

Pratiques de classe : jouons !

Class practice : let's play !

Christophe Lavignasse

Ne dit-on pas que les échecs ont été inventés pour enseigner la stratégie à un jeune prince indien ?

La place du jeu dans l'apprentissage n'est plus à prouver. Les simulations développées par les pédagogues d'entreprise le prouvent : on forme à la vente directe, au service à travers des jeux de rôle ou des dramatisations, on organise des parties de paintball afin de consolider la solidarité, etc. Quelque soit le but, la formation interne par le média du jeu assure un retour sur investissement qui rend cette méthode supérieure à d'autres.

Très répandues dans l'apprentissage des langues dans les pays anglo-saxons, les activités ludiques n'ont été systématisées en Français Langue Étrangère (FLE) que depuis une trentaine d'année. Les différents stages de formations pédagogiques (BELC, CAVILAM, etc.) ont intégré des modules sur le jeu en classe de langue et il est maintenant très présent dans les programmes de pratiques de classe.

Pourtant, de nombreux enseignants de FLE sont encore réticents à introduire le jeu dans leurs cours. Cela pour plusieurs raisons, d'abord, il existe une polémique entre jouer et apprendre. De nombreux enseignants préfèrent les exercices structuralistes comme des questions/réponses ou des exercices à trous. Ensuite, la résistance des expériences d'apprentissage des enseignants eux-même les freinent. On aura du mal à appliquer des méthodes que l'on n'a pas connues lors de sa propre formation. Enfin, l'ignorance, tout simplement on connaît mal le panel des activités ludiques. On se cantonne à quelques classiques.

Avant de donner des exemples de jeux pédagogiques à intégrer dans des classes de langues, nous reviendrons sur la définition du jeu et ses différentes typologies. Nous en déduirons les bénéfices à la fois pour l'étudiant et l'enseignant.

Définition :

« divertissement, récréation » peut-on lire dans le dictionnaire à l'entrée « jeu ».

Un divertissement a-t-il sa place dans une classe de langue ? De fait, la définition du jeu pédagogique est légèrement différente. Dans la classe, cette récréation n'est pas gratuite. Elle vient après la présentation d'un objectif grammatical, lexical ou de communication, un avant-jeu. Elle s'intercale bien souvent entre cet avant-jeu et l'après-jeu qui peut se traduire de multiples façons selon les besoins de l'étudiant ou du groupe-classe (évaluation, remédiation,...). Il n'y donc pas de gratuité dans la mise en place d'une activité ludique. Elle doit être pensée dans la séquence pédagogique.

Pour nous aider à définir ce qu'est le jeu, penchons-nous sur sa typologie. Ici, aussi nous allons rencontrer quelques difficultés car il y a autant de typologies que d'auteurs.

Roger Caillois, par exemple, classe les jeux en quatre catégories :

- les jeux de compétition : les joueurs s'engagent dans une compétition avec la volonté de gagner une course, une partie, etc.
- les jeux de hasard : paris, loterie, bingos, etc.
- les jeux de simulacre : où l'on fait semblant
- les jeux de vertige : manège, jeux de plein air

Pour la classe de langue, nous proposerons cette classification :

- les jeux de compétition dont l'objectif est la victoire, même si, comme nous le verrons, il n'y a pas nécessairement de vainqueur. Ils comprennent les jeux de défi, les jeux de sociétés, les memory, etc.
- les jeux de création : par exemple, créer sa maison idéale et la présenter au groupe-classe en réutilisant le lexique des pièces.
- les jeux de simulation : jeux de rôle et dramatisations

Nous précisons ici que nous laissons volontairement de côté les jeux vidéos et ceux que l'on peut trouver sur des tablettes. La plupart des établissements ne disposent pas du matériel nécessaire pour pleinement profiter de ces ressources. Toutefois, le succès des tablettes offre dès à présent des perspectives ludiques intéressantes surtout pour un public d'adolescents ou de jeunes adultes.

