



ROELAND VZW

## JOUER, BOUGER, CRÉER EN FRANÇAIS

60 jeux linguistiques  
pour une pratique active  
de la langue (étrangère)





© vzw Roeland  
Gent 2017

ISBN 978-90-815609-3-1

### **COLOPHON**

Auteur: Jérôme Lecerf

Rédaction: Anja Deveugle et Jacques Eichperger

Mise en page: Evelien Van Renterghem

Dessins: Héléne Dewitte

Photos: Roeland vzw

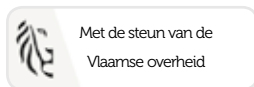
Imprimerie: Nevelland

### **CONTACT**

vzw Roeland - Krijgslaan 18 - 9000 Gent

[www.roeland.be](http://www.roeland.be)

[info@roeland.be](mailto:info@roeland.be)



L'association Roeland est reconnue par le Ministère de la Communauté flamande de Belgique et la ville de Gand.

Avec le soutien de l'Alliance française Oost-Vlaanderen.

# PRÉFACE

Les activités de ce recueil sont des exemples de ce qu'on peut proposer à un groupe si on veut **pratiquer et faire vivre le français** (langue étrangère) dans un contexte actif, créatif et ludique.

L'expression de soi, l'atmosphère de groupe et la créativité jouent un rôle important dans ces activités. Partant du principe qu'un locuteur devra s'exprimer pour parler la langue qu'il apprend, autant trouver des activités qui le poussent à le faire dans le cadre d'un entraînement. C'est ce qu'on pourrait appeler **le français debout**.

Partant aussi du principe qu'on apprend mieux en prenant du plaisir à l'apprentissage et à la découverte, ces activités sont aussi souvent **l'occasion de jouer et de s'amuser avec les autres**.

Nous n'avons pas fait correspondre ces activités à un âge, un niveau précis pour la bonne raison que nous ne voulons pas donner des recettes à suivre mais bien **des idées, des pistes, des inspirations** à ceux qui voudront bien les prendre en charge. Chaque groupe étant en effet différent par sa constitution, son âge, son origine socio-culturelle, il revient à l'enseignant-animateur-formateur d'adapter ces activités en fonction du public.

Vous veillerez au rythme et à la progressivité de la difficulté. Il ne sera pas inutile de **revenir plusieurs fois sur une activité** car on découvre chaque fois quelque chose de différent. Beaucoup d'activités prennent de l'intensité en se répétant (avec des variantes pour titiller l'attention).

Bien souvent ces activités dépassent la simple activité langagière pour impliquer la confiance, l'expression, la créativité, le jeu. Vous devrez donc prendre garde à **mettre en place une ambiance de groupe** où règne la bienveillance, où l'on peut se tromper, où le plaisir d'apprendre est la règle numéro 1. La mise en place d'un cadre propice va être un facteur essentiel à l'apprentissage.

Bonne lecture, bon travail et bon amusement!

# L'AUTEUR

**Jérôme Lecerf est coordinateur de projet à Roeland.** Son long parcours d'animateur et de formateur l'a amené à rencontrer différents publics (des enfants aux adultes) dans différents contextes (séjours linguistiques, ateliers de formations, projets de théâtre, entraînements à l'oral).

Les activités proposées dans ce recueil sont le fruit de sa pratique et des échanges qu'il a eus au cours des années.

# ROELAND VZW

Roeland vzw organise **des activités communicatives, ludiques et créatives en néerlandais, en français et en anglais pour des enfants et des jeunes de 6 à 19 ans**, dans le but d'améliorer leurs compétences en langues étrangères.

Chaque année environ 3000 jeunes partent avec nous en **séjours linguistiques** dans nos différents centres en Flandre, en Wallonie, en France et en Grande-Bretagne, en formule d'immersion totale.

Nous organisons également des activités en néerlandais pour primo-arrivants (qui n'ont pas le néerlandais comme langue maternelle).

Pendant l'année nous proposons aux jeunes **des activités de théâtre en français et en anglais** et des **visites de villes** telles que Gand (en néerlandais), Namur, Liège et Lille (en français). Nous proposons également des formations.

