

Fichier franco-allemand de jeux linguistiques

Animation, Langue et Communication Interculturelle

SOMMAIRE

Fichier de jeux linguistiques franco-allemand « Animation, Langue et Communication Interculturelle »

Projet coordonné par les Ceméa avec la participation de l'AGfJ e.V. et de Dock Europe e.V., avec le soutien de l'Office Franco-Allemand pour la Jeunesse et L'Agence exécutive "Education, audiovisuel et culture" de la commission européenne

- **“Animation, Langue et Communication Interculturelle”, un propos introductif**

- **Pourquoi des jeux linguistiques, pourquoi l’animation linguistique ? Quelques éléments-clés pour une réflexion à poursuivre**

- **Les Fiches et leurs utilisations**

Fiche d’accompagnement

Fiches

- **Annexes**

Annexe I : Les différents schémas de l’iceberg

Annexe II : Les quatre facettes de la communication

Annexe III : Atelier - Langue et communication dans les contextes interculturels

Annexe IV : Utilisation progressive des jeux

- **Bibliographie**

Quelques références pour réfléchir et discuter...

Quelques références pour agir et discuter...

Fichier-jeu franco-allemand

« Animation, Langue et communication interculturelle » - Une introduction

Depuis le début des activités franco-allemandes, comme dans tous leurs projets internationaux depuis les années 40, les Ceméa avec leurs partenaires ont mis l'accent sur le travail de sensibilisation à la langue de l'autre (interventions en milieu scolaire et extra-scolaire, mise en place de formations dont les langues de travail ont été l'allemand et le français ou le français et d'autres langues, ex : formations BAFA-Juleica ; formations bi- et trilatérales à thèmes, échanges de pratiques.

Cette orientation a été renforcée par la mise en place systématique, à partir des années 90, de l'animation linguistique dans les rencontres et les stages franco-allemands, européens ou internationaux, se basant notamment sur des travaux publiés par l'Office franco-allemand pour la Jeunesse ou sur des travaux co-développés avec nos partenaires associatifs : l'*Arbeiterwohlfahrt e.V.*, *Dock Europe e.V.*, l'*Arbeitsgemeinschaft freier Jugendverbände Hamburg e.V.* et les *Francas*.

Depuis trois ans nous proposons à des jeunes entre 15 et 20 ans des cours intensifs en tandem avec notre partenaire allemand *Deutsche Sportjugend e.V.*

Suite à de nombreuses formations communes, un premier travail de capitalisation des expériences au niveau de la sensibilisation à la langue et à la culture de l'autre comme point fort d'une rencontre ou d'une formation bi-ou trinationale a été commencé en 2000, avec les partenaires associatifs et institutionnels *Francas* et *Arbeiterwohlfahrt e.V.*

Fin 2007, nous avons continué ce travail à travers un outil pédagogique « Fichier de jeux linguistiques franco-allemand : Animation, Langue et Communication interculturelle » qui a pour objectif une approche spécifique de la langue (surtout dans un contexte de formation, de rencontre internationale, de préparation au départ, au retour et à l'accueil d'un public jeune et adulte) transposable à d'autres contextes bi- et multilingues.

Ce fichier se veut complémentaire des différents outils d'animation linguistique, entre autres ceux diffusés par l'OFAJ, et des formations proposées par les Ceméa en matière de sensibilisation, déblocage, acquisition, systématisation des apprentissages linguistiques. Nous cherchons des réponses d'une manière pratique ou théorique aux questions suivantes :

– Quel déblocage et quelle sensibilisation linguistique à quel moment de la rencontre ou de la formation ?

– Comment faire en sorte qu'il y ait une « communication » entre les stagiaires en ayant recours tant à des connaissances de différentes langues qu'à d'autres moyens de se faire comprendre (communication non-verbale) ?

Notre démarche pédagogique d'animation linguistique veut stimuler plus que perfectionner les compétences linguistiques ; elle vise à mettre en contact deux ou plusieurs personnes de différentes cultures ET à leur donner les moyens d'arriver à rentrer en communication ET de se comprendre mutuellement. Cet outil ne constitue pas un apprentissage linguistique basé sur les explications systé-

matiques de la grammaire ou de la syntaxe, mais il permet de remplacer les appréhensions devant une langue étrangère et la peur devant l'apprentissage par la créativité et l'activité. Augmenter la confiance en soi-même et promouvoir l'échange de savoirs et de connaissances des participants sont au cœur de notre démarche.

Ce fichier bilingue (franco-allemand) se compose d'une partie introductive, d'une partie « théorique » - qui veut mettre nos pratiques en perspective et d'une série de fiches pratiques (16 fiches et une fiche d'accompagnement qui se veut explicative).

Le fichier est destiné :

- aux formateurs et animateurs des séminaires et stages interculturels (rencontres de jeunes franco-allemandes, européennes et internationales ; formations continues d'animateurs volontaires et professionnels, de travailleurs sociaux et d'enseignants) ;
- aux professionnels de l'éducation formelle et non-formelle ;
- aux jeunes eux-mêmes dans la préparation à une expérience transnationale (projet de coopération entre associations de jeunes, autoformation, service volontaire).

Nous souhaitons publier ce fichier d'abord sous forme de CD-rom afin de permettre une utilisation simple pour chaque utilisateur/-trice. Dans un deuxième temps afin de permettre une évolution du fichier, une mise à jour perpétuelle des jeux et un partage de nos expériences avec la méthode d'animation linguistique, nous souhaitons vous proposer un forum – internet.

Remerciements

Ce travail n'aurait pu être mené à bien sans les concours suivants :

- les groupes militants « international-interculturel » et des permanents en charge des relations internationales des Ceméa Aquitaine, Centre, Franche-Comté, Ile de France, Languedoc-Roussillon, Nord-Pas de Calais, Pays de Loire, Picardie, pour l'expérimentation ;
- Petra Barz et Urte Bliese-Mann, formatrices et coordinatrices de projets à Dock Europe, pour la traduction ;
- la direction de la communication des Ceméa, Nicole Chosson (relecture) et Béatrice Jean (maquette), Christian Gautellier (directeur).

Que tous soient ici remerciés.

Pour le groupe de travail franco-allemand qui a rendu possible cette aventure : Gundela THIESS (AGfJ) et Katja SPORBERT (Ceméa).

Pourquoi des jeux linguistiques, pourquoi l'animation linguistique ?

Quelques éléments-clés pour une réflexion à poursuivre

La communication : un acte humain non identifié

L'émergence des sciences du langage comme discipline à part entière a fini par nous convaincre de ce fait, aujourd'hui accepté comme une évidence : la communication semble chose impossible. Et pourtant nous communiquons.

Pourquoi chose impossible ? Parce que tout acte de communication fait appel à deux niveaux inévitablement et indissociablement mêlés dans le message : le niveau explicite et le niveau implicite. Même dans le cas de deux locuteurs s'exprimant dans le même ensemble linguistique, l'implicite joue un rôle qui peut soit brouiller, soit renforcer le message, selon l'infinie diversité des paramètres qui structurent la situation.

De nombreuses théories rendent compte de cette intrication entre l'explicite et l'implicite. Nous en indiquons ici deux, à charge pour chacun de rechercher d'autres sources.

- Le schéma de l'iceberg est sans doute le plus connu. On en connaît de nombreuses versions. Il s'agit de représenter la culture de chacun, ce que chacun investit dans l'échange, sous la forme d'un iceberg dont la majeure partie est immergée. La partie émergée représente le visible, l'explicite, le connu, ce dont nous avons conscience, ce qui est tourné vers l'extérieur, avec une composante émotionnelle assez largement contrôlée. La partie qui reste sous l'eau, qui peut être ou non majoritaire selon la représentation qu'on s'en fait, représente l'inconnu, voire l'impensé de la culture : valeurs, présomptions, modes de pensée, visions du

monde, tout ce qui fonctionne à l'implicite avec une dimension émotionnelle très importante. Il sera facile de transposer cette image dans le domaine linguistique : le haut de l'iceberg, ce sont les mots que j'emploie, avec lesquels je prétends désigner des objets ou des valeurs. Le bas de l'iceberg, ce sont les représentations culturelles (donc y compris les valeurs, et parfois les objets) qui fonctionnent sans que j'en aie pleinement conscience.

