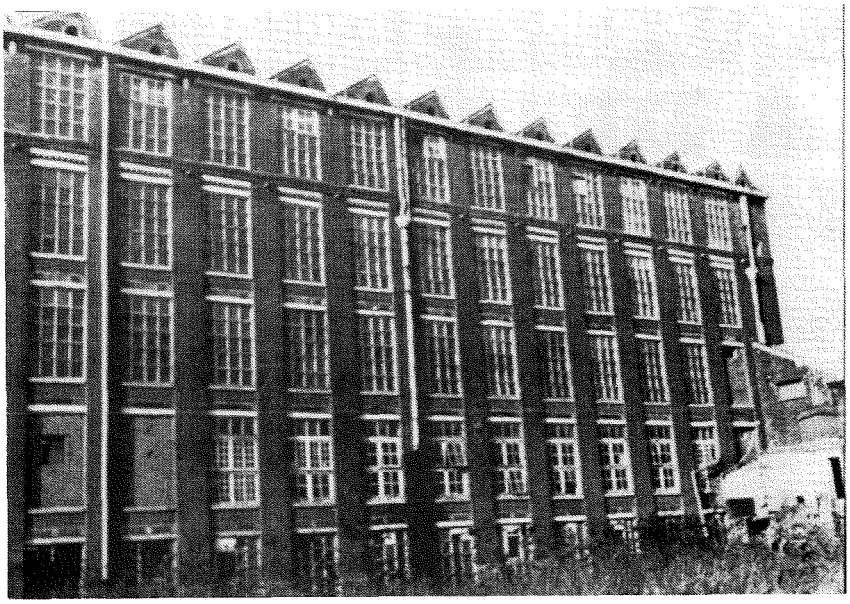
. 1) Pour une classe plus avancée, faire comme ci-dessus, mais éliminer une image importante. Les élèves doivent la retrouver.

2) Pour une compétition inter-groupes, faire des photocopies de la même histoire et distribuer les images découpées à chaque groupe. Les gagnants : le groupe qui retrouve l'ordre correct le premier.

3) Utiliser des cartes postales (ou n'importe quelle série d'images) qui n'ont pas forcément

de rapport évident entre elles. Les élèves inventent un ordre plausible. Si les mêmes images sont distribuées à tous les groupes, les gagnants sont ceux qui trouvent le meilleur scénario.





MADAME DESACHY
4, place de l'Opéra, 75002 PARIS
Tél. : 742.09.39
BUREAUX RÉGIONAUX :
LILLE : 27, bd Carnot
LYON : 7, r. Franklin.

27 a dentiste intell sociable bon éduc souh fond foy jf gaie sérieuse goût du dialogue des belles choses
Mme DESACHY : 742-09-39

26 a secrétaire tr. agréab j fille blde yx noisette fémin romant épse JH enthous décontract intell.
Mme DESACHY : 742-09-39

37 a direct informatique distingué 1,80 m 25 000 F mensuel épse dme sens humour mod. dynam.
Mme DESACHY : 742-09-39

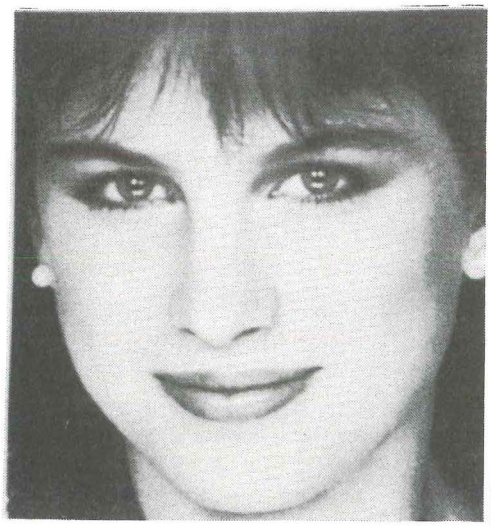
38 a raviss blde yx bleux chercheur CNRS élég raffinée aime belles choses souh mariage affinités M attent. bon situat.
Mme DESACHY : 742-09-39

44 a médecin spécialiste tr sympa enthous, décontracté rech mariage affinités dme séduisante ay charme intell. du cœur
Mme DESACHY : 742-09-39

47 a chirur-dentiste agréab dme blde yx bleux esprit jeune goûts simples rech mariage affinités M bon moral qualit cœur
Mme DESACHY : 742-09-39

55 a direct sté bien ts rapp situat tr confort solide morale épse dme gaie fémin pr bonh partag
Mme DESACHY : 742-09-39

62 a doctoresse vve sympa dme cultivée situat aisée belle propriété souh compagnon de vie intell humain prévenant.
Mme DESACHY : 742-09-39



Nom : DUBOIS
Prénom : Catherine
Profession : secrétaire
née le : 11.5.1957

MET Vol. 7 N° 3 février 1980

PUZZLES D'ANNONCES

- Revoir le vocabulaire des métiers et professions ; le vocabulaire de la description physique.
  - Demander et /ou donner des renseignements sur un emploi, une personne.
- Découper dans des journaux ou des revues des petites annonces relationnelles.
  - Les reproduire ou les coller sur des fiches.
  - Préparer une fiche d'identité correspondant à la personne décrite dans la petite annonce, avec une photo si c'est possible.
- Distribuer les petites annonces et les fiches d'identité au hasard.
  - Les élèves circulent dans la classe pour faire correspondre la petite annonce avec la fiche.

coléreux. **UNI INTER, 87 AV. D'ITALIE - 75013 PARIS. TEL. 588.38.97.**

RM 199 CE 283 P
UNE PARISIENNE PASSIONNEE D'EROTISME, Nicole 38 ans, coiffeuse, gaie, bavarde, goûts simples, aimerait renc. M. de couleur assez cultivé, gentil, franc, ouvert au dialogue. **UNI INTER, 87 AV. D'ITALIE - 75013 PARIS. TEL. 588.38.97.**

RM 199 C 201 P
- Tte petite et mignonne mais un gand cœur. 55 ans, ss enft. Pas de diplôme mais intellig., douce, franche et goûts simples, ne demandera à compagnon parisien si possible 55/65 ans - vf préf. - que sincérité et affection. **Ecrire sous n° 1020 - Cocktail Club - 75 Rue Lafayette, 75009 PARIS. M° Cadet. Tél. : 281.42.33.**

RM 199 C 202 P
- Désire plus que tout fonder un foyer digne de ce nom - 28 ans, cél., 1m65, 53 kgs, très jolie J.Fille - Agent d'exploitation, aime campagne, particulièrement jogging, rech. compagnon cél., vf, div., sincère, 28/35 ans. L'aura-t-elle pour les fêtes ? **Ecrire sous le n° 1022 - Cocktail Club - 75 Rue Lafayette, 75009 PARIS M° Cadet. Tél. : 281.42.33.**

CONSEIL -229.12.50.

RM 199 CE 302 P
Parlez en public facilement avec aisance et autorité. Invitation pour une soirée gratuite avec 4 Timbres à JMS, 98 R. M. Ange, 75016 PARIS.

RM 199 CE 225 P
Il a **19 a.** et pense qu'un couple solide ne se construit pas en draguant, excelt. mil., grd, mince, sport., il le dira à JF loyale, énergique et sensible, enft accepté. **COCKTAIL CLUB T. 535.97.21.**

RM 199 CE 226 P
Des doigts de fée, elle donne une note personnelle à tout ce qui l'entour. Personnalité riche et épanouie, **60 a., très jeune de caractère,** bcp de gaieté, mince, coquette (sans excès), elle pratique la natation, aime les animaux et les fleurs. Très sensible et d'humeur stable, elle saura être la compagne attentive d'un Mr dynamique, sobre, distingué et ouvert. **COCKTAIL CLUB T. 535.97.21.**

RM 199 C 24. Paulette mariée, seule, libre, 47 ans, sensuelle, affectueuse, caressante, souhaite relations avec am calin, viril, correct. Ecrire au Journa qui transmettra.

RM 199 CE 287 P
GERANT Hôtellerie, 46 ans, très sympathique, sérieux, honnête, gai, possède appartement, ferme, rendrait heureuse JF 38/48 ans, sensible, douce.
FUTURA 95 Av. Ph. Auguste, 75011. Tél. 348.05.47.

RM 199 CE 229 P
Il a une solide notion du couple : à deux, pour deux. **42 a., Professeur,** grd, mince, réaliste passionné et romantique. Cinéphile, il aime aussi le théâtre, la nature et souh. partager vie affect. avec une JF ayant un sens réel du couple, féminine, intellgte. **COCKTAIL CLUB T. 535.97.21.**

RM 199 CE 230 P
Confort. retr., ss charges, **68 a.,** énergique et affectueux. Maison en propr., il sera le compagnon attentif et sécurisant d'une Dame vve ou div., simple et ouverte au dialogue. **COCKTAIL CLUB T. 535.97.21.**

RM 199 CE 306 P
Chez vous sans investir devenez financièrement indépendant. Rens. avec 4 T. à JMS, 98 R. M. Ange, 75016 PARIS.

RM 199 C 27. P.D.G. recherche J.F. 30/40 a. pour partager amitié. Ecrire au Journal.

GROUPE A

T	E	L	E	V	I	S	E	U	R
R		I	D	E	■				
	U	T	I	L	S	■	R	E	G
	■								■
	I	É	E	■	R	A	V	I	S
			■	M	A	G	I	N	O
	■					■			L
		■	O	T	E	E	S	■	E
				■	G	U	E	R	I
E	C	O	U	L	E	■			L

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	T	E	L	E	V	I	S	E	U	R
II	R	A	I	D	E	■	A	C	T	E
III	O	U	T	I	L	S	■	R	E	G
IV	G	■	I	L	O	T	I	E	R	■
V	L	I	E	E	■	R	A	V	I	S
VI	O	I	R	■	M	A	G	I	N	O
VII	D	■	E	D	I	T	■	S	E	L
VIII	Y	S	■	O	T	E	E	S	■	E
IX	T	E	N	D	■	G	U	E	R	I
X	É	C	O	U	L	E	■	S	O	L

MAGINO : la ligne, mais sans T

GROUPE B

T	E						E		
R	A				■	A	C	T	E
O	U					■	R		
G	■	I	L	O	T	I	E	R	■
L				■			V		
O	I	R	■				I		
D	■	E	D	I	T	■	S	E	L
Y	S	■					S	■	
T	E	N	D	■			E		
E						■	S		

Elisabeth WOODESON. MET Vol. 10 N° 2 novembre 1982

MOTS CROISES COMMUNICATIFS

- Renforcer les capacités de paraphrase et d'approximation en langue étrangère.

  - Pratiquer la phraséologie de la définition de dictionnaire.

- Partir d'une grille de mots croisés que l'on aura remplie. Le professeur peut créer cette grille lui-même avec des mots déjà connus des élèves ou avoir recours à des mots croisés en français facile (LE FRANCAIS PAR LES MOTS CROISES. HACHETTE).
  Avec des étudiants avancés, se servir des mots croisés proposés dans les journaux et magazines.
  On prépare deux versions de cette grille, chacune ne contenant que la moitié des mots. Par exemple les élèves du groupe A auront TELEVISEUR mais n'auront que le TR de TROGLODYTE.

- Faire travailler les élèves en tandems. Dans chaque groupe, l'élève A aura la version A de la grille et l'élève B la version B.

  - Les élèves doivent compléter leur grille en se donnant les définitions approximatives des mots qui manquent et en se posant des questions. Ex : l'élève B demande : "Le numéro 1 horizontalement, c'est quoi ?" et l'élève A répond, "c'est comme le cinéma chez soi".

  - Si tous les groupes travaillent sur la même grille, créer une compétition. Les gagnants : ceux qui terminent les premiers leur grille.

Le pétrole à la rescousse du nickel

Le franc français

Tennis

Japon: condamné à mort depuis 35 ans

Le Japon en Europe

Le ministre japonais des Affaires étrangères M. Shintaro Abe, vient de commencer un tour des capitales européennes. Les relations commerciales sont à l'ordre du jour. Sa

Sadamichi Hirasawa, le plus vieux condamné à mort du Japon, qui a fêté la semaine dernière son 91ème anniversaire dans la prison où il est enfermé depuis 35 ans, a déclaré jeudi que, dût-il vivre jusqu'à cent ans, il ne cesserait de clamer son innocence.

La mauvaise situation en Nouvelle Calédonie de la société Le Nickel, filiale d'Elf Aquitaine et d'Imétal, n'a fait qu'empirer au cours des derniers mois, au point que l'endettement serait aujourd'hui de 2,5 milliards de F.,

On reparlait hier de faiblesse du franc français. La monnaie nationale a légèrement baissé face à toutes les monnaies. Même par rapport au dollar

Yannick Noah et Henri Leconte se sont qualifiés pour le troisième tour du tournoi de la Quinta en battant respectivement le Canadien Clenn Michibata et l'Américain Jeff Borowiak. Yannick

MET Vol. 8 N° 1 septembre 1980

PUZZLES DE JOURNAUX

. Elargir et raconter une histoire en partant de bribes de textes, dans le désordre.

- Travailler sur la logique de l'argumentation.

. Découper dans des journaux une dizaine de titres et morceaux d'articles.

. Diviser la classe en sous-groupes de 4 à 6 élèves.

- Distribuer au hasard les titres et les articles découpés.

- Chaque groupe doit alors reconstituer un article avec son titre.

- Ce travail nécessitera un va et vient entre les groupes car chaque article étant découpé et les morceaux dispersés dans la classe, il faudra reconstituer le puzzle.

1) Avec des classes plus avancées, n'utiliser que des titres et articles amputés. Les élèves doivent alors essayer non seulement de reconstituer l'ordre des séquences mais aussi de recomposer les passages amputés.

parcours & damiers

Les jeux de cette section sont tous inspirés de jeux de société à damiers (échecs, dames...) ou avec piste (jeu de l'oie, de dadas etc..). Les supports sont des parcours fléchés : pistes à cases numérotées, plans avec itinéraires et des cartes, vignettes ou jetons en rapport avec ces pistes. Les joueurs peuvent progresser dans ces parcours de façon aléatoire : ils avancent d'un nombre de cases donné par un coup de dé (jeu de l'oie de la communication) ou en choisissant leur propre stratégie : ils optent alors pour le parcours le plus approprié (île au trésor).

Les interactions suscitées sont de deux types :

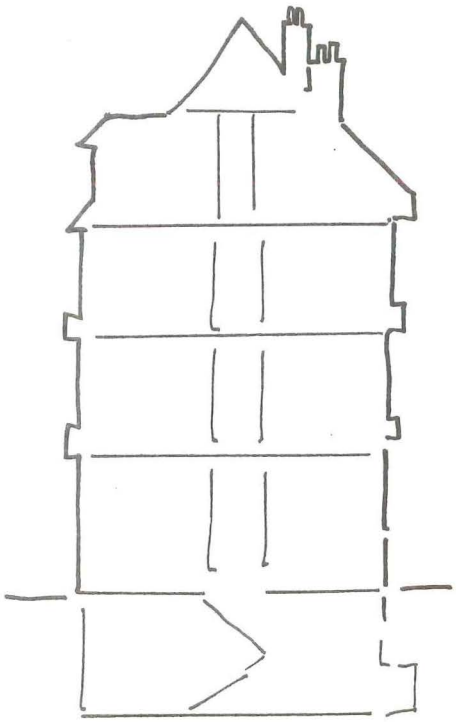
- La production d'énoncés répondant à une série de consignes données par la position dans le parcours, c'est le cas du jeu de l'oie.
- La nécessité d'échanger des informations sur le parcours lui-même, c'est le cas de l'île au trésor.

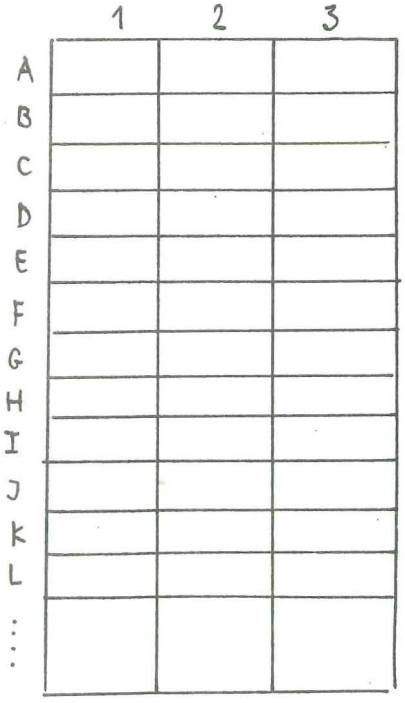
Le rallye se pratique en équipes à partir de questionnaires-consignes présentant le même type de difficultés, par exemple :

- Questionnaire A : Trouvez quelqu'un dans le groupe qui collectionne des objets bizarres.
- Questionnaire B : Trouvez quelqu'un dans le groupe qui possède un animal bizarre.
- Questionnaire C : Trouvez quelqu'un dans le groupe qui a des idées bizarres.

C'est l'équipe qui réalise la première l'ensemble des consignes qui l'emporte. Les interactions sont ici étroitement liées aux questions posées : enquête, demande de renseignements, recherche d'informations dans des ouvrages de référence etc.

ici, c'est la cuisine.
Au premier, il y a deux chambres.
On va mettre le canapé dans le salon.
Non, on ne peut pas mettre cette pendule dans la cuisine.
Et si on mettait ça au grenier ?





DONN BRYNE. MET. Vol 7 N°4. avril 1980

COUPES, PLANS

- aptitude au travail en équipe (groupes de 3 à 4 élèves).
- favoriser les interactions entre élèves dans de petits groupes : négociations.
- revoir le vocabulaire de la maison : nom des pièces principales, meubles.
- vocabulaire de la localisation dans l'espace.

● Pour chaque groupe de 3 à 4 élèves, prévoir :

- un carton support représentant une maison en coupe verticale, genre maison de poupée.
- des étiquettes portant les mentions : cuisine, chambre, salon, salle à manger, cave, grenier, WC, salle de bain etc .

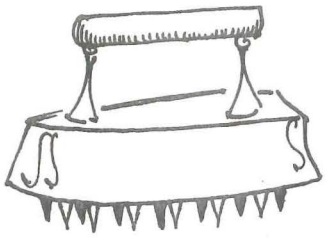
Pour l'ensemble de la classe (ceci peut être fait au tableau, en grand):

- un dossier de 36 cases (12 x 3) portant verticalement des chiffres (1 - 2 - 3), 6 de ces cases restant vides, ex :

G 1, G 2, G 3
H 1, H 2, H 3

Les 30 cases restantes reçoivent des cartes représentant des meubles ou autres accessoires d'ameublement (lampe de chevet, rideaux, tapis, tableaux etc ...)
Sur chaque case disposer plusieurs cartes : un lit, une table, une chaise ou 1 lampe de chevet, 1 réveil, un téléphone. On peut réaliser ces cartes avec des photos découpées dans des catalogues de vente par correspondance.

- cave
- cellier
- hall d'entrée, couloir
- salon
- cuisine
- salle d'eau
- buanderie
- débarras
- lingerie
- chambre
- bibliothèque, bureau
- garage
- salle de jeu



Constituer des sous-groupes de 3 à 4 élèves. Leur distribuer leur matériel : maison de poupée et étiquettes.
Chaque sous-groupe doit alors :

- attribuer une fonction à chaque pièce (à l'aide des étiquettes).

- en tirant au sort dans un panier deux papiers de couleurs différentes : un pour les lettres, un pour les chiffres, obtenir les coordonnées d'une case (ex B1).

- choisir alors une des cartes figurant sur la case obtenue et la placer dans sa maison. On remet les papiers en circulation.

- les cases G et H sont des cases "chance"

Ex : G1 : prendre la carte de son choix sur le damier.

G2 : prendre une carte du sous-groupe de droite.

G3 : prendre une carte du sous-groupe de gauche et rejouer une nouvelle fois.

P1 : rendre une carte au damier.

P2 : donner une carte au sous-groupe de droite etc.

