

J'❤ la grammaire



ET SI ON JOUAIT AVEC LA GRAMMAIRE ?

 Institut DE TOURAINE
BP 72047
1, rue de la Grandiere
37020 Tours Cedex 1, France
Tel: +33 - 2 4705 7683
Fax: + 33 - 2 4720 4898
www.institutdetouraine.com

 [flə]
QUALITÉ
FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE

*** formation
*** enseignants
*** accueil
*** locaux
*** gestion

 République Française

Anne-Claire Peneau et Anne Veillon Leroux
Enseignantes et formatrices de FLE
anneclaire.peneau44@gmail.com
anne.veillonleroux@institutdetouraine.com

Pourquoi enseigner la grammaire ?

- Pour maîtriser les règles et normes de la langue écrite et orale
- Pour développer la maîtrise des règles de constructions des phrases et des textes, des règles orthographiques et typographiques

AFIN DE ...



→ Développer des compétences
communicatives à l'oral comme à l'écrit

Quelle approche adopter ?

Une approche réflexive ?

- ❑ Pour développer un esprit de recherche et d'interrogation (sur la langue apprise et sur sa propre langue)
- ❑ Pour construire des connaissances personnelles grâce à l'observation de phénomènes langagiers

→ *DADD : démarche active de découverte*



Une approche par le jeu ?

- ❑ Le jeu est stimulant et augmente la motivation (*tension positive, envie de gagner*)
- ❑ Les contacts et interactions entre les apprenants sont multipliés (*au-delà du binôme voisin/voisine*)
- ❑ Le travail collaboratif est accru (*jeu par équipes – on cherche à résoudre les problèmes ensemble*)
- ❑ Toutes les tâches sont réalisées en langue cible (*même les interactions périphériques au jeu*)
- ❑ Quand on joue, on s'amuse et on aime ce que l'on fait

→ *La compétition accroît la motivation*



Atouts de l'approche réflexive

- Prise de conscience d'une difficulté
→ observations
 - Emergence de certains aspects du fonctionnement du phénomène étudié
→ manipulations
 - Formulations d'hypothèses explicatives
→ déduction des règles
 - Application et réinvestissement des nouvelles connaissances
→ implication de l'apprenant
- *Apprentissage actif - engagement cognitif*



Atouts du jeu en classe de langue

- Au-delà du plaisir, de l'engagement affectif et cognitif, le jeu permet :

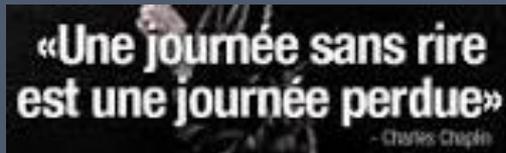


- ❑ une communion avec / entre les apprenants
- ❑ une centration sur l'apprenant qui s'approprie le jeu
- ❑ une facilitation de la prise de parole pour chaque apprenant - une attention personnalisée
- ❑ une reprise d'éléments linguistiques appris pour une meilleure fixation (structures grammaticales, lexique, phonétique)
- ❑ un moment de détente, de relâchement qui permet de « fabriquer » de bons souvenirs d'apprentissage.



Jouer, c'est aussi rire 😊

L'intérêt d'une ambiance détendue sur l'efficacité de l'apprentissage n'est plus à démontrer.



Le rire dans la classe permet aussi de :

- ❑ sortir d'éventuelles impasses relationnelles ou émotionnelles
- ❑ dépasser des situations d'échec
- ❑ renforcer le plaisir d'être ensemble



Des jeux pour apprendre la grammaire en s'amusant

Des visées multiples pour l'enseignant :

- ⦿ apprivoiser / dompter le métalangage
- ⦿ faire manipuler les structures / y réfléchir
- ⦿ développer la créativité des apprenants
- ⦿ favoriser la prise de parole spontanée (ou l'écriture spontanée)

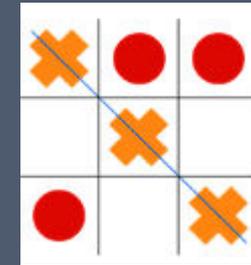
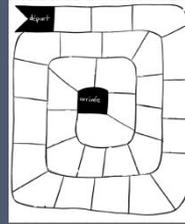
Pour résumer, une citation...

- Orientée vers un objectif d'apprentissage, l'activité ludique « permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives » (JP Cuq, 2003).