Les bénéfices du jeu en classe de langue

De manière générale, le jeu engage l'imagination, la réactivité, le corps, l'agilité, l'intelligence, l'observation et il est, en outre, une détente émotionnelle.

Dans la classe de langue, le jeu décentralise la relation enseignant-apprenant pour revenir à une relation apprenant-apprenant. La richesse des contenus pédagogiques et des mécanismes, la variété des combinaisons, la diversité des aptitudes et des compétences mises en œuvre montrent que le jeu est un atout dans l'apprentissage. Un de ses plus grands apports, et pour certains, le plus important, est le changement de focalisation induit chez l'apprenant. Le jeu fait appel à des codes sociaux différents de ceux de la classe et à des stratégies d'apprentissage innées de l'apprenant. Quand les stratégies d'apprentissage traditionnelles rebutent, grâce au média ludique, certains pourront s'améliorer. Pour un objectif pédagogique, c'est un autre moyen qui conduit à des résultats différents, meilleurs.

Le jeu fait vivre la langue en action. Il permet aussi de développer le temps de parole des apprenants grâce au tour de rôle de la parole induit par sa nature. Il favorise la mise en œuvre de compétences communicatives, rapides et imaginatives. Tout cela est encadré par des règles qui infèrent le lexique, les codes sociaux et les structures grammaticales à employer. Structures et lexiques qui peuvent se distinguer de ceux proposés par le manuel. En cela, il nivelle les écarts entre les « bons » et les « mauvais » apprenants. Puisqu'il fait appel à des compétences dont on n'a pas toujours besoin en classe de langue, des apprenants démotivés peuvent démontrer des talents innés ce qui aboutit à une plus grande motivation, un regain d'estime de soi et d'estime des autres membres du groupe.

C'est peut-être l'avantage que l'on doit mettre en avant, à l'heure où on se demande comment remplir nos classes, comment attirer les étudiants d'université et le public jeune vers l'apprentissage des langues étrangères, le jeu brise la monotonie de séances toujours semblables, favorise l'engagement social et la communication avec les autres apprenants. Bref, il motive.

Le jeu en classe : quand et comment ?

Nous avons parlé de l'avant-jeu et de l'après-jeu, l'activité ludique s'insère dans la

séquence pédagogique de manière raisonnée et logiquement planifiée par l'enseignant. Il convient donc de bien la choisir.

Nous reproduisons ici le questionnaire de François Weiss (Jouer, communiquer, apprendre, Hachette, 2002)

<p>« Pour situer une activité »</p> <p>1-Quel est l'objectif de cette activité ?</p> <p>2-À quel niveau d'apprentissage peut-on l'induire ?</p> <p>3-Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?</p> <p>4-Quels savoir-faire entrent en jeu ?</p> <p>5-Qu'apporte cette activité en terme d'apprentissage ?</p> <p>6-Peut-on la faire individuellement ou en groupes ?</p> <p>7-Est-ce une activité :</p> <p>-convergente (production guidée) ?</p> <p>-divergente ? (production ouverte) ?</p> <p>-qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux ? (production libre)</p> <p>8-Où s'inscrit-elle dans la progression ?</p> <p>9-À quel moment peut-on la proposer :</p> <p>-au cours d'une leçon ?</p> <p>-à la fin d'une leçon ?</p> <p>-à n'importe quel moment ?</p> <p>10-Peut-on la proposer plusieurs fois :</p> <p>-telle quelle ?</p> <p>-avec une variante ?</p> <p>11-Quelles préparations exige-t-elle ?</p> <p>12-Quelles consignes faut-il donner ?</p> <p>13-Combien de temps dure-t-elle ?</p> <p>14-À quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique ?</p>

Quand l'enseignant aura répondu à ces questions, il devra décider de la durée du jeu et de l'espace.

Une salle de classe n'est pas une aire de jeu. Préparer la classe est une condition essentielle de la réussite de l'activité. De préférence, on placera les tables en carré si on souhaite animer des sous-groupes en îlots (jeux de cartes, de plateau, de dés, débats).