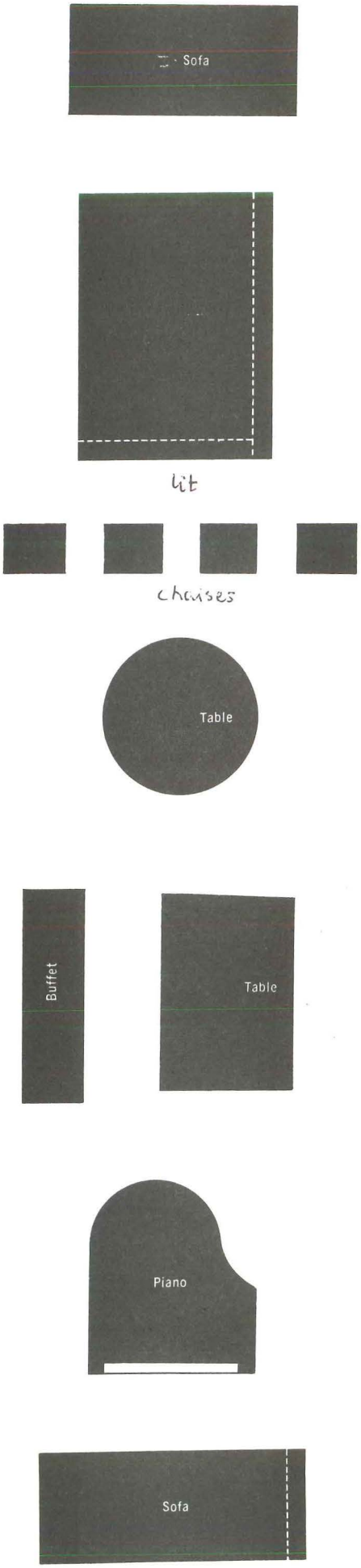
Le gagnant est le sous-groupe qui arrive le premier à meubler convenablement sa maison.

Il est souhaitable d'introduire des objets peu habituels : une armoire, un fauteuil roulant, un clavecin, pour compliquer les possibilités d'installation.

1 Meubles de style : introduire des meubles et objets de différentes époques. Le gagnant sera alors le sous-groupe qui sera arrivé à la plus grande unité.

Instaurer alors des phases d'échanges : une commode Louis XVI contre un fauteuil empire etc.

2 Chaque sous-groupe a un budget (tirage au sort). Les étiquettes meubles sont affectées d'un prix. Il faut alors meubler chaque maison en ne dépassant pas les limites du budget imposé. Là encore, des échanges sont possibles.



3 A l'écrit: après la phase d'installation - production d'inventaires répertoriant chaque meuble et chaque objet. (constat d'huissier, inventaire pour déménagement ...)

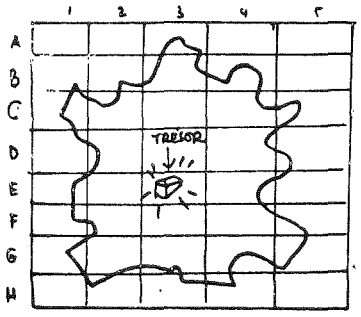
4 Plan : la maison est représentée cette fois en plan avec dimensions réelles de chaque pièce. Les meubles sur le damier ont aussi des dimensions réelles. La meilleure installation sera celle qui aura tenu compte de l'utilisation de l'espace. (difficile de mettre un lit à deux places dans une pièce de 3m x 2m).

R. LOCKE . MET Vol. 6 N° 4 septembre 1978

L'ILE AU TRESOR

Favoriser la communication en tandems (groupes de deux joueurs).

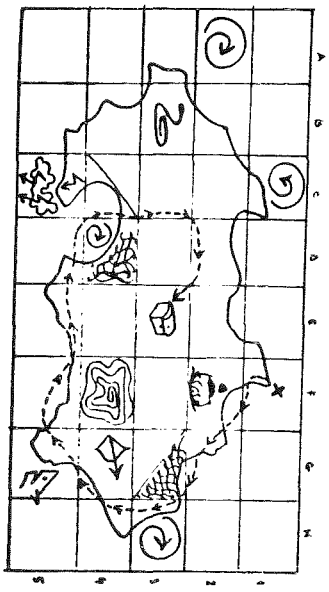
- Revoir l'essentiel du questionnement en français : demander des informations.
- Donner des informations précises.



Carte muette

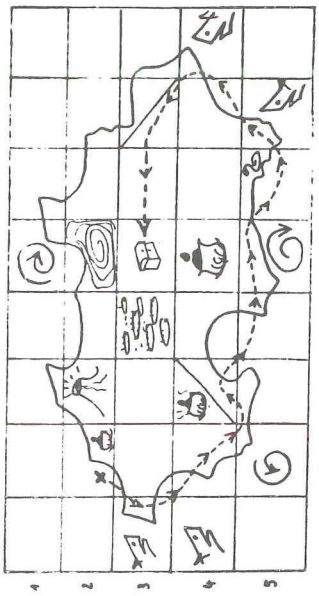
Sur une feuille quadrillée horizontalement et verticalement, type plan de bataille navale (Le nombre de cases déterminera la longueur et la complexité du jeu), dessiner les contours d'une île. Dans cette île, et au centre d'une des cases, placer un trésor.
Cette île est particulièrement inhospitalière et certains de ses habitants dangereux. Dans les cases situées le long de la côte et l'intérieur de l'île même, disposer un certain nombre d'obstacles, de façon cependant à laisser plusieurs possibilités d'accès au trésor.
Vérifier que, de deux points donnés de l'île, on peut, en contournant les obstacles, arriver au trésor.
Préparer des cartes muettes quadrillées avec le contour de l'île et l'indication de la case trésor et des vignettes obstacles. On pourra polycopier ce matériel. Les obstacles peuvent être :

- de dangereux cannibales - des requins
- des pièges - des marécages - des sables mouvants - une forêt infranchissable, un précipice etc.

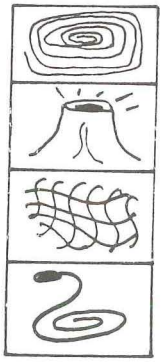


JOUEUR A

A chaque équipe de deux joueurs, fournir deux cartes muettes, une série de vignettes obstacles et des consignes pour le joueur A et pour le joueur B.
Chacune des deux cartes va permettre de donner à chaque joueur des indications sur les dangers



JOUEUR B

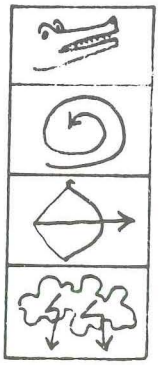


marécages

volcan en éruption

jungle infranchissable

serpents venimeux



crocodiles

tourbillons

dangereux sauvages

tempêtes

à éviter, mais ces indications ne sont pas identiques, si bien que chaque carte est incomplète. Chaque joueur peut, d'un point différent de l'île, et doit, en suivant un certain itinéraire (semé de nombreuses embûches), tenter d'arriver au trésor. Ce jeu n'est pas compétitif - les deux joueurs sont associés. Il est possible que l'un des deux joueurs arrive avant l'autre au trésor. Dans ce cas, il guidera le deuxième jusqu'à ce qu'il atteigne à son tour la cachette. Il faut donc que les deux joueurs se donnent les informations les plus précises pour se frayer un chemin jusqu'au trésor en contournant tous les obstacles.

Consignes à donner aux joueurs :

- Un vieil oncle vous a donné, ainsi qu'à votre partenaire, la carte d'une île dans laquelle est caché un trésor.

- Vous devez aborder cette île à X endroit (indiquer le par un chiffre, une lettre).

- Vous êtes séparé du trésor par un territoire dangereux mais votre carte est incomplète et votre partenaire possède peut-être les renseignements qui vous manquent. Posez lui toutes les questions nécessaires.
  Vous devez placer sur votre carte en C2 : un volcan, en B2, C4, E4 : des cannibales, en E2 : des sables mouvants etc.

- Votre partenaire est dans votre cas. Aidez-le à avancer en répondant à toutes ses questions.

1) Les joueurs sont concurrents cette fois. Chacun cherche à arriver le premier au trésor. Ils peuvent alors se donner des informations fausses. Les obstacles sont numérotés en fonction de leur importance. Pour les surmonter on peut disposer de cartes chance.

2) La carte est tracée à la craie sur le sol et les obstacles représentés par des joueurs. La progression dans l'île jusqu'au trésor se négocie alors entre joueurs chasseurs de trésor et joueurs obstacles. Les joueurs obstacles peuvent distribuer des gages mais les chasseurs de trésor ont des ressources qui leur permettent d'anéantir certains obstacles.

- Pourriez-vous me dire où se trouve un tabac près d'ici ?

- Est-ce que l'hôpital X est loin d'ici ?

- On a volé mon sac ! Où se trouve la préfecture de police ?

etc.

EXEMPLES DE FICHES :

On vient de voler votre sac (cartable, porte-monnaie, etc.) Vous cherchez la préfecture de police.

Vous avez envie de fumer une cigarette mais vous n'en avez plus.
Cherchez un tabac.

Vous vous êtes égaré. Vous avez un rendez-vous avec le médecin dans une demi - heure à l'hôpital X. Mais vous ne reconnaissez pas ce quartier !

Vous travaillez à la Préfecture de Police.
Adresse : 11 rue de la Marne

etc.

Vous êtes dans le 1er arrondissement et vous cherchez les Galeries Lafayette.

Vous êtes au métro Pigalle. Vous cherchez la Place du Tertre.

etc.

MET Vol. 6 N° 5 janvier 1979
ANTHOBELC 3 N° 2 :
rencontres dans la ville.

ITINERAIRES EN DESORDRE ET FICHES D'INTERACTION

- Favoriser l'interaction entre élèves : demander et donner des renseignements

  - Revoir ou introduire le vocabulaire de la localisation et les formes du questionnement.

- Préparer 2 séries de fiches : une série avec un endroit par fiche à trouver ; une deuxième série avec un renseignement à donner. Prévoir 2 fiches par élève (un renseignement à donner, un à demander).

- Distribuer les fiches aux élèves.

  - Leur demander de se déplacer pour poser une question ou donner des renseignements.

- 1) Situer le jeu dans la ville où habitent les élèves. le groupe qui cherche des renseignements peut jouer le rôle d'un touriste français.

  2) On peut travailler aussi sur Paris. Distribuer des photocopies de plans d'arrondissements aux élèves. Chaque élève aura aussi une fiche avec un renseignement à demander (l'adresse d'un endroit, d'un monument, d'un magasin, etc.)

  3) Encore plus précis est le jeu de la rencontre "à l'arrêt del'autobus" (Anthobelc 3, 2). La classe est divisée en sous-groupes de 6 et chaque participant doit obtenir ce dont il a besoin, à partir des fiches suivantes :

Numéro 1 :

Vous êtes Gino LO RUSSO

Vous êtes étudiant italien.

Vous sortez du restaurant universitaire et vous allez travailler à la bibliothèque.

Depuis le matin, vous avez un terrible mal de dents.

Vous n'avez ni aspirine, ni alcool de menthe

Par contre, vous avez :

- du sucre(pris à la cafétéria)
- des timbres
- un stylo

Numéro 2 :

Vous êtes Natacha STROGOVA.

Vous êtes strip-teaseuse russe.

Vous venez à peine de vous lever, après une nuit de travail très fatigante.

Vous avez froid et mal à la tête.

Vous n'avez ni sucre, ni pull-over.

Par contre, vous avez :

- de l'aspirine
- une petite bouteille d'alcool de menthe
- un mouchoir

Numéro 3 :

Vous êtes Madame de SAINT-ALBAIN.

Vous êtes femme d'affaires, française.

Cet après midi, vous avez décidé d'oublier votre travail en allant au cinéma en autobus.

Dans cet état d'esprit euphorique, vous avez tout d'un coup envie d'écrire à un vieil ami.

Vous n'avez ni timbres, ni stylo.

Par contre vous avez :

un carnet de 10 tickets d'autobus.

Numéro 4 :

Vous êtes Madame LI FU.

Vous êtes au chômage, chinoise.

Vous venez du marché où vous avez acheté quelques légumes.

Ce matin, vous avez lu dans le journal une petite annonce.

On propose un travail de garde d'enfants pour l'après-midi.

Vous voulez aller tout de suite à l'adresse indiquée.

Mais : vous avez perdu le journal au marché.

En outre, il commence à pleuvoir.

Vous n'avez pas de parapluie.

Par contre, vous avez :

- de la petite monnaie
- de la salade.

Numéro 5 :

Vous êtes le Père Camille DOUCIN.

Vous êtes prêtre, français.

Vous êtes sorti de la cure pour aller chez des confrères, dans un autre quartier. Ils vous attendent pour le café. L'autobus est en retard. Vous voulez téléphoner à vos amis qu'ils ne s'inquiètent pas.

Mais :

vous n'avez pas de petite monnaie

En fouillant dans vos poches, vous vous apercevez que vous n'avez plus de tickets d'autobus.

Par contre, vous avez :

un parapluie

le journal du jour.

Numéro 6 :

Vous êtes Rakik UZBECK.

Vous êtes musicien, afghan.

Vous ne vous séparez jamais de votre petite tortue apprivoisée.

Malheureusement, ce matin, vous avez oublié de lui acheter de la salade et maintenant les magasins sont fermés.

En outre, vous êtes très enrhumé et vous n'avez pas de mouchoir.

Par contre, vous avez :

- un pull-over supplémentaire dont vous n'avez pas besoin pour l'instant.

4) RENCONTRES ALEATOIRES :

On proposera aux élèves de choisir un item dans une liste de lieux, d'occasions et de buts de rencontres :

LIEUX	OCCASIONS
1. un appartement	1. une excursion
2. une rue	2. une manifestation
3. une usine	3. un repas
4. une foire	4. une réception
5. un musée	5. une inauguration
6. une école	6. un stage, séminaire

BUTS, ISSUES

1. une association
2. un orchestre
3. un voyage
4. une fête
5. un syndicat
6. un club.

Les participants donnent un nombre entre 111 et 666 (sans zéro) Ex : 142 - à l'occasion d'une réception dans l'appartement d'un ami, ils décident de fonder un orchestre.

On fait autant de fois cette opération que le nombre de groupes que l'on veut créer. Les élèves se répartissent dans ces groupes.Chaque groupe doit alors jouer cette situation de rencontre pour aboutir à la décision finale.

ANTHOBELC 3 (2)

Rencontres dans la ville
Laure BORGOMANO, Annick CHARTON, Alain LABADIE, Fatima TEIXEIRA, Nadia ZGHEN.

Bernard CRAWSHAW Let's Play Games in French

EXEMPLES DE LIVRES :

Nouveau Petit Larousse

Le parfait secrétaire :

Un dictionnaire bilingue

Guides Michelin

Atlas Historique de France

Quid

Dictionnaire de proverbes ou locutions

Histoire de la littérature française

Nouveau Guide France

etc.

EXEMPLES DE QUESTIONS :

- A quoi sert une mairie ?
- Trouvez 3 organismes administratifs et décrivez brièvement leur fonctionnement.
- Quel âge avait André Malraux quand il est mort ?
- Situez 3 chaînes de montagnes en France.
- La Loire passe par quelles villes principales ?

etc.

RALLYES

. Apprendre à manipuler des livres de référence en français (dictionnaires, encyclopédies etc...).

- Favoriser la communication entre élèves à partir d'un projet collectif commun.

. Mettre à la disposition des élèves une dizaine de livres de références, dictionnaires, atlas, etc.

- Préparer une douzaine de questions pour chaque groupe d'élèves. Varier la difficulté selon le niveau de la classe.

. Diviser la classe en groupes de 3 à 6 élèves.

- Leur distribuer les questionnaires et leur demander de trouver le plus de réponses possible.

- C'est le groupe qui arrive le premier à répondre à toutes les questions qui gagne. Attention, prévoir des points en moins pour des réponses incorrectes, incomplètes ou peu satisfaisantes.

Edwige COSTANZO
Paola BERTOCCHINI

Le Français dans le Monde N° 171

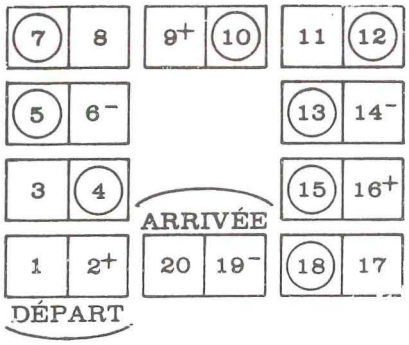
JEU DE L'OIE DE LA COMMUNICATION

Entraînement à la pratique de l'interaction.

- Pratique des principales fonctions de la communication : invitation, appréciation, demande de faire, conseil etc.

Préparer l'organisation du jeu :

Le parcours sera déterminé par les tables des élèves numérotées de 1 à X en fonction du nombre d'élèves qui composent la classe. L'exemple que nous proposons considère une classe-type de 25 élèves.



Cases amorces

1. Invitations.
3. Relater un événement.
4. Apprécier quelqu'un ou quelque chose.
5. Proposer à quelqu'un de faire ensemble.
7. Demander à quelqu'un de faire quelque chose.
8. Apprécier.
10. Conseiller quelque chose à quelqu'un.
11. Offre de services.
12. Demander des informations.
13. Offre de services, d'aide.
15. Relater un événement.
17. Dire de faire.
18. Exprimer une idée.
20. Conseiller.

Fiches-outils

1. Fiche : situation de communication

Sexe	M
Age	enfant adolescent jeune adulte âgé
Etat psychologique	décontracté énervé ennuyé
Rôle	ami connaissance occasionnelle collègue de travail supérieur/inférieur
Lieu	café/restaurant chez soi moyen de transport lieu de travail dans la rue

2. Fiches : moment heureux
(Cases 2 - 9 - 18)

- Vous avez de la chance ! Avancez de deux cases !

- Bravo ! vous avez droit à une nette amélioration de votre situation ! Avancez de trois cases :

- De l'audace ! Le moment vous est favorable ! Tirez

3. Fiche moment maléfique
(Cases 6 -14 - 19)

- Prenez du recul : (3 cases) la période n'est pas aux initiatives !

- Vous êtes dans une situation embarrassante, n'agissez pas seul ! Attendez un copain avant de bouger !

- Vous vous surestimez . Il vous faut de la réflexion ! Retournez à la case DEPART.

4. Fiche : réalisation de l'expression du désaccord-refus

1) Désaccord simple:
Non,
Pas du tout,
Absolument pas.
Pas question.

2) Désaccord argumenté

Prise de parole
Ecoute/Ecoutez..
Arrête/Arrêtez...
Pardon !...
Oui,
D'accord, mais
Bon,
(Je suis) désolé ...
Je m'excuse...
Excusez-moi
Tu sais/Vous...
Tu vois/Vous...

Cases moments

- Moment heureux : 2. 9. 16.
- Moment maléfique : 6. 14. 19.

Matériel à prévoir

--- un dé
--- fiches jeu (indication)
--- fiches linguistiques (outils)
--- fiche situation de communication

Déroulement :

Règle du jeu

- On tire au sort pour choisir 5 élèves-pions. Les autres élèves sont numérotés d'après l'ordre donné aux tables et ils représentent les cases. On prévoit aussi un meneur de jeu qui, pour la première manche, sera le professeur, ensuite l'élève gagnant.

- On distribue aux élèves-cases les fiches qui les concernent, d'après le schéma de parcours. Selon l'effectif de la classe, certaines fiches linguistiques sont attribuées deux fois de manière à faire participer tous les élèves. Le nombre des fiches peut d'ailleurs varier. On peut en imaginer d'autres que celles que nous proposons. Le principe étant posé, le jeu demeure en effet ouvert à diverses variantes. A chaque élève-pion on distribue la fiche réalisation linguistique de l'expression du désaccord-refus. La fiche situation de communication reste au meneur de jeu.

- L'élève-pion jette le dé et avance jusqu'à la case correspondante au numéro.

- S'il tombe sur une case "amorce", le meneur de jeu indique la situation de communication ; l'élève-case choisira rapidement dans sa fiche-outil la réalisation linguistique la plus convenable à la situation indiquée. L'élève-pion à son tour répondra par la réalisation linguistique du désaccord-

5. Fiche : Invitation (case 1)

- Ca te dirait (+ nom) ?
- Vous voulez que ...?
- Est-ce que je peux vous (t')..?
- Vous aimeriez (+ nom)... ?
- Viens, je t'...
- Tu as envie de ... ?
- ..., cela vous intéresserait-il?
- Tu (vous)... encore ...?
- J'ai l'intention de ... Est-ce que tu (vous)
- Voilà ce que je te (vous) propose ...
- Qu'est-ce que tu (vous) ... ?

etc.

8. Fiche : Demander à qqn de faire qqch (case 7)

- Vous ne pourriez pas ... ?
- Tu ne pourrais pas ... ?
- Il vaut mieux que tu (vous)
- Auriez-vous la gentillesse de ... ?
- Dis donc, tu ... ?
- Pouvez-vous ... ?
- Va (+ inf) ...
- Est-ce que vous pourriez (tu pourrais)...
- Alors ..., il (elle) ... ?
- Ca te (vous) dérangerait de ... ?
- ..., s'il (vous) te plaît.

refus le plus adéquat à l'énoncé de l'élève-case. Le meneur de jeu donne à ce moment-là son appréciation sur la tâche exécutée par l'élève-pion : si elle est positive, celui-ci reste là où il se trouve, sinon il doit revenir en arrière à sa situation précédente.

