



Journées du Groupement FLE Montpellier 2017

« Les mots pour le dire »

Jean Lamoureux

« Les mots pour le dire »

Éléments essentiels du discours, les mots représentent pour les apprenants des clefs pour s'initier à la langue tout autant que pour accéder à sa subtilité. Le recours au dictionnaire bilingue, apparemment si rassurant, n'est pas la solution la plus efficace pour se donner les moyens de s'exprimer avec aisance et fluidité.

Parvenir à la spontanéité de l'expression orale nécessite des exercices qui favorisent la l'insertion des mots dans les phrases, des mises en contextes variés, la créativité. Repérer ce qui gravite autour d'un mot, ce qui le corrobore, le contredit, ses connotations positives ou négatives, être à même d'en expliciter la définition, sont autant d'activités pour lesquelles la notion de jeu est tout indiquée.

C'est donc sous cet angle ludique que s'organise cet atelier durant lequel les participants seront amplement conviés à s'impliquer, individuellement ou en équipe, comme cela peut se pratiquer au sein d'une classe. L'idée directrice étant de donner aux enseignants des pistes de recherches et des outils concrets qu'ils pourront mettre en pratique dès leur retour dans leur établissement.

Activités à mains nues

✓ **Cartes à converser**

A partir de cartes où sont notés des mots, les élèves sont amenés à en définir le sens, à bâtir des récits, à se défier sous forme de défis chronométrés... Puis à raconter des histoires.

✓ **Le mot au milieu**

Il s'agit de construire des phrases selon des consignes précises autour d'un mot central en un temps imparti. L'inventivité doit s'associer à des contraintes et cette démarche ne peut se concevoir en passant par sa langue maternelle.

On note un mot au tableau et un chiffre de chaque côté qui indique le nombre précis de mots que la phrase à écrire doit contenir.

L'élève, qui le premier parvient à faire une phrase correcte en respectant ces paramètres, marque 3 points. Le second 2 et le troisième 1.

5 **soleil** 5

Si on reste trop au soleil on risque de gros ennuis.

✓ **La phrase à finir**

On note le début d'une phrase et un chiffre qui indique le nombre précis de mots que la phrase à écrire doit contenir. L'élève, qui le premier parvient à faire une phrase correcte en respectant ces paramètres, marque 3 point. Le second 2 et le troisième 1.

Je vais au café mais ... 6

Je vais au café mais je n'ai pas très soif.

(Idéal pour réviser les connecteurs logiques)

Je suis très heureux que ... 8

Je suis très heureux que les vacances arrivent parce que je suis fatigué.

(Idéal pour réviser la notion de double sujet au subjonctif)

✓ **La phrase à commencer**

On note la fin d'une phrase et un chiffre qui indique le nombre précis de mots que la phrase à écrire doit contenir.

L'élève, qui le premier parvient à faire une phrase correcte en respectant ces paramètres, marque 3 point. Le second 2 et le troisième 1.

7 ... c'est une énorme bêtise.

Traverser la rue les yeux fermés, c'est une énorme bêtise.

✓ **Lettres interdites**

On note un mot au tableau, les élèves doivent trouver en un temps limité le plus possible de mots qui ne contiennent aucune des lettres du mot au tableau.

Peu de lettres pour lancer le jeu.

dur faim, cheval, femme...

France doux, mis, doigt, voit, voix, croix...

✓ **Improvisation sur un mot**

A partir d'un nom proposé par le professeur ou un élève, les élèves, seuls ou en équipes, doivent en un temps imparti trouver le plus possible d'idées en connexion avec ce mot pour ensuite étayer un discours. Le principe du jeu est d'inciter les élèves à élargir leur champ de perception. Une fois les idées trouvées, il leur est demandé de faire un bref exposé oral en exploitant toutes leurs trouvailles. Sous un simple mot, des mondes entiers se cachent que les élèves ne soupçonnent pas de prime abord.

✓ **Tout ce qu'on peut faire avec qch**

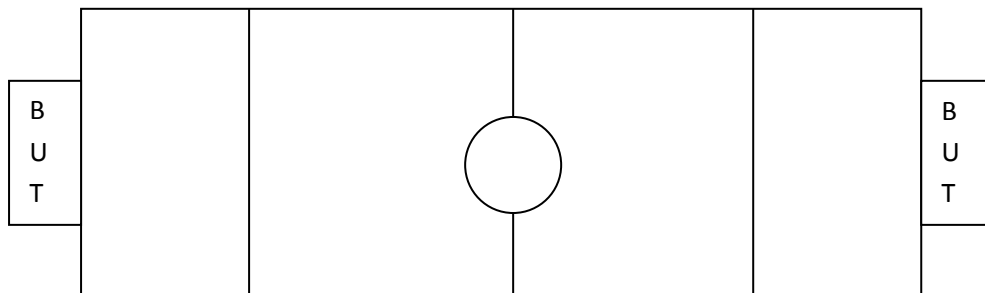
A partir d'un objet ou d'un élément noté au tableau, les élèves doivent noter le plus possible d'actions qu'il est envisageable de réaliser avec cet objet ou élément.

✓ **Jeu des définitions**

Les élèves se défient les uns les autres en proposant des définitions de mots à la sagacité des autres. Le principe s'apparente dans l'esprit aux mots croisés puisqu'il s'agit de donner une définition qui ne soit pas trop facile à décrypter tout en étant juste. Pour donner un repère général, à chaque tour une initiale est imposée pour les mots à définir. L'élève qui lit sa définition aux autres marque un point à chaque absence de réponse des autres ou de réponse erronée.

✓ **Le match de foot**

Au tableau dessiner un terrain de foot.



Diviser la classe en 2 équipes. Chaque équipe se place de chaque côté du tableau face à celui-ci. Dans chaque équipe, une seule personne est dos au tableau et face à ses coéquipiers. L'arbitre (le professeur) note un mot de vocabulaire au tableau. Les membres de chaque équipe doivent faire deviner le mot à leur coéquipier qui est dos au tableau.

A chaque mot trouvé, l'équipe progresse d'un cran en direction des buts adverses (Le jeu commence balle au centre). Il n'y a de point que quand le ballon arrive dans les cages. A chaque but marqué la personne qui doit deviner change.

✓ **Le singe**

Le nom du jeu n'explique en rien son contenu. Un premier élève pense secrètement à un nom dont il n'énonce que la première lettre. Un second pense secrètement à un nom qui commence par la lettre précédemment énoncée et dit la seconde lettre du mot qu'il en a en tête et ainsi de suite. On peut perdre de deux façons : soit on arrive à la fin d'un mot et le suivant a perdu, soit le joueur à venir demande à celui qui vient de dire une lettre à quoi il pense. Si ce dernier a bluffé et n'a pas de mot en tête, il a perdu en cas contraire il a gagné.

Activités à mains pleines

✓ **A partir de Montpellier**

A partir du nom de Montpellier, plusieurs activités sont proposées sur la feuille d'exercices.

✓ **Paris en toutes lettres**

A partir du nom de la ville où se situe l'école, les élèves doivent trouver une série de verbes, noms et adjectifs qui commencent par chacune des lettres de la ville en question. Il est possible ensuite de leur demander d'intégrer les mots qu'ils ont trouvés dans des phrases.

✓ **Impros sur un mot**

A partir d'un mot choisi, les élèves sont invités à en explorer, seuls ou en équipe, tout ce qu'il peut leur évoquer aussi bien en termes positifs que négatifs. Ces éléments sont ensuite commentés, comparés, discutés et illustrés par des exemples. L'expérience montre des résultats souvent bien plus riches que ce à quoi on pourrait s'attendre initialement et débouchent sur des actes de paroles parfois très féconds.

✓ **Trouvez les mots**

Plusieurs exercices se déclinent sous cette appellation : mots cachés sous un pronom, deux sens différents pour le même mot, à un accent près, une question de genre, à une lettre près. Ils figurent dans le dossier des documents joints.

✓ **Connotez-vous**

A partir d'un mot donné, les élèves doivent trouver le plus possible de connotations positives et positives, puis ils doivent justifier leur point de vue et éventuellement le défendre auprès de leurs camarades,

✓ **Concours de mots**

Individuellement ou en équipe, les élèves doivent en un temps imparti, trouver le plus possible de noms, de verbes et d'adjectifs en relation avec un thème donné. A la fin du délai, chacun propose ses mots et les raye si un autre élève a trouvé le même. Un point n'est donc attribué que pour des mots qu'aucun autre n'a trouvés.

✓ **Reformulation**

Une série de phrases est donnée aux élèves, ils doivent parvenir à exprimer le même sens sans utiliser aucun des mots de la phrase, à l'exception des articles et des auxiliaires.

✓ **Pour quelles raisons...**

Il s'agit de justifier des actions en relation avec un verbe donné. Les élèves doivent trouver trois raisons pour lesquelles une personne peut être amenée à faire telle ou telle chose. Au début, c'est le prof qui donne la situation à justifier, ensuite c'est aux élèves d'en proposer aux autres.

✓ **Plusieurs connecteurs...**

Des débuts de phrase sont proposés aux élèves, ils doivent les finir en utilisant des connecteurs imposés.

✓ **Etude de style**

Une qui contient un compliment et un reproche introduit par « mais » est donnée aux élèves. Ils doivent exprimer la même chose sans utiliser le mot « mais » ni ses synonymes. Il s'agit donc de s'entraîner à formuler un point de vue de multiples façons.

✓ **Le grand jeu de l'initiale**

C'est un jeu inspiré d'une ancienne émission de radio suisse où les élèves doivent trouver des mots d'après une liste de dix définitions données oralement. Un indice les guide, l'initiale qui est la même pour les dix mots à trouver. Quasiment toutes les lettres de l'alphabet sont déclinées et échelonnées en quatre niveaux de difficultés.