- La théorie des quatre facettes du message rend compte de cette complexité de manière à la fois plus fine et plus ample : on considère qu'un message, quel qu'il soit, a obligatoirement quatre « facettes » :
 - une facette « objective », factuelle
 - une facette contextuelle ou relationnelle
 - une facette qui concerne principalement l'émetteur du message, et qui est celle du dévoilement de soi (quand j'émetts un message, je parle aussi et nécessairement de moi)
 - une facette qui s'adresse au récepteur : c'est ce qu'on pourrait nommer l'appel, ou l'injonction, ce à quoi le message invite, pousse, amène.

On trouvera ci-après en annexe de cette section deux représentations possibles de l'iceberg, et une présentation schématique de la théorie des quatre facettes, ainsi qu'un exemple illustrant la manière dont ce modèle peut s'appliquer à des situations de communication tirées de la vie quotidienne dans son acception la plus ordinaire sous forme d'atelier.

Langue et culture : deux ensembles indissociables

Si la force de la communication reste un mystère dont la théorie peine à rendre compte, même entre deux locuteurs ayant les mêmes références, le mystère s'épaissit dès lors que les locuteurs – ou les communicants – sont séparés par la barrière linguistique.

C'est que langue et culture sont deux ensembles parfaitement indissociables : encore un acquis de la linguistique moderne. S'il est vrai que le mot table peut évoquer des images à peu près similaires entre un Français et un Allemand ou un Belge, il en ira déjà très différemment si un troisième locuteur se mêle à la conversation, originaire d'une culture où la table ne joue peut-être pas le même rôle qu'en Europe occidentale, comme par exemple l'expression française "A table !" un appel sans ambiguïté.

Que dire alors lorsqu'on évoque des notions plus abstraites, telle la notion de militantisme, ou d'autres encore !

On le voit sur ces exemples simples : passer d'une langue à l'autre, c'est en quelque sorte abandonner son référentiel culturel et entrer dans un autre cadre habité à la fois par des mots, sonores ou visuels, et par des images, des références, des habits, bref par une culture au sens de système de représentations.

Là encore : les jeux linguistiques sont une ruse, un détour pour permettre aux participants à la fois de repérer ces multiples brouillages, et de les dépasser après en avoir pris conscience.

Communiquer, oui, mais pourquoi ? Pour prévenir et pour éviter des conflits ?

La communication, c'est fait pour communiquer : c'est donc un outil. Mais dans un groupe qui ne se connaît pas au départ, traversé par une barrière linguistique, appelé à partager une période plus ou moins longue,

plus ou moins intense, de vie collective et quotidienne, cela peut aussi avoir une autre fonction : prévenir, traiter ou réparer les conflits. Il en va d'une rencontre ou d'une session comme de n'importe quel groupe humain depuis que la société existe : le conflit est constitutif de la société, il en est une dimension ; mieux, il est la preuve même que le groupe humain ou la société est vivante. Encore faut-il détecter et dépasser les conflits inutiles ou destructeurs, pour accueillir et traiter les conflits utiles, fructueux, ceux par lesquels le groupe se structure, se construit.

Dans cette fonction indépassable, dont on mesure l'importance surtout quand elle est trop peu présente et que le conflit éclate, la communication peut donc s'appuyer sur ce qui est en même temps une démarche, certains diraient une philosophie en ce qu'elle est intrinsèquement liée à l'éducation nouvelle : la communication à base de jeux interactifs et, dans le cas présent, s'agissant de rencontre interculturelle, de jeux linguistiques.

La communication, c'est la langue, mais pas seulement...

Cette fonction d'apaisement, de régulation, de restauration, on pouvait croire après Schéhérazade que seule la parole pouvait la remplir. Et certes, la parole est indispensable : mettre des mots sur une situation, la nommer, c'est encore le meilleur moyen de la penser. Mais on sait aussi, aujourd'hui, qu'on peut penser une situation en l'agissant, et qu'on construit sa relation à l'autre autant par ce qu'il est convenu d'appeler le non verbal (postures, gestes, mimiques, regards) que par les mots eux-mêmes.

La situation de jeu linguistique offre précisément cette opportunité de mettre, c'est le cas de le dire, « en jeu » l'intégralité du corps et de la personne. S'engager dans la situation du jeu, c'est y chercher l'autre, et c'est aussi

s'y dévoiler, s'y livrer. L'engagement, pour ludique et agréable qu'il soit – et il faut qu'il le soit – est donc un engagement total, d'une certaine manière, puisque le participant va communiquer, s'exprimer, s'engager, disent les Allemands, « mit Händen und Füßen », « des mains et des pieds » même si l'oralité est le support privilégié de la situation.

Le jeu linguistique rétablit la langue dans son authenticité

Le maître-mot, c'est celui qu'on entend et qu'on répète, celui qu'on dit, quitte à l'accompagner du geste et du regard. La langue s'en trouve ainsi restaurée dans ce qui en constitue la vérité profonde : c'est son authenticité d'objet plastique, en constant changement, propriété à la fois commune et personnelle, à la fois toujours et jamais la même.

Quelque part, le jeu linguistique rend à la langue vivante, c'est-à-dire avant tout la langue parlée, des lettres de noblesse dont elle est dépossédée dès lors qu'elle se « dépose » sur un support matériel.

Le jeu linguistique, l'animation linguistique, et c'est encore une de ses différences avec l'apprentissage linguistique, ne vise pas à prendre la langue de l'autre, mais bien plutôt à voir l'autre dans sa langue qui, un bref instant, devient mienne.

La noblesse et la grandeur de la langue écrite, son utilité, est dans sa rigueur même, qui en fait le lieu et le vecteur de la transmission du savoir et de la pensée par delà les générations. Mais la langue écrite dégènerait en langue morte si elle ne pouvait, en contrepartie, se nourrir aussi de la langue orale, celle de tous les jours, celle qui transgresse, qui invente, qui renouvelle, celle qui vit.

La noblesse de l'écrit a pour pendant la vivacité, l'authenticité de l'oral, et c'est à cela que le jeu linguistique invite.

Le jeu et l'animation linguistiques sont donc un espace d'éducation nouvelle

À y regarder de près – et nous vous y invitons à présent – comment ne pas remarquer en effet que le jeu linguistique, forme privilégiée (mais non unique) de l'animation linguistique, répond à la fois aux caractéristiques suivantes :

- il valorise le jeu autant pour le plaisir de jouer que pour son utilité pédagogique ;
- il sensibilise chaque participant (à l'autre, à la langue de l'autre, au contexte, à la situation, à l'activité) et lui permet de se découvrir soi-même en découvrant l'autre ;
- il révèle, renforce et valorise l'empathie, le désir et la motivation ;
- il introduit à des échanges et à des partages de savoir ;
- il s'adapte à tous les contextes, et en particulier, linguistiquement parlant, aussi bien à un contexte mono- que bi- ou multinationnel ;
- il suppose un travail en groupes assez réduits pour que la parole circule aisément ;
- il fait passer au second plan la précision formelle de la langue pour privilégier au contraire une approche de la langue comme outil créatif ;
- il invite tout le monde, animateurs (ou enseignants) comme participants, à s'engager...
- ... et se prête à ce que chacun à tour de rôle, s'il en a le désir, prenne le leadership ;
- il éveille le désir d'aller plus loin, d'en savoir davantage, sur soi-même et sur l'autre ;
- il crée les conditions d'une élaboration et d'une réflexion collectives, qui porteront aussi bien sur les acquis du jeu lui-même dans sa dimension proprement linguistique – la syntaxe, la grammaire, l'accent, la prononciation, les intonations – que sur le processus et les dynamiques qui se sont mises en place.

Entrez dans le jeu, entrez dans la langue, entrez dans le jeu d'animation linguistique !

Fiche d'accompagnement pédagogique

Comme toute fiche qui se respecte, chacune de celles qui constituent le fichier « Animation, Langue et Communication interculturelle » se suffit en principe à elle-même : ses différentes rubriques sont volontairement concises, pratiques, directement utilisables.

