

Test et jeux

A1. AFFAIRE CLASSÉE

A1.1. Conceptualisation grammaticale et mise en valeur des expériences et des projets touristiques

(Interaction orale, production orale en continu, production écrite, réception de l'écrit, grammaire)

- Commencez par demander aux apprenants quels pays ils ont déjà visité, et dressez-en la liste au tableau (article défini + nom du pays). Lorsqu'un pays est cité plusieurs fois, comptabilisez le nombre de réponses. Dressez ensuite une seconde liste avec les pays que les apprenants aimeraient visiter.
- Interrogez ensuite les apprenants afin de déterminer quels sites et monuments ils aimeraient visiter dans une dizaine de ces pays (« Et au Pérou, qu'est-ce que tu voudrais visiter ? », par exemple). Vous aurez choisi ces pays en fonction de leur représentativité de la règle d'utilisation des prépositions devant les noms de pays (pays féminins et masculins, pays qui commencent ou non par une voyelle, pays au singulier ou au pluriel... pour un rappel de cette règle, voir http://66.46.185.79/bdl/gabarit_bdl.asp?id=3897
- Une fois la série de questions terminée, invitez les apprenants à se souvenir des prépositions que vous avez utilisées et à les écrire au tableau, puis à formuler des hypothèses sur le fonctionnement de cette règle grammaticale. Encadrés par le professeur, les apprenants détermineront la préposition correcte pour chacun des pays listés au tableau et élaboreront un tableau de synthèse pour présenter la règle et, éventuellement, ses exceptions.
- Finalement, les apprenants organisés par sous-groupes tâcheront de classer la liste des pays les plus visités du monde. Lors de la mise en commun, ils préciseront à chaque fois quelques attraits touristiques. Ils compareront ensuite leurs réponses et le corrigé et établiront également le palmarès soit des pays les plus visités par les membres de la classe, soit des pays que les membres de la classe souhaitent davantage visiter.
- Éventuellement, engagez les apprenants à réfléchir brièvement sur leurs représentations par rapport aux différents pays : pourquoi ont-ils pensé que tel pays est plus visité que tel autre ? Pourquoi la liste des pays qu'ils souhaitent visiter est-elle identique ou différente de celle fournie par les statistiques ? À partir de quels éléments se construit la représentation que nous avons des autres pays et de l'autre en général ?

A1.2. Sensibilisation interculturelle

(Interaction orale, production orale en continu, production écrite, réception de l'écrit, interculturel)

- Faites un remue-méninges avec les apprenants afin d'établir à l'oral quels sont les sites et monuments touristiques français qu'ils connaissent et qu'ils ont déjà visités ou aimeraient visiter. Faites comparer ensuite leurs réponses avec la liste des dix sites et monuments les plus visités. Proposez aux apprenants d'effectuer des recherches sur les sites et monuments qu'ils ne connaissaient pas, éventuellement à partir des liens suivants :
 - Disneyland Paris, www.disneylandparis.com
 - Notre-Dame de Paris, www.cathedraledeparis.com
 - Forêt de Fontainebleau, www.fontainebleau-tourisme.com/index.php/decouvrir/cote-foret.html
 - Marché aux puces de Saint-Ouen, www.parispuces.com
 - Basilique du Sacré-Cœur de Montmartre, www.sacre-coeur-montmartre.com
 - Armada de Rouen, [http://fr.wikipedia.org/wiki/Armada de Rouen](http://fr.wikipedia.org/wiki/Armada_de_Rouen)
 - Musée du Louvre, www.louvre.fr

- Parc du château de Versailles, www.chateauversailles.fr/es/gardens-and-park-of-the-chateau
- Tour Eiffel, www.tour-eiffel.fr
- Centre Georges-Pompidou, www.centrepompidou.fr

- Si vous souhaitez mettre l'accent sur la dimension francophone, faites établir à travers une recherche documentaire (sur Internet ou à partir de documents que vous aurez préparés) la liste des dix sites et monuments touristiques incontournables dans des pays de langue française autres que l'Hexagone (l'Atomium à Bruxelles, la Biosphère à Montréal, etc.), puis organisez l'élaboration de fiches sur ces sites ou monuments. Prévoyez une mise en commun et éventuellement des moyens de diffusion (blog, expo, journée, livret...).
- Si, au contraire, vous souhaitez privilégier la dimension interculturelle, demandez aux apprenants d'établir la liste des attraits touristiques soit de leur propre pays, soit du pays où se déroule l'apprentissage. Dans ce cas, organisez aussi l'élaboration de fiches sur ces sites ou monuments, puis prévoyez une mise en commun et éventuellement des moyens de diffusion.