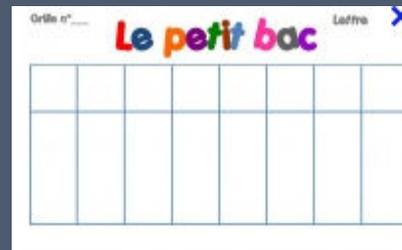
Quelques jeux classiques revisités pour la bonne cause

⦿ Le jeu de l'oie

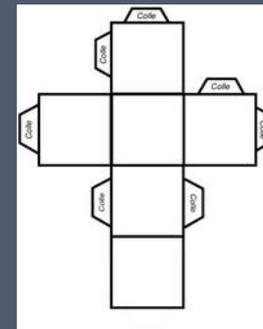


⦿ Le jeu du morpion

⦿ Le petit bac



⦿ Le jeu de dés



⦿ Le « Jacques a dit »



Le jeu de l'oie avec défi grammatical

- un plateau avec trois catégories de questions :
 - une prise de parole spontanée et limitée dans le temps
 - un défi grammatical
 - des connaissances culturelles



Dites ce que vous aimez faire pendant votre temps libre (dans votre pays).



Qui sera le plus rapide pour....
...écrire les verbes « faire » et « prendre » au présent de l'indicatif ?



Qu'est-ce qui se passe le 21 juin en France ?

Le jeu du morpion

- Combinaisons de questions sur le lexique, les connaissances culturelles et la grammaire...

Jeu du morpion X / O. Formez 2 équipes. La première équipe qui arrive à aligner 6 cases a gagné.

5 Fruits	3 acteurs français	« Se lever » au passé composé	3 pays en Asie	5 couleurs	Transformez « je lis le <u>livre</u> »
5 pays européens	« Arriver » au futur simple	3 capitales européennes	Transformez « Il téléphone <u>à son ami</u> »	3 films français	5 animaux français
3 rues de Tours	3 aspects climatiques	5 légumes	3 écrivains français	5 prénoms masculins français	Conjuguez être à l'imparfait.

Le petit bac des sons... avec catégories grammaticales

*J'entends
le son [a] dans*

*J'entends
le son [ã] dans*

Le vocabulaire :

de la maison	salle de bain - tasse
des vacances	plage - avion
du corps humain	bras - estomac
des couleurs	marron - châtain
des animaux	chat - oiseau
du sport	natation - raquette
de la nourriture	ananas - pâtes -
des arts/de la culture	théâtre - acteur
des prénoms	Anne - Bastien -
des villes françaises	Avignon - Cannes

Les catégories grammaticales :

verbes	marcher - (tu) bois
adjectifs	agréable - sale
adverbes	Patiemment - calmement
noms communs	le marché - la poire

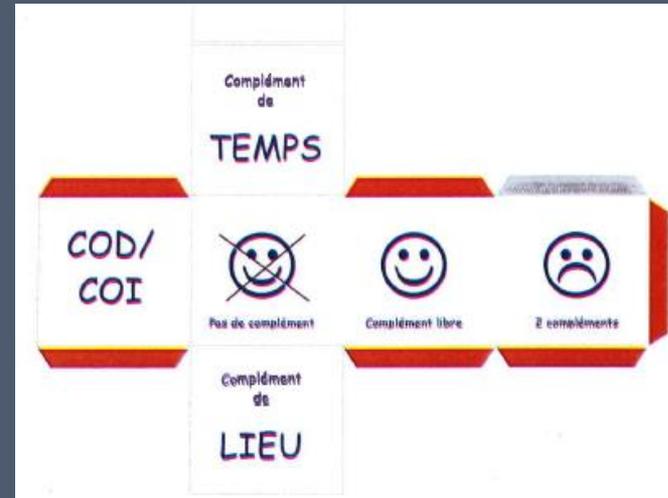
Le vocabulaire :

de la maison	
des vacances	
du corps humain	
des couleurs	
des animaux	
du sport	
de la nourriture	
des arts/de la culture	
des prénoms	
des villes françaises	

les catégories grammaticales :

verbes	
adjectifs	
adverbes	
noms communs	

Les jeux de dés à construire



Jouer avec les structures et développer la créativité

- ⦿ Le jeu du face à face *(dès le niveau A1)*
- ⦿ L'écriture à contraintes *(dès le niveau A1)*
- ⦿ Les mots à faire deviner *(dès le niveau A1)*
- ⦿ Avec des *SI* *(dès le niveau A2.2)*
- ⦿ Le cadavre exquis *(dès le niveau A2.2)*
- ⦿ Le texte à trous à compléter *(dès le niveau A2.2)*

Le jeu du face à face

- Idée originale de Patrick De Bouter 😊

(Journées péda. Perpignan 2014)

Le jeu du face à face...	
J'ai acheté du thé.	Je vais acheter du thé.
Nous avons mangé du pain.	Nous allons manger du pain.
Il est allé au cinéma.	Il va aller au cinéma.