Dans le même esprit, les quelques conseils ci-après dits d'« accompagnement pédagogique » visent seulement à faciliter la manipulation et l'utilisation des fiches qui constituent la partie pratique du CD-Rom.

Quelques mots sur l'animation linguistique

L'animation linguistique se distingue de l'apprentissage linguistique « traditionnel ». Elle est une manière particulière d'aborder la langue et la culture de l'autre pour mieux le rencontrer. À ce titre, elle s'inscrit bien dans une dimension ludique et conviviale. Elle vise avant tout à favoriser la communication entre des participants ne parlant pas la même langue. L'objectif est de donner l'envie d'aller plus loin en faisant vivre sa propre langue et celle de l'autre en s'appuyant sur les réalités pratiques d'une rencontre (faire connaissance, dynamiser un groupe malgré la barrière de la langue, découvrir l'environnement ensemble – bref, se débrouiller dans une situation de la vie quotidienne), ainsi qu'en faisant vivre les cultures de chacun (culture sociale, culture professionnelle). L'envie de rencontrer l'autre et de communiquer avec lui peut donner aussi l'occasion de faire un retour sur son propre rapport à la ou les langue(s) maternelle(s) ou d'origine et par là même d'interroger et (re)investir ce

qu'il y a « derrière » les mots, notamment les identités – culturelles, sociales, liées à l'histoire, liées aux genres etc.

Ces « Jeux linguistiques » sont, parmi d'autres, un outil permettant à des animateurs et des organisateurs de rencontres de mettre en place les temps d'animation linguistique non comme des passages obligés, mais au contraire comme des « plus » pour la rencontre, quel qu'en soit le thème. Sur un plan « théorique », on a coutume de distinguer trois phases dans l'animation linguistique (cf. aussi l'outil « l'animation linguistique » publié par l'OFAJ, Berlin Paris 2000).

- **Une phase de déblocage** pour susciter la motivation à découvrir l'autre langue, mettre la notion de plaisir au centre de l'acquisition linguistique, faire perdre aux participants la peur de l'autre et de l'autre langue en leur démontrant que la communication est possible avec peu de connaissances linguistiques.

- **Une phase d'acquisition** visant à mémoriser des mots, des phrases, des expressions (classiques ou « argotiques ») à l'aide de jeux et de situations quotidiennes.

- **Une phase de systématisation des acquisitions linguistiques qui peut permettre de** reconnaître la structure des phrases, de comprendre le contexte grammatical, voire de décoder le sens général d'un propos dont on ne comprend pas nécessairement la signification précise terme à terme.

Dans une rencontre, ces trois phases ne se distinguent pas obligatoirement sur le plan chronologique, mais se chevauchent souvent en fonction de la situation ou du contexte.

Les fiches ici proposées visent surtout la première phase afin que les participants « osent » déjà la communication. Ces fiches sont centrées sur des situations clairement identifiées comme des situations de jeu linguistique, mais elles peuvent aisément se combiner à d'autres approches ludiques qui font également intervenir la langue et/ ou le langage non-verbal, et qui contribuent à la création d'une « ambiance » interculturelle : chants communs aux deux (ou plus) cultures, chants à répons ou en canon, chants dans des langues inconnues des participants, histoires drôles, petits jeux d'expression théâtrale (mîmes), concours de *Zungenbrecher* (trad. lit. casseur de langue), danses collectives en « mixer », jeux sportifs et traditionnels etc.

Explication des fiches

Toutes les fiches que nous avons sélectionnées peuvent être utilisées par n'importe quel participant quel que soit son niveau de connaissance des deux langues : tout participant peut donc assumer le rôle de l'animateur ou du meneur de jeu, à condition de prendre en compte les besoins du groupe afin de dynamiser et de ne pas freiner la dynamique du groupe (Quel jeu pour quel but ?).

Chaque fiche se présente de la même manière, avec une structuration en trois rubriques. Autant que possible, les fiches sont imprimables en recto simple mais dans quelques cas elles exigeront un recto-verso. On y trouvera :

I - Dans le haut de la fiche, des **données « techniques »** en trois éléments :

- **Effectifs** : il va de soi que « plus on est de fous plus on rit ». Mais certains jeux exigent un effectif minimum, d'autres un maximum. Ces données sont faciles à évaluer par le meneur de jeu qui connaît à la fois son groupe, ses ressources et son environnement. Une indication très succincte et très ouverte nous semblait donc suffisante.

- **Durée** : même remarque. Dans l'esprit de l'animation linguistique, nous avons choisi des jeux mis rapidement en place et dont le déroulement peut se satisfaire d'une durée relativement brève : c'est surtout vrai des jeux pour faire connaissance, prendre contact, qui se situent plutôt dans la première partie de la session, et que nous avons globalement privilégiés. Quelques jeux exigent davantage de temps et de concentration : ils se situent plutôt en milieu de session et visent à construire ou consolider la confiance, voire à servir de support à des échanges directement liés au thème de la rencontre.

- **Caractéristiques du jeu** : Les jeux sont caractérisés par une ou plusieurs indications telles que « en mouvement, avec variante statique, verbal, non-verbal, interculturel, ... ».

NB 1 : nous avons éliminé l'indication de niveau linguistique, considérant que la quasi-totalité des jeux proposés s'adressaient à des débutants ou non-pratiquants, et en rappelant que même des pratiquants expérimentés y trouveront plaisir : c'est le sens même de l'animation linguistique.

NB 2 : Une proposition de l'ordre dans lequel les jeux peuvent être utilisés pendant une action, se trouve dans l'annexe « Utilisation progressive des jeux ». Nous avons considéré qu'une rencontre traversait grosso modo cinq « phases », qui ne sont pas toutes identifiables dans le temps, mais qui constituent autant de « dimensions » d'une rencontre interculturelle (qu'elle soit bi- ou multilatérale) : 1- la prise de contact, 2- la structuration du groupe, 3- la construction de la confiance, 4- l'action proprement dite, 5- la conclusion. On comprendra aisément que les phases 2, 3 et 4 sont assez largement confondues puisqu'elles constituent la matière même de la rencontre.

II – Des données « informatives de base »

- le **nom du jeu**, aussi concis et explicite que possible;
- le **matériel** nécessaire (nous avons privilégié les jeux nécessitant le moins de matériel possible, et susceptibles de s'organiser avec des ressources immédiatement disponibles);
- la **disposition** ou l'espace physique nécessaire (intérieur ou extérieur);
- l'**objectif**, lui aussi résumé dans les termes les plus succincts et les plus précis possibles.
- le **principe du jeu**, cette partie du texte peut être éventuellement distribuée aux participants pour leur laisser le temps de s'imprégner des modalités et des règles du jeu.

III – En encadré sur fond jaune les « astuces » pour pouvoir utiliser les jeux au mieux possible

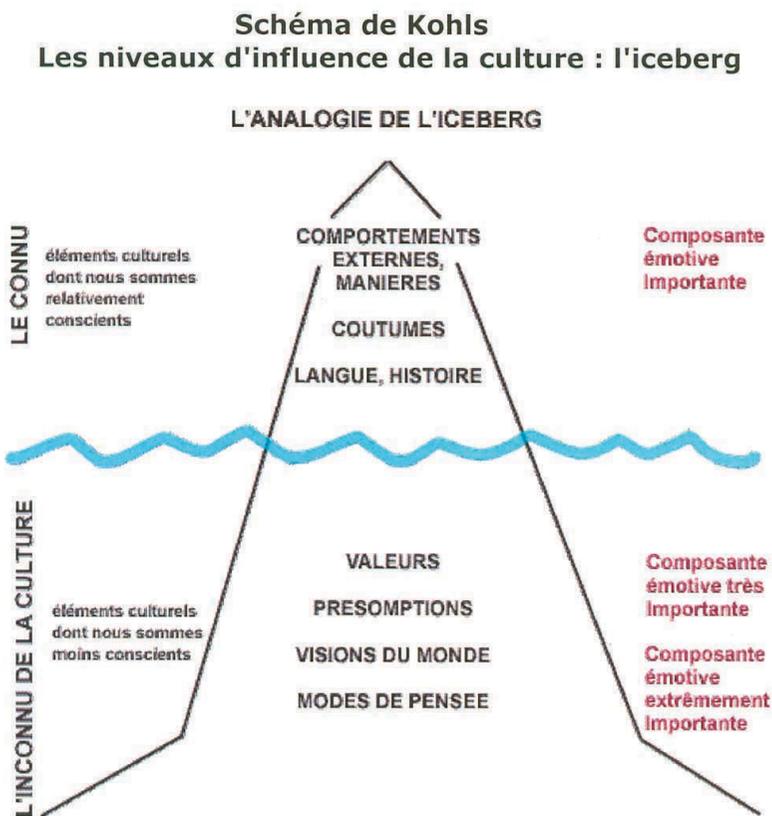
- Des **conseils** aux animateurs : il peut s'agir de précisions utiles pour la mise en place du jeu, ou d'astuces qui doivent être connues du meneur de jeu seul pour donner son sens à l'activité, etc.
- Des **variantes** éventuelles,
- Et **les sources** à d'autres outils.