Roeland vzw est établi à Gand et existe depuis 1971. Chaque année environ 13000 enfants et jeunes et plus de 1000 bénévoles participent à nos activités. Roeland vzw est reconnu et subventionné par la Communauté Flamande et la ville de Gand.

**Pour plus d'infos, consultez notre site: [www.roeland.be](http://www.roeland.be).**

# TABLE DES MATIÈRES

## I. POUR COMMENCER

Activités 1 - 9

## II. ABORDONS LE TEXTE

Activités 10-17

## III. JOUER AVEC LES MOTS

Activités 18-25

## IV. LECTURES EXPRESSIVES

Activités 26-34

## V. IMPROVISONS

Activités 35-45

## VI. SÉQUENCES

### LE CLAP

Activités  
46-48

### RÉPLIQUES

Activités  
49-55

### L'INVENTEUR

Activités  
56-60


## I. POUR COMMENCER

Comme un musicien fait ses gammes ou un sportif s'entraîne, il est conseillé de proposer des activités de mise en route pour commencer les séances d'expression en français.

Le corps, l'esprit et la voix pourront être ainsi aiguisés avant de commencer des activités de création plus compliquées.

On pourra aussi créer une ambiance particulière propre à l'activité et au groupe. Cette ambiance aura des effets positifs sur les résultats.

Ces activités peuvent bien sûr être reprises pour ponctuer une séance.

- 
1. Les parties du corps
  2. Touche du rouge
  3. Associe les chiffres aux actions
  4. Le GPS
  5. J'aime – j'aime pas
  6. Prends la place
  7. Concentration – observation
  8. Images et phrases
  9. Photos de groupe

# 1

## LES PARTIES DU CORPS

Demandez aux participants de marcher dans l'espace au hasard (l'idée étant de ne penser à rien, tout en faisant attention aux autres).

Donnez la consigne suivante: ***Si je dis le mot « main », on s'arrête et on touche les mains de la personne la plus proche.***

On essaie, puis le groupe reprend la marche jusqu'à la consigne suivante. Si vous redites ***main***, les participants doivent retrouver la même personne.

Citez maintenant différentes parties du corps (pieds, dos, coudes, .... ) et à chaque fois les participants devront trouver un nouveau partenaire (celui qui est le plus proche de soi dans la marche et avec qui on n'a pas encore eu contact).

A chaque partie du corps correspond donc un partenaire.

N'hésitez pas à redire des parties du corps pour en faire une activité ludique et dynamique.

Amusez-vous à faire des doublettes. Par exemple: ***main et dos***.



**Le plus:** On peut remarquer que souvent, sans l'avoir demandé, les participants prononcent naturellement les parties du corps. C'est une manière d'activer la langue sans s'en rendre compte, grâce à l'esprit ludique de l'activité.




## II. ABORDONS LE TEXTE

Voici une série d'activités qui traitent des rapports avec le texte. Il s'agit là surtout non pas de quantité, mais de qualité: comment bien prononcer, comment passer un message sincère avec les mots, les expressions, les dialogues.

S'appropriier un texte, qui plus est en langue étrangère, est une chose subtile, bien différente d'un simple travail intellectuel: le physique (la voix, le corps), l'émotionnel (les intonations) vont jouer autant que la compréhension.

Plutôt qu'un rapport frontal au texte, ces activités d'introduction ont pour objectif d'apprivoiser le sujet.

- 
10. Passe au-dessus du mur
  11. Bien Ar-Ti-Cu-Ler
  12. Bonjour = je t'aime
  13. Des mots en 3 syllabes
  14. Des textes à scander
  15. Vous me suivez ?
  16. A chacun son style
  17. Trouve ta phrase

10

## PASSE AU-DESSUS DU MUR

Deux participants se trouvent de part et d'autre du groupe qui forme un « mur » entre eux. Ils ont une liste de mots qu'ils doivent se dire. Le groupe au milieu fait du bruit et gêne les deux joueurs.

Le but du jeu est de retenir le plus de mots du partenaire. Cela pourra aussi être des messages: *Comment va ton frère?* ou *Prêtez-moi 10 euros, s'il vous plaît.*

On peut aussi demander de l'interaction: une question posée demande une réponse de la part du partenaire. La bonne articulation va aider plus que les cris.