En « U », si on a besoin d'espace, pour une activité qui nécessite des déplacements ou des échanges. Ou bien encore, il ne faut pas hésiter à pousser toutes les tables au fond de la pièce si on a réellement besoin d'un grand espace.

On décidera également du rôle de l'enseignant (meneur de jeu, conseiller, arbitre, personne-ressource, etc.)

Un dernier point extrêmement important : la consigne.

Pour tout type d'activité, on le sait, la consigne doit-être claire, précise et intelligible. Or dans le cas d'un jeu, la règle peut parfois être difficile à faire conceptualiser par les apprenants surtout si le jeu leur est inconnu. Il convient donc de procéder par étape et de donner des exemples. On commencera toujours par l'objectif général du jeu. Une fois compris, on démontrera seul ou avec un apprenant les étapes devant le groupe-classe.

Attention, dans le choix du jeu, à ne pas transposer un jeu populaire dans le pays de l'enseignant sans préparer, encore une fois, une explication claire, précise et intelligible. Il est peut-être complètement inconnu dans le pays des apprenants.

Ainsi, pour les enseignants français, « Le jeu des 7 familles » est un piège. On trouve des « jeux des 7 familles », dans les sites de FLE mutualisés et prêts à imprimer. Ces corpus permettent bien souvent de travailler des points de grammaire ou de vocabulaire délicats et la tentation est grande de les présenter tels quels aux apprenants en pensant qu'ils comprendront très vite comment jouer.

« Le jeu des 7 familles » est un exemple de consigne trop longue à expliquer qui fera perdre du temps et sera source de confusion. Les apprenants japonais ne le connaissent pas or la règle est assez complexe. Il est nécessaire de jouer plusieurs parties blanches avant d'obtenir une fluidité dans les échanges. De précieuses minutes sont gaspillées.

La constitution d'un Corpus :

La liste des accessoires est infinie. Les plus courants sont les cartes à jouer, les cartes-images, les plateaux, les bingos, les dés et les balles. La constitution de ce corpus peut être un frein à l'intégration du ludique en classe. Les enseignants n'ont pas toujours le temps ou même les ressources financières. Il convient, avant de commencer, de se renseigner sur le matériel déjà présent dans l'établissement, des ressources et des machines à sa disposition. Une photocopieuse (noir et blanc, couleur ?), du papier coloré et épais (pour les cartes), des corpus d'images, de dessins pour les cartes-

images, des dés ? Renseignez-vous sur votre budget matériel. Si vous avez accès à ces ressources, vous pourrez facilement fabriquer des jeux.

Toutefois, et nous le verrons dans les activités proposées à la fin de cet article, on peut aussi jouer sans matériel.

Avant de commencer la fabrication, on doit d'abord réfléchir au lexique que l'on souhaite intégrer dans son jeu. Ce n'est pas au cours de l'activité que l'on se rend compte de l'absence de vocabulaire essentiel ou de la difficulté du lexique choisi. On trouvera des corpus de mots dans les référentiels du Cadre Européen Commun de Référence (CECR) ou encore dans les thésaurus de langue française, des imagiers, des glossaires, dictionnaires ou manuels.

Les corpus d'images peuvent être constitués grâce à des banques d'images libres de droit sur le Net mais aussi, et c'est une méthode peu onéreuse, en découpant des magazines. Dans l'idéal, il convient de plastifier les cartes-images sinon, les échanges et les manipulations les détérioreront très rapidement.

Enfin, si on a besoin de pions, n'oublions pas que les grains de riz et autres boutons font très bien l'affaire.

Conseils :

Laissons donc de la liberté aux participants. L'enseignant ne doit pas être trop directif une fois le jeu compris et lancé. Faisons confiance au libre arbitre de nos apprenants !