Annexe I

Les différents schémas de l'Iceberg

1) Schéma de Kohls

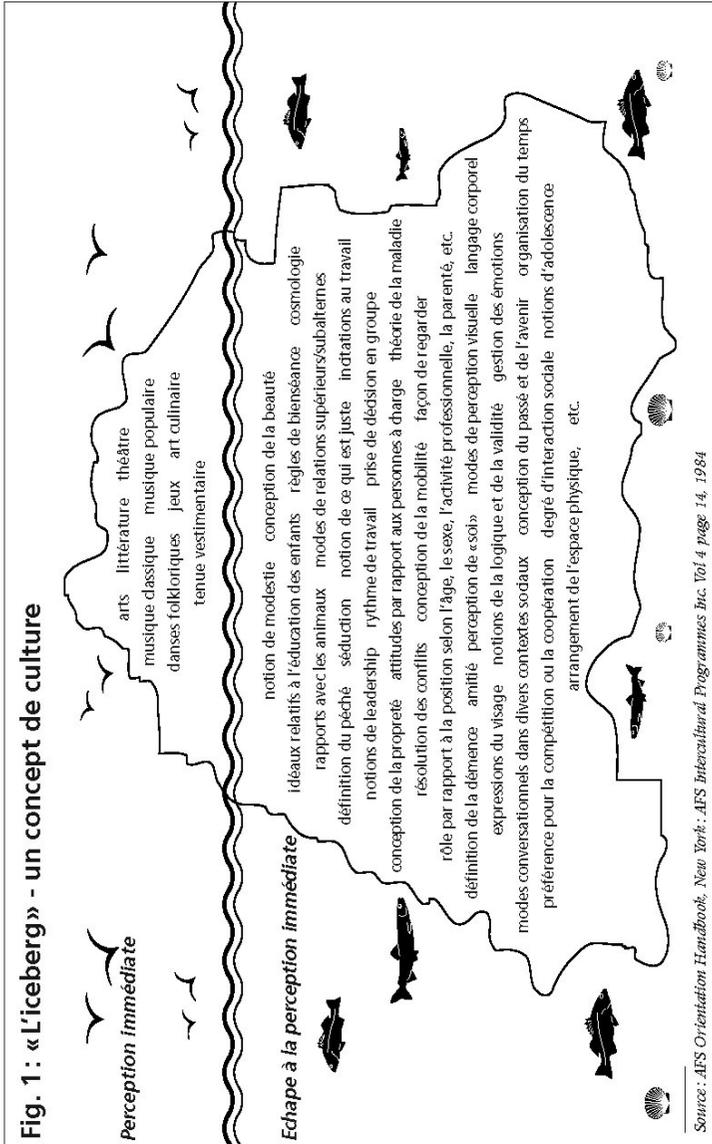
Les niveaux d'influence de la culture : l'iceberg



Cf. In : <http://www.ofaj.org/paed/langue/al.html#inhalt>

L'animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes par Fabienne BAILLY, en coopération avec Isabelle DAMAY, Ullrich NALBACH et le bureau "Formation interculturelle" de l'OFAJ - DFJW/OFAJ © 2000.

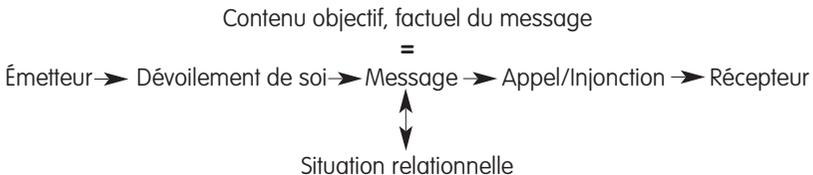
2) Cf. T-Kit - L'apprentissage interculturel, Conseil de l'Europe, Strasbourg 2001, p. 19.



Annexe II

Les quatre facettes de la communication

a) Schéma simple d'une communication ou les quatre facettes du message :



Il y a un écart entre le contenu objectif, factuel du message et son interprétation.

Le **contenu objectif et factuel** d'un message peut contenir, en fonction de la **situation relationnelle** et du contexte, des énoncés cachés par l'**émetteur** (injonction, dévoilement de soi) que le **récepteur** doit comprendre pour que le message lui parvienne tel qu'il a été émis.

b) Exemple de situation

Un couple est en voiture. L'homme conduit. La voiture s'arrête au feu rouge. Le feu passe au vert. Quelques secondes s'écoulent. La femme s'adresse à son compagnon :

Contenu factuel du message : « C'est vert »

Dévoilement de soi : « je suis pressée », ou « je n'ai pas envie d'attendre »

Relation : selon les cas « je veux t'aider » ou « je te fais observer que tu es un peu lent, ou que tu penses à autre chose »

Injonction : « démarre ! »

Annexe III - Atelier

Langue et communication dans les contextes interculturels

Objectifs de l'atelier

- vivre des pratiques de l'animation linguistique
- être sensibilisé à la question de la langue et de la communication dans des contextes interculturels
- interroger et échanger sur ses propres pratiques en tant qu'animateur et formateur

La structure de l'atelier

- 1. Warm-up :** *Amnésie : Qu'est-ce que c'est – C'est un stylo ...* (10 min.)
- 2. Sensibiliser au thème :** Baromètre des opinions ; 10 affirmations pour évaluer et discuter (35 min.)
- 3. Collection des exemples propres à la question des problèmes de communication dans les contextes interculturels :** en fichiers (45 min.)
- 4. Pause**
- 5. Warm-up :** *La phrase en mouvement* (10 min.)
- 6. Analyse des situations de malentendu sur la base du modèle iceberg** (35 min.)
- 7. Choisir un exemple pour résoudre la situation sur la base du théâtre forum** (60 min.)
- 8. Retour bilan** (10 à 15 min.)

1. Warm-up/ jeu d'animation linguistique
Amnésie : Qu'est-ce que c'est ? C'est un stylo... (cf. fiche 1).

2. Sensibilisation sur la problématique de la langue et la communication interculturelle

Le baromètre d'opinion

L'animateur lit différentes déclarations sur un thème. Il faut se positionner sur une ligne entre « oui, je suis d'accord » et « non, pas du tout d'accord » selon sa propre opinion.

Les participants ne parlent pas quand ils se positionnent sur la ligne.

Après on peut discuter les phrases en petits groupes de 3-4 personnes ou en grand groupe, sur la base des questions :

- a. Quelles sont les phrases difficiles ou provocantes ?
- b. Vous avez eu le désir d'expliquer votre position ?

Des exemples

1. Les rencontres entre des hommes de différents pays sont une bonne chose.
2. Dans les projets internationaux, il faut avoir au moins un interprète.
3. Les traducteurs peuvent amoindrir la communication entre les participants.
4. Avec des personnes d'une autre langue, il faut s'exprimer d'une manière très simple.
5. Je trouve très fatiguant de communiquer dans un contexte multilingue.

