



Les étudiants en stage

FLE

Anne-Françoise HENNES, Julie-Anne VANDEN BULCK

Une activité ludique, à proposer à un petit groupe d'élèves débutants (A1-A2 / une dizaine de personnes), qu'ils soient jeunes ou adultes.

LE JEU DES PAYS

1. Avant le jeu

a) Selon la technique des tables de conversation, inviter chacun à parler spontanément de son pays : la capitale, les spécialités culinaires, les monuments à visiter, etc. En tant que professeur, s'impliquer en commençant par présenter la Belgique, pour « montrer le chemin » et donner des idées de points à aborder. Rendre la conversation le plus interactive possible en demandant aux participants de se poser des questions les uns aux autres.

b) Synthétiser les informations émanant de cette discussion et faire émerger les structures de phrases permettant de parler de son pays. Chacun en prend note.

De quoi avons-nous parlé ?

- *Mon pays est ...*
- *La capitale est ...*
- *Le chef d'État est ...*
- *Les habitants sont/s'appellent ...*
- *On paie en ... / La monnaie est ...*
- *Le drapeau est ...*
- *La/les langue(s) est/sont ... / On parle ...*
- *Au/En ... , on mange ...*

c) Sur base de ces informations, chacun réalise la « carte d'identité » de son pays :

CARTE D'IDENTITÉ DE MON PAYS

NOM :

DRAPEAU



CAPITALE :

CHEF D'ÉTAT :

NOM DES HABITANTS :

MONNAIE :

LANGUE(S) :

PLAT NATIONAL :

d) Faire émerger les structures des questions que l'on peut poser sur un pays. Chacun en prend note. Puis, les élèves s'entraînent oralement deux à deux à poser les questions et à y répondre.

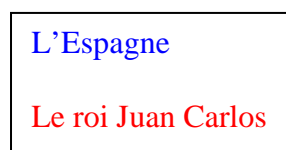
Quelles sont les questions que nous pouvons poser pour mieux connaître un pays ?

- *Comment s'appelle ton pays ?*
- *Quelle est la capitale du/de la ... ?*
- *Comment s'appelle le chef d'État ?*
- *Comment s'appellent les habitants du/de ... ?*
- *Quelle est la monnaie ? Comment paie-t-on au/en... ?*
- *De quelle couleur est le drapeau du/ de la ... ?*
- *Quelle(s) langue(s) parle-t-on dans ton pays ?*
- *Que mange-t-on dans ton pays ? Quel est le plat national ?*

2. Le jeu

Il faut créer deux équipes. Chacune d'entre elles reçoit un nombre égal de cartes sur lesquelles figure chaque fois le nom d'un pays et l'une de ses caractéristiques. Chacun à son tour, dans une équipe puis dans l'autre, pioche une des cartes reçues et doit alors poser la question adéquate à un membre de l'équipe adverse, qui doit y répondre correctement. Pour cela, les équipes se concertent pour trouver la formulation et la réponse adéquate. Si celles-ci sont jugées correctes par le professeur-arbitre, l'équipe gagne la carte. C'est donc l'équipe qui termine avec le plus de cartes qui remporte la partie.

Exemples de cartes



Commentaires didactiques

- Le jeu est préparé : les élèves ont pratiqué les questions et les réponses, ce qui apporte des garanties qu'au moment adéquat, ils aient les outils langagiers oraux à leur disposition.
- La prise de notes est assurée : cela permet de structurer les apprentissages oraux et rassure les élèves en leur donnant une trace écrite qui, contrairement à l'oral, est permanente, non « évanescence ».
- L'aspect ludique et les deux règles, qui imposent à chacun de prendre la parole et au groupe de se concerter, garantissent une grande motivation : ce fut réellement amusant !

Jean KATTUS