- S'il tombe sur une case "moment heureux ou maléfique", l'élève-pion doit simplement respecter la consigne que l'élève-case lui donnera après l'avoir choisie parmi les trois possibles que sa fiche lui offre. La consigne choisie ne pourra plus être donnée dans la même manche par les autres élèves-case "moment".
  Le jeu s'arrête quand un des élèves-pions atteint ou dépasse le numéro 20 qui représente l'arrivée. Le gagnant deviendra le meneur de jeu de la manche successive.
  Pour un public à un niveau de langue avancé, il est souhaitable de ne pas employer les fiches, tout en respectant la dynamique du jeu.

- 1) Inverser les rôles - Ce sont les élèves-pions qui doivent engager la conversation : inviter, apprécier, proposer.
  Les élèves-cases sont alors en situation de désaccord. Les élèves-pions doivent convaincre les élèves-cases.

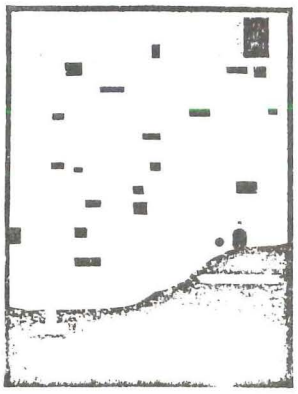
  2) Imposer des contraintes grammaticales aux élèves-pions : par exemple, refuser sans jamais dire non - sans dire je...etc.

  3) Les élèves-cases sont en situation de questionnement, questions thématiques ou questions ouvertes.

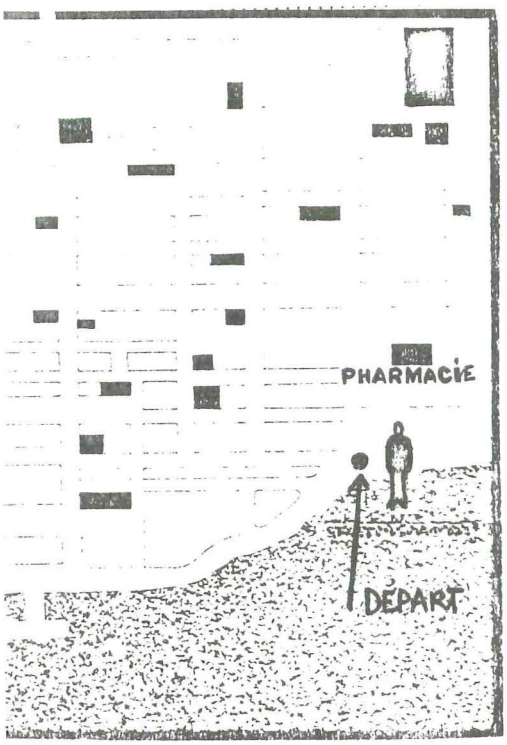
MET. Vol 8 n° 3.

ITINERAIRES URBAINS

- Demander, donner et comprendre des informations, concernant un itinéraire.
- Revoir l'expression de la localisation dans l'espace.



Préparer vingt paires de cartes à jouer et le plan muet d'une ville (ne porter aucune indication écrite). La première série de cartes (20) **CARTE-PLAN** présente le plan réduit de la ville (photocopies en réduction du plan initial). Sur chacune de ces cartes on indiquera le nom d'un lieu différent pour chaque carte : mairie, hôpital, gare, postes, etc. Sur chaque carte, indiquer aussi un point de départ, le même pour chacune d'elles.
Sur la deuxième série (20) **CARTE-ETIQUETTE**, ne noter que le nom des lieux correspondant à ceux déjà indiqués sur le premier jeu de cartes.



CARTE PLAN

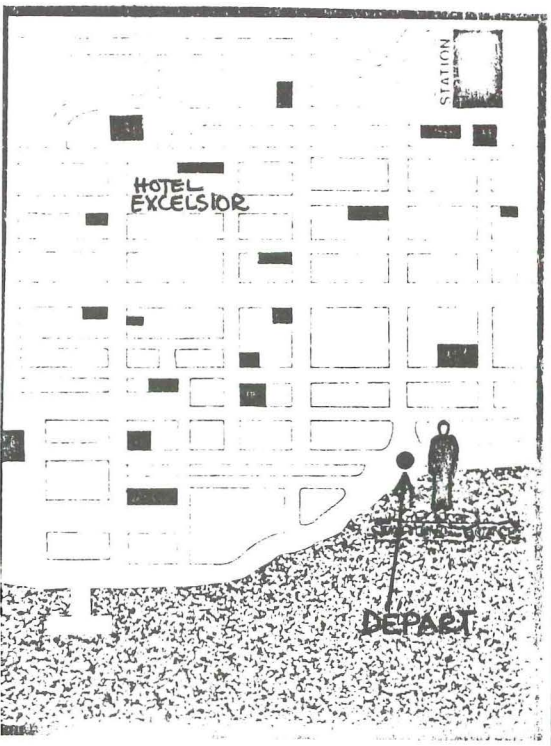
On place la carte muette sur une table et l'on distribue chaque jeu de cartes aux joueurs de façon que chaque joueur obtienne un nombre égal de cartes-plans et de cartes-étiquettes.

Chaque joueur doit alors voir s'il a des paires carte-plan, carte étiquette qui sont identiques. Ces cartes sont placées face contre la table à côté du plan. Chaque joueur a alors des cartes qui ne concordent pas.

Le premier joueur à la gauche de celui qui a distribué les cartes demande aux autres s'ils ont la carte-plan qui correspond à une de ses cartes-étiquettes. Si l'un des joueurs a cette carte, il doit donner toutes les indications concernant le lieu à situer, sur le plan. Le joueur qui possède la carte-étiquette essaie de localiser ce lieu. Les autres s'assurent que les instructions sont suivies correctement.

PHARMACIE

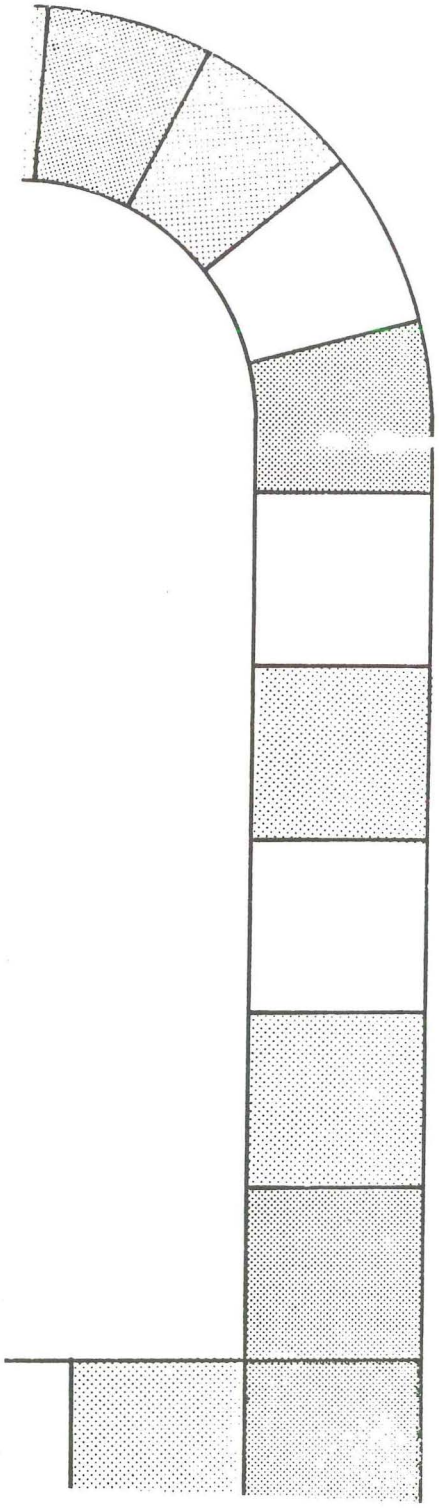
CARTE ETIQUETTE



Si le premier joueur réussit à localiser précisément le lieu sur le plan, les deux joueurs déposent leur carte sur la table.
On continue alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un des joueurs n'est pas capable de situer un lieu sur le plan, le groupe entier doit essayer de savoir si c'est à cause d'indications peu claires données par l'autre joueur ou de la mauvaise compréhension de ces indications.

Le gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes.



Paul MITCHELL. MET Vol. 9 N° 2

JEUX DE PISTE

Possibilité de revoir à l'oral des structures déjà vues précédemment.

Il faut pour 2 à 6 joueurs :

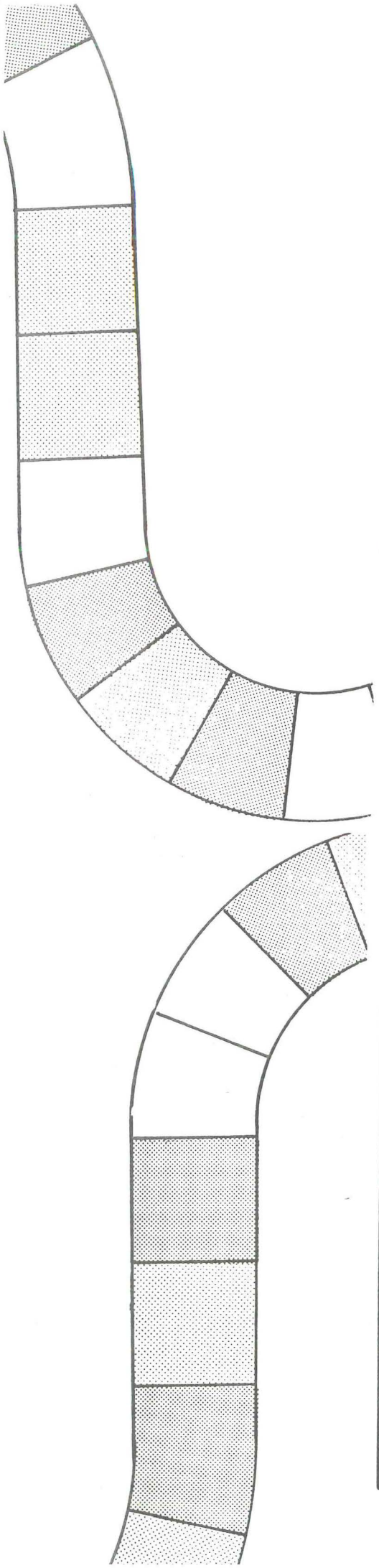
- Une piste composée de 40 à 60 cases serpentant d'un bout à l'autre de la feuille support.
  Une des cases, une sur trois approximativement, doit être colorée. On retiendra trois couleurs de base. Pour varier les couleurs et les espacements, on ne sera pas trop systématique. Il est préférable par exemple d'avoir des séquences de type 3, 5, 10, 11, 15 pour les cases colorées plutôt que des séquences régulières de type 3, 6, 12, 15... On fera aussi alterner l'ordre des couleurs de façon que si l'on commence par rouge - bleu - jaune, on puisse continuer par bleu - rouge - jaune etc.
  A côté de cette piste, on dessine trois emplacements, de la dimension des cartes, ayant chacun une des trois couleurs retenues pour les cases colorées : rouge - bleu - jaune.

- Trois jeux de 8 cartes, soit 24 cartes au total. Les cartes peuvent être des photos, des dessins découpés dans des magazines, des cartes-postales ou tout simplement des questions écrites. Chacun des trois jeux de cartes doit avoir le même thème.

- Un dé à jouer.

Exemples de cartes :

- Photos de lieux de la ville locale en relation avec un plan.
  En choisissant une de ces cartes, l'élève doit identifier un édifice ou un magasin et dire comment on peut y aller en partant de l'école.



- Même chose avec des cartes postales représentant des monuments connus et un plan de Paris.

- On peut avoir recours à des questions écrites et prévoir plusieurs jeux de cartes avec des questions simples et des réponses courtes. Plus tard, on fera varier les temps, on introduira des modalités, des constructions syntaxiques de plus en plus complexes. Ces questions peuvent avoir été rédigées par les élèves. Ceci a l'avantage d'éviter les erreurs d'appréciation de niveau.

- Ce jeu peut avoir aussi des objectifs purement lexicaux : réactivation ou contrôle. Il suffira alors de décrire des cartes représentant des objets, animaux ou personnes, des actions, des situations ou états.

☼ Les trois piles de 8 cartes sont placées sur les trois emplacements de la piste. Chaque pile a donc une couleur différente.
Chaque joueur doit faire un 6 pour commencer à jouer et ensuite, à chaque tour, avancer du nombre de cases désigné par les dés. Si un joueur tombe sur une case colorée, il choisit une carte de la même couleur et, après en avoir pris connaissance, essaie de produire la réponse attendue. Les autres joueurs décident si cette réponse est correcte ou non (c'est leur intérêt d'être sans pitié !). Si la réponse est bonne, le joueur rejoue etc. Si elle ne l'est pas, il doit retourner à la case précédente de même couleur. Le premier qui atteint la dernière case est le vainqueur.

SIMULATIONS

études de cas

Simulations et jeux de rôles sont deux techniques du "comme si", du joué ou de l'imité. Mais, si le jeu de rôle permet l'improvisation totale, à partir d'une situation donnée, d'interactions langagières, la simulation met en scène des situations plus circonscrites parce que souvent d'ordre socio-professionnel.

Les simulations ne sont pas simplement des jeux. Dans un jeu, les participants sont des joueurs. Dans une simulation, ce sont des acteurs, des gens de tous les jours. Un jeu a des règles, une tactique, des tours, des points, un gagnant, un perdant. Une simulation donne des directives, permet de prendre des initiatives, d'entamer des négociations, de faire des compromis, mais comme il n'y a pas de bonnes réponses, il n'y a pas de gagnants ou de perdants.

Les participants se voient assigner un métier ou une fonction qu'ils doivent essayer d'assumer le mieux possible au fur et à mesure que se déroule le scénario.

Si, par exemple, l'un des participants choisit un rôle de diplomate, c'est une des règles de base en simulation que de se centrer complètement sur ce rôle et de ne pas chercher à l'interpréter de façon trop personnelle. Un diplomate a un certain pouvoir pour négocier, signer des traités... et des responsabilités spécifiques pour agir dans l'intérêt de son pays. Son comportement sera guidé par ces contraintes particulières. Paradoxalement, le mot

simulation évoque parfois quelque chose de fictif, d'inventé, d'imaginaire. La distinction à faire entre le réel d'une simulation et le monde imaginaire qui peut se greffer sur la même simulation, doit aider à la fois professeurs et élèves à décider de ce que l'on peut faire ou ne pas faire. Car il ne s'agit pas d'inventer les faits pour trouver des arguments; les faits sont dans la situation, le scénario et les documents. Une simulation sera donc toujours beaucoup plus structurée et contraignante qu'un jeu de rôle.

Dans un jeu de rôle, la jeune fille qui rentre chez elle à une heure du matin peut inventer toute une série de faits plausibles ou non pour tenter de calmer des parents furieux, ce qui révèle un esprit imaginatif. Mais une simulation, une bonne simulation, ne permet pas autant de fantaisie, pas seulement à cause des règles qui la régissent, mais surtout par souci de réalisme. Cette jeune fille ne pourra pas inventer n'importe quoi si elle veut être efficace, tout dépendra bien sûr de la situation socio-professionnelle de la famille, du caractère répété ou non de l'incident, de son âge, de ses fréquentations etc.

Ne pas tenir compte de ces conditions, c'est prendre le risque de voir toute simulation dégénérer rapidement vers le burlesque avec des participants s'inventant les faits les plus invraisemblables pour se fabriquer des arguments.

On voit donc que ces deux techniques peuvent avoir des objectifs différents. Parce que la simulation débouche sur du connu, du prévisible, on pourra en faire un moyen d'acquisition de matériaux linguistiques pré-programmés (sous forme de fiches linguistiques) et donc compatibles avec les exigences d'une progression ou d'un programme.

Le jeu de rôle, dans sa version spontanéiste, sans préparation initiale, sera plutôt un moyen de contrôle, d'évaluation des acquisitions antérieures. Dans les deux cas, pourtant, et pour éviter de tomber dans le jeu purement théâtral, une règle s'impose : le respect des conditions de la plausibilité.

La simulation repose sur un canevas bien précis qui doit être suffisamment décrit à l'avance : il faut donc disposer d'un matériel (ou le fabriquer soi-même) simple, mais suffisamment réaliste pour que l'imitation reste toujours vraisemblable.

DEMARCHE A SUIVRE

1. SE DETERMINER DES OBJECTIFS :

Engagés dans la simulation, il faut que les participants sachent où ils vont, pourquoi et comment. On peut retenir trois grands types d'objectifs :

. **les savoir faire** : Ce type de simulation présente toujours une situation concrète, puisée dans la vie réelle : un constat d'accident, un rendez-vous au téléphone, une interview, une situation d'embauche, etc.

. **la prise de décision** :
La simulation de type étude de cas, après des phases de recherche d'information et de négociation, aboutit à un vote et à une décision finale. C'est le cas de NAMANDA, dans les propositions concrètes qui suivent. D'autres thèmes permettent d'aboutir aux mêmes objectifs : les simulations de nomination (d'un responsable quelconque), le conseil municipal, le tribunal etc.

. **le débat** : Simulation de type étude de cas également, mais sans décision à prendre. On peut alors s'inspirer d'émissions radio ou TV : "droit de réponse" - "les dossiers de l'écran" etc.

Ces trois premières formes de simulation n'aboutissent pas réellement à des productions, même si elles exigent une préparation matérielle. Les simulations de communication induites sont souvent de type bureaucratique : position assise, peu ou pas de déplacements.

. **la fabrication d'un support à l'information** :
C'est le cas de "LA UNE" où les participants tentent de réaliser en un temps limité (3 heures) la première page d'un journal en travaillant, soit sur l'information réelle du jour ou de la semaine, soit, sous forme de pastiche, sur leur vécu ou de l'information fictive. La démarche est la même pour la réalisation d'un journal télévisé (1).

Ces simulations aboutissent à la production collective d'un document écrit : LA UNE, oral et visuel : LE JOURNAL TV.

2. REUNIR DES DONNEES :
La simulation portant sur la possibilité d'imiter des comportements socio-professionnels, des transactions sociales, il faut donner aux participants des ressources linguistiques réunissant des expressions toutes faites dans des situations stéréotypées que l'on peut prédire, et du matériel lexical et grammatical spécifique au theme retenu. Elles peuvent varier, à l'intérieur d'une même simulation, d'un participant ou d'un groupe de participants à l'autre, en fonction des rôles attribués. Il faudra alors proposer des fiches linguistiques différenciées

---

(1) voir à ce sujet J.M. CARE, J.L. DUBOS, J. IRLANDE "Mesdames et Messieurs, Bonsoir ! "Simulation d'un journal télévisé. BELC 1979.

Les données socio-culturelles concernent le mode d'organisation sociale et les règles qui régissent les interactions. Elles sont en partie données dans le modèle.

Plutôt que fournir aux participants, dès le début, la description d'un scénario complexe agrémenté d'un grand nombre de documents à étudier, on pourra injecter progressivement l'information de base à donner, au fil du déroulement de la situation.

Ne pas hésiter à varier les sources de l'information dès sa présentation : lettre, message téléphoné, bande magnétique ou cassette à écouter... ce qui paraîtra le plus approprié.

Très souvent, les situations choisies font appel à des mises en scène et accessoires qui peuvent entretenir le réalisme. Une interview sur rendez-vous peut se faire ailleurs que dans la salle de classe, une simulation d'affaires peut voir son conseil d'administration se tenir dans la salle des professeurs. De petits accessoires : blocs notes, crayons, carafe d'eau, badges, sont souvent utiles car ils renforcent la plausibilité.

3. CONSTRUIRE UN MODELE :

- les participants, leur rôle, leur statut et leurs objectifs.
- les ressources propres aux participants (hiérarchie, notoriété, fortune etc.)
- les modes d'interaction (interview, réunion, vote etc.)

Les rôles peuvent être antagonistes. C'est le cas de NAMANDA où deux partis s'opposent. Ils peuvent être complémentaires : dans la fabrication de "LA UNE", les participants forment une équipe.

Certains rôles ne sont pas obligatoirement joués. Ils sont inclus dans le modèle sous la forme d'informations écrites diffusées dans le courant de la simulation. On peut faire intervenir à tout moment, dans "LA UNE", un directeur de journal influent, en préparant une lettre qu'il pourrait adresser au comité de rédaction. Pour NAMANDA, il est aussi possible de prévoir des interventions extérieures sous forme de messages : télégrammes, télex, messages téléphonés transmis à certains participants pendant les phases de négociation (ex : le gouvernement demande à son représentant d'être un peu plus conciliant).

Pour la distribution des ressources, la tâche peut être relativement simple quand il s'agit de ressources purement matérielles : argent, objets possédés etc. ; elle est plus complexe pour les ressources moins tangibles comme la notoriété ou la réputation, le statut social, etc.