➔ [sommaire](#)

6. Le fait de discuter tout en détail ralentit le processus de travail.

7. Je me sens bien si les gens autour de moi parlent une autre langue même si je ne comprends rien.

8. Je me sens bien dans les groupes où je suis la seule personne de ma nationalité.

9. J'ai déjà discriminé quelqu'un à cause de sa langue.

10. Des malentendus avec des personnes qui parlent une autre langue sont incontournables.

11. J'ai déjà fait des expériences de malentendus graves avec les personnes qui parlent une autre langue.

3. Collection de toutes les situations et exemples de malentendus de mon expérience interculturelle ou monolingue autour de la communication. Discussion et échange des opinions.

4. Pause

5. Warm-up/ jeu d'animation linguistique

La phrase en mouvement (cf. fiche 8).

6. Nos expériences de « mauvaise » communication et le schéma de l'iceberg

Sur la base du schéma de l'iceberg autour de l'interculturalité et des situations de conflits liées à des problèmes de communication, les participants venaient d'analyser ces situations. Ils choisissent une ou deux situations pour les travailler avec la méthode du théâtre, discutent et choisissent une ou deux situations pour le théâtre forum.

7. Théâtre Forum

Le Théâtre Forum est une (méthode) technique mise au point dans les années 1960 par le metteur en scène brésilien Augusto Boal. Il a créé en tant que directeur du Teatro de Arena de Sao Paulo des scénettes quotidiennes tout d'abord pour la population rurale pour soulever des problèmes conflic-

tuels de société dans les pays en voie de développement. Les thèmes des scénettes font toujours référence à une problématique déjà vécue par une personne dans le groupe. La scénette va être jouée deux fois à chaque représentation. Une première fois dans son intégralité, où les spectateurs vont vivre la situation d'oppression extérieurement et une deuxième fois où les spectateurs peuvent interrompre le déroulement du spectacle et intervenir à des moments-clés où ils pensent pouvoir dire ou faire quelque chose qui infléchirait le cours des événements.

C'est à ce moment que le spectateur devient "spect-acteur". C'est là où commence le dialogue, pour se rendre compte de la situation et essayer de créer ensemble des stratégies d'action.

La méthode a été aujourd'hui à la vie conflictuelle des pays industrialisés. On la retrouve par exemple dans le domaine social où elle est appliquée avec succès. Elle s'est imposée dans les situations difficiles avec les jeunes pour résoudre des conflits graves.

Les critères

- Les scénettes mises en scène se réfèrent à la réalité (souvent à la vie active) des joueurs en tant qu'acteurs.
- Les spectateurs interviennent pour changer le déroulement de la situation.
- Plusieurs possibilités d'action vont être jouées et discutées les unes à la suite des autres.
- La participation est volontaire.

Réalisation

Il est indispensable d'initier les participants au Théâtre Forum. C'est-à-dire qu'on les prépare au contenu et aux exercices préparatoires.

La taille du groupe est d'environ 10-20 participants. Si le nombre de participants est trop élevé, la mise en scène de la présentation durera trop longtemps. Et ça entraîne vite une baisse de concentration.

1. La phase en petit groupe

Les participants forment des petits groupes de 3-5 personnes. Ils choisissent par exemple un conflit au travail vécu par au moins une personne du groupe. La scène jouée devrait représenter une situation difficile pour cette personne qu'on nomme "personnage d'identification".

2. La présentation scénique

Les petits groupes montrent au fur à mesure aux autres participants leurs scénettes. Pour assurer une bonne compréhension de la scène et du conflit, les joueurs expliquent avant de commencer leurs rôle, sexe, âge, et le lieu.

3. Le débat du public

Après la première mise sur scène du conflit commence un dialogue entre les joueurs et les spectateurs pour clarifier le non-dit. Après que les spectateurs ont trouvé un titre exact pour la scène, ils font un résumé du déroulement de la situation et nomment le conflit par son nom.

4. L'intervention

La scène se rejoue une deuxième fois. Cette fois-ci, le public est appelé à intervenir à la place du personnage d'identification ou des autres personnages pour élaborer d'autres stratégies d'action.

Pour intervenir il faut frapper fortement dans ses mains et crier « stop ! ». La scène se fige et la personne prend la place du personnage d'identification et rejoue la scène avec son idée d'action. Les joueurs réagissent conformément à leur rôle à cette nouvelle situation.

5. Évaluation

A la fin, tout le groupe fait une réflexion sur les différentes possibilités d'interaction.

Fil conducteur proposé :

- Quelle conséquence avaient les interactions montrées ?
- Est-ce que le comportement a été conforme ?
- Est-ce que la personne intervenue a vraiment pu résoudre le conflit ?
- Est-ce que le comportement a été réaliste ?

Il y a souvent une transition fluide entre la phase 4 et 5. Les participants nomment des idées d'action pour la scène au cours d'un débat.

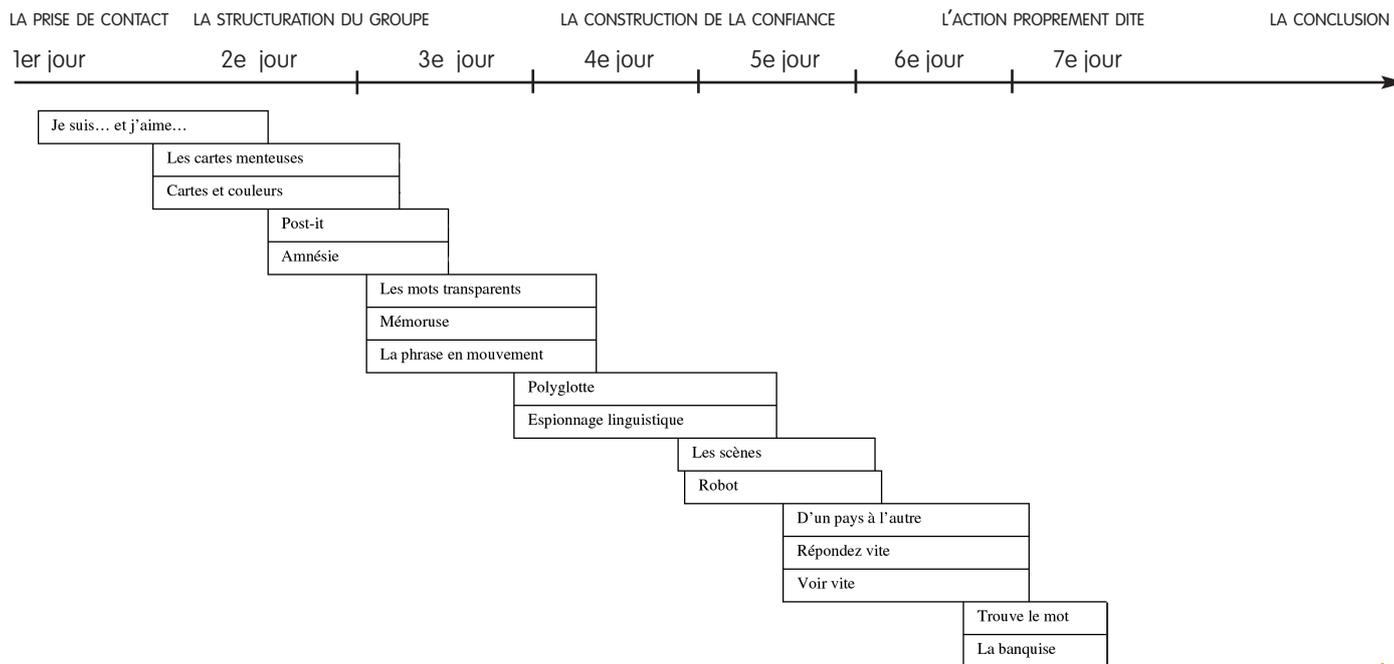
6. On travaille également les scènes dans les petits groupes.

7. Retour bilan

Annexe IV

Utilisation progressive des jeux : Exemple d'une rencontre de 7 jours

On peut distinguer cinq phases dont la succession n'est pas linéaire : elles peuvent se chevaucher, par exemple la confiance se construit en même temps que l'action se déroule.



Bibliographie

Quelques références pour réfléchir et discuter...

ALIX, Christian/ KODRON, Christoph, *Coopérer, se comprendre, se rencontrer/ Zusammen arbeiten, Gemeinsam lernen, Einander begegnen*, Documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2004.