Laissons aussi de la place à l'erreur mais évitons de stigmatiser le perdant. Il n'est pas nécessaire d'avoir un gagnant. On peut simplement applaudir les vainqueurs, puis applaudir les perdants en les félicitant pour leur participation. Comme la défaite est plus facile à supporter avec des compagnons, on placera les joueurs en équipe. L'enseignant peut aussi en tirer un bénéfice. Ce système permet de casser la glace entre des apprenants qui ne se connaissent pas très bien.

Quand les participants sont placés en équipes, on leur demandera de la nommer en français. Ils devront se concerter. Cette préactivité est une sorte d'échauffement amusant avant le jeu proprement dit. On peut augmenter la difficulté selon les niveaux. Des apprenants débutants donneront des noms inspirés de la nourriture (les

Chocolats, etc.), de couleurs (les Bleus, etc.) mais des intermédiaires pourront faire des combinaisons (Les Chemises rouges, les Belles Demoiselles, etc.)

Après le jeu, ne pas hésiter à faire un débriefing avec les participants pour connaître leur réaction. On conseillera à l'enseignant de revoir assez vite le déroulement de l'activité s'il a pu observer des accrocs afin d'améliorer son impact la prochaine fois.

Si l'enseignant de FLE n'a jamais intégré d'activité ludique dans sa classe, nous lui conseillerons de se former. S'il n'a pas la chance d'observer des cours de collègues particulièrement à l'aise avec le jeu, il pourra se référer au très bon livre d'Haydée Silva : *Le jeu en classe de langue, Techniques Pratiques de classe, Clé internationale*

En conclusion nous avons vu que le jeu apportait des combinaisons nouvelles au déroulement de la classe de langue, qu'il homogénéisait les niveaux des participants, motivait. Autant de points positifs à son actif. Nous espérons que le lecteur de cet article aura la curiosité d'essayer les jeux proposés dans la deuxième partie et qu'il développera son propre corpus ludique.

Les jeux

Nous commencerons par énumérer quelques détournements de classiques du ludisme :

-le Jeu de l'Oie : jeu de plateau avec dé où chaque case peut figurer une action, un acte de parole, un apport culturel, etc. Il peut être aussi utilisé pour réaliser une évaluation du groupe.

-le Memory : on se défait de ses cartes quand on en a associé deux. Parfait pour travailler le vocabulaire avec des enfants.

-le téléphone arabe (dengo game, en japonais), pour n'importe quel objectif pédagogique et tous les niveaux

-les dominos : fabrication de jeux de dominos avec des images et des articles. Par exemple les partitifs, on associe une image de nourriture avec un partitif (de la +viande, de l'+eau, etc.)

Et aussi :

Le jeu de Kim

Matériel : Cartes-images aimantées	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 10 minutes	Participants : Le groupe-classe
Description : 1-Les apprenants sont face au tableau 2-L'enseignant place une série de cartes-images au tableau. 3-Les apprenants observent et mémorisent la série. 4-Au top de l'enseignant, les participants ferment les yeux. L'enseignant retire une carte-image. Les participants ouvrent les yeux. Le premier qui a levé la main est interrogé par l'enseignant. S'il trouve la carte-image manquante, il prend la place de l'enseignant au tableau. Exemple avec les nombres : 3 6 8 5 9 Puis: 3 6 8 9 L'apprenant qui dit : «5» a gagné. Variante : On ne prend pas de carte mais on change l'ordre de la série. Par équipe, les apprenants doivent reproduire la série initiale. On peut aussi travailler des phrases entières : « J'ai 5 stylos ! »		Objectif : Exercices de systématisation et de prononciation Tous niveaux	
Évaluation : Participation en français et qualité de l'écoute.			