Dans certains cas, un organigramme précisant bien les positions hiérarchiques suffira (pour LA UNE : informateurs, reporters, journalistes, comité de rédaction, rédacteur en chef, directeur du journal). Dans d'autres cas (NAMANDA), on pourra marquer de légères différences dans l'attribution de ressources par la répartition du nombre de voix (trois voix pour le Gouvernement, deux pour l'Office de Tourisme, une seule pour l'Association de Résidents...).

Ces modes d'interaction doivent être réglés à l'avance. Pour NAMANDA, on sait que la commission doit se réunir deux fois de suite et que c'est à la fin de la deuxième réunion qu'une décision doit être prise pour le choix du site. On peut néanmoins prévoir des situations d'échange durant les phases de préparation intermédiaires : les partenaires doivent se concerter.

Pour LA UNE, les journalistes doivent soumettre leur article au comité de rédaction qui peut leur suggérer des corrections, des coupures, des modifications à apporter.

4. FABRIQUER LE MATERIEL :

Le modèle décrit, il faut le matérialiser par un scénario décrivant l'ensemble de la simulation, des fiches pour chaque rôle fournissant les données linguistiques et les comportements à observer.

Le scénario doit présenter de façon claire et précise les principales règles qui permettent de bien délimiter le déroulement et les objectifs de la simulation :

- règles qui définissent les contraintes minimales pour que les comportements et interactions restent toujours plausibles.
- règles administratives qui permettent d'organiser le travail proprement dit : découpage en phases, limitation des temps, travaux préparatoires, phases du jeu, productions éventuelles.

De la qualité du modèle : renseignements fournis aux participants et fiches linguistiques, dépendra la réussite de la simulation.

Un modèle trop complexe, nécessitant une quantité trop abondante de documents à étudier et des règles nombreuses et longues à mémoriser, peut rebuter, même s'il cadre bien à la réalité qu'on se propose d'imiter.

Un modèle trop schématique risque de faire basculer les participants dans la caricature, réduisant ainsi les implications et la qualité des productions.

Il est important de fixer le cadre temporel et d'en faire respecter les limites. Ainsi, la réduction volontaire du temps peut être une des conditions de la plausibilité et de la qualité des résultats. Tout le travail de "LA UNE" doit se faire en trois heures (c'est à dire à peu près la moitié du temps réel consacré à la fabrication d'un quotidien comme LE MONDE). C'est en effet la possibilité d'instaurer un climat de panique et d'urgence qui favorise les implications réelles et la plausibilité de l'imitation. Donner davantage de temps, c'est risquer de retomber dans des situations scolaires et d'obtenir ainsi des productions moins journalistiques.

Jane REVELL, Teaching Techniques for Communicative English

LA VIE D'UN TOURISTE A ...

"Pour aller de l'Etoile au Louvre, il faut prendre le métro, direction Vincennes et descendre au Louvre".

"Le Palais Royal est tout près et on peut visiter la Comédie Française en même temps."
etc.

- Familiariser les étudiants avec les situations et le langage touristiques : horaires de train, le métro à Paris, les autobus, les restaurants, les musées, le plan d'une ville, les moyens de transport, etc.

- Préparer pour toute la classe une série de plans de Paris, du métro, des lignes d'autobus, des listes d'adresses utiles, des cartes postales, des guides (Michelin, guides bleus, etc.), des fac-similés de billets de banque, de tickets de métro, bus, etc.

"Notre hôtel se trouve rue de Rivoli, juste en face des Tuileries."

"On prend le métro, direction Neuilly, pour aller au Lido".

"Si on descend à George V on peut se promener sur les Champs Elysées".

"On peut manger dans ce petit café ici. Prenons un sandwich jambon et un café".

"Tu peux me prêter 3 F, je n'ai pas assez d'argent".

"Je n'ai qu'un billet de 20 F."

"La serveuse s'est trompée. Je lui ai donné une pièce de 10 F et elle ne m'a rendu que 4 F. Et pourtant mon café ne coûtait que 4 F !"
etc.

- Après avoir montré les principaux points de repère dans Paris (les arrondissements, musées, monuments historiques, etc.) diviser la classe en groupes de 3 ou 4 élèves.

- Chaque groupe va passer 3 jours à Paris. Ses membres doivent décider ce qu'ils ont envie de voir, de faire, d'acheter, etc.

- Ils simulent l'achat de tickets de métro, les commandes de repas et le règlement d'additions au restaurant avec de l'argent fictif. (L'enseignant peut introduire des imprévus : compte inexact dans ces relations marchandes).

- Pour chaque visite, les élèves doivent expliquer quel métro ou autobus il faut prendre et à quelle station ou arrêt il faut descendre, etc.

- Chaque groupe note tout ce qu'il fait pendant son séjour parisien. Dans une mise en commun avec toute la classe, il décrit ce qui lui est arrivé, ce qu'il a vu, les problèmes qu'il a rencontrés, etc.

MET. Vol. N°1 septembre 1980

JEU DE NEGOCIATION : ACHATS ET VENTES

- Simulation de relations marchandes.
- Révision des quantitatifs, des comparatifs, des partitifs.
- Numéraux cardinaux pour fixer les prix, les poids.
- Réutiliser, introduire le vocabulaire de l'alimentation.

- Avant cette séance revoir avec les élèves le vocabulaire du commerce, de l'alimentation et les expressions de la quantité.
- Faire pour chaque membre de chaque groupe d'acheteurs et de vendeurs une fiche descriptive détaillée de ce qu'il aura à acheter ou à vendre. Ex :

ACHETEUR :
Vous êtes un marchand de fruits et légumes. Vos besoins immédiats sont :

2255 K de pommes
60 caisses d'oranges (1 caisse = 50 k)
2000 K de bananes
110 sacs d'oignons

VENDEUR :
Vous êtes grossiste. Voici votre inventaire. vous avez besoin d'un profit d'environ 50% mais vous ne voulez pas que vos produits s'abîment :

	QUANTITE EN RESERVE.	PRIX PAYE
pommes	125 caisses	110 F/caisse
oranges	95 caisses (1 caisse =50K)	105 F/caisse
poireaux	100 caisses	92 F/caisse
navets	50 sacs	10 F/sac
oignons	130 sacs	9 F/sac

Un marchand, une marchande, commerçant, faire du commerce, petit commerçant, étalages, vente en gros, marché couvert, vente au détail.

450 caisses de citrons
211 caisses de citrons verts
112 caisses de poireaux
72 caisses de haricots verts
1245 K de bananes
2420 K de poivrons
3846 K de pruneaux
246 sacs de navets
1382 sacs d'oignons etc.

125 caisses de pommes - (1 caisse = 50 k) = 6250 K

1 caisse d'oranges = 105 F
12 caisses = 1260 F
etc .

- Revoir avec les élèves le vocabulaire du commerce, de l'alimentation, les expressions de quantité et les numéraux cardinaux.

☼ Diviser la classe en deux groupes : Acheteurs, Vendeurs.

- Les acheteurs et les vendeurs circulent dans la classe pour négocier les meilleurs prix pour ce dont ils ont besoin.

- Les élèves acheteurs ne peuvent pas tout acheter à un seul vendeur. Il y aura soit des produits manquants soit des produits qu'un vendeur ne peut avoir.

- Les gagnants : l'acheteur qui fait ses achats au meilleur prix ; le vendeur qui fait le plus grand bénéfice.

- Présenter les produits d'une manière variée qui permettra aux étudiants de calculer les prix aussi bien que les poids.

☼

1 Mélanger les produits à vendre et à acheter. Ex:
- Produits laitiers : fromages, beurre, crème fraîche, fromage blanc, lait, etc.

- Viande et charcuterie : saucissons, boudins, rillettes, pâté, boeuf, porc, veau, etc.

- Poissons : perche, sole, merlan, lieu noir, lote, etc .

- J'ai besoin de 12 caisses de vos meilleures pommes.

- Je peux en acheter moins cher chez M. X.

- Je peux vous en donner 9 F/sac seulement. Et celles-ci sont moins bonnes que celles-là.

- Les oignons ? Je peux vous en donner à 9 F le sac. C'est ce qu'il y a de moins cher.

etc.

ACHETEUR :

Petit commerçant qui a besoin de :

100 K de pommes de terre

60 caisses d'oranges

3 caisses d'avocats

VENDEUR :

	PRIX PAYE
Laitue 100 caisses	25 F/caisse
Navets 300 sacs	12 F/sac
Clémentines 400 caisses	110 F/caisse

etc.

Petite boussole de poche en argent gravé, avec laquelle de Saussure fit, en 1788, la première ascension du Mont Blanc.

Râpe à tabac en bois sculpté, figures en relief, avec légende : Nosce te ipsum.

Sablier à quatre mouvements indiquant l'heure, les trois quarts, la demie et le quart, monture en cuivre gravé
L 0m25 ; H 0m15

Ceinture de supplice, à pointes de fer ; instrument de torture du moyen-âge, trouvé dans les caveaux du château de Ferussac, près de Prémirol.

Carte de la Société Populaire et Républicaine de la commune de DOUE, canton de REBAIS, district de ROZAY, département de Seine et Marne, avec attributs et légendes du temps.

Images russes prises à BOHARSUN par les troupes françaises le 16 avril 1854.

Parapluie de poche se démontant à volonté, avec garniture en baleine et monture de cuivre à ressorts, du commencement du siècle.

Phallus antique en or portant au revers les insignes du sexe féminin, travail d'orfevrerie repoussée.
H 0m17

Fusil du Rif, côte du Maroc, avec long canon en fer gravé, portant une marque de fabrique, système à pierre et à bassinet mobile, crosse en bois noir ; la garniture est en cuivre estampé pour les capucines et gravé pour la sous-garde.
H 1m75

MFT. Vol. 8 N° 2 novembre 1980

VENTE AUX ENCHERES

Simulation de relations marchandes dites "aux enchères publiques".

- identification, description d'objets. Notion de poids, taille, forme, couleurs, etc .
- numéraux cardinaux pour fixer les prix.
- Révision des temps du passé (évocation de l'histoire de chaque objet).

Préparer quelques objets curieux d'époques différentes. Faire pour chaque objet une fiche descriptive détaillée.

Expliquer ce qu'est une vente aux enchères et comment elle se déroule habituellement. Une vente aux enchères est une vente à la criée, à l'encan. Les objets sont exposés puis mis à prix par un Commissaire Priseur. Les acheteurs enchérissent. La vente se fait au plus offrant. Au troisième coup de marteau du Commissaire Priseur, s'il n'y a pas de surenchère, l'objet est adjugé au plus offrant.

"Trois mille francs, trois mille pour le monsieur aux cheveux noirs à gauche, trois mille qui dit mieux ? Trois mille une fois ... trois mille deux fois ... adjugé !" On pourra faire mémoriser les expressions-types pour rendre la simulation plus réaliste.

On a bien sûr prévenu les élèves quelques jours à l'avance et on leur a demandé de choisir un objet qu'ils vont tenter de vendre. Chaque élève a eu ainsi le temps de préparer une fiche descriptive et d'obtenir le maximum de détails historiques. (à qui a appartenu l'objet, à quoi a-t-il servi etc.)

C'est le professeur qui commence, ce qui lui permet de donner le ton et de répéter les formes rituelles qu'il peut noter au tableau. Les enchères

Chauffe-mains ; boule en cuivre gravé et repercé à jour, décorée de figures d'animaux que séparent des colonnes, et portant l'écusson aux armes de son propriétaire et aux lettres : A.I.C.
Ces boules, attachées au bras par une chaînette, s'ouvraient et portaient à l'intérieur quelques braises ardentes dans un petit fourneau sur pivot mobile à double mouvement et disposé de manière à ne point se renverser, quelque position que prît la boule. Elles étaient en grand usage dans les sacristies et même dans les églises pendant la saison rigoureuse.

Mettre en vente - mise à prix - Commissaire-priseur - Hôtel des ventes - Salle des ventes - Expert- Crieur Acheteur - Marchand - Enchérisseur.
Enchères - Enchérir - Surenchère - Surenchérir - le plus offrant - Feux - Ouvrir les enchères - Adjuger - Coup de marteau - Expertise- Garantie - Certificat - Caution - Contrôle - Honoraires - Commission - Pourcentage - Criée - Cris - Marchand à combien ? Vu et entendu ? Personne ne dit mot ? J'adjuge, adjugé.

Grande boussole de poche en ivoire, avec cadran et garniture en argent, fait par Pierre du Jardin 1627, à Paris.

Astrobale en cuivre gravé et doré d'origine allemande, avec la légende : Peter Heinrich de Stralendorf

commencent.
Les élèves disposent de ressources chiffrées, tirées préalablement au sort. Ces sommes peuvent être très variables de 2000 à 10 000 F. Les élèves ne doivent pas bien sûr dévoiler leurs ressources. Il peut très vite y avoir des emprunts. Certains peuvent tenter de faire monter les prix (folles enchères) pour acquérir ensuite plus facilement un objet qu'ils désirent particulièrement.

Ne pas oublier de faire l'exposition initiale - Prévoir des mises à prix en fonction des ressources attribuées.

Après le professeur, les élèves sont, à tour de rôle, vendeur et acheteur.

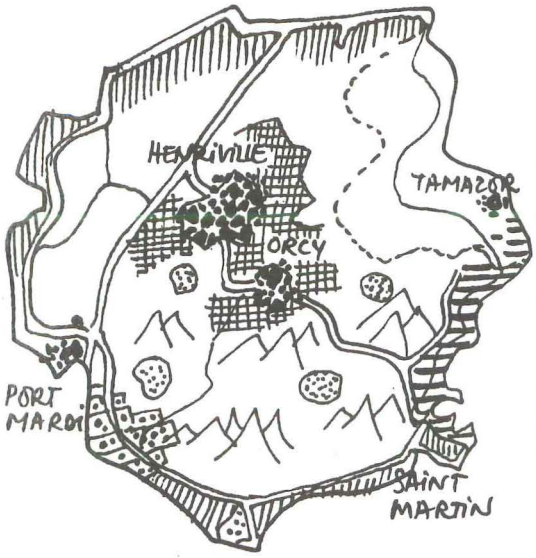
Chaque vendeur présente sa vente et peut aussi jouer le commissaire priseur. Il a bien sûr intérêt à faire monter les enchères. Le produit de la vente vient s'ajouter au capital initial.

A défaut d'objets réels, utiliser photos ou dessins d'objets. S'inspirer de différents types de catalogues : catalogues de ventes par correspondance, de ventes aux enchères, de musées ... etc.

1 Les ventes se font par groupes de deux : un vendeur et un Commissaire Priseur.

2 pastiche : utiliser des objets courants et dérisoires auxquels on attribue un passé exemplaire.

Ex : Rouleau à pâtisserie au nom de Guillaume Chevereux, à la date de 1610, en bois sculpté en creux, représentant une chasse au cerf, à l'extrémité une grande fleur de lys. D : 0,m05



Zone résidentielle et touristique.

Zone industrielle.

Village.

Marais salants.

Zone montagneuse

Marais

Route principale.

Route secondaire.

NAMANDA.

Population : 550.000. La moitié de la population vit à Henriville.

Situation : Dans l'océan Atlantique à 380 Kms des Bermudes.

Capitale : Henriville

GRAHAM PIKE.MET. Vol. 7 N°1 septembre 1979

L'ILE DE NAMANDA

Simulation de type étude de cas, avec prise de décision finale.

- présentation d'une opinion, d'un point de vue
- accord, désaccord
- argumentation, justification
- débat et vote ; prise de décision

● Etablir la carte d'une île. On y fera figurer les informations essentielles sur l'aspect physique et socio-économique de l'île. On y établira les principales infrastructures : réseau routier, agglomérations, implantations industrielles.

. A partir de cette carte, faire une rapide monographie de l'île précisant sa population, sa situation géographique, ses industries, ses caractéristiques physiques, climatiques, son histoire, etc.

. Décrire le modèle :
Le gouvernement veut construire un aéroport pour développer le tourisme et les échanges commerciaux. Trois sites sont proposés. Dans la population, on trouve des partisans et des opposants. Le choix du site est un sujet de controverse. Il faut donc réunir une commission où chaque tendance sera représentée : le gouvernement, Bermuda Air, l'Office du Tourisme, une association de résidents, etc.

Représentations possibles à la Commission :

- le gouvernement : Ministre de l'Industrie, Secrétaire Général du Tourisme, Conseiller du président.
- Bermuda Air : Conseiller Technique, Responsable département hôtellerie.

Port : Port mardi

Industries : Tourisme, sel, verrerie, imprimeries, industries alimentaires.

Caractéristiques physiques : Ile volcanique dominée par une zone montagneuse couvrant une bonne moitié de la surface de l'île. Une zone marécageuse au sud où la plupart des rivières de l'île convergent avant de se jeter dans la mer. Marais salants à l'ouest, réserve naturelle à l'est.

Flore : Zones forestières au sud et autour des villages du centre. Sur la côte, arbres fruitiers, plantes tropicales et palmiers.

Faune : De nombreuses espèces d'oiseaux dont certaines peu connues et beaucoup d'animaux marins dans la réserve naturelle.

Climat : De légères variations saisonnières. Climat tropical chaud et vent du sud, léger à modéré. Moyenne des températures : Juin 27°, Janvier 22°. Saison des pluies : de Juillet à Septembre.

Histoire : Des traces de civilisation ancienne ont été retrouvées à Henriville et Tamazor. On pense qu'elles datent du 9e siècle av. JC. L'île a appartenu à

- La Société des Verreries Martin : le Directeur et un Ingénieur.
- Chambre de Commerce de Port Mardi : 3 représentants, dont le Directeur du port.
- Office du Tourisme : Le Directeur et son adjoint.
- Syndicat des hôteliers : 1 gérant de chaîne internationale, 2 propriétaires.
- Administration de la réserve : un gestionnaire, un scientifique.
- Association des résidents d'Henriville : 2 représentants.
- Comité de défense de St-Martin : 4 représentants.
- Maires des villages du plateau central : 3 représentants.

Les sites envisagés par le gouvernement sont :

1) la zone marécageuse au sud, qui devra être asséchée.
2) la zone séparant Henriville de la ville nouvelle d'Orcy.
3) la zone située à l'est de la nouvelle zone industrielle.

Les zones 2 et 3 sont des régions agricoles. Dans la population locale, il y a à la fois de fervents partisans et de farouches opposants au projet, en fonction du site proposé.

Elaboration des fiches d'interaction :
Ces fiches doivent donner aux participants suffisamment de renseignements sur leur attitude à avoir pendant la commission.

GOUVERNEMENT ET AIR BERMUDA

Un journal parisien affirme que des pots de vin : de grosses sommes d'argent et des vacances gratuites, auraient été offertes par AIR BERMUDA à des membres du gouvernement.

à l'Espagne de 1100 à 1850, période pendant laquelle se sont développées Henriville (baptisée Fontamera pour les espagnols) Tamazor et Port Mardi. Devient française à la fin du XIXe siècle. Les zones industrielles d'Henriville et de la ville nouvelle d'Orcy ont été établies en 1950 pour faire face au développement industriel et à l'accroissement de la population. Namanda a obtenu son indépendance en 1963.

autres consignes possibles pour les fiches d'interaction :

BERMUDA AIR

Vous vous êtes aperçu que certains membres du gouvernement que vous avez arrosés risquaient d'être gravement compromis dans des affaires douteuses.

Le syndicat hôtelier pourrait vous être plus utile.

SOCIETE MARTIN

Pour vous assurer l'acquisition des terrains situés à l'est de la zone industrielle, vous avez dû distribuer quelques pots de vin à certains membres du gouvernement. Attendez-vous à être interrogé sur cette affaire.

Préparez-vous à vous défendre contre ces attaques. Vous savez aussi que les paysans du plateau central et les habitants de la réserve se préparent à mener des actions de représailles contre les partisans de l'aéroport. Essayez d'en savoir plus sur ces préparatifs clandestins.

BERMUDA AIR

Vous devez soutenir coûte que coûte le gouvernement de l'île si vous voulez aboutir. Avec l'accroissement spectaculaire du tourisme d'hiver à NAMANDA, la création de cette nouvelle ligne est un succès assuré.

ASSOCIATION DES RESIDENTS D'HENRIVILLE

Vous avez tout intérêt à soutenir la Société MARTIN qui peut beaucoup pour améliorer vos équipements urbains.

SOCIETE MARTIN ET ASSOCIATION D'HENRIVILLE

Vous avez l'intention d'étendre la zone industrielle et d'y construire à l'est une zone résidentielle. Ceci permettra de créer des emplois nouveaux, d'améliorer l'habitat et de résorber progressivement les bidonvilles autour d'Henriville. Mais votre projet va demander l'achat de terres cultivables. Préparez-vous à répondre en détail à toutes les questions possibles sur votre projet. Vous avez appris par les journaux que certains membres du gouvernement avaient obtenu des pots de vin de la compagnie BERMUDA AIR. Demandez au gouvernement de répondre à ces accusations.

