Journées Pédagogiques de Milan

12-13 septembre 2024

Atelier d’Ana Leon - JEUX, RIRE ET FRANÇAIS

Enseignante de FLE à Cuba actuellement en Espagne.

Propose les jeux pour réviser le lexique et la grammaire française.

Exposition et mise en pratique de divers jeux.

Idées de jeux possibles

1. Les avantages du jeu en FLE

   Remplacer le moment de révision par un jeu, détendre l'atmosphère, permettre à tous de participer…

1. Les difficultés

   Le temps, l'agitation, les objets…

1. Pourquoi jouer permet d'apprendre

   Apprentissage émotionnel

1. Différents exemples
   a. jeux "brise-glace" → mémoriser les prénoms de participants en 1 minute
   b. jeux d'enfants → la bataille navale de conjugaison, le morpion en utilisant un champ lexical, le mot de passe avec un rébus - une devinette ou un message codé, le pendu…
   c. jeux de société → jeux des 7 familles, cluedo…
   d. jeux numériques → dooble, memory… par exemple sur le site "J'aime"
   e. jeux d'évasion → escape game en ligne disponible (sur Genially)

Atelier d’Elena Gaffuri - ON JOUE EN FRANÇAIS

Comédienne, théâtre en français depuis des années.

Propose le théâtre comme MOYEN (pas comme but) pour travailler la langue française.

Exposition et mise en pratique de jeux de mouvement et d’expression orale suivant les niveaux des apprenants (débutant, moyen, avancé) et en fonction de l’objectif linguistique à approfondir (phonétique, lexique, dialogue).

Idées de jeux possibles

I. Niveau débutant

A. Jeux sur la phonétique

Travail sur les voyelles (nasales ou pas) → apprenant avec les yeux bandés suit “sa” voyelle

A. Indiquer une direction

Travail sur les indications en langue française pour retrouver un objet.

A. Compter

Travail sur les chiffres en cercle faisant passer un ballon, celui qui se trompe a un gage et on recommence depuis le début.

Idées de jeux possibles

II. Niveau moyen

A. Jeux sur le lexique → Révision, prononciation et mémorisation

En cercle, choix du champ lexical et chacun son tour donne un mot en regardant le suivant… il faut se souvenir de l'ordre et des mots dits par le précédent et le suivant → on recommence depuis le début à chaque erreur. Changer de champ lexical. Faire partir les deux/trois chaînes en canon.

A. Questions / Réponses → Les mots deviennent une action concrète

"- Qui a tué le Roi Charles ?

-Pas moi ! C'est le numéro 3…

- Pas moi ! C'est le numéro…"

Utilisation des chiffres mais adaptable "Qui a mangé le chocolat ? …"

A. Dialogues → *Ecriture

Mise en scène de dialogues simples écrits par les élèves avec des contraintes imposées (nombre de personnages, déplacement, lieu de l'action…)

Idées de jeux possibles

III. Niveau avancé

A. Lecture
B. De la narration à la dramaturgie
C. Interprétation d'une pièce de théâtre

Dramatisation de textes littéraires étudiés / analysés préalablement

→ dans ce cas le théâtre devient aussi un but