La pêche aux points

Matériel : Cartes-images aimantées	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 15 minutes	Participants : Par équipe
Description : 1-Les apprenants sont en équipes, face au tableau 2-L'enseignant place une série de cartes-images au tableau. 3-Une équipe pose une question relative à l'objectif pédagogique, à une autre équipe. 4-Un des joueurs de l'équipe B va au tableau. Il répond à la question en utilisant le vocabulaire de la carte-image qu'il a choisie. Si la réponse est correcte, il retourne la carte. Au verso de la carte-image, l'enseignant a préalablement collé des points. Le joueur lit les points qu'il a pêché. 5-On continue jusqu'à ce que tous les joueurs de toutes les équipes soient passés au tableau. 6-Les équipes comptent leurs points. L'équipe qui a le plus de points a gagné. 7-On recommence avec les mêmes cartes-images. Les participants auront-ils mémorisé les cartes avec les plus hauts points ? Remarque : L'enseignant a placé les points de façon aléatoire. Bien sûr, ce sont des nombres adaptés au niveau des étudiants (de 1 à 10 pour des débutants, de 1 à 100 ou de 1000 à 10 000 pour de faux débutants, etc.).		Objectif : Mémorisation du vocabulaire, emploi des nombres, questions/réponses Tous niveaux	
Évaluation : Participation en français			

Cartes de visite

Matériel : Lots de 5 cartes vierges	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 5 à 10 minutes	Participants : La classe
Description : 1-Chaque apprenant a un lot de 5 cartes vierges. 2-Chaque apprenant imagine un signe qui le représente. Il dessine le même signe sur chaque carte. 3-Ils échangent leurs cartes comme des cartes de visite. À chaque échange, ils se serrent la main en disant « Bonjour, je m'appelle... » 3-Chaque apprenant doit revenir avec une nouvelle main de 5 cartes de visite différentes.		Objectif: Brise-glace ou exercice de systématisation A1	
Évaluation : Participation en français.			

La ligne du temps

Matériel : Aucun	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 10 minutes	Participants : Le groupe-classe
Description : 1-Les apprenants se lèvent et forment une ligne côte à côte. 2-Le professeur dit une phrase au présent ou au passé composé. 3-Les apprenants avancent d'un pas si la phrase est au présent ou reculent d'un pas si la phrase est au PC. En option, un étudiant vient devant la ligne formée par les apprenants côte à côte et prend la place du prof. (On peut remplacer le passé composé par l'imparfait.)		Objectif : Exercices de systématisation ou de compréhension orale du passé composé ou de l'imparfait A2	
Évaluation : Participation en français et qualité de l'écoute.			

Points communs

Matériel : Une feuille de papier et un stylo	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 15 minutes	Participants : Par paire
Description : 1-Les apprenants s'interrogent en français et essaient de se trouver 2 points communs. Quand ils ont trouvé, ils changent de personne. 2-On demande à l'apprenant qui a interrogé le plus de personnes de mettre en commun les réponses obtenues. <u>Par ex:</u> Keiko et moi, nous sommes nés en novembre. Sachiko et moi, nous avons une Toyota. Takeshi et moi, nous aimons le cinéma américain. Taro et moi, nous venons de Sendai. Etc,		Objectif : Brise-glace, production orale À partir du A2	
Évaluation : Participation en français et qualité de l'écoute.			

L'info manquante

Matériel : Aucun	Déroulement : Interactif et oral	Temps : Décidé par l'enseignant	Participants : La classe ou par paires ou par équipe
Description : 1-Un apprenant détient une information. (donnée par l'enseignant sur un petit papier). 2-Les autres apprenants doivent deviner cette information en l'interrogeant. Par ex : Un apprenant connaît la recette du gâteau au chocolat. Les autres apprenants lui posent des questions. -Il y a du sel ? -Non, il n' y en a pas. Il y a des œufs ? -Oui, il y en a. Et ainsi de suite jusqu'à ce que « c'est le gâteau au chocolat ! » soit prononcé.		Objectif : Exercices de systématisation des pronoms ou du vocabulaire Tous niveaux	
Évaluation : Participation en français et qualité de l'écoute.			
Remarques : Autres objectifs : <i>Vocabulaire de la ville/pronom « y »</i> , (Un cinéma) on y mange ? C'est possible; on y achète des vêtements ? Non.; etc. <i>Décrire un quartier.</i> (Shibuya) C'est animé ? Il l'est; etc. <i>Une personne célèbre, etc.</i>			