CHAMBRE DE COMMERCE DE PORT MARDI ET ASSOCIATION DE RESIDENTS DE ST MARTIN

Vous préparez une grande campagne publique contre le projet gouvernemental. Vous pensez que cela risque d'amener trop de monde sur l'île et d'augmenter sérieusement la pollution. Préparez-vous à répondre à toute question sur cette campagne.

CHAMBRE DE COMMERCE

Vous avez secrètement mené des négociations avec le syndicat des hôteliers pour financer une partie du projet d'expansion touristique. Attendez-vous à être interrogé sur cette association.

SYNDICAT DES HOTELIERS

Vous êtes divisés, au syndicat des hôteliers. Une bonne moitié de vos adhérents qui vivent d'un tourisme de luxe ne voient pas d'un très bon oeil l'arrivée possible des charters et l'extension de la politique touristique de l'île qui pourraient faire fuir leur clientèle.

ADMINISTRATION DE LA RESERVE

La situation est bien difficile pour vous. D'un côté, vous redoutez l'arrivée massive des touristes étrangers sur l'île et vous voulez préserver la culture locale.

De l'autre, vous souffrez du manque de crédits et de moyens matériels pour vos projets d'extension des réserves naturelles.

Une certaine neutralité dans cette affaire pourrait vous permettre de bénéficier de l'aide BERMUDA AIR et d'un support financier du syndicat des hôteliers.

OFFICE DU TOURISME

Vous avez conçu un plan de développement modéré du tourisme sur l'île, compatible avec ses traditions et sa capacité d'accueil. Vous subissez les pressions du gouvernement qui mène une politique à court terme et le syndicat des hôteliers cherche à obtenir votre support pour son projet d'extension de la zone touristique.

Vous avez appris qu'avec le soutien de l'association des résidents d'Henriville, la société MARTIN envisageait d'étendre la zone industrielle au sud. Ce projet va encore réduire la superficie des terres cultivables dont l'île a pourtant besoin pour assurer son autonomie alimentaire. Essayez d'avoir plus de détails sur ce projet.

OFFICE DU TOURISME et SYNDICAT DES HOTELIERS

Vous pensez construire davantage d'hôtels au Nord-Est de la zone industrielle. Pour cela vous avez besoin de racheter des terrains qui sont actuellement des terrains agricoles. Mais vous proposez de doubler en quelques années les capacités hôtelières de l'île. Préparez-vous à donner des précisions sur ce programme.
Vous savez que la Chambre de Commerce de Port Mardi et le Comité St Martin se sont unis pour lancer une grande campagne contre le projet gouvernemental. Essayez de savoir quels moyens d'action ils envisagent.

SYNDICAT DES HOTELIERS

Vous avez les mêmes intérêts que l'Office du Tourisme.

ADMINISTRATION DE LA RESERVE

Vous devez soutenir les paysans du plateau central. Vous luttez pour la même cause.

COMITE ST MARTIN

Joignez-vous aux représentants de la Chambre de Commerce.

COMITE ST MARTIN

Il y a chez vous des agitateurs, agents de l'étranger, qui font de cette affaire une occasion de déstabiliser le gouvernement actuel.

PAYSANS DU PLATEAU CENTRAL

Vous êtes prêts à l'insurrection. Vous avez recemment reçu l'aide d'un pays étranger qui vous fait parvenir secrètement armes et conseillers militaires.

QUESTIONNAIRE

1. Combien y a-t-il d'habitants à Henriville ?
2. Quelle est la situation des Bermudes par rapport à Namanda ?
3. Comment l'île a-t-elle été géologiquement formée ?
4. Pourquoi y a-t-il une zone marécageuse au sud ?
5. Quelles sont les ressources de l'île à l'ouest ?
6. Quelle est la végétation de la zone montagneuse ?
7. Quelle est la principale industrie de la côte nord ?
8. Où arrivent les touristes ?
9. Quand le climat est-il chaud et humide ?
10. Quelle a été la première implantation côtière ?

PAYSANS DU PLATEAU CENTRAL ET ADMINISTRATION DE LA RESERVE

Vous êtes en train de préparer secrètement des attentats contre certains membres du gouvernement, pour protester contre la construction de cet aéroport qui risque de rompre l'équilibre naturel de l'île. Préparez-vous à répondre à des questions sur vos projets.
Vous avez entendu dire que l'Office du Tourisme en accord avec le syndicat des hôteliers avait un vaste plan de développement touristique et comptait construire davantage d'hôtels au Nord-Est de la zone industrielle en expropriant des agriculteurs. Demandez des renseignements sur ce programme.

☼

1. Présentation de la carte de l'île : elle est commentée et on apporte toutes les précisions nécessaires sur le cadre physique.
2. Fiche d'information : elle est distribuée à chaque élève qui doit en prendre connaissance. Commentaires et explications complémentaires.
3. Contrôle de la compréhension : on peut envisager de faire répondre à un questionnaire qui permette de faire la synthèse des informations données sur la carte et dans la fiche d'information.
4. Description du modèle : décrire soigneusement les rôles et les statuts, poser le problème en montrant bien sur la carte les trois sites possibles. Evoquer la nécessité de réunir une commission pour discuter de chaque point de vue.
5. Répartition des rôles : il est indispensable de faire participer l'ensemble de la classe. La répartition se fera à l'intérieur des dix organisations représentées. On peut aussi prévoir un groupe d'observateurs, de journalistes qui devront prendre des notes.

11. Comment les espagnols appelaient-ils leur capitale ?

12. Quand et pourquoi a-t-on construit la ville d'Orcy ?

13. Où iriez-vous dans l'île si vous étiez intéressé par l'archéologie ?

14. Qui gouverne Namanda aujourd'hui ?

Il faut retenir l'un des trois sites proposés initialement. Choix d'une modalité de vote.

Prévoir avant chaque commission des périodes de préparation pendant lesquelles chaque organisme réunit ses informations et prépare ses arguments.

6. Première réunion de la Commission : chaque représentant expose son point de vue, à partir des premières informations qu'il possède sur l'île.
Un des membres du gouvernement peut jouer, dans le débat, le rôle de modérateur.

7. Deuxième réunion de la Commission : pour relancer le débat, on distribue les fiches d'interaction à chaque organisation. Sur cette fiche on avertit les représentants de certains points précis sur lesquels ils auront à répondre à des questions de la part d'autres organismes ou institutions et on leur demande de poser à leur tour certaines questions précises . C'est à ce stade que des alliances se nouent et que deux blocs se constituent: les partisans et les adversaires du projet.
Si le débat est très animé, le professeur peut pendant cette deuxième réunion jouer lui-même le rôle de modérateur.
La Commission se sépare après avoir décidé de nommer un comité d'enquête indépendant pour aboutir à une décision.

8. Prise de décision :
Synthèse des débats par le groupe d'observateurs-journalistes ou par le professeur. Les élèves deviennent les membres du comité d'enquête indépendant qui doit prendre la décision finale. Vote pour choisir la meilleure solution et commentaires.

. Répartition horaire possible :

- phases 1, 2, 3, 4, 5	:	environ une heure
- phase 6	:	une heure
- phase 7	:	une à deux heures
- phase 8	:	une demi-heure

1. Cette simulation de type étude de cas avec prise de décision finale peut être réalisée dans d'autres contextes :
   - le conseil municipal : passage d'une autoroute, remembrement, implantation d'une zone industrielle etc.
   - toute situation de nomination ou d'embauche.
   - tribunal

. prolongements et extension : travail écrit
   - constitution d'un dossier écrit par chaque organisme.
   - rédaction d'articles pour les journaux locaux par les observateurs.

- "Bonjour Monsieur, vous étiez là, vous avez vu la voiture, est-ce qu'elle roulait vraiment vite ?"

- "Vous pouvez me dire combien ils étaient ?..."

Vous rendre immédiatement à Brest. Enquêter sur explosion suspecte à l'Arsenal.

Manifestation anti-nucléaire à La Hague. Heurts violents avec la police. Nombreux blessés. Armée demandée en renfort.

On peut affecter une spécialité aux informateurs et aux reporters. Ceux-ci l'indiqueront sur un badge :

- politique intérieure
- politique extérieure
- économie
- justice
- éducation
- faits-divers, nouvelles à sensation
- arts et spectacles
- sports
- météo

etc.

LA UNE

Simulation de la fabrication de "la une", la première page d'un quotidien.

- à l'oral : - pratique de l'interview : demande de renseignements.

  - dire de faire : formulation et explicitation de consignes

  - négociation, argumentation

- à l'écrit : - compréhension de consignes et de messages simples : télégrammes, dépêches.

  - prise de notes et contraction de textes.

  - rédaction d'articles à partir de dépêches.

  - invention de titres.

  - correction d'épreuves.

  - coupures dans un texte.

Matériel à fournir aux participants :

- Fiche technique décrivant la fonction des participants et leurs modes d'interaction :

LES INFORMATEURS :	— donnent dans leur domaine, des renseignements aux reporters venus les interviewer : (police - témoins) - (accident - catastrophe) - différentes catégories socio-professionnelles.
LES REPORTERS :	— vont aux nouvelles, interviewent les informateurs, prennent des notes, — sélectionnent les nouvelles, — rédigent les dépêches.
LES LECTEURS :	— écrivent au journal.
LES REDACTEURS :	— rédigent les articles à partir des dépêches d'agence ou des dépêches des reporters.
LE COMITÉ DE REDACTION :	— il peut être composé de rédacteurs spécialisés choisis parmi les rédacteurs, d'un maquettiste chargé de la mise en pages, d'un rédacteur en chef coordonnant l'ensemble du travail des participants. Il aura pour tâche de sélectionner les articles pour la « une », éventuellement de les corriger et de rédiger les grands titres. Il travaillera sur une maquette et à partir de conseils ou consignes de l'extérieur (lecteurs - comité directeur du journal).

- Je ne sais pas, je n'ai pas eu le temps de voir.

- Je pense que c'était, qu'il était environ 17 heures.

- Je ne crois pas, non...

- J'ai l'impression...

- Je vous assure qu'il était ivre, monsieur.

- Vous savez, nous on n'a pas vu grand chose...

- Comment vous dire, c'était comme un feu d'artifice !

- à mon avis, c'était hier soir...

- Je sais pas moi, j'ai entendu un bruit bizarre...

QUI
- qui avez-vous vu dans la voiture ?
- il était comment ce monsieur ?

QUOI
- et après, qu'est ce qui est arrivé ?
- qu'est ce que vous avez pu voir ?

OU
- où est-ce que cela s'est passé exactement ?
- où étiez-vous à ce moment-là. ?

QUAND
- à quelle heure avez-vous reçu cette...?
- quand êtes-vous arrivé ici ?

POURQUOI
- d'après nous, pourquoi est-ce qu'on a mis ces barrières métalliques?
- savez-vous pourquoi ils ont fait ça ?

- Fiche linguistique prévoyant les principales difficultés ainsi que des exemples de réalisation pour chacune des rubriques abordées.

INFORMATEURS :

Revoir les notions de temps et d'espace, ainsi que les temps du passé. Actes d'ordre 2, les informateurs répondent aux questions des reporters. Expression de la modalité du certain et du non certain.

- "J'en suis sûr, monsieur, j'étais là..., c'est certain, il a tiré deux coups de feu..."

- "Je pense que c'était une R 18, en tout cas une voiture blanche...".

JOURNALISTES REPORTERS :

- Actes d'ordre 1 : tout le questionnement en français, la demande de renseignements, et donc tous les procédés interrogatifs :

qui a fait quoi à qui ?
où, quand, pourquoi, comment ?

- aptitude à rédiger sous forme télégraphique : fabrication de dépêches courtes, elliptiques mais suffisamment circonstanciées.
Exercices préalables de nominalisation :

- rupture d'un pont à Tours

plutôt que :

- Ce matin, vers 7 heures, le pont Wilson à Tours, s'est effondré dans la Loire.

- Heureusement, aucune victime.

COMMENT

- comment est ce que c'est arrivé ?
- comment est-ce qu'il a pu sauter ?

Je dois vous signaler qu'à plusieurs reprises votre journal s'est fait l'écho d'incidents survenus dans la localité de M.... Ces histoires de maison hantée sont sans fondement. J'habite la maison mitoyenne et je n'ai jamais perçu le moindre bruit dans cette propriété souvent vide. Votre reporter a dû se laisser abuser par.....
.....
.....

Lamouroux
Receveur des P et T à Saint-Lopin.

A la suite du reportage de MT sur la maison hantée de Saint-Lopin, je tiens à vous apporter un nouveau témoignage...

Auguste Bonnefoix
Président du Comité des Fêtes de Saint-Lopin

de la dépêche :

Membres Action Directe arrêtés, Grenoble, Paris, pour rencontre C. Chapmann et V. Barsimantov. Police découvert tract contre arrivée Reagan Sommet Versailles. Tract propose manifestation armée.

plutôt que :

- on aurait pu s'attendre au pire car la circulation est intense à cette heure sur le pont qui relie les deux rives de la Loire. Heureusement, aucune voiture ne s'était engagée sur cette partie du pont qui s'est brutalement effondrée...

LECTEURS :

- matrice de la lettre de plainte ou au contraire de la lettre d'encouragement. Expression écrite de l'accord ou du désaccord.
  Exemples pris dans le courrier des lecteurs d'hebdomadaires connus.

- pour aider les lecteurs à imaginer leur courrier leur fournir les indications suivantes :

- thème de la lettre : inondation à X..., crime du 2, accident sur la Nationale Y...

- parti pris : pour ou contre la position prise par le journal concernant cette affaire.

- jugement d'ordre général sur le journal : les lecteurs se plaignent parce que :

- le journal ne publie pas de BD, de bulletin météo,etc.

- on ne parle pas assez d'une localité où le correspondant est un peu défaillant.

- on fait trop de place aux accidents, à la rubrique des chiens écrasés,

- on a suspendu la parution du feuilleton dominical.

etc.

JOURNALISTES REDACTEURS

Leur travail est un peu à l'inverse de celui des reporters. Ils doivent composer un article rédigé à partir des dépêches qu'ils reçoivent. Ils ont à développer et à commenter l'actualité. Pour cela, ils peuvent :

- Exemples de dépêches
  - Le France vendu $ 20 millions à homme d'affaires saoudien.
  - La chasse sera ouverte le... en...
  - Football : les ... l'emportent 4-2 sur les...
  - Tour Eiffel attaquée par la rouille, monument interdit provisoirement aux touristes, menacé d'effondrement selon experts. Démenti ministère Affaires Culturelles... etc.

CONSIGNES :

- Consignes aux reporters (émanant de la rédaction).
  - Trop de copie inutile ! Donnez plus d'informations intéressantes et écrivez le plus simplement possible en donnant le maximum de détails : lieu - date - renseignements sur les personnes.
  - Les lecteurs se plaignent que les informations locales :
    - tiennent trop de place,
    - sont insuffisantes,
    - sont mal présentées,
    - privilégient certaines localités,

    au choix :
    - Il faut accorder plus d'importance à...
    - Il y a trop d'informations sur...

- Consignes aux lecteurs :
  Exemple de thème de courrier : l'ouverture de la chasse.
  Polémique entre chasseurs et écologistes.
  - Plainte d'un lecteur scandalisé par un article sur la chasse à courre.
  - Félicitations d'un lecteur sur le même article.

- Consignes aux rédacteurs.
  (à l'intention du rédacteur en chef et du comité de rédaction).

- Attention, votre texte est trop long. Supprimez 5 lignes.
- Pouvez-vous obtenir plus de précisions sur les de cet accident. Contactez la Direction des Ponts et Chaussées.
- le Directeur du journal nous signale qu'il ne faut pas, dans cette affaire, laisser entendre que le directeur des établissements X refuse de négocier. Il a fait plusieurs propositions au syndicat. Essayez d'en savoir plus.
- Cet article est tendancieux. Vous oubliez de faire entendre la voix des associations de parents d'élèves.

- demander un complément d'information s'ils estiment que la dépêche qu'ils reçoivent est trop elliptique. Le comité de rédaction demande au reporter de compléter son enquête.

- décider de faire, avec le reporter, un complément d'enquête sur place.

Attention aux formules rituelles :
- on apprend de source bien informée :

- Notre envoyé spécial à X nous informe que...

- D'après monsieur X, les indices de septembre...

- C'est ce que préconise le rapport de...

- X, 47 ans, chargé de mission de... sait de quoi il parle...

- les enquêteurs ne doutent plus que...

- De notre correspondant...

Ils peuvent être sollicités à tout moment pour complément d'information.

Composition du Comité de rédaction

- le rédacteur en chef : chargé de la coordination générale, il reçoit les consignes de l'extérieur et doit les diffuser sous forme d'interventions directes ou de notes écrites.

- responsables des rubriques :
  - politique, économie
  - fait divers
  - arts et spectacles

Ils revoient les articles de leur spécialité.

- maquettistes : il doit faire respecter les contraintes de la maquette, demander les coupures qui s'imposent.

COMITE DE REDACTION

travail de correction : relever toutes fautes de rédaction : orthographe, syntaxe, etc.. les signaler dans les articles.

Proposer des coupures : Le texte est trop long, il faut couper, supprimer certains renseignements, enlever une photo etc.

Proposer des modifications : l'article est trop tendancieux, ou bien les informations sont insuffisantes. Le comité de rédaction peut demander des compléments d'enquête ou faire vérifier les sources.

Le comité de rédaction a donc un travail de lecture et de rédaction de notes, corrections, consignes.

Il prend aussi l'initiative de convoquer les réunions de rédaction.

lettre du directeur du journal
au rédacteur en Chef

mon cher ami et
rédacteur en chef,

Je dois vous signaler combien cette semaine je suis noyé sous les reproches des lecteurs concernant l'affaire X....

J'ai l'impression que vous n'avez pas suffisamment vérifié vos sources et qu'en ce qui concerne la municipalité de Z..., rien ne prouve, jusqu'à maintenant, qu'elle ait consenti à la vente de lotissements autour du site de Pouillac.

Je crois que vous vous êtes fait l'écho d'un groupe de pression, fortement politisé et hostile au conseil Municipal actuel.

Vous voudrez bien reprendre contact avec votre correspondant pour obtenir des garanties sur les informations que vous annoncez dans l'affaire qui nous concerne.

Il serait intéressant de contacter directement le maire de Pouillac qui, depuis la parution de ces nouvelles alarmistes, ne semble pas nous être bienveillant.

Dans l'attente de vos explications, je vous prie de croire, mon cher X, à.....
.....

Après la première étape des reportages, informateurs et reporters vont grossir les équipes des lecteurs, journalistes rédacteurs ou comité des rédactions.

Le propriétaire du journal vient d'adresser une lettre au rédacteur en chef dans laquelle il lui dit qu'il est inquiet de la diminution sensible du nombre des abonnements.

- Il faut essayer de toucher de nouveaux lecteurs tout en conservant les anciens ;
- il faut moderniser la formule sans bouleverser les habitudes ;
- plus de place aux nouvelles à sensation (à la "une", avec photo quand c'est possible) ;
- titres plus brefs et plus attirants ;
- il faut personnaliser davantage les nouvelles locales ;
- style : utilisez moins de mots compliqués ou inutilement abstraits ;
- il faut corriger et réécrire le courrier des lecteurs quand il est trop brutal ou mal rédigé, tout en lui laissant un air de naturel ;
- la mise en pages laisse à désirer depuis quelque temps. Il faut mettre davantage en relief les titres intéressants ou importants sans abuser des "quatre colonnes à la une" ;
- il faut soigner le sommaire des articles d'intérêt général qui ne figurent pas à la "une" : un titre court de quelques mots et deux ou trois phrases de commentaire.

☼

Déroulement de la séance :

Avec ce type de simulation, la détermination du temps est très importante. On accordera trois heures aux participants après avoir commenté les consignes. C'est en effet le peu de temps dont on dispose qui crée l'urgence (bien connue des professionnels) et qui rend cette simulation d'autant plus vraisemblable.

1) Etude de la fiche technique, répartition des rôles. Il faut, pour équilibrer le travail, une dizaine de journalistes-rédacteurs.

2) Chaque équipe constituée examine la maquette de la "une" et prend connaissance des consignes qui lui sont adressées.

au total :

- 1 éditorial de 25 lignes concernant un fait de politique extérieure.
- 2 articles sur deux colonnes à la une.
- l'un de 35 lignes + photo,
- l'autre de 30 lignes.
- 2 articles de 1 colonne à la une.
- l'un de 25 lignes,
- l'autre de 15 lignes.
- le sommaire qui reprend les titres des articles refusés à la une.
- les conseils pratiques : rubrique quotidienne.
- un extrait de courrier des lecteurs.
- la météo du jour.
- un encart publicitaire en bas de page.

3) Le comité de rédaction envoie les reporters aux nouvelles - les reporters commencent à interviewer les informateurs - les lecteurs et rédacteurs se mettent à rédiger.

4) Les dépêches arrivent, sont sélectionnées au fur et à mesure. Le comité de rédaction les envoie aux journalistes-rédacteurs spécialisés pour traitement. Ceux-ci font des propositions.

5) Le comité de rédaction relit les articles des journalistes-rédacteurs, les corrige et les annote.

6) Les journalistes-rédacteurs font les corrections qui s'imposent.

7) Le comité de rédaction réunit l'ensemble des participants et :
- place les différents articles dans la maquette.
- demande les dernières modifications, coupures.
- entame la recherche des titres (en brain-storming). Les meilleurs sont retenus.

8) Les maquettistes font des propositions de mise en page.

9) Une demi-heure avant la fin de la séance, le comité de rédaction réunit toute l'équipe pour le choix ultime (articles en compétition pour la "une"), choix des gros titres, etc. On peut découper et coller les articles sur la maquette de la première page, reproduite au tableau. Les participants ont ainsi la possibilité de travailler également sur la répartition des noirs et blancs, des titres , des textes et des photos...

10) L'ensemble des informations, disposé au tableau, est reproduit par chaque participant.

Dans un travail ultérieur, les articles non retenus pour "la une" peuvent être réutilisés pour la composition de la totalité du journal, classés par rubrique et éventuellement complétés par de nouveaux articles.

SCENARIO

1°) Partir des dépêches AFP, que l'on peut se procurer auprès des services de presse des ambassades.

analyse langue - temps
nominalisations...

origine dépêche
signature - et...
date

2°) Sur thèmes fictifs :

- thèmes du quotidien traités de façon journalistique.
- thèmes qui reprennent souvent la thématique de l'horoscope.

  - amour
  - argent
  - santé
  - profession

3°) Les dépêches sont rassemblées.

Revoir comité rédaction. Prise de connaissance des consignes

- cahier des charges
- lettre circulaire aux rédacteurs , maquette
- lettre du directeur
- synthèse courrier des lecteurs

1) nomination d'un rédacteur en chef
2) rédacteurs - répartition des articles à rédiger
3) sélection des dépêches

ROLES
FONCTIONS

LE REDACTEUR EN CHEF

- réunit le comité de rédaction, sélectionne avec lui les dépêches et met au point la maquette de la une (sur grande feuille de papier ou sur tableau).

- répartit les dépêches,par rubrique, entre les rédacteurs.

- revoit tous les articles et les renvoie éventuellement aux rédacteurs pour modification.

- doit prendre toutes les décisions que lui imposent le directeur général et les nécessités de l'actualité.

- rédige l'éditorial quotidien.

LES JOURNALISTES-REDACTEURS

1 - politique et économie
2 - sciences et techniques, arts et lettres
3 - justice, faits divers

- rédigent leurs articles.
- participent au comité de rédaction.
- choisissent ensemble titres et sous-titres.

FABRICATION DE LA MAQUETTE DE LA UNE

Il faut - sur le bandeau du haut :

- le nom du journal : choisir la typographie
- le n°, la date et le prix du numéro.

- 10 articles
- 1 photo
- 1 encart publicitaire
- 1 annonce pour un article important reporté en page 3.

Articles :

- 1 sur 2 colonnes à la une , 15 lignes (avec photo)
- 3 sur 2 colonnes à la une, 10 lignes (éditorial - rédacteur en chef)
- 4 sur 1 colonne à la une , 5 à 7 lignes.

Les lignes sont de 65 signes, blancs compris

Les titres ne doivent pas dépasser 3 lignes,

Les sous-titres 2 lignes,

Jouer sur la hauteur, l'épaisseur et le choix des caractères pour hiérarchiser l'information.

- Les coupures doivent absolument coïncider avec la fin d'une phrase.
- L'encart publicitaire concerne l'art de vivre et de recevoir, il est composé d'un dessin, d'un slogan et d'une adresse.

COURRIER DES LECTEURS
SYNTHESE

Les lecteurs se plaignent parfois d'avoir en première page des informations trop ponctuelles qui reflètent mal le contenu du journal. Il faut que "la une" annonce l'essentiel de l'information.

Certains titres pourraient être moins longs et plus lisibles au premier coup d'oeil.

Il faut travailler davantage les combinaisons titres/sous titres. Le titre doit indiquer un thème, le sous-titre le contenu de l'article.

Les lecteurs n'apprécient pas beaucoup l'humour de certains des titres de la semaine dernière. Il faut attirer sans choquer.

Depuis quelques semaines, les lecteurs se plaignent de l'éditorial. Celui-ci ne doit pas reprendre un des articles de "la une", mais présenter une réflexion sur un des grands problèmes actuels.

Il faut essayer de trouver un langage plus simple, moins jargonnant sans pourtant simplifier à l'excès !

Ne pas oublier de citer très précisément les sources.

série de consignes pour casser le rythme normal et créer une atmosphère d'urgence et de panique :

-) censure
-) une photo en plus
-) plus d'importance à un événement qu'à un autre
-) jouer sur ton à donner à une dépêche
-) dépêche dernière minute

Le texte de chaque article doit être dactylographié.

JEU DE ROLE

Le jeu de rôle fait partie de la panoplie du professeur de langues qui dispose désormais d'un ensemble de techniques d'inspiration théâtrale que nous pouvons regrouper sous l'étiquette expression dramatique.

On y trouve pêle-mêle la dramatisation sous toutes ses formes (trop souvent identifiée, hélas, à cette phase de contrôle de mémorisation dans les méthodes SGAV, où les élèves débitent avec plus ou moins de conviction le dialogue de départ), les jeux de métiers (théâtralisation de transactions exclusivement socio-professionnelles) et les simulations, centrées sur des études de cas réels.

JEU ET DRAME

Technique du "comme si", du joué, de l'imité, le jeu de rôle devrait pouvoir se distinguer de la simulation.

Alors qu'en simulation, on développe une situation dont les composantes essentielles doivent être programmées à l'avance (scénario) et sont donc prévisibles, le jeu de rôle est avant tout le lieu de l'improvisation, donc de l'imprévisible.

La simulation est relativement statique, figée, l'improvisation y a peu de place (ou alors elle bascule dans le jeu de rôle), les productions langagières attendues sont toujours des discours assez stéréotypés, émaillés parfois de discours de spécialité. La simulation doit permettre de réinventer, de reproduire, aussi fidelement que possible un pan de la réalité. Ses objectifs sont donc parfaitement compatibles avec un enseignement de type notionnel-fonctionnel.

Toujours à la frontière entre pédagogique et thérapeutique, le jeu de rôle est en somme la version pédagogique du psychodrame morénien (1) et, c'est probablement ce statut hybride, qui en fait toute l'originalité.

Les appellations anglo-saxonnes "role playing, simulation" ont eu tendance à gommer les différences en vidant le jeu de rôle de son contenu psychodramatique : les rôles y restent souvent très stéréotypés, les implications faibles et la préparation trop scolaire. On voit même, dans des publications récentes, certains auteurs proposer un scénario accompagné de cartes décrivant le type d'interaction souhaitée. (role-card).

Ainsi conçu, le jeu de rôle n'est qu'une simple théâtralisation, dramatisation de situations assez peu impliquantes qui reprennent, réactivent le matériel linguistique programmé antérieurement. Cette démarche présente l'avantage de ne pas isoler la technique du contexte pédagogique d'ensemble et d'assurer certains transferts linguistiques mais elle n'aboutit alors qu'à la simple dramatisation de saynettes de patronage où les personnages développent des situations banales. La tendance, chez les participants ou les observateurs (quand tout le monde ne peut jouer), est alors au rire.

Le jeu de rôle doit rester jeu, au sens le moins courant du terme, c'est à dire "mouvement entre" (et pas seulement perspective ludique) et drame, pour que la qualité des implications permette de dépasser les stéréotypes et les effets purement comiques.

A L'ORIGINE : UNE RUPTURE

Les personnages de méthode sont, trop souvent encore, des pantins dont les auteurs tirent les ficelles grammaticales. Ils n'ont pas vraiment d'épaisseur socio-culturelle, on ne connaît absolument rien de leur passé, ils ont peu de caractère, pas de tics, de manies...

A l'inverse des héros de papier des bandes dessinées, on ne peut dire qu'ils soient vraiment glorieux ou victorieux. Leurs comportements et attitudes sont toujours extrêmement schématiques, leurs réactions toujours prévisibles.

D'autre part, les situations de communication dans lesquelles ils évoluent sont surtout statiques, de type touristique. Tout se passe toujours très bien, dans le meilleur des mondes possibles. Quand on cherche une chambre d'hôtel, dans les méthodes, on en trouve toujours une. (2)

Ces situations, dans la vie quotidienne, n'appellent pas toujours ou très peu le langage. Le matin, au petit déjeuner, on ne dit pas que l'on met du lait dans son bol... on le fait... et, s'il se dit quelque chose, ce qui est dit n'a pas forcément de rapport direct avec la situation-cadre (lait - bol - petit dejeuner) mais peut trouver son origine ailleurs, dans les prérequis de la communication : "Au fait, n'oublie pas de passer chez X..., je ne peux pas y aller aujourd'hui". A moins que quelqu'un, mal réveillé ou maladroit, ne renverse le bol !

---

(1) MORENO : Psychothérapie de groupe et psychodrame (PUF)

(2) voir à ce sujet dans PORCHER (L). DE MARGERIE (Ch). Des média dans la classe de langue (CLE 1981), l'étude que Charles DE MARGERIE consacre à l'image pédagogique du monde.

La rupture, forme de blocage d'une situation, est une des conditions préalables. Sans possibilité de rupture, la communication qui se développe prend infailliblement des allures de conversation de salon de thé ou bien reste purement fonctionnelle, utilitariste, touristique et prévisible.

La notion de rupture peut paraître ambiguë. Disons que le langage n'a de véritable intérêt, de réelle importance dans une situation d'échange, de transaction sociale que lorsque celle-ci paraît momentanément bloquée. Il y a rupture, soit dans la situation elle-même : rupture accidentelle d'un équilibre (un ascenseur tombe en panne, quelqu'un a égaré une valise...), soit dans un contrat social tacite : conflit latent (si je commande un café, j'entends qu'il soit chaud), soit dans l'interaction langagière elle-même : agression verbale (insultes, injures, moquerie, ironie, etc.)

Dans ce cas, la transaction peut être interrompue. C'est par le biais du langage qu'elle va pouvoir reprendre. Dans ces situations de blocage momentané, la conversation ne sert qu'à entretenir des relations sociales ou à obtenir des informations, et cette communication d'informations ou de politesses n'est qu'un des aspects, probablement le plus stéréotypé, de la communication humaine.

LE ROLE : UNE CONSTRUCTION

Un rôle est toujours un ensemble composite fait d'éléments descriptifs : identification de traits saillants du physique et de la personnalité, de fonctions sociales et d'éléments narratifs : biographie du personnage, événements marquants précédant le moment où il va entrer en interaction avec d'autres. Il n' y a pas de véritable implication en jeu de rôle si ces conditions ne sont pas réunies. Ceci explique la situation de faux JE dans laquelle se retrouve l'étudiant en langue étrangère qui doit s'identifier à des personnages de méthodes.

En jeu de rôle, le participant, à partir des situations que nous venons d'évoquer, se choisit une identité d'emprunt qu'il va pouvoir développer dans sa relation aux autres. Il va jouer à être quelqu'un d'autre, se projeter dans un autre, dans la peau d'un autre, le temps du jeu. Cette projection dans l'imaginaire n'est pas toujours évidente, même quand elle est volontaire, acceptée. Certains sont plus doués que d'autres, des références culturelles peuvent manquer. Il faudra donc prévoir une construction progressive des rôles, travail préalable au déroulement du jeu :

= **identification :** trouver une identité administrative plausible (réponse rapide à un questionnaire d'identité, choix de noms et de prénoms, âge, profession, adresse etc.), rédiger une biographie sommaire.

Cette étape préparatoire peut d'ailleurs se faire, pour alimenter l'imaginaire, à partir de photos de visages de personnages découpés dans des revues ou journaux, de recherche de noms et prénoms dans des annuaires ou calendriers etc.

= **relations** : quel genre de rapports peuvent entretenir les participants : familiaux, affectifs, professionnels... avant le déroulement du jeu. On peut décider aussi de relations secrètes (elles ne seront connues que par certains participants). Ces relations ne sont pas figées, elles préexistent mais peuvent bien sûr évoluer pendant le déroulement du jeu.

= **comportements** : il faut pouvoir aller jusqu'à la composition de personnages : voix, attitudes, démarche, gestuelle etc., On demandera alors aux participants de commencer à évoluer dans un espace donné. Des accessoires simples, en général ceux dont on peut disposer dans une situation scolaire traditionnelle, peuvent faciliter ce travail de composition.

La construction des rôles implique, on le voit, un certain nombre d'activités préalables au jeu et préparatoires. Le rôle du professeur doitrester discret. C'est un informateur, non un chef d'orchestre ou un metteur en scène. Il n'interviendra si possible qu'à la demande, pour suggérer une solution parmi d'autres, ou bien donner les informations qu'on lui demandera. Tout le travail préalable peut être repris à la fin sous la forme d'interviews entre participants.

L'ESPACE METAPHORIQUE DU JEU DE ROLE

Il est indispensable d'échapper au théâtre sous sa forme traditionnelle : le spectacle, la scène, les spectateurs. Beaucoup trop de professeurs de langue, après avoir entendu évoquer vaguement cette technique, déclarent qu'ils la connaissent et la pratiquent depuis de nombreuses années. C'est qu'ils confondent la dramatisation (ou la transposition, cette phase finale du rite audio-visuel) avec le jeu de rôle. La dramatisation est une technique théâtrale : c'est la mise en scène du dialogue de départ (le texte) appris plus ou moins par coeur et rejoué avec quelques légères modifications (un mot pour un autre). Ceci est si vrai que les professeurs jouant aux apprentis metteurs en scène, ont pris l'habitude d'envoyer les élèves-acteurs sur la scène, remarquablement symbolisée par l'espace frontal du tableau noir, agrémenté ou non d'une estrade.

Le résultat est alors inévitable : d'un côté des élèves qui montent sur les planches jouent, un peu cabotins, leur leçon ; de l'autre des élèves-spectateurs, assis en rangs d'oignons (comme au théâtre) face à la scène, applaudissant, riant, ou s'ennuyant selon l'humeur du moment. Les objectifs que l'on peut donner à de telles séances sont bien sûr à l'opposé du jeu de rôle : il ne peut s'agir que d'un simple contrôle de mémorisation, juste un peu plus ludique que le classique exercice de récitation.

Evoquer pour cette phase finale la libération de l'expression, comme préalable à l'acquisition d'une compétence de communication relève davantage du voeu pieu que de la réflexion méthodologique.

En jeu de rôle, pas de scène, surtout pas d'estrade et de situation frontale... Un espace circulaire au centre de la salle de classe, délimité par les tables et les chaises des non-participants. C'est cet espace neutre que les participants doivent gérer pour rechercher, dans toute la mesure du possible, les conditions de la plausibilité.

Là encore, on partira du mobilier scolaire qui, avec ses tables et ses chaises, suffira à créer l'illusion métaphorique.

Pour faire retrouver et ressentir le déséquilibre physique qui crée l'angoisse dans la panne d'ascenseur, on se contentera de chaises pour délimiter l'espace restreint de la cage. Ou mieux, et plus métaphorique encore, des chaises accolées les unes aux autres et sur lesquelles pourront monter les participants suffiront pour donner, à quarante centimètres du sol, l'impression de vertige renforcée encore par l'obscurité si l'on décide d'éteindre les lumières ou de se bander les yeux.

distances : gérer l'espace, c'est aussi habituer les participants à réfléchir à la plausibilité de la proxémie : les distances que l'on met entre soi et les autres. Ainsi, dans un classique compartiment de chemin de fer, ce qui peut créer une certaine gêne est concrétisé par une situation de face à face dans laquelle l'espace central, assez restreint, permet difficilement d'allonger les jambes, effet renforcé par l'absence d'une table qui, dans d'autres situations, permet de cacher à la vue ces croisements et décroisements successifs.

Ce travail est aussi une activité préparatoire à l'initiative des participants. Le professeur-animateur se contentera de corriger les erreurs les plus voyantes et de suggérer, chaque fois que nécessaire, une disposition plus conforme à la réalité.

DEROULEMENT DU JEU

Une classe entière, même peu nombreuse, peut difficilement participer au jeu, à l'exception peut être de situations dans lesquelles une figuration gestuelle et plutôt silencieuse s'impose . Le groupe idéal oscille autour de 3 à une dizaine de participants actifs. Au delà, les interactions risquent de se superposer de façon anarchique (on n'entend plus rien !) et il devient difficile de bien gérer l'espace du jeu.

Les non-participants qui, assis autour de l'espace central, en délimitent la forme et les distances, ne doivent pas rester passifs et uniquement spectateurs. On leur donnera un rôle de témoins actifs en leur distribuant des tâches précises d'observation et d'écoute :

- relever des fautes de langue
- noter tous les moyens linguistiques utilisés par les participants pour exprimer un acte de parole donné
- noter les comportements gestuels, les déplacements etc.

choix de la situation de départ et des rôles :

C'est aux étudiants de proposer un thème et de se choisir leurs rôles. Cette phase préparatoire peut se faire en plénière (totalité du groupe classe) ou en sous-groupes, si l'on prépare deux jeux de rôles distincts.

Le groupe doit alors pouvoir discuter son projet et obtenir toutes les informations qui lui manquent. L'attribution des rôles ne va pas toujours sans mal. Celui qui voit la situation qu'il a proposée retenue, a souvent tendance à s'attribuer le rôle principal. Il y a les bons et les mauvais rôles, les gratifiants et les dévalorisants (parfois, des rôles en uniforme). Se contenter de quelques suggestions, jouer les modérateurs en se réservant l'arbitrage final en cas de conflit prolongé.

Sur la fonction du professeur-animateur dans cette phase préparatoire, les avis divergent. Entre la non-directivité totale et l'interventionnisme systématique, trouvent place des positions intermédiaires qui dépendront, cas par cas, des problèmes à résoudre.

Il arrive, quand l'initiative du choix des situations de départ est entièrement laissée aux étudiants que l'un des participants s'attribue, dans une situation qu'il a vécue, un rôle central. Il faut être alors conscient des risques réels de dérapages psychodramatiques que va courir celui qui peut revivre ainsi une scène douloureuse.

Pour familiariser à ce genre de technique des étudiants peu habitués à l'expression dramatique, on peut suggérer comme phase d'entraînement, des situations simples qui les aideront à prendre conscience des lois élémentaires de l'improvisation.

Dans certains cas : adultes habitués à des situations de classe plutôt bureaucratiques ou culturellement peu portés vers l'expression corporelle, des exercices d'échauffement sont toujours utiles :

exercices préparatoires :

- **expression corporelle**
  - exercices physiques d'échauffement et de relaxation : en général tous les exercices permettant de passer d'une relative tension à une détente progressive.
  - jeux à base de mimes (jeu des ambassadeurs).
  - exercices de marche.

- **fluidité verbale**

  On peut ici proposer des exercices portant sur l'articulation, la vitesse d'émission, les possibilités d'association (mots en chaîne...), l'habileté combinatoire et les capacités d'approximation (3).

---

(3) Voir le chapitre consacré à la Fluidité verbale et la capacité d'approximation.

DANGER : PSYCHODRAME

Quelles que soient les précautions prises au départ et même lorsque l'on croit bien connaître ses étudiants, il y a toujours des risques.

Si une gifle part, une vraie... on ne joue plus. C'est alors le "passage à l'acte" qu'il faut très vite dénoncer comme une rupture des règles du psychodrame. Ces dérapages peuvent être maîtrisés assez vite.

Plus dangereux et plus subtils sont les glissements psychodramatiques. L'émotion est trop forte, on est allé trop loin ; le drame n'est plus joué, il se vit. Il va falloir revenir en arrière, s'expliquer, trouver ailleurs que dans le jeu des raisons, un début de justification... travail qui n'a plus rien de pédagogique.

Entre jeu de rôle et psychodrame, la frontière est bien floue et les risques constants de passer de l'un à l'autre. Le professeur de langue doit tout faire pour éviter ces dérapages possibles.

Le psychodrame est thérapeutique, voire analytique. Il est en général pratiqué par des psychologues, psychosociologues ou psychanalystes capables d'en maîtriser les effets.