A.2. SOUSTRATIONS

A2.1. Résolution collective sous forme de concours

(Réception de l'écrit, orthographe, lexique)

- Pour faciliter le jeu, demandez aux apprenants de réaliser ensemble, par sous-groupes, les opérations proposées. Préparez des indices complémentaires (lettre par laquelle commence le mot, définition plus large, phrase à trou pour mettre en contexte, geste, illustration... ; par exemple, pour *perle*, « ça commence par p », « le plus souvent, c'est dur, brillant et sphérique et c'est formé de couches de nacre », « ma tante a un collier de... », etc.) : chaque équipe dispose au départ d'un capital de dix points. Chaque réponse trouvée fait gagner trois points. Chaque indice coûte un point. Le jeu se termine lorsqu'une équipe a trouvé toutes les réponses. On comptabilise alors les points pour vérifier quelle équipe a gagné : il se peut que ce soit celle qui vient de terminer, mais il se peut aussi que ce soit une autre équipe n'ayant pas fini mais ayant demandé moins d'indices et ayant donc réussi à accumuler davantage de points.

A2.2. Recherche autour du droit aux vacances, de l'histoire des vacances

(Interaction orale, réception de l'écrit, interculturel, grammaire, lexique)

- Après avoir fait résoudre les opérations, approfondissez le travail historique sur la naissance des congés payés (pour en savoir plus sur Léon Blum et les congés payés, voir par exemple www.curiosphere.tv/conges-payes/elevs/comprendre/index.html).
- Commencez par un travail lexical autour du champ sémantique des vacances, puis comparez les congés légaux dans différents pays : par exemple, d'après <http://emploi.france5.fr/emploi/droit-travail/conges/21444534-fr.php>, parmi les pays les plus généreux quant au droit aux vacances « figurent la Finlande (39 jours de congés payés par an), l'Autriche (38 jours) et la Grèce (37 jours). La France, avec 36 jours, se retrouve en quatrième position, ex æquo avec le Portugal, l'Espagne et la Suède ».
- Profitez du travail sur le récit au passé pour faire découvrir l'évolution des vacances au fil du temps. Pour un document retraçant brièvement l'histoire des vacances, de l'Antiquité à nos jours, vous pouvez par exemple consulter www.site-du-jour.com/dossiers/histoire-vacances.html. Pour une « Petite histoire des grandes vacances », rendez-vous sur <http://communication.moatti.pagesperso-orange.fr/vacances.htm>

B.1. SUR LA TRACE DES AUTEURS

B1.1. Réduction de la difficulté du jeu

(Interaction orale, interculturel, littérature)

- Pour jouer à ce jeu en classe tout en facilitant la difficulté ludique, on peut transformer les questions ouvertes en questions à choix multiple et/ou donner davantage d'indices.

Par exemple, pour « Qui a affirmé "Il n'y a pas de vacances à l'amour, ça n'existe pas. L'amour, il faut le vivre complètement avec son ennui et tout, il n'y a pas de vacances possibles à ça." » ?

a) Marguerite Duras – b) Marguerite Yourcenar – c) Simone de Beauvoir. Indices : elle est née au Viêt Nam. Un de ses romans a été adapté au cinéma par Jean-Jacques Annaud. Son vrai nom de famille est Donnadiou.

Pour une meilleure dynamique de jeu collectif, il convient de préparer davantage de questions. On peut consulter dans ce but des sites Internet consacrés aux citations.

- Les citations que nous avons proposées sont issues de www.evene.fr/citations/mot.php?mot=vacances

B1.2. Élaboration d'un quiz de culture générale

(Production orale en continu, production écrite, réception orale, interculturel, grammaire, littérature, savoir-être)

- Sur le même principe de jeu, faites élaborer par chaque apprenant deux ou trois questions relatives à leurs citations préférées à partir du canevas suivant : « Qui a dit/écrit/affirmé/déclaré... + citation ? » + indice + réponse + nom du rédacteur. Chaque question est écrite sur un petit papier, puis tous les papiers sont mélangés dans un chapeau. Les participants constituent des sous-groupes ; l'animateur tire un petit papier du chapeau et lit uniquement la question.
- La première équipe dont un membre lève la main a le droit de répondre. Si plusieurs équipes lèvent la main, on tire au sort celle qui a le droit de parler. Bien entendu, ni la personne qui a rédigé la question ni son équipe n'ont le droit d'y répondre. Avant de répondre, on peut demander un indice ; dans ce cas, la réponse vaut un point ; si on devine sans l'indice, la bonne réponse vaut deux points. Une mauvaise réponse fait perdre un point. À la fin de la partie (on peut limiter le temps ou le nombre de questions tirées du chapeau), c'est l'équipe ayant le plus de points qui a gagné.

B.2. PYRAMIDES

B2.1. Faire élaborer des pyramides

(Production écrite, réception de l'écrit, orthographe, lexique)

- Faites élaborer puis échanger les pyramides par les apprenants, en prévoyant au préalable une courte réflexion sur les caractéristiques attendues de la définition (brièveté, caractère suffisamment significatif pour mettre sur la piste mais sans dévoiler à l'excès, exploitation de la synonymie et de l'homophonie, etc.) ainsi que sur la place des lettres ajoutées (pas nécessairement en début ou fin de mot).
- Organisez ensuite un échange de pyramides à résoudre.

B2.2. Travail à rebours sur les pyramides

(Production écrite, lexique)

- Proposez aux apprenants de deux groupes différents deux séries de pyramides résolues et sans les définitions afin de leur faire rédiger ces dernières (organisez la réflexion sur les caractéristiques attendues de cette définition mentionnée dans l'activité précédente). Puis faites échanger d'un groupe à l'autre les pyramides à résoudre. Dans ce cas, l'activité porte moins sur le lexique et la réception écrite que sur la production écrite.