Quiz professeur

Matériel : Une feuille et un stylo par équipe	Déroulement : Interactif, écrit et oral	Temps : 50 minutes	Participants : Par équipe
Description : 1-Les apprenants trouvent un nom en français pour leur équipe. 2-Chaque équipe essaie de deviner le prénom du professeur en proposant 3 prénoms français. 3-Chaque équipe écrit quatre affirmations à propos de leur professeur sur les thèmes suivants : Sa région d'origine en France, ses loisirs, son groupe sanguin, sa couleur préférée. 4-Le professeur interroge chaque équipe. Un point par bonne réponse. 5-Pour finir les coéquipiers s'interrogent sur ces quatre thèmes (régions du Japon pour l'origine).		Objectifs : Connaître son professeur et renforcer le groupe-classe dès la première leçon À partir du A2	
Évaluation : Participation en français			

Le match de football

Matériel : un aimant, le tableau et un feutre	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 20 minutes	Participants : Le groupe-classe divisé en deux équipes
<p>Description :</p> <p>1-Tracer les lignes d'un terrain de foot au tableau. Placer l'aimant au centre. Il représente le ballon.</p> <p>2-Chaque équipe envoie son champion.</p> <p>3-Chaque champion dit un mot du champs lexical travaillé. S'il répète un mot ou s'il hésite trop, il perd. L'enseignant avance alors l'aimant vers le but de l'équipe vaincue.</p> <p>4-On remplace la paire de champions et on recommence. C'est un nouveau défi. Ils peuvent utiliser le vocabulaire dit par leurs prédécesseurs.</p> <p>5-On continue jusqu'à ce que tout le groupe-classe soit passé au tableau (égalité) ou jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un ou deux buts (objectif fixé par l'enseignant).</p> <p>Remarque : On peut ainsi renforcer l'acquisition du vocabulaire des aliments, des loisirs, etc. Mais aussi les genres si on insiste sur le masculin et le féminin.</p>		<p>Objectif :</p> <p>Travailler le vocabulaire. À partir du A1</p>	
<p>Évaluation : Participation en français</p>			

Tabou

Matériel : Cartes « Tabou »	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 30 minutes	Participants : En équipe
<p>Description : Exemple de carte tabou: FRANCE Mots Tabous : pays Paris vin</p> <p>Un élève d'une équipe est debout devant la classe. 1-En deux minutes, il doit faire deviner à son équipe un maximum de mots. 2-Il pioche une carte et définit le mot écrit en haut de la carte sans dire le lexique interdit de la liste en dessous. 3-Si son équipe trouve le mot, le joueur pioche une autre carte, etc. 4-Au bout des 2 minutes, l'équipe compte ses points, et passe le relais à l'autre équipe. 5-L'équipe qui a le plus de points gagne la partie !</p>		<p>Objectif : Exercice de systématisation du vocabulaire ou production orale pour définir et expliquer À partir du A2.</p>	
<p>Évaluation : Participation en français, qualité de l'écoute et respect de la règle du jeu.</p>			

L'inventaire

Matériel : Aucun	Déroulement : Interactif, écrit et oral	Temps : 20 minutes	Participants : Par équipe
<p>Description : 1-Chaque équipe écrit une liste de 10 objets. Ex : trois stylos, une carte d'étudiant, deux paires de ciseaux, un dictionnaire, trois livres (=10 objets). 2-Elle dicte cette liste aux autres équipes qui doivent réunir ces objets le plus rapidement possible. 3-Un point par objet trouvé + un point pour l'équipe la plus rapide. En option, On peut ajouter des couleurs (stylos rouges, gommes bleues, etc.). Remarque : Veillez à ce que la tâche soit réalisable. Évitez dans la liste, une télévision, trois ordinateurs, quatre dictionnaires, etc.</p>		<p>Objectif : Acquisition du vocabulaire relatif à la classe A1</p>	
<p>Évaluation : Participation en français et qualité de l'écrit et de l'écoute.</p>			