**Le plus:** Les deux participants ont le droit ou non de faire des gestes selon votre objectif: soit on décide que juste l'articulation compte, soit on intègre le langage non verbal qui est un élément essentiel de la communication (à ne pas négliger, même et surtout en langue étrangère).

11

## BIEN AR-TI-CU-LER

Même principe que l'activité précédente mais cette fois une vitre imaginaire sépare deux participants (faites penser par exemple à un aéroport ou à un train). Ils n'ont le droit à aucun son mais peuvent articuler un mot, une phrase ou un texte qu'ils doivent faire comprendre à l'autre. Les autres participants observent.


Cette activité pousse à faire l'effort d'articuler correctement!

### III. JOUER AVEC LES MOTS

On aborde ici des activités où manier les mots est central, tout comme jouer avec les phrases et avec le français. Ce qui compte, c'est de prendre plaisir à utiliser la langue qu'on apprend.

Les jeux de groupe autour de la langue peuvent être des activités quasiment addictives pour ceux qui les pratiquent. Les adopter et les faire aimer garantissent l'animation des moments creux.

Les activités où l'on raconte des histoires nous offrent la possibilité d'entraîner les compétences pour passer une information. Elles augmentent aussi la confiance en soi.

- 
18. Le détecteur de mensonges  
19. La carabistouille  
20. Les portraits  
21. Relie les images  
22. Le Samouraï des accents  
23. Définition à deux  
24. La Queue du Singe  
25. Contact !

## LE DÉTECTEUR DE MENSONGES

Vous aurez écrit sur des papiers des mensonges que les participants devront dire à tour de rôle. Mais ils devront cacher ces mensonges dans une liste de vérités.

Ceux qui regardent essaient de voir si le menteur est crédible et de détecter les mensonges.

Dire un mensonge met le locuteur dans une situation de stress naturel qu'il devra cacher. C'est une belle simulation pour que peu à peu ceux qui apprennent une langue soient confiants dans ce qu'ils disent.

J'ai déjà mangé une  
araignée

J'ai fait du parachute à 10  
ans

J'ai une photo avec la  
reine d'Angleterre


Je dors seulement 4  
heures par nuit

## IV. LECTURES EXPRESSIVES

Quel calvaire d'entendre quelqu'un ânonner un texte, le débiter, le massacrer, ...

Grâce à ces activités, vous retrouverez le plaisir de la lecture à haute voix. Vous travaillerez l'intonation et le bien dire. Vous mettrez aussi à l'honneur le plaisir d'écouter et de dire. Pour ces lectures expressives, nous vous conseillons de passer par une phase d'écriture qui permet aux joueurs de créer leurs propres textes.

Dans les activités suivantes, nous donnons quelques exemples de textes intéressants. Ces lectures peuvent se faire en solitaire ou en groupe, à vous de voir.

- 
- A photograph of two young women looking at a document together. The woman on the left is wearing glasses and has her hair pulled back. The woman on the right is wearing a white t-shirt and a colorful beaded bracelet. They are both looking down at a piece of paper held by the woman on the right. The background is a plain, light-colored wall.
26. L'articulation
  27. La dictée
  28. Le discours politique
  29. Explication à un demeuré
  30. Lectures en groupe
  31. Vers l'intime
  32. L'absent
  33. La cantate
  34. Chuchote à mon oreille



Une lettre d'amour sera dite juste en articulant, sans faire de bruit, mais exagérément avec comme objectif de faire comprendre le texte par les spectateurs. Cela pousse bien sûr à bien former les sons et à travailler l'expression du visage.



*Mon chéri,*

*Toutes ces journées passées  
sans toi sont longues comme  
l'éternité et je ne pense  
qu'à samedi prochain où je  
t'attendrai quai numéro 10. Tu  
me manques tant et les jours  
sont gris et froids quand tu n'es  
pas là.*


*Ta Katia.*

## V. IMPROVISONNS!

Voici quelques pistes pour donner un cadre à la parole libre.

Ne croyez pas que l'improvisation soit seulement réservée aux niveaux les plus forts: en balisant et en réduisant le champ des possibilités, en donnant des structures, du vocabulaire, des débutants pourront s'y frotter. Il faudra bien sûr prendre garde à ne pas les bloquer en corrigeant toutes les fautes: place à la spontanéité! C'est le lâcher prise qu'on vise et pas tout de suite la correction grammaticale.

Pour tous ce sera l'occasion de mobiliser des connaissances passives et de les activer.

- 
35. L'arrêt de bus
  36. Le moulin à paroles
  37. Pourquoi ?
  38. Le gardien de but
  39. C'est drôle, on dirait que ...
  40. Déclaration d'amour à ma chaussette
  41. 3 minutes pour faire la paix
  42. Une situation inconnue
  43. Le plus de légumes en une minute
  44. L'interview
  45. A vous de jouer



## L'ARRÊT DE BUS

Une personne est assise sur un siège, en face des autres participants, elle attend son bus.

L'objectif de chacun des autres joueurs du groupe sera de faire des propositions de jeu pour qu'elle se lève.

Cette activité est parfaite pour travailler les interactions.

Attention, deux règles essentielles permettent de garantir la bonne poursuite du jeu:

- pas de contact physique,
- acceptation de la proposition de l'autre (on sait que la personne assise va se lever).

Exemples :

- *Une femme enceinte arrive*
- *Un accident se produit*
- *Il y a une araignée sous la chaise*
- *Quelqu'un est pris par une crise d'éternuements*

## VI. SÉQUENCES

Nous vous proposons à présent des activités qui s'enchaînent pour créer une séquence. Nous partirons d'un travail d'échauffement (*Le clap*), d'un dialogue simple (*Répliques*) et d'images (*L'inventeur*).

Que ce soient des activités de plus en plus sophistiquées, des variantes, des extensions, l'idée est de montrer par ces exemples que les activités d'expression peuvent être intégrées à la construction d'une séquence et peuvent être à la base d'un riche développement où de multiples compétences rentrent en jeu.



**A: Le clap**

- 46. Dans le même sens
- 47. Dans les deux sens
- 48. Avec projection

**B: Répliques**

- 49. Les intentions et les intonations
- 50. Inventer une situation
- 51. On écrit la suite
- 52. Mots imposés
- 53. Ce qui se passe avant
- 54. Improvisations
- 55. Et pour finir ...

**C: L'inventeur**

- 56. Le titre
- 57. Le passé
- 58. Le concept
- 59. L'avenir
- 60. Le slogan

## A. LE CLAP

C'est un développement autour d'un exercice d'échauffement (de théâtraux) bien connu souvent appelé **le clap**. Plus qu'une séquence, il faut comprendre cette série d'activités comme une base de départ qui permet ensuite des variantes qui peuvent être utilisées dans divers contextes.

Voici la règle de base :

Dans un cercle de joueurs, on fait passer de personne en personne un "message" simple: un regard et un claquement de main (un **clap**, d'où le nom de l'activité).

Ce claquement fait le tour du cercle, les participants le reçoivent et le donnent à tour de rôle avec énergie au suivant. L'acte de donner et de recevoir est important et même si le mouvement est rapide, il doit être bien intégré (intention et contact visuel comme dans une communication plus sophistiquée).

Après avoir fait circuler ce clap plusieurs fois comme dans la règle de base, proposez les variantes linguistiques suivantes (au lieu du clap, on dit quelque chose à la personne suivante dans le cercle).

On peut travailler sur:

- **Le vocabulaire:** les couleurs, les fruits et légumes, les fruits et légumes et leur couleur, les fruits avec une couleur bizarre, ...
- **Un champ lexical précis:** les objets qui se trouvent dans la pièce, les outils d'un bon étudiant, tout ce qui se rapporte à une auto, ce qu'on trouve dans une chambre, dans un frigo, ...
- **Une histoire mot à mot** (voir l'activité 23, *définition à deux*).



**Le plus:** Pour rendre l'activité plus compliquée (même pour des locuteurs natifs), proposez des associations de mots. Cette variante est passionnante pour mobiliser le mot juste: on dit un mot qui est associé au mot précédent. Dans ce cadre on ne peut pas préméditer et on doit activer très rapidement ses connaissances.

Exemple: mot de départ = une couleur

**bleu** --> ciel, oiseau, plume, écrire, ...

**bleu** --> ciel, nuage, pluie, parapluie, baleine, ...