B2.3. Élaboration de « pyramides pour les champions »

(Réception de l'écrit, orthographe)

- Afin de rendre le jeu plus difficile, on peut proposer d'un côté la pyramide, de l'autre les définitions, mais dans le désordre. Dans ce cas, le fait de trouver un mot ne devient plus automatiquement une piste pour le mot suivant ou précédent.

C.1. RETOUR À L'ORIGINAL

C1.1. Pratique de la littérature définitionnelle

(Production écrite, grammaire, orthographe, lexique)

- À partir d'un texte de votre choix, éventuellement lié à un champ lexical spécifique ou appartenant à un genre textuel particulier, faites transformer le texte en appliquant la consigne de la littérature définitionnelle.
- Pour un rappel d'un point de grammaire précis, ajoutez une contrainte grammaticale : par exemple, la définition doit contenir une proposition subordonnée relative.
- Il est également possible de soumettre les textes ainsi produits à un processus d'élagage : il faut alors chercher tous les énoncés qui peuvent être remplacés par des mots...

- Pour en savoir plus sur les contraintes oulipiennes, très productives en classe de langue, voir www.ouliipo.net/contraintes

C1.2. Réflexion sur l'origine des expressions idiomatiques

(Interaction orale, production orale en continu, production écrite, réception de l'écrit, interculturel, lexique, phonétique)

- Après avoir fait jouer les apprenants par équipes, en leur donnant éventuellement davantage d'indices (lettres par lesquelles commencent et terminent les mots à trouver, par exemple), invitez-les à formuler des hypothèses sur le sens et l'origine de chacune des expressions idiomatiques.
- Proposez-leur ensuite de parcourir le site www.expressio.fr/toutes.php, de trouver une expression qui leur plaît et de la présenter à la classe en donnant des exemples.
- Il est également possible de faire rédiger en français des textes expliquant le sens et l'origine d'expressions idiomatiques dans la langue des apprenants, en vérifiant s'il existe des expressions identiques ou équivalentes en français (au Mexique, par exemple, on peut dire « mettre beaucoup de crème sur ses tacos » pour « se faire mousser, se mettre exagérément en valeur »).
- Pour en savoir plus sur les expressions utilisées dans ce jeu, voir :
 - www.expressio.fr/expressions/avoir-la-frite-la-patate.php
 - www.expressio.fr/expressions/prendre-donner-la-cle-des-champs.php
 - www.expressio.fr/expressions/appuyer-sur-le-champignon-conduire-le-champignon-au-plancher.php
 - www.expressio.fr/expressions/etre-aux-abonnes-absents.php

C.2. JUSQU'OUÛ IREZ-VOUS ?

C2.1. Révision de l'ensemble du programme de langue

(Interaction orale, production orale en continu, production écrite, réception de l'écrit, réception orale, interculturel, grammaire, orthographe, lexique, phonétique, expression corporelle, ressources langagières, littérature, savoir-être, savoir-apprendre)

- Cette activité a été inspirée par « La petite école », un jeu usuel dans l'émission *L'Union fait la force* (Radio Canada). Les participants doivent y répondre à des questions issues des programmes scolaires et suggérées par des élèves.
- En classe de langue, on peut aussi demander aux élèves organisés par équipes de revoir le programme de chacun de leurs cours précédents et d'y choisir un thème sur lesquels ils élaboreront une question (cela peut porter sur la compétence linguistique ou sur tout autre élément du programme). On met ensuite ensemble toutes les questions du même niveau dans une boîte et on organise un défi : qui parviendra à répondre à des questions allant du niveau le plus élémentaire au plus avancé sans se tromper ?
- Contrairement à la version du jeu proposée dans « Test et jeux » du *FDLM* n°376, vérifiez que les questions proposées correspondent bien au thème et au niveau annoncé.
- Pour jouer, une équipe tirée au sort pioche dans la première boîte une question du niveau le plus élémentaire. Si elle y répond correctement, elle en pioche une autre dans la boîte suivante (et donc d'un niveau un peu plus avancé). Chaque niveau franchi vaut un point.
- Lorsqu'une équipe parvient sans encombre au niveau le plus avancé, elle gagne trois points supplémentaires et le tour passe. Si l'équipe se trompe, elle remet la question dans la boîte correspondante et l'équipe suivante reprend le jeu à partir du niveau élémentaire.
- Le jeu se termine lorsque toutes les questions ont trouvé leur réponse. L'équipe ayant accumulé le plus de points gagne.
- Pour une explication des prépositions devant des noms de pays, et notamment à/en Haïti, voir http://66.46.185.79/bdl/gabarit_bdl.asp?id=3517 et http://66.46.185.79/bdl/gabarit_bdl.asp?id=3285
- Pour plus d'informations sur les figures de style, voir <http://www.etudes-litteraires.com/bac-francais/figures-de-style.php> (nous y avons trouvé nos exemples).