Le portrait

Matériel : Une feuille de papier et un stylo par apprenant	Déroulement : Interactif et oral	Temps : Décidé par l'enseignant	Participants : En équipe d'au moins 3 personnes
Description : Chaque équipe doit deviner qui a écrit le portrait qui vient d'être lu. Par ex : <u>Objectif: l'habitude passée :</u> 1-On forme des équipes 2-Chaque apprenant écrit son nom en petits caractères, au recto d'une feuille. 3-Au verso, chaque apprenant écrit 3 phrases sur ses habitudes à l'âge de 20 ans (moins pour des étudiants d'université). <i>Par ex : quand j'avais 20 ans, je portais des mini-jupes. J'écoutais de la musique pop, etc.</i> 4-Les coéquipiers s'échangent leur papier en secret. 5-Un apprenant lit le portrait qu'il a reçu et les autres équipes doivent écouter, se concerter et deviner à quel membre de l'équipe qui vient de lire, correspond le portrait. 6-On continue le jeu avec la lecture d'un portrait écrit par un apprenant d'une autre équipe.		Objectif : Production orale et écrite Tous niveaux Objectif pédagogiques : Le champs est vaste. On peut traiter : exprimer ses goûts, ses loisirs, sa journée, décrire sa famille, son travail, son quartier, ses souhaits, ses projets, raconter son week-end, un voyage, une anecdote, un rêve, dire ce qui nous fait peur, ce qui nous énerve, etc. Il n'y a presque pas de limite.	
Évaluation : Participation en français, qualité de l'écrit, qualité de l'écoute et respect de la règle du jeu.			

Donner une direction

Matériel : Aucun	Déroulement : Interactif et oral	Temps : 20 à 30 minutes	Participants : Par équipe
Description : 1-Une équipe aménage la classe comme une ville, les tables forment des rues. 2-Les coéquipiers se placent dans cette ville. 3-Par paire, les membres d'une autre équipe doivent se guider et rejoindre les coéquipiers de l'équipe éparpillée dans la ville. Un membre de la paire reste à la porte et donne des directives à son partenaire. <u>Ex:</u> 4-On peut aussi bander les yeux d'un coéquipier et lui donner des directives pour qu'il trouve son chemin.		Objectif : La direction A1/A2	
Évaluation : Participation en français, qualité de l'écoute.			

Références

« Pratiques de l'oral: écoute, communications sociales, jeu théâtrale »; Francis Vanoye, Jean Mouchon, Jean-Pierre Sarrazac. Paris. A. Colin. U-Communications.

« Jeux et jeux de rôles en formation . Clé pour réussir des formations efficaces »; Sophie Coureux. Issy-Les-Mouлинаux: ESF éd.2006. Collection formation permanente.

« Le jeu en classe de langue » ; Haydée Silva, Paris, 2008, Techniques Pratiques de classe, Clé international

Dossier « le jeu en classe »

Un rôle pédagogique pour les jeux de rôles ? » par Michel Arnaud et Mehdi Serdidi

Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire par Chantal Barthélémy-Ruiz dans : <http://www.cahiers-pedagogiques.com>

<http://www.theleme-international.fr/>

2010, France. Site de FLE proposant des formations. Des fiches pédagogiques sont en ligne.

http://www.francparler.org/fiches/jeux_oral.htm

2011, Site de l' Organisation Internationale de la Francophonie (OIF). Ici aussi des fiches pédagogiques sont en ligne.

<http://www.echo-fle.org/Portals/1/Fiches/590/Carte%20Taboo.pdf>

2007-2009, AFJ de Sydney, Australie. Deux enseignantes ont créés des fiches de jeu Tabou.

<http://lewebpedagogique.com>

Le site d'Haydee Silva. Des ressources en ligne, des expériences personnelles, indispensable !