Françoise Armand et Érica Maraillet

Éducation interculturelle et diversité linguistique





Quelques jeux

Parallèlement aux activités d'introduction, l'éveil aux langues peut facilement être intégré à des jeux collectifs. Au fur et à mesure que les élèves se sentent à l'aise avec la présence d'autres langues que le français en milieu scolaire, les jeux d'éveil permettent de valoriser les langues qu'ils parlent ou qu'ils connaissent dans un cadre ludique. C'est l'occasion de mettre de côté tout ce qui est écrit et de se concentrer sur l'oral.



Lorsqu'il existe plusieurs versions d'un même jeu, il est important d'en exposer les règles et de faire un essai pour s'assurer que tout le monde a bien compris. Le défi d'expliquer ou de reformuler les règles peut être donné à un élève ou à un groupe d'élèves.

Ces jeux, d'une durée moyenne de 10 à 15 minutes, permettent de travailler l'écoute et l'expression orale, mais aussi de créer une cohésion au sein du groupe.

1. Le téléphone

Murmurer une courte phrase qui a toutes les chances de se déformer à force d'être répétée



Les élèves se placent en cercle et choisissent avec l'enseignant une situation de jeu (dans la rue, un soir, au magasin).

Une personne volontaire, appelée «la source du message», murmure à l'oreille de l'élève se trouvant à sa gauche («le messager») une phrase secrète dans la langue de son choix; le message doit être court et être en lien avec la situation proposée. Le messager répète la phrase, telle qu'il l'entend, à son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'information parvienne au joueur placé directement devant la source du message. Ce dernier joueur prononce alors à voix haute la phrase secrète qu'on lui a transmise. La source du message révèle ensuite la phrase de départ et propose une traduction si nécessaire.

L'élève qui est placé à gauche du joueur ayant dévoilé le message secret devient la nouvelle source, et le jeu se poursuit.

2. Le mémo des langues

Réaliser une version grandeur nature du jeu de mémoire



Deux élèves se portent volontaires pour devenir des joueurs et quittent la classe pendant que les autres se regroupent en équipes de deux. Chaque équipe représente une «paire de cartes parlantes» et choisit, dans la langue de son choix, un mot qu'elle devra mémoriser.

Puis, les élèves s'assoient aléatoirement sur des chaises placées en rangées de manière à créer un jeu de mémoire grandeur nature.

Les deux joueurs reviennent dans la classe et commencent une partie. Chaque joueur invite un élève à se lever et à prononcer le mot mémorisé. Ainsi, deux élèves énonceront un mot l'un après l'autre. Si les deux mots qu'ils prononcent sont identiques, ils se retirent du plateau de jeu. Si les deux mots sont différents, ils se rassoient. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les joueurs aient jumelé toutes les cartes.

Remarques

- L'espace entre les chaises doit être suffisant pour permettre aux élèves de circuler librement.
- Un remue-méninges pourrait être réalisé en groupe classe afin de dresser une liste de mots dans différentes langues.



3. Un, deux, trois, soleil plurilingue

S'approcher du but sans se faire remarquer

Une personne est désignée pour jouer le rôle du gardien; les autres s'alignent au fond de la classe. Debout face au mur, le gardien crie: «un, deux, trois, soleil» dans la langue de son choix (uno, due, tre, sole en italien; uno, dos, tres, sol en espagnol; yonn, dé, twa, solèy en créole). Pendant ce temps, les autres élèves s'approchent de lui et tentent de lui toucher l'épaule. Une fois la phrase prononcée, le gardien se retourne et renvoie à la ligne de départ toute personne qu'il surprend à bouger. Lorsqu'un joueur réussit à toucher le gardien, il prend sa place, et le jeu continue.





4. La balle imaginaire

Lancer une balle imaginaire

Les élèves se placent en cercle et se lancent à tour de rôle une balle imaginaire. À la réception de la balle, l'élève dit son prénom, puis renvoie la balle à un autre joueur. La deuxième étape commence lorsque tous les élèves se sont nommés au moins une fois.

À la deuxième étape, l'élève nomme le joueur à qui il lance la balle. Une fois que tous les joueurs ont reçu la balle au moins une fois, le jeu peut passer à la troisième étape.

À la troisième étape, l'élève fournit une nouvelle information avant de lancer la balle. Il peut, par exemple, indiquer le nom d'une langue qu'il parle ou qu'il connaît, dire un mot ou des salutations dans cette langue ou encore nommer son pays d'origine.

5. La mappemonde

Faire une représentation de la planète



À l'aide d'une mappemonde, les élèves représentent les cinq continents sur le plancher de la classe en y plaçant des morceaux de tissu, des chaises ou d'autres objets pouvant servir de repères. Ils situent ensuite les points cardinaux et choisissent un lieu de départ commun (le Québec par exemple).

À tour de rôle, les joueurs se déplacent vers n'importe quel pays du monde en expliquant les raisons de leur choix et en prononçant, s'ils le désirent, un mot ou une phrase dans la langue du pays qu'ils ont choisi. Ainsi, la classe devient une représentation en 3D de la planète.

Si plusieurs élèves voyagent vers la même destination, on peut leur demander de se placer selon le positionnement des villes ou des villages qu'ils visitent.

Variantes

- Les élèves peuvent planifier un deuxième voyage et justifier les raisons de ce changement de destination.
- On peut aussi demander aux élèves de préciser le moyen de transport qu'ils utilisent, la langue parlée dans le pays qu'ils visitent et le déroulement de leur voyage (agréable ou non, souhaité ou non).

6. Je vais au marché

Faire une liste d'épicerie plurilingue

Placés en cercle, les élèves choisissent d'abord une phrase de départ («Je vais au marché pour acheter...», «Je pars en voyage pour voir...»), qu'ils devront ensuite compléter en y ajoutant un mot. Le premier joueur prononce la phrase de départ et propose un mot dans la langue de son choix. Son voisin répète la phrase, suivie du mot choisi par le premier joueur, puis ajoute un mot supplémentaire dans la langue de son choix, et ainsi de suite jusqu'à l'obtention d'une liste plurilingue à laquelle tous les élèves auront contribué.



Ce qui est amusant, c'est d'accepter, d'écouter l'apport de chacun (si nécessaire, proposer une traduction en français) et de le répéter dans une langue qui sera peut-être inconnue des autres élèves.





Les Éditions Migrilude ont publié un imagier plurilingue sur les fruits.

Accès au site: http://www.migrilude.com