BAILLY, Fabienne, *Le Projet Bielefeld – la Communication naturelle dans les rencontres franco-allemandes*, Documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Bad Honnef 1996.

BAUSCH K.-R., CHRIST H., HÜLLEN W., KRUMM H.-J. (Hrsg) *Handbuch Fremdsprachenunterricht*, Tübingen (Francke), 3.Auflage 1995.

Die Tandem-Methode, Theorie und Praxis in deutsch-französischen Sprachkursen, DFJW/ OFAJ, Klett, Stuttgart 1999.

EDMONDSON W., HOUSE J., *Einführung in die Sprachlehrforschung*, Tübingen (Francke), 2.Auflage 2000.

Langues et Interculturel, in : CD-ROM « L'interculturel – Enjeu de politique éducative », Paris 2009.

La pratique des échanges/ Praktiken des Austauschs, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2003.

LADMIRAL, Jean-René/ LIPIANSKI, Edmond Marc, *Interkulturelle Kommunikation. Zur Dynamik mehrsprachiger Gruppen*, Frankfurt am Main (CAMPUS) 2000.

LADMIRAL, Jean-René/ LIPIANSKI, Edmond Marc, *La communication interculturelle*, Paris (Armand Collin) 1989.

L'interculturel enjeu de politique éducative, in Vers l'Education nouvelle (521), CEMEA, Paris 2006, p. 26 et sq.

MAALOUF, Amin, *Un défi salutaire – comment la multiplicité des langues pourrait consolider l'Europe / Eine lohnende Herausforderung - wie Mehrsprachigkeit zur Konsolidierung Europas beitragen kann* (groupe des intellectuels pour le Dialogue Interculturel constitué à l'initiative de la Commission Européenne/ Vorschläge der von der europäischen Kommission eingesetzten Intellektuellengruppe für den interkulturellen Dialog), Bruxelles/ Brüssel 2008. ec.europa.eu/education/policies/lang/doc/maalouf/report_fr.pdf
ec.europa.eu/education/policies/lang/doc/maalouf/report_de.pdf

ROCHE, Jörg, *Fremdsprachenerwerb Fremdsprachendidaktik*, Tübingen (Francke) 2005.

Séjours à l'étranger, Dossier Cahiers de l'animation (n°17), CEMEA, Paris 2008.

Séjours binationaux – un exemple : la méthode Tandem/ Binationale Sprachbegegnungen. Ein Beispiel : die Tandem-Methode, documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW 1999.

Quelques références pour agir et discuter...

Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes/ Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen, documents de travail/ Arbeitsmaterialien OFAJ/ DFJW 2000.

Apprentissage interculturel (T-Kit)/ Interkulturelles Lernen (T-Kit), Conseil de l'Europe/ Commission Européenne – Europarat/ Europäische Kommission, Strasbourg 2001. www.jugendinaktion.de; <http://www.injep.fr/-Outils-pedagogiques-.html>

BOUDJELLAL, Farid/ DEICKE, Tobias/ FRACO/ MARWIL, *Hanna et Chloé/ Hanna und Chloé, album bilingue français allemand/ zweisprachiges Album : deutsch-französisch*, Paris 2004.

Brochure *Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes/Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen*, OFAJ/ DFJW 2009.

CD-Rom *Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes/ Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen*, OFAJ/ DFJW 2002.

Datenbank für internationale Jugendarbeit: Interkulturelles Lernen, Methodenbox, Literatur und Dokumente/ www.dija.de. (aussi en français)

Glossaires franco-allemands et franco-germano-anglais, CD-Rom OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2008.

<http://www.ofaj.org/paed/langue/glossaires.html>

<http://www.ofaj.org/paed/index.htm>.

Hanna et Chloé/ Hanna und Chloé – dossier d'accompagnement pédagogique/ pädagogisches Begleitheft, documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2007.

Karambolage, Claire Doutriaux, 5 DVD, Arte édition, Strasbourg 2004-2005.

Langue étrangère – langue du partenaire/ Fremdsprache-Partnersprache, OFAJ/ DFJW Baden-Baden 1995.

La préparation linguistique et interculturelle à l'échange/ Die sprachliche und interkulturelle Vorbereitung des Austauschs, documents de travail/ Arbeitsmaterialien, OFAJ/ DFJW, Paris/ Berlin 2008.

Petits jeux autour du voyage, in Cahiers de l'animation (n°59), CEMEA, Paris 2007.

RADEMACHER, Helmolt/ WILHELM, Maria, *Spiele und Übungen zum Interkulturellen Lernen*, Berlin 2009.

Tous différents-tous égaux. Idées, ressources, méthodes et activités pour l'éducation interculturelle informelle avec des adultes et des jeunes (Kit pédagogique), Conseil de l'Europe, Strasbourg 1995.

Wörterbuch der sozialen Arbeit. Deutsch-Französisch/Französisch-Deutsch, Hg. Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge e.V., Nomos, Berlin, 2009.

effectif

groupes
de max.
10 pers.

durée

30 min

**Caractéristiques
du jeu**

verbal,
jeu de mouvement

Amnésie : qu'est-ce que c'est ?

1

C'est un stylo...

Matériel

Différents objets, par exemple : un stylo, des ciseaux, une bague, une pièce (de monnaie).

Disposition

En salle, et à l'extérieur (à condition que l'environnement ne soit pas trop sonore).

Objectif

Se concentrer sur l'écoute et faire des efforts de prononciation.
Acquérir quelques premiers mots simples dans une langue étrangère.

Principe du jeu

Tous les participants se mettent en cercle (debout). Deux personnes – de langues différentes – tiennent chacune un objet différent dans la main.

Exemple : un stylo (pour la personne de langue française) et une règle (pour la personne de langue allemande).

Elles seules connaissent au départ le nom de leur objet : elles sont les seules à ne pas souffrir d'« amnésie ». Ces deux participants font circuler leur objet dans le cercle, en le faisant partir vers la droite pour l'un, vers la gauche pour l'autre. En remettant l'objet à la personne suivante, les deux meneurs de jeu annoncent : « ceci est un stylo »/ « das ist ein Lineal ».

La personne suivante doit reposer la question : « Qu'est-ce que c'est ? » (« Was ist

das ? »), et ne peut continuer à faire circuler l'objet qu'après avoir écouté la réponse : « ceci est un stylo »/ « das ist ein Lineal ». À son tour, elle transmet l'objet à son voisin, et le même rituel se répète à l'identique : « ceci est un stylo/das ist ein Lineal », l'autre demande « Qu'est-ce que c'est/was ist das ? », etc.

Lorsque les objets se croisent, il convient de veiller à ce qu'ils restent dans la bonne direction !!

Chaque objet doit ainsi faire un tour complet.

Conseil

Veiller à utiliser des mots comportant le même nombre de syllabes pour garantir des rythmes d'annonce des noms et donc de progression des mots identiques.

Ce jeu peut convenir à des contextes bi- et multilingues si l'attention est portée sur les différents dialectes ou sur l'ensemble des langues que pratiquent les participants.

Pour éviter que le jeu ne devienne fastidieux (la plupart des participants sont en effet passifs en attendant que l'objet parvienne jusqu'à eux) il peut s'avérer nécessaire de diviser le grand en groupe en plusieurs cercles plus petits.

effectif

3 - 8 pers.

durée

15 min

Caractéristiques
du jeu

jungle speed
à notion linguistique ;
jeu de mouvement

Les cartes et les couleurs

2

Matériel

Environ 30 cartes réalisées dans différentes couleurs en plusieurs exemplaires. Un petit objet.

Disposition

Des chaises disposées en cercle.

Objectif

Apprendre à nommer les couleurs dans différentes langues.

Principe du jeu

Au milieu du cercle (de la table), est posé un petit objet qu'on peut facilement saisir. Chaque personne reçoit le même nombre de cartes dans différentes couleurs et elle se décide pour une langue (autre que la sienne). Les joueurs gardent leurs cartes cachées. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs prennent une carte dans leur donne et la posent devant eux sur la table en annonçant sa couleur dans la langue choisie. Toutes les cartes posées doivent rester visibles au cours du jeu. Quand deux cartes de même couleur apparaissent pendant le même tour, les 2 joueurs concernés tentent d'attraper l'objet posé au milieu, en annonçant la couleur dans la langue choisie, le plus rapide (celui qui s'empare de l'objet) reçoit les cartes de l'autre joueur.