Un apprenant de l'équipe A dit : « J'ai acheté du thé ! »

Un apprenant de l'équipe B lui répond : « Ah non, je vais acheter du thé ! »

L'écriture à contraintes

Petit atelier d'écriture – A1.3/A2.1

juin 2014

Histoires au passé composé... avec le son [y]

Hier, j'ai **vu** un film à la télévision. Puis, j'ai **reçu** un mél de ma famille et j'ai **vu** plein de photos. L'après-midi, j'ai **attendu** mes amis pour faire du footing. Quand nous avons **couru**, j'ai **perdu** mes amis. Ensuite, il a **plu**. Heureusement, le soir, j'ai **bu** un bon café. Mais je me suis **souvenu** de mon ami qui m'a **attendu** pendant toute la soirée en face de chez moi. Je suis **descendu** très vite. J'ai **vu** qu'il était très malheureux. J'ai vraiment **eu** une journée nulle !

Fred, Wagdi et Adel

Les mots à faire deviner

○ Devinettes utilisant les pronoms :

Exemple : On l'ouvre quand il pleut : le parapluie

On les met aux mains quand il fait froid :

On va le voir quand on est malade :

On peut y aller pour voir Mona Lisa :

On les appelle en cas d'incendie :

On en boit au petit déjeuner :

On la mange au dessert le soir de Noël :

Le loup lui fait peur dans la forêt :

On y va pour faire du papillon :

On les adore :

A vous !

..... :

..... :

..... :

Avec des Si...

○ Ecriture créative en cascade :

Canevas

« **Si** tu + **verbe 1 à l'imparfait** + complément, tu + **verbe 2 au conditionnel présent** + complément.

- Oui, mais **si** je + **Verbe 2 à l'imparfait** + complément, tu + **verbe 3 au conditionnel présent** + complément

- Oui, mais **si** je + **Verbe 3 à l'imparfait** + complément, tu + **verbe 4 au conditionnel présent** + complément

Etc...

Dialogue entre Santiago (de Colombie) et Arturas (de Lituanie)

« Si tu **étais** mon ami en Colombie, tu **ferais** mes devoirs de philosophie.

- Oui, mais si je **faisais** tes devoirs de philosophie, tu **devrais** me payer.

- Oui, mais si je **devais** te payer, tu me **ferais** un bon prix.

- Oui, et si je te **faisais** un bon prix, tu **serais** content.

- Oui, et si tu **étais** content, je le **serais** aussi ! »

Le cadavre exquis

Jeu du cadavre exquis à partir de ...

Si les poissons savaient marcher
ils aimeraient bien aller le jeudi au marché.

Si les canards savaient parler
ils aimeraient bien aller le dimanche au café.

Et si les escargots savaient téléphoner
ils resteraient toujours au chaud dans leur coquille.

Claude Roy

Demander à chaque étudiant d'écrire sur un papier une phrase comprenant : « si+ imparfait », puis de plier le papier(en cachant la phrase),et de le passer à son voisin de droite.

Le voisin écrit à son tour une phrase comprenant: »un conditionnel », de plier le papier et de la passer à son voisin.

Recommencer 2 fois de façon à obtenir un écrit de la même longueur que le poème de Claude Roy.

Le 6^{ème} étudiant garde le papier et l'ouvre pour découvrir le texte.

Echanger et mettre en commun.

Les textes à trous

- Créer des textes librement avec une contrainte grammaticale...

Complétez !

Il faut que vous attachiez votre ceinture et que vous releviez la tablette face à vous. Il vaudrait mieux que vous fermiez les yeux et que vous restiez zen pendant le décollage...



A qui ?

Il est nécessaire que vous à la médiathèque deux fois par semaine et que vous uniquement français dans la classe. Il serait souhaitable que vous que vous et que des films français !!

Où : Qui : A qui :

Je veux que tu avant de regarder la télé et que après le dîner.

Je ne veux absolument pas que, ni que le soir. Et, sois gentil, j'aimerais bien que

A jeudi prochain !

Où : à la maison Qui : la mère A qui : à son enfant

Il faut que tu fasses manger les enfants et que tu étendes le linge. J'aimerais bien aussi que tu passes un coup d'aspirateur dans le salon et que tu mettes la vaisselle dans la machine. Si tu n'es pas trop fatigué, ce serait bien que tu repasses mon pantalon bleu que je mettrai demain. Bonne soirée !

Où : Qui : A qui :

A vous !

.....

.....

.....

.....

.....

Où : Qui : A qui :

Jouer pour parler / échanger / communiquer...

... avec une contrainte grammaticale :

- ⦿ Le match communicatif (comparatifs / superlatifs)
- ⦿ Le dialogue à défi (l'emploi du subjonctif)
- ⦿ Les mots projectifs (comparatifs / superlatifs)

Le match communicatif

- ⦿ Constituer deux groupes qui défendent une idée. Préparer les arguments. Se placer face à face et opposer à tour de rôle les arguments.

Exemples :

- « Paris, c'est mieux que la Province parce que..... » / « Non, la Province, c'est mieux que Paris parce que... »
- « Voyager seul, c'est mieux que voyager en groupe parce que..... »

Le dialogue à défi...

- Ecrire puis jouer un dialogue avec le maximum de verbes conjugués au subjonctif
- Quand les groupes jouent leur dialogue, les autres participants comptent le nombre de verbes au subjonctif. Le groupe qui a placé le plus grand nombre correct de verbes au subjonctif gagne !

Objectif : exprimer des sentiments (souhait – espoir – craintes – volonté – nécessité – obligation – tristesse ...) à l'aide du subjonctif.

→ Par petits groupes, vous choisissez une situation et vous écrivez un dialogue avec le maximum d'expressions qui utilisent le subjonctif. Ensuite, vous allez jouer le dialogue.

Situation 1 (2 ou 3 personnes)

Votre meilleur(e) ami(e) va partir au Sénégal pour son travail pendant 4 mois. Vous l'accompagnez à l'aéroport. Vous lui exprimez vos souhaits, vos craintes ... pour ce voyage.

Les mots projectifs

- Placer les mots dans la salle de classe. Inviter les apprenants à choisir leur mot préféré dans la liste. Expliquer son choix en utilisant les comparatifs.

voiture	vélo	autobus	train	avion	bateau	
mer	montagne	ville	campagne	forêt		
hiver	printemps	été	automne			
bleu	blanc	rouge	<u>Variante</u> :	salé	sucré	épicé
jour	nuit	<u>Variante</u> :	oui	non		

Quelques jeux du commerce détournés pour la classe

- **Taboo ou Times'up** (faire deviner des mots)
- **Identik** (dictée iconographique)
- **Comment j'ai adopté un gnou** (créer une histoire avec des connecteurs)
- **Speech** – le jeu qui se la raconte !
- **Devino** - jeu de devinettes / jeu de mots
- **Imagidés** – 12 dés à 6 faces avec un symbole

Pour faire deviner des mots

- **Le Taboo** Avec des cartes du jeu original, des cartes à télécharger ou des cartes à créer soi même.
- **Le Time's up.** Même principe mais avec trois manches (dont le mime pour terminer)



Identik - pour dicter une image

Avec Identik, pas besoin d'être un artiste! Un joueur maître d'œuvre décrit une illustration rigolote en donnant autant de détails que possible aux autres joueurs. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Plus ils reproduisent de détails mentionnés sur la carte de l'illustration, plus ils marquent de points. Surprises et fous rires garantis!



Joueurs: 3 - 20

Âge: à partir de 8 ans

Durée: Moyen (<60 min)

Public: un jeune ado (8-12 ans)

un ado (12-16 ans)

un adulte (16 ans et +)

Comment j'ai adopté un gnou

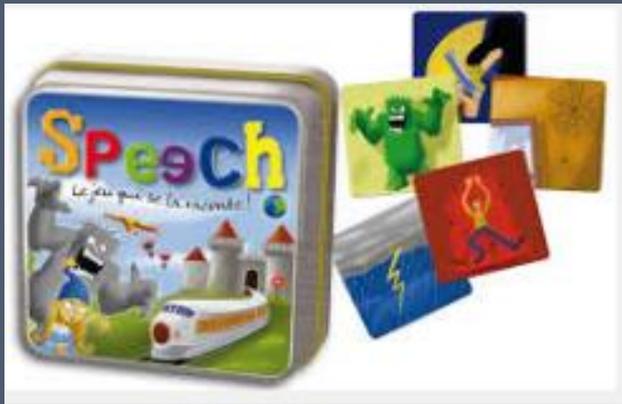
- Ce jeu consiste à créer une histoire en utilisant des connecteurs de parole. On peut utiliser 3 ou 6 dés selon le niveau des participants.
- Un site à consulter pour en savoir plus sur les jeux à adapter en classe de FLE :

<https://leszexpertsfle.com/ressources-fle/jeu-fle-comment-adopte-un-gnou-a2-c2/>



Speech – le jeu qui se la raconte

- ⦿ Utiliser des cartes / images pour stimuler la parole. On peut adapter les règles de jeu initiales, faire des équipes, établir des contraintes...
- ⦿ Pour en savoir plus sur ce jeu :
<http://www.jeux-epoustoufle.com/2015/11/07/speech/>



A VOUS DE JOUER !

- La parole est à vous !

Comment jouez-vous avec la grammaire pour apprendre en s'amusant ?

Racontez-nous vos meilleures expériences !

MERCI DE VOTRE ATTENTION 😊

Anne-Claire Peneau et Anne Veillon Leroux

anneclaire.peneau44@gmail.com
anne.veillonleroux@institutdetouraine.com