Le jeu de rôle est pédagogique et le professeur de langue n'ayant pas de formation spécifique d'analyste ou de thérapeute ne peut prendre le risque de voir se développer une situation qui lui échappe. Mais un excès de prudence peut aussi avoir des effets négatifs. Refuser l'émotivité, la montée progressive d'une certaine tension dramatique risque de dénaturer le jeu, le renvoyant ainsi à des situations conventionnelles proches de la simulation ou des jeux de métiers.

On peut prendre un certain nombre de précautions :

- pendant le déroulement du jeu, rester en empathie avec les participants pour être capable d'évaluer l'intensité des implications et d'intervenir si la tension monte trop vite, si l'émotion n'est plus contrôlée. Ceci exige une grande disponibilité.

- dans certains cas, le professeur animateur peut suggérer aux participants la prise en charge de rôles de médiateurs. C'est le cas de tous les rôles en uniforme (agent de police, contrôleur, douanier...) qui, intégrés à la situation de départ, ont directement des fonctions de modération et de médiation.

- il est parfois nécessaire d'intervenir indirectement, dans le cours du jeu, en donnant des consignes à l'oreille d'un des participants pour qu'il modifie son jeu, change de comportement. Ces modifications arrivent à désamorcer un conflit trop violent ou font tomber momentanément la tension.

- le professeur-animateur a, à tout moment, le pouvoir d'arrêter un jeu en cours, s'il sent qu'il en perd le contrôle. Cette règle est énoncée au début quand sont données

les premières consignes. Il faut, quand cela arrive, expliquer aux participants les raisons d'une telle décision.

Le jeu de rôle est donc bien aussi un drôle de jeu! Ne pas en sous-estimer les risques, ne pas non plus craindre les dérapages au point de n'accepter que des rôles et des situations de romans à l'eau de rose, tellement édulcorés qu'en quelques séances l'on reviendrait aux dramatisations ou aux simulations.

Question de bon sens...

JEUX DE ROLES, POURQUOI ?

On a vu des cours d'adultes centrer leur démarche pédagogique sur le jeu de rôle, avec, dans le cas de cours intensifs, des résultats tout à fait satisfaisants.

Peut-on dès lors envisager le jeu de rôle comme une technique d'apprentissage à part entière ?

Le jeu lui-même, nous l'avons vu précédemment, se déroule sur une période relativement courte (10 à 15 minutes). La phase préparatoire peut être beaucoup plus longue et s'identifier à des exercices d'entraînement, d'échauffement, qui ne sont pas sans rappeler certains exercices scolaires.

Et surtout, le jeu de rôle a de multiples possibilités de prolongement où l'on retrouve encore des activités connues : traitement des erreurs, pédagogie de la faute, enrichissement lexical, travail sur l'intonation et la gestuelle. Les techniques du double ou du miroir sont utiles à ce stade car elles permettent de reprendre, en évitant les effets démotivants de la répétition systématique, certaines phases du jeu.

Le jeu lui-même, dans son déroulement immédiat ne peut donc constituer une technique d'apprentissage. C'est un outil, une procédure, une technique d'animation de classe qui a l'avantage de faire produire spontanément du langage, mais c'est un outil partiel, une composante méthodologique qui doit s'inscrire dans un ensemble.

On peut lui fixer trois objectifs différents en fonction du niveau des étudiants et des possibilités d'insertion dans un programme ou une progression :

- le jeu de rôle comme procédure d'évaluation : les étudiants sont-ils capables, en situation d'improvisation, de réutiliser de façon adéquate les acquis antérieurs ? Qu'ont-ils pu réinvestir ? Comment ? (part de la gestuelle dans la communication). Quels moyens linguistiques leur manque t-il encore ?
- le jeu de rôle inséré dans une méthode ou un programme et conçu comme aboutissement d'une leçon. (4)

---

(4) C'est par exemple le cas d'une méthode récente : ARCHIPEL qui propose des canevas de jeux de rôles à la fin de chaque leçon.

Problème de taille : si l'on veut faire coïncider le programme linguistique d'une leçon avec la ou les situations de jeu de rôle final, il faut proposer aux étudiants des canevas relativement contraignants, ce qui paraît peu compatible avec la recherche de la spontanéité et de l'improvisation.

Si le professeur de langue laisse croire que c'est là son objectif, la tentation sera toujours forte, chez les étudiants, de revenir aux situations de la leçon (car ce sont elles qui véhiculent les acquisitions linguistiques) et de retomber ainsi dans l'exercice de dramatisation qui n'est qu'une mémorisation déguisée.

Il faut être prêt à abandonner aux étudiants le choix des réinvestissements possibles, à accepter qu'ils soient différés et jamais systématiquement issus d'une leçon donnée.

Il semble que la solution serait de partir, non de canevas préréglés, mais de "déclencheurs" : lieux, objets, collages de groupe, phrases, images, etc. tels que les propose B. DUFEU,(6) sans jamais imposer de réinvestissements linguistiques immédiats.

- Le jeu de rôle au centre d'une <u>unité didactique</u> : l'apprentissage se fait alors à partir de phases de préparation alternant avec le jeu proprement dit et les évaluations qui suivent. C'est une approche centrée exclusivement sur les besoins ou les attentes des apprenants, difficilement envisageable en situation scolaire classique. Le professeur-animateur a aussi des fonctions d'informateur linguistique, un peu comme dans le cadre du CLL (Community Language Learning) (5)

"Je t'arracherai les yeux
et les mettrai à la place des miens,
et tu m'arracheras les yeux
et tu les mettras à la place des tiens,
et je te verrai par tes yeux
et tu me verras par mes yeux
et nous nous rencontrerons".

Sans reprendre à la lettre ces vers de MORENO qui, manifestement, psychodramatisent à l'excès le thème de la rencontre, on peut cependant retenir cet effet du miroir de la relation comme le moteur puissant de tout échange linguistique réel. Apprendre à communiquer c'est apprendre à agir - sur l'autre - par tous les moyens, avec son corps, avec son esprit.

---

(5) voir l'article de Mario Rinvolucri dans le numéro 175 du Français dans le Monde.

(6) voir l'article de Bernard DUFEU dans le numéro 176 du Français dans le Monde.

Et le réel n'est pas toujours hors les murs (quoi qu'en pensent les amateurs d'enquêtes sur le terrain, les passionnés de leçons de choses et d'activités d'éveil). Rappelons, avec Anne ANCELIN SCHUTZENBERGER (7), que le jeu de rôle est l'apprentissage normal de tout rôle social, que l'on peut jouer vrai une situation imaginaire à condition que l'on s'y donne, que l'on s'y implique.

La fiction, l'imaginaire, le merveilleux et le fantastique dépassent parfois la réalité, contredisant ainsi le vieil adage et, la classe de langue, mini-laboratoire social sans éprouvettes, ne peut qu'en tirer profit.

---

(7) A. ANCELIN SCHUTZENBERGER, à la suite de MORENO, a beaucoup contribué au développement du jeu de rôle en formation. De nombreuses publications sur ce thème.

SITUATIONS I

Un individu ou un groupe d'individus perd un objet indispensable à la poursuite d'une tâche, à la réalisation d'un projet donné. Il faut qu'il y ait un rapport assez direct entre l'objet perdu et la situation de départ.

Ex : *S'il n'est pas très important de perdre sa montre lors d'une panne dans le désert, il peut être plus dramatique d'égarer ses lunettes de soleil. Il est toujours un peu gênant de s'apercevoir qu'il vous manque un bagage (un sac, une valise) au guichet d'embarquement d'un aéroport.*

Ruptures possibles :

- Surprise dûe à la disparition de l'objet.
- Reproches d'un partenaire.
- Impossibilité de poursuivre la tâche engagée sans l'objet.
- Nécessité de trouver une parade.
- Conflit dû à la présence, dans l'entourage, d'un objet presque identique (mais c'est mon briquet !...).

Déclencheurs :

- Partir du récit d'un des étudiants ayant vécu une situation de ce type.
- Partir d'une liste d'objets ; l'objet induit alors la situation.
- Partir d'une situation : partie de pêche, de chasse, voyage, situation socio-professionnelle, etc.
- Partir d'un conflit dû à la similitude de certains objets : c'est mon briquet, mon journal, mon manteau ! etc.

Objectifs linguistiques :

- Dans le cas d'un objet banal, sans similitude ou ambiguïté possible, expression de la

localisation et du temps :
- où a t-il pu être perdu, laissé, égaré...?
- quand...? (mais souviens-toi, c'était hier ou ce matin).

. Dans le cas d'une ambiguïté possible, ou dans une situation administrative : formulaires à remplir, questionnement sur l'objet, expression de l'identification, détermination au moyen d'adjectifs ou de compléments déterminatifs.

. Eventuellement, pratique du questionnement, de la demande de renseignements.

Variantes :

- Perte d'un animal domestique, d'un chat ou d'un chien par exemple ou d'un animal moins courant.
- Oubli d'un objet, de papiers importants, de pièces d'identité, etc.

SITUATIONS 2

Toute forme de panne dans un lieu clos où se trouvent plusieurs personnes : ascenseur, voiture, autocar, panne d'électricité dans un lieu public ou privé. Incident matériel : fuite d'eau, début d'incendie, odeurs suspectes, etc.

Ruptures possibles :

- Peur, sentiment d'impuissance, découragement, etc.
- Réactions conflictuelles des participants.
- Colère, crise de nerfs devant l'impossibilité de réparer ou de se faire aider.

Déclencheurs :

- Récits de pannes ou d'incidents.
- Fait divers journalistique.
- Liste de véhicules ou d'appareils courants.
- Situation au départ normale : qu'est-ce qui peut la dérégler ?

Objectifs linguistiques :

- Expression des sentiments : peur, colère, inquiétude, etc...
- Demande de renseignements.
- Expression de la cause et de la conséquence.

Variantes :

- Catastrophes naturelles : inondations, tempête ...
- Incidents catastrophiques dans la veine des films américains.
- Conséquences possibles d'un type de déréglement peu connu jusqu'alors : l'eau du robinet devient subitement jaune ou rouge, le gaz se solidifie, les ampoules électriques diffusent une lueur étrange, etc.

SITUATIONS 3

Au départ, une situation courante de la vie de tous les jours, banale, qui se déroule normalement... Introduction subite d'une perturbation : un individu dont la présence bouleverse l'évolution de la situation, un animal, un objet qui dérange ou intrigue.

Ex : Un jeune enfant insupportable et une mère libérale dans un compartiment de chemin de fer lors d'un voyage avec une institutrice en retraite, un chirurgien dentiste, un agriculteur et un travailleur immigré...

Ruptures possibles :

- Comportement anormal d'un individu dans un groupe.
- Présence d'un objet de nature à créer une perturbation : alerte à la bombe, arme, produit dangereux, etc.
- Animal étrange, menaçant, dangereux.

Déclencheurs :

- Photos ou dessins d'individus étranges.
- Récits de comportements bizarres (style l'auberge rouge).
- Faits divers.
- Composition de personnages, mimes : déformations, tics, etc.
- Dessins, photos, plans d'objets curieux ou dangereux.
- Idem avec des animaux.
- Simple évocation d'une présence bizarre ou menaçante : traces, odeurs, bruits...

Objectifs linguistiques :

. Expression des sentiments

. Reproche, injures, menaces

. Argumentation en général.

SITUATIONS 2

Toute forme de panne dans un lieu clos où se trouvent plusieurs personnes : ascenseur, voiture, autocar, panne d'électricité dans un lieu public ou privé. Incident matériel : fuite d'eau, début d'incendie, odeurs suspectes, etc.

Ruptures possibles :

- Peur, sentiment d'impuissance, découragement, etc.
- Réactions conflictuelles des participants.
- Colère, crise de nerfs devant l'impossibilité de réparer ou de se faire aider.

Déclencheurs :

- Récits de pannes ou d'incidents.
- Fait divers journalistique.
- Liste de véhicules ou d'appareils courants.
- Situation au départ normale : qu'est-ce qui peut la dérégler ?

Objectifs linguistiques :

. Expression des sentiments : peur, colère, inquiètude, etc...

. Demande de renseignements.

. Expression de la cause et de la conséquence.

Variantes :

- Catastrophes naturelles : inondations, tempête ...
- Incidents catastrophiques dans la veine des films américains.
- Conséquences possibles d'un type de déréglement peu connu jusqu'alors : l'eau du robinet devient subitement jaune ou rouge, le gaz se solidifie, les ampoules électriques diffusent une lueur étrange, etc.

SITUATIONS 3

Au départ, une situation courante de la vie de tous les jours, banale, qui se déroule normalement... Introduction subite d'une perturbation : un individu dont la présence bouleverse l'évolution de la situation, un animal, un objet qui dérange ou intrigue.

Ex : Un jeune enfant insupportable et une mère libérale dans un compartiment de chemin de fer lors d'un voyage avec une institutrice en retraite, un chirurgien dentiste, un agriculteur et un travailleur immigré...

Ruptures possibles :

- Comportement anormal d'un individu dans un groupe.
- Présence d'un objet de nature à créer une perturbation : alerte à la bombe, arme, produit dangereux, etc.
- Animal étrange, menaçant, dangereux.

Déclencheurs :

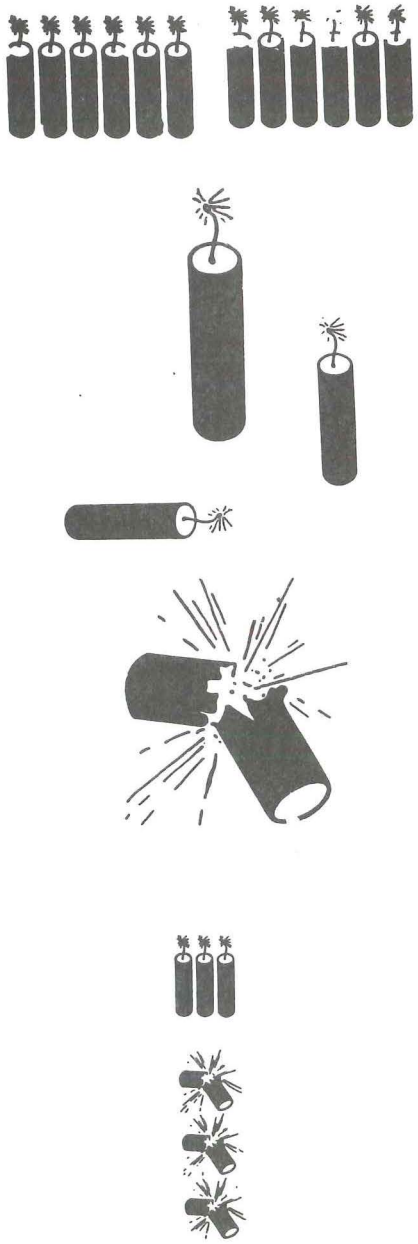
- Photos ou dessins d'individus étranges.
- Récits de comportements bizarres (style l'auberge rouge).
- Faits divers.
- Composition de personnages, mimes : déformations, tics, etc.
- Dessins, photos, plans d'objets curieux ou dangereux.
- Idem avec des animaux.
- Simple évocation d'une présence bizarre ou menaçante : traces, odeurs, bruits...

Objectifs linguistiques :

- Expression des sentiments
- Reproche, injures, menaces
- Argumentation en général.

Variantes :

- La perturbation n'était que simulée (fausse alerte à la bombe).
- Le gêneur est innocent : vraies tares, handicaps physiques, maladresses...



SITUATIONS 4

Toutes formes de surprises dans le déroulement d'une situation. Une situation se développe au début sur un scénario connu et prévisible. Elle est brutalement et momentanément interrompue par un évènement peu habituel ou peu plausible.

Ex : Chez le notaire, à l'occasion d'un héritage. Les héritiers sont réunis. Ils s'attendent tous à un partage que le défunt leur avait communiqué avant de mourir. Surprise ! Le notaire possède une cassette avec les toutes dernières volontés de ce dernier. Celles-ci ne coïncident plus du tout avec les promesses initiales.

Ruptures possibles :

- Toutes formes d'annonces pouvant créer une surprise : coup de téléphone, télégramme, lettre, flash radio, gros titres de journaux...
- Arrivée inattendue : l'oncle d'Amérique, le retour du fils prodigue, de l'enfant du village, etc.
- Résultats chanceux de jeux de hasard : loto, loterie, tiercé ou de concours.
- Situations familiales ou sentimentales : héritage, mariage, ruptures...
- Situations professionnelles : promotions soudaines, déceptions, arbitraire professionnel, etc.

Déclencheurs :

- Utilisation des media : téléphone, télégramme, courrier, etc.
- Mise en scène d'arrivées inattendues .
- Composition de personnages : le messager.
- Communication de résultats .
- Décisions soudaines et brutales.
- Inversion brutale de décisions attendues.

Objectifs linguistiques :

- Expression des sentiments : étonnement, émerveillement, surprise, joie, déception...
- Registre des media.
- Toutes formes d'annonces : énoncer une information.
- Réagir à un évènement.

Variantes :

- Le faux message, le message erroné.
- La lettre, le coup de téléphone anonyme.
- Le résultat contesté.
- La trahison du messager.

SITUATIONS 5

Toutes formes de conflits à partir de l'objet d'un désir. C'est la situation triangulaire classique : A et B désirent C ou A et B ont vis à vis de C des désirs contradictoires. C peut être un animé ou un inanimé.

Ex :

C animé - conflits affectifs, sentimentaux ou familiaux classiques :
Une famille s'est réunie pour décider du sort du grand-père : qui est prêt à l'accueillir, va-t-on l'envoyer à l'hospice ?...

Ex :

C inanimé - on se dispute pour le choix d'une chaîne, d'un film. - deux personnes tentent d'acquérir le même objet (vente aux enchères publiques), etc.

Déclencheurs :

- Description de situations triangulaires : trois animés hommes ou femmes. Partir de photos découpées dans des journaux ou revues, de thèmes ou de schémas narratifs connus (Mme Bovary) de faits divers, etc.
- Faire l'inventaire (brain storming) d'objets habituels ou de situations pouvant créer des conflits.
- Conflits de nature politique ou idéologique : positions antagonistes (attention ! prudence !).

Objectifs linguistiques :

- Toutes les formes de l'argumentation.

Variantes :

- Etendre le conflit à des groupes sociaux : entités socio-professionnelles, nationales, religieuses, etc.

SITUATIONS 6

Les situations de huis-clos forcés : des individus se retrouvent ensemble malgré eux, contraints et forcés, par une situation donnée. le huis-clos, la promiscuité exacerbent les comportements. L'évolution de la situation de départ peut aboutir aux scénarios précédents : disparition d'objets, panne ou incident, perturbations de toutes sortes, surprises agréables ou désagréables, conflits multiples. C'est un peu la situation de l'abri anti-atomique, de voyageurs bloqués dans un espace restreint (bloqués dans une petite auberge par la neige, dans une carlingue d'avion accidenté...) celle de la prison, d'une cabine spatiale, de la prise d'otages, etc.

Ruptures possibles :

- Toutes les formes de ruptures déjà énoncées précédemment .
- Crise de nerf .
- Montée progressive de l'angoisse à cause de la dégradation de la situation physique et matérielle : manque d'oxygène, de nourriture, etc.

Déclencheurs :

- Attitudes et comportements : réactions égoïstes, agressives.
- Conflits à propos de décisions à prendre .
- On peut renforcer l'impression de huis-clos en restreignant progressivement l'espace dont disposent les participants .
- Une phrase dite par un des participants à un moment du jeu et reprise sur un ton de plus en plus excédé !
  "C'est insupportable, mais faites quelque chose, faites quelque chose !..."

Objectifs linguistiques :

- Difficiles à prévoir ici, brassage des objectifs linguistiques précédents.

SITUATIONS 7

Toute situation présentant une forme de rupture suggérée par un document verbal ou non verbal : un fait divers, un texte littéraire ou paralittéraire, une photo, un film, un tableau.
On partira alors de ce document pour poser la situation de départ. Ne pas oublier tout le parti que l'on peut tirer également de documents sonores : bruits isolés, bruits en séquence, etc.
Une photo, une diapositive peuvent constituer une scène fixe que les participants essaieront d'animer.

Exemple de fiche :
Vous enseignez dans une école. Vous donnez un examen aux élèves et vous remarquez que l'un d'eux triche. Que devez-vous faire ?

Quelques renseignements :

- Le problème des élèves qui trichent est très grave dans votre école.
- Le réglement intérieur de l'école est très strict. L'année dernière, le conseil de discipline a décidé l'exclusion de l'établissement pour tout élève surpris en train de frauder à l'examen.
- Cet élève a besoin d'une bonne note pour poursuivre ses études. C'est d'habitude un brillant élève mais cette année, ses résultats sont peu satisfaisants parce qu'il a trop consacré son temps au sport.
- C'est un ami à vous.

Vous avez plusieurs possibilités :

1. Vous l'ignorez.
2. Vous lui prenez sa copie et l'empêchez ainsi de continuer l'examen, mais sans que les autres s'en aperçoivent.
3. Vous annoncez à tout le monde que quelqu'un fraude et qu'il va être exclu de la salle d'examen s'il continue.
4. Vous demandez au coupable de quitter la salle.
5. (4) et vous en parlez au Directeur de l'école.

Jon ROBERTS. MET Vol. 9 N° 2 novembre 1981

PRENDRE UNE DECISION

Travailler les moyens d'exprimer, de justifier et de suggérer des préférences, la certitude, l'incertitude. Exprimer l'accord, le désaccord. Pratique de l'argumentation logique. Faire la différence entre faits et opinions.

- Revoir en général le conditionnel, le subjonctif et les propositions avec "si".

Préparer pour tous les élèves des fiches qui résument le problème qu'ils auront à résoudre (Ex : Faire des choix, étude de cas).

Diviser la classe en groupes de 4 ou 5 élèves et distribuer les fiches.

- Donner les consignes suivantes aux élèves :
  - Lire le problème sur la fiche mais ne pas en discuter avec le groupe.
  - Prendre une décision personnelle.
  - Discuter la décision avec le reste du groupe pour essayer d'arriver à une seule décision commune.
- Le professeur circule dans les groupes, note les fautes et répond aux questions des élèves. Laisser autant d'autonomie aux groupes que possible.
- Une fois les décisions prises, chaque groupe présente sa décision à toute la classe.
- Discussion des moyens d'y arriver, problèmes rencontrés, etc.

Exemple d'étude de cas :

Anne Clément travaille dans un grand magasin depuis 8 ans et a beaucoup de responsabilités. Son patron lui propose un poste plus intéressant mais elle devra faire un stage à Paris (à 120 kms de chez elle) pendant plusieurs mois. Elle gagnera beaucoup plus mais il lui faudra travailler davantage et voyager plusieurs fois par mois. Anne et son mari Albert ont deux enfants : une fille de 11 ans et un fils de 8 ans. Albert n'est pas d'accord, malgré les avantages financiers certains. Comment résoudre ce problème ?

1 . Une Etude de cas :

- Diviser la classe en groupes de 4 à 5 élèves.
- Donner les consignes suivantes aux élèves :

1. Lire la description du cas.
2. Décider individuellement d'abord quelle serait la meilleure solution. Ne pas en discuter avec les autres.
3. En groupe, essayer ensuite d'arriver à une décision commune.
4. Dans une mise en commun avec toute la classe, expliquer comment le groupe a pris sa décision, les problèmes qu'il a rencontrés pour arriver à une solution et pourquoi il a rejeté les autres.

2 . Exemples de sujets à mettre en situation :

1. Vous découvrez que votre meilleur(e) ami(e) est alcoolique et que ses parents n'en savent rien. Que faites-vous ?
2. Votre mère, qui vivait seule jusque là, devient impotente. Que décidez-vous ?
   - La prendre avec vous (vos frères, vos soeurs) ?
   - L'envoyer dans un asile de vieillards ?
3. Vous vous apercevez que votre fiancé (e) vous trompe. Que faites-vous ?

JUDITH PORT-FOX. MET. Vol. 7 N° 4 avril 1980

LES OBJETS TROUVES

- Introduire ou revoir le vocabulaire et les structures nécessaires pour décrire des objets : couleur, taille, forme, matière, valeur, contenu, etc.

- Préparer une série d'images découpées dans des magazines, catalogues, journaux, etc., représentant des objets que l'on peut oublier ou perdre. Ex : un parapluie, un chapeau, un sac, une valise, un imperméable, une paire de lunettes de soleil, etc.

- Faire deux photocopies de chaque objet : l'une sera donnée à l'élève désigné "Employé du Bureau d'Objets Trouvés", l'autre série de photocopies à la classe.

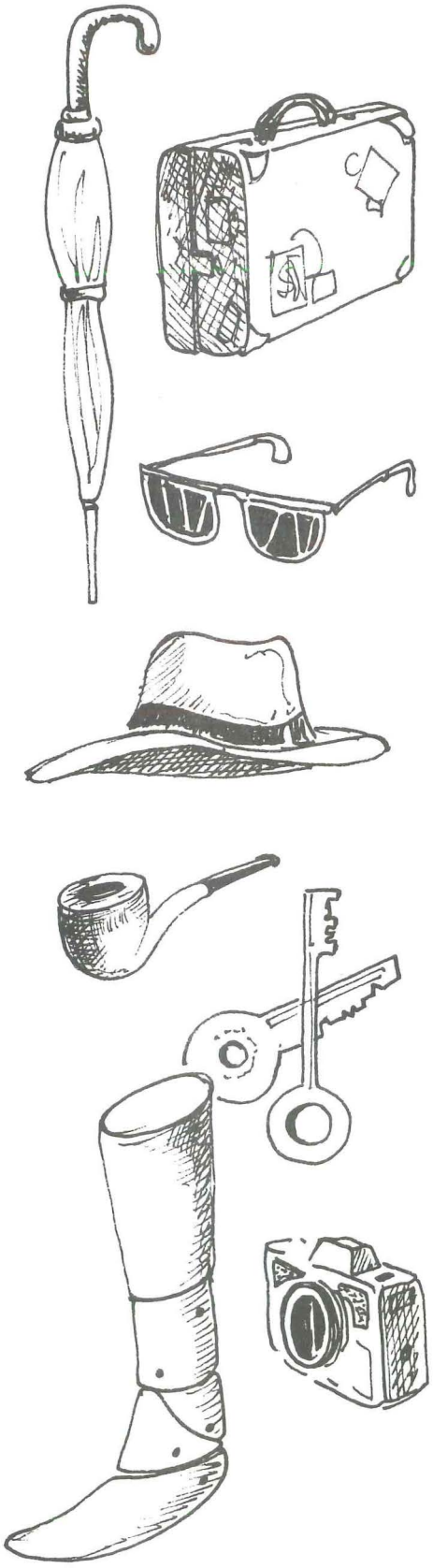
- Distribuer les photocopies aux élèves qui se présentent au Bureau des Objets Trouvés pour qu'ils puissent décrire l'objet qu'ils veulent retrouver. L'employé peut demander où ils ont perdu cet objet, quand, et ne doit le rendre que si la description est suffisamment précise.

1. Pour rendre le jeu plus compliqué, donner à l'employé des photos d'objets qui se ressemblent (Ex : plusieurs chapeaux, parapluies ou sacs) pour qu'il puisse poser d avantage de questions et demander des réponses de plus en plus précises.

2. Choisir des objets moins courants : Ex : un cornet acoustique, une jambe de bois, une collection de fourmis ou de papillons, etc. Les élèves peuvent préparer leurs descriptions la veille du jeu, mais ne sont pas autorisés à les lire au moment du jeu.

Un cartable en cuir noir, rectangulaire, avec fermeture, contenant trois dossiers, un paquet de mouchoirs, deux stylos à bille et un sandwich.

etc.



3. Variante jeu de rôle : donner à l'Employé des Objets Trouvés un rôle de composition : personnage aigri par la vie, amer, qui se sert de la situation pour ennuyer les braves gens. Pour lui donner ce sale caractère, on lui fera poser toute une série de questions sans rapport avec la situation.

CHOIX

- Accord, désaccord, argumentation.
- Comparaison.

Composer une série de dilemmes :
description de situations qui appellent des choix.
Dans l'exemple proposé ici, il faut faire le choix d'une ou de plusieurs responsabilités. Les choix peuvent toucher à des problèmes moraux, religieux, sociaux, idéologiques, politiques, etc. Les exemples choisis doivent être courts, les situations ne pas comporter trop de personnages.
Les exemples ne doivent pas présenter de solutions définitives ou par trop logiques.

Le dilemme est proposé à l'ensemble de la classe. Il y a alors plusieurs possibilités d'animation :

- Un débat en grand groupe avec prises de parole spontanées.
- Un panel : 5 ou 6 élèves débattent devant leurs camarades qui peuvent intervenir en faisant passer à la table du panel des questions ou remarques écrites.
- La constitution de sous-groupes partageant les mêmes opinions et préparant leur argumentation avant le débat en grand groupe.
- La technique PHILLIPS 6 X 6 : on forme des groupes de six élèves qui débattent pendant six minutes, puis des groupes de douze avant de revenir au grand groupe. Il faut alors que chaque groupe puisse aboutir à un accord quel que soit le mode de décision utilisé.

Une femme mariée, délaissée par un mari trop pris par son métier, se laisse séduire et va passer la nuit chez son séducteur, dans une maison située de l'autre côté de la rivière.

Pour rentrer chez elle, le lendemain, au petit matin, avant le retour de son mari qui va rentrer de voyage, elle doit retraverser le pont. Mais un fou menaçant lui interdit le passage. Elle court alors trouver le passeur qui lui demande le prix du passage. Elle n'a pas d'argent. Elle explique et supplie. Il refuse de travailler sans être payé d'avance. Elle va alors retrouver son amant et lui demande l'argent du passage. Il refuse sans explications. Elle va trouver un ami célibataire qui habite du même côté et qui lui voue depuis toujours un amour idéal, mais à qui elle n'a jamais cédé. Elle lui raconte tout et lui demande son aide. Il refuse : elle l'a déçu en se conduisant si mal. Elle décide alors, après une nouvelle tentative vaine auprès du passeur, de passer le pont. Le fou la tue.

- Qui est responsable de cette mort ?

  Le mari, la femme, l'amant, le fou, l'ami, le passeur.

- Quel est le personnage le plus ignoble ?

- Que pensez-vous de la femme ?

- La simulation de séances de tribunal avec la répartition habituelle des rôles de juges, de jurés, d'avocats et de témoins.

BIBLIOGRAPHIE

Cette bibliographie ne prétend pas être exhaustive. Elle renvoie à des ouvrages déjà cités dans les fiches de la brochure mais elle propose également des recueils de techniques orientées vers la communication qui pourront donner idées pour d'autres jeux.

. A PROPOS DE CONVERSATION

BILLAUDEAU (E.) : Le Français tel qu'on le parle.
Oxford : Oxford University Press, 1957.

BURNEY (P.), DAMOISEAU (R.) : La Classe de Conversation.
Paris : Hachette/Larousse, Collection Le Français dans le Monde, 1969.

CRYSTAL (D.) ; DAVY (D.) : Advanced Conversational English.
Essex : Longman, 1975.

DUNLOP (Ian.) : "Basic of Conversation Exercise," in Zielsprache English 3 (1977) : 8-12. (Devinettes, associations, jeux de détectives - pour encourager l'interaction).

Gambits : 3 modules centrés sur la conversation faisant partie d'une méthode d'anglais pour adultes francophones élaborée par la Commission de la fonction publique du Canada.

HOLDEN (S.), ed. : Visual Aids for Classroom Interaction.
London : Modern English Publications, 1978.

LITTLEWOOD (Wm.) : Communicative Language Teaching.
London : Cambridge University Press, 1981.

MOFFETT (J.) : Teaching the Universe of Discourse.
New-York : Houghton Mifflin, 1968.

REVELL (J.) : Teaching Techniques for Communicative English.
London : Macmillan, 1979.

RIVERS (W.) : Nos étudiants veulent la parole.
Le Français dans le Monde N° 94, 1973.

STEVICK (E.) : Teaching and Learning Languages.
Cambridge : Cambridge University Press, 1982.

TAYLOR (B.) ; NESSA (W.) : "Breaking Down the Free Conversation Myth," in TESOL Quarterly 12, 1 (Mars, 1978) : 31-39. (Problèmes de la conversation dirigée et du jeu de rôles).

UR (P.) : Discussion That Work.
Cambridge : Cambridge University Press, 1981. (Pourquoi certains thèmes de discussion marchent mieux que d'autres).

Articles et revues :

Le Français dans les Monde.
Paris : Hachette, 8 numéros par an. (Voir en particulier les numéros 107 - 123 - 139 - 151 - 153 - 155 - 175 - 176 -).

Modern English Teacher.
London : Modern English Publications. (Publié quatre fois par an).

. **JEUX**

AVELINE (C.) : Le Code des jeux.
Paris : Hachette, 1961.

BERLOQUIN ; VITOUX : Le livre des divertissements.
Paris : Stock.

BEVILLE (G.) : 60 Fiches : Jeux de communication.
Paris : Les Editions d'Organisation, 1977.

BILLAUT (J.) ; DRONNE (G.); FOULIARD (A.); SAUVY (S.) : L'Enfant à la découverte de sa langue maternelle. Casterman, 1976.

CLIDIERE (M.) : Le guide Marabout des Jeux de Société.
Paris : Marabout.

BOMPIANI : Le grand livre des jeux.
Paris : Hachette.

DEYES (A.) : "Language Games for Advanced Students," in English Language Teaching 27, 2 (Février, 1973) : 160-165.

CRAWSHAW (B.) : Let's Play Games in French.
Illinois : National Texbook Company, 1982.

ELSTON (C.S.) : Allons jouer !
London : University of London Press, 1952.

La FERTE; REMONBON : Cent jeux et problèmes.
Paris : Livre de Poche 1970.

LEE (W.R.) : "Language Games for adults," in Zielsprache Englisch 4(1974) : 1-4.

LEE (W.R.) : Language Teaching Games and Contests.
Oxford : Oxford University Press, 1965.

LEE (W.) : "Communicating in English," in English 11.
4(1976) : 140-142. (Jeux adaptés à l'âge de l'élève pour stimuler l'apprentissage.).

McCONOCHIE (J.) : "Teaching the exhauted Student", in TESL Talk 9,2 (Printemps, 1978) : 54-60. (Activités variées pour motiver les apprenants adultes : histoires drôles, actualité, jeux de cartes, nouvelles etc...)

PODOLIAK (E.) : "Communication Games", in TESL Talk 11, 4 (Automne, 1980) : 50-64. (Onze jeux pour débutants jusqu'au niveau avancé. Description du langage utilisé, matériels, déroulement).

RINVOLUCRI (M.) : "Action Mazes", in English Language Teaching Journal 35, 1 (octobre 1980) : 35-37.

SAGE : Jeux, problèmes et astuces.
Paris : Ligel.

TAYLOR (M.) : Classroom Games in French.
Illinois : National Texbook Co., 1969 (repr. 1974, 1982).

WRIGHT (A.); BETTERDIGE (D.); BUCKBY (M.) : Games For Language Learning.
Cambridge : Cambridge University Press, 1979.

. TECHNIQUES D'EXPRESSION

ALEXANDER (L.G.) : For and Against.
Essex : Longman, 1969. (Suggestions de sujets de débats, comment les organiser).

ALMERAS (J.); NOBLECOURT (J.); CHASTRUSSE (J.): Pratique de la communication. Méthodes et exercices.
Larousse, 1978.

ALMERAS (J.); FURIA (D.) : Méthodes de réflexion et techniques d'expression.
A. Colin, 1973. (Coll. U.).

BARIL (D.); GUILLET (J.) : Techniques de l'expression écrite et orale.
Sirey, 1978. Tome 1.

BYRD (D.); CLEMENTE-CABETAS (I.) : React/Interact : Situations for Communication. Nex York : Regents, 1980.

COCULA (B.); PEYROUTET (C.) : Didactique de l'expression. De la théorie à la pratique.
Paris Delagrave, 1976. (Coll. G. Belloc).

JEOFFROY-FAGGIANELLI (P.) ;PLAZOLLES (L.R.) : Techniques de l'expression et de la communication.
Nathan, 1977. (Coll. N). Bibl. Univ. 1er cycle - DEUG, IUT, BTS, Formation continue.

LE CHERBONNIER (B.) : Comment réussir. Les bases du français 2ème - 1ère.
Nathan, 1976. (Coll. Les bases). Bibl. d'enseignement 2ème degré : élèves 2ème - 1ère.

NIQUET (G.) : Structurer sa pensée, structurer sa phrase.
Hachette, 1978. - en complément : le livre du formateur.
Bibl. Univ. 1er cycle BTS - IUT, Formation continue.

VANOYE (F.) : Expression et communication.
A. Colin, 1973. (Coll. U).
Bibl. univ. : 1er cycle - IUT - Classes Préparatoires aux grandes écoles - Formation continue.

Articles et Revues

BASTUJI (J.); DELAS (D.) : LANGUE Française N° 26 de mai 1975. Techniques d'expression.

ABBOU (A.) : Bilan et perspectives de l'enseignement des techniques d'expression. (in : Etudes de linguistique appliquée, avril-juin 1974).

CHAROLLES (M.) : Introduction aux problèmes de la cohérence des textes. (Approche théorique et études des pratiques pédagogiques). (in : Langue française N° 38 de mai 1978).

GUEUNIER (N.) : Sur l'expression écrite dans le second degré.
(in : Bref N° 6 de mai 1976).
cf. Remarques sur les définitions de la contraction p. 33).

VANOYE (F.) : Remarques sur l'enseignement de l'expression écrite et orale. (in : Pratiques N° 9 - mars 1976).

INSTRUCTIONS OFFICIELLES : Programmes de français, classes de 4ème et de 3ème. Arrêté du 16 novembre 1978 et Circulaire N° 78.390 du 16 novembre 1978. (in : B.O. spécial N° 1 du 14.12.1978).

ETUDES DE LINGUISTIQUE APLLIQUEE : N°s 13, 14 (1974), 41 (1981), 44 (1981)

PRATIQUES : N° 28 (Argumenter).

. SIMULATIONS ET JEUX DE ROLES

AGARD (J.); ATTARER (J.) : Les méthodes de simulation.
Paris : Dunod

ANCELIN SCHUTZENBERGER (A.) : Le jeu de rôle.
Paris : ESF/EME 1981.

CARE (J.M.); DEBYSER (F.) : Jeu, langage et créativité.
Paris : Hachette 1978. Voir le chapitre IV : Jeux de théâtre.

CARE (J.M.); DUBOS (J.L.) ;IRLANDE (J.) : "Mesdames et Messieurs, bonsoir"
Simulationd'un journal télévisé. Multigraphié BELC 1978.

CARE (J.M.) : Iles, une simulation globale.
Multigraphié BELC 1980.

DEBYSER (F.) : L'immeuble, roman simulation en 66 exercices.
Multigraphié BELC 1979.

HOLDEN (S.) : Drama in Language Teaching.
Essex : Longman Handbooks for Language Teachers, 1981.

JONES (L.) : Eight Simulations.
Cambridge : Cambridge University Press, 1982.

KAUFMANN (A.) ;FAVRE (R.) LAGARFF (A.) : Jeux d'entreprise.
Paris : PUF, Que sais-je N° 892.

LEMOINE (P.); LEMOINE (G.) : Le psychodrame.
Paris : Laffont 1972.

MAIDMENT ; BRONSTEIN : Simulation games (Designand implementation).
Londres : CE Merrill pub.

MORENO (J.L.) : Psychothérapie de groupe et psychodrame.
Paris : Puf 1965.

MUCCHIELLI (R.) : La méthode des cas.
Paris : ESF/EME 1976.

MUGGLESTONE (P.) : "Role-Play : A Rehearsal for Real Life ?"
in Zielsprache Englisch 4 (1977) : 10-12.

PRETECEILLE (J.) : Modèles et simulations, critique des jeux urbains.
Paris, La Haye : Mouton 1974.

TANSEY ; UNWIN : Simulation and gaming in education.
Londres : Methuen.

TAYLOR (J.L.) ; WALFORD (R.) : Les jeux de simulation à l'école.
Paris : Casterman E3.

Articles et Revues

LE FRANCAIS DANS LE MONDE N° 176 avril 1983.

Chaque professeur de langue a tendance à se constituer son petit sac à malices qu'il remplit progressivement de "trucs" nouveaux, au gré de ses rencontres et de ses lectures.

Pour que les sacs s'ouvrent plus grand, que les idées et les trucs circulent mieux, une soixantaine de fiches pratiques décrivant des jeux et techniques d'expression pour la classe de conversation, autour des grands thèmes suivants :

1. *BRISER LA GLACE : techniques de présentation et d'identification dans les groupes.*
2. *IMPROVISATIONS, FLUIDITE VERBALE ET CAPACITE D'APPROXIMATION.*
3. *ENIGMES, DEVINETTES, JEUX D'OBSERVATION.*
4. *PUZZLES.*
5. *PARCOURS ET DAMIERS.*
6. *SIMULATIONS, ETUDES DE CAS.*
7. *JEUX DE RÔLES, DILEMMES.*

Chaque fiche décrit des objectifs linguistiques, le matériel à préparer, la technique d'animation de classe, les variantes possibles, et donne les structures et le lexique à introduire.

CENTRE INTERNATIONAL  **D'ETUDES PEDAGOGIQUES**

Imprimé au CIEP - 1, avenue Léon Journault - 92311 SÈVRES CEDEX

ISBN 2-85420-263-5