Celui qui a le plus de cartes à la fin est déclaré vainqueur.

Conseil

Ne pas changer la langue qu'on a choisie. Le meneur doit prévoir un lexique multilingue. A partir de 7/8 ans.

effectif

6-20 pers.
Petits groupes
de deux

durée

30 - 60 min

**Caractéristiques
du jeu**

Interculturel

Des mots transparents

3

Matériel

- Le texte d'une chanson facile et un CD Audio.
- Une BD ; un texte (conte ou histoire ou article) ; un lecteur de CD; des journaux ; des revues, des documents publicitaires.
- Un tableau ou flipchart, des fiches cartonnées, de la pâte à fixe.

Disposition

La salle doit être assez vaste pour permettre le travail en petits groupes et disposer d'un lieu d'affichage.

Objectif

- Faire preuve de créativité dans l'utilisation de différentes langues (maternelle et étrangère) ;
- faire appel à d'autres connaissances linguistiques pour comprendre un document, par exemple une chanson, un texte (BD, journal) ou des affichettes publicitaires.

Principe du jeu

Exemple : BD « Hannah&Chloé »

- 1) Répartir les participants en petits groupes (de 3 maximum).
- 2) Lire un chapitre (ici le chapitre 2, on y trouve beaucoup de vocabulaire simple et de tous les jours).
- 3) Chercher des « internationalismes », qui sont nommés « mots transparents » parce

qu'ils apparaissent dans plusieurs langues sous une forme à peu près identique (attention : éviter de s'en tenir aux mots anglais, faire preuve de créativité !).

4) Échanger sur ce qui a été compris.

5) Chaque groupe choisit alors cinq mots (de toutes catégories grammaticales : il peut s'agir d'un verbe, d'un nom, d'un adjectif, etc.)...

6) ... et présente ces mots aux autres, en expliquant les raisons de son choix, le sens qu'ils ont dans les différentes langues, etc. Ces mots sont ensuite affichés.

7) Chaque groupe essaie ensuite de former une phrase compréhensible par tous, même si les règles de grammaire ne sont pas absolument respectées.

8) Les propositions de chaque groupe sont ensuite affichées, dans des langues différentes.

9) L'ensemble des participants jouent avec la langue et les sons de la langue dans laquelle la phrase a été rédigée.

Des mots transparents

3

Conseils

Ce jeu peut être joué en groupe mono national ou bilingue.

A partir des phrases inventées, le meneur de jeu peut commencer une sensibilisation aux questions de syntaxe et de grammaire. Minimum 12 ans.

Variantes

La variante avec une chanson permet plutôt un entraînement à la prononciation et à l'écoute.

Des supports tels que des affichettes publicitaires ou des journaux mènent plus à une découverte de l'environnement.

Retrouver les « mots transparents » pendant un rallye.

Sources

cf. activité 6 Internationalismes dans le livret pédagogique "Hanna et Chloé".

effectif

Tandems

durée

30 - 45 min

**Caractéristiques
du jeu**

Jeu avec déplacements :
découverte des lieux ;
mouvementé

Dico-3D Post-it

4

Matériel

Post it. Crayons.
Terrain. Intérieur et extérieur.

Objectif

Noter et mémoriser des objets dans les deux langues.
Découvrir les lieux.

Principe du jeu

Les participants, regroupés en tandem, parcourent les lieux où se tient la rencontre, sans s'interdire aucun espace (salles de travail, hébergement, extérieurs) et collent des post-it sur différents objets : portes, fenêtres, chaises ...

Sur chaque post-it est écrit le nom de l'objet, avec son article, dans les deux (3, 4 etc.) langues.

Exemple : La porte / die Tür

Le jeu se poursuit ainsi, seuls la motivation et le plaisir des joueurs en déterminent la limite.

Conseil

Les post-it peuvent rester pendant toute la rencontre.
1 seul post-it par objet !!!

Sources

Cf. Cahiers de l'animation n° 59, juillet 2007, Ceméa.

effectif

De 10 à 25
pers.
Tandem ou
mini groupe

durée

Minimum
1 heure

Caractéristiques du jeu

verbal + non-verbal,
jeu en mouvement

5

Espionnage linguistique

Matériel

Support : vidéo ou photo.

1 feuille de papier (ou un carnet) et un stylo
par participant.

1 plan de ville.

Disposition

En extérieur ; un quartier de ville.

Objectif

a) Connaissance de nouveaux mots du
vocabulaire quotidien dans les deux
langues.

b) Découverte de l'environnement urbain.

Principe du jeu

Lors de la découverte d'une ville, les « visiteurs » doivent se rendre dans certains quartiers, sans l'aide des collègues y habitant, mais en leur présence, avec un plan de la ville et (du métro le cas échéant). Ils doivent repérer certains mots et essayer de comprendre, par déduction, ce qu'ils signifient (ex : un magasin avec du pain en devanture et une pancarte « Bäckerei »). Les Allemands doivent les suivre, les écouter et parvenir à repérer certains mots français.

effectif

8 - 20
pers.

durée

10-20 min

**Caractéristiques
du jeu**

Jeu en mouvement,
verbal

Je suis... j'aime...

6

Matériel

Pas de matériel particulier.

Disposition

Assis en cercle dans une salle.
Chaises disposées en cercle.

Objectif

Acquisition de nouveaux mots, notamment d'un petit vocabulaire de présentation.

Échauffement.

Faire connaissance.

Principe du jeu

Les participants sont assis en cercle et se présentent dans une autre langue que la leur pour prononcer les phrases suivantes : « je suis... et j'aime... »/ ou « je n'aime pas ».... Il manque une chaise et la personne au centre du cercle prononce une phrase dans la langue de l'autre comme par exemple : « je suis Elsa et j'aime beaucoup le soleil » ; toutes les personnes qui aiment la même chose changent alors de place et la personne du centre doit chercher une chaise. La nouvelle personne placée au centre annonce à son tour qui elle est, ce qu'elle aime ou n'aime pas, et le jeu continue.

Variantes

On peut varier ce jeu en utilisant d'autres phrases comme :

J'habite à.../ Je travaille comme...

Le meneur doit vérifier que sa phrase est comprise.

Polyglotte et *Salade de fruits* dans l'outil OFAJ « animation linguistique » avec des mots sur un thème par exemple le travail social.

effectif

6-18 pers.
en 3 groupes

durée

30 min

**Caractéristiques
du jeu**

jeu en mouvement
avec variante statique

La Banquise

7

Matériel

24 tapis de 50x 20 cm (carton, moquette...) figurent des radeaux.

Sur 12 d'entre eux sont écrits des mots français : 3 noms au singulier avec leur article, 3 adjectifs, 3 verbes conjugués au présent de l'indicatif à la 3^{ème} personne du singulier, 3 compléments ou adverbes. Les 12 autres radeaux portent des mots écrits en allemand selon les mêmes principes.

Disposition

Terrain plat et dégagé d'environ 10x10 m ; un continent et trois îles sont tracés au sol.

Objectif

Provoquer les contacts, les conversations, les négociations, les coopérations.

Susciter des calculs tactiques.

Faire construire de petites phrases dans les deux langues.

Principe du jeu

Dans chaque île se trouve un groupe d'explorateurs. Les explorateurs apprennent que la banquise va fondre. Il faut qu'ils gagnent le continent avant de sombrer. Pour cela ils doivent construire assez de passerelles avec les tapis-radeaux, lesquels ne peuvent s'accrocher entre eux que s'ils forment une phrase française ou allemande. Quand on change de langue

on doit partir à droite ou à gauche à angle droit. Les joueurs vont-ils se rendre compte assez vite que les nombres et dimensions des radeaux exigent la coopération entre les groupes ?

Avant d'attribuer les îles par tirage au sort, le meneur de jeu a mis 4 radeaux français et 4 radeaux allemands dans chacune en veillant à répartir les noms, les verbes...

Il précise quelques règles : pour qu'une passerelle puisse être utilisée elle doit être complète et toucher la terre (île ou continent) par ses deux extrémités. Mais on peut démolir une passerelle entre deux îles dès qu'elle n'est plus utile. Il est interdit de transporter plus d'un radeau à la fois (afin que tous les joueurs participent).

Lorsqu'une phrase est constituée on peut la prolonger par une autre sans changer de langue. La fonte de la banquise est annoncée par la sonnerie d'un réveil-matin réglé d'avance en secret ; mais on peut aussi chronométrer pour que le groupe tente de faire mieux lors d'un second essai.

La Banquise

Conseil

Laisser les groupes travailler à leurs solutions même quand on les sait vouées à l'échec.

Il s'agit d'un jeu de sensibilisation à la syntaxe : donc veiller à ce que les phrases soient assez cohérentes pour être de bonnes « passerelles ».

Variantes

On peut rendre le problème plus ou moins facile en jouant sur les distances à parcourir (plus ou moins grandes).

On peut aussi jouer sur table avec des joueurs en nombre réduit, des radeaux grands comme des dominos et des distances appropriées (par exemple pour des dominos : 4 cm, 32 cm entre les îles et 64 cm jusqu'au continent.).

effectif

10 à 20
pers.

durée

30 min

**Caractéristiques
du jeu**

jeu en mouvement,
verbal

La phrase en mouvement

8

Matériel

Pas de matériel particulier.

Disposition

La salle.

Objectif

Déblocage linguistique, acquisition linguistique (pour débutants) ; à jouer de préférence en début de stage.

Principe du jeu

Les joueurs se répartissent au moins en 2 groupes. Un groupe sort. L'autre groupe reste avec le meneur de jeu, qui distribue à chacun un mot dans l'autre langue, sachant que l'ensemble de ces mots constitue une phrase. Chaque joueur doit retenir son mot et le répéter tout haut en se déplaçant.

Le deuxième groupe entre, écoute et doit reconstituer la phrase.

Dans un deuxième temps, on inverse les rôles.

Conseil

Ce jeu convient très bien à des débutants.

Variantes

Selon le niveau de maîtrise de l'autre langue, le groupe peut proposer lui-même une phrase.

Sources

Brochure *Animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes/Sprachanimation in deutsch-französischen Begegnungen*, OFAJ/ DFJW 2009.

effectif

6 - 12
personnes

durée

15 min

**Caractéristiques
du jeu**

statique - verbal

Les cartes menteuses

9

Matériel

Les joueurs sont assis en cercle autour d'une table. Il faut avoir au moins 30 cartes pour 6 joueurs, soigneusement mélangées, portant des chiffres de 1 à 10.

Objectif

Apprendre à compter dans une autre langue.

Principe du jeu

Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent choisir une langue.

Ils posent à tour de rôle leurs cartes à l'envers sur la table en comptant de 1 à 10. Un joueur peut arrêter la distribution en disant « menteur » et en retournant la carte déposée par le dernier joueur. Si le chiffre sur la carte correspond au chiffre annoncé par le joueur, celui qui l'a accusé d'être « menteur » ramasse les cartes, dans le cas contraire c'est l'annonceur.

Le vainqueur est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes.

Conseil

Chaque partie se joue dans une seule langue, mais on peut changer de langue à chaque partie.

Variantes

La durée du jeu peut varier selon le nombre de cartes utilisées, ce qui lui donne une grande souplesse.

Il est possible de répéter plusieurs fois la partie, en comptabilisant chaque fois la valeur des cartes restées aux mains des joueurs une fois que quelqu'un a épuisé ses propres cartes.

effectif

6 pers.
et +

durée

30 min

**Caractéristiques
du jeu**

non-verbal,
jeu en mouvement

Les scènes

10

Matériel

Ce jeu ne nécessite pas obligatoirement du matériel. Tout peut être mimé. On pourra cependant mettre à disposition des objets de la vie quotidienne (chaises, tables, papier, verres...).

Diposition

Ce jeu peut être joué partout (intérieur, extérieur).

Le groupe qui prépare la scène doit pouvoir s'isoler.

Pour cela on peut utiliser une 2^e salle ou s'écarter un peu du reste du groupe.

Objectif

Utiliser le mime et les gestes comme modes de communication.

Essayer de se mettre à la place de l'autre. Imiter la prononciation et la gestuelle.

Acquérir du vocabulaire de base de la vie quotidienne.

Construire la confiance.

Principe du jeu

Un groupe de 2 à 4 personnes prépare une petite scène dans sa langue maternelle. La scène est ensuite jouée une première fois devant le reste du groupe.

Les joueurs jouent la même scène une deuxième fois. Cette fois derrière chaque joueur se tient une personne ne parlant pas la même langue.

Les premiers joueurs répètent la même scène autant de fois que nécessaire (en évitant une répétition trop fastidieuse). Leurs « ombres » les imitent dans leur jeu et essaient de mémoriser les phrases de leur personnage.

Si la scène est jouée par des Français, les Allemands mémoriseront alors le dialogue en français.

Puis, les premiers joueurs se retirent de la scène. Les « ombres » prennent le relais et jouent le dialogue dans la langue étrangère.

Pour la deuxième partie du jeu, les rôles sont inversés : si les Français ont joué la première scène, les Allemands prendront le relais et prépareront une scène à leur tour.

Conseil

Il s'agit d'un jeu de mise en confiance, il est donc conseillé d'éviter l'effet de moquerie en accompagnant et en expliquant bien le but de la mise en scène, qui est d'éveiller chez les joueurs le plaisir de jouer avec et dans une autre langue.

Il est important d'adapter le degré de difficulté des dialogues (vocabulaire, longueur et nombre des phrases) au niveau des participants. Pour des grands débutants, ne pas dépasser deux phrases de quatre mots chacune par personne.

Les scènes

10

Variantes

Au lieu de remplacer tout le groupe à la fois, on peut aussi opter pour cette variante : après avoir joué la scène une ou deux fois, les joueurs du premier groupe sont remplacés un par un à chaque répétition de la scène jusqu'à ce que la scène soit entièrement jouée par des joueurs du deuxième groupe.

Les situations proposées peuvent être en lien avec les mots inscrits sur les post-it ; d'autres situations peuvent être proposées en lien avec la vie quotidienne et la vie de groupe (par exemple le soir en faisant le point de la journée). (cf. fiche n° 4, dico 3D-post it).

effectif

optimum 10
pers. réparties
en 2 équipes

durée

1 heure

**Caractéristiques
du jeu**

jeu en mouvement,
en équipes

Mémoruse

11

Matériel

Un grille de dimensions variables (à partir de 4X4 = 16 cases, nombre de cases non défini). Des objets dessinés, découpés, ou déposés « en vrai » dans les cases de la grille. Grille vierge sur une feuille pour chaque équipe.

Disposition

Indifférent. Un terrain à l'extérieur augmente l'intérêt du jeu en obligeant à des déplacements.

Objectif

Mémoriser et reporter des noms d'objets sur une grille vierge dans les deux langues (ou plus).

Principe du jeu

Chaque case de la grille comprend un dessin ou un objet + éventuellement le nom de l'objet en question dans les deux (ou plus) langues. La grille est découverte à intervalles réguliers par le meneur de jeu pour une durée variable mais toujours brève : de quelques secondes à une minute.

Au signal, tout ou partie de chaque équipe doit s'organiser pour accourir, mémoriser le maximum d'objets et les reporter sur sa propre grille vierge. L'équipe gagnante est celle qui a rempli la première sa grille, chaque case devant comporter le nom

exact de l'objet dans les deux (ou plus) langues.

Conseil

Avant de commencer, préciser que chaque joueur doit retenir et remplir des cases complètes (image + mots en français et en allemand).

Pour le choix des images/mots de la grille, il peut être judicieux de se laisser orienter par le contexte de la rencontre (exemple : choisir un vocabulaire relevant du sport pour les rencontres sportives, ou d'autres centres d'intérêt : sur le terrain de camping, à la plage/montagne, etc.).

Variantes

Jouer la nuit avec une lampe de poche ou une torche.

effectif

9 - 16
personnes

durée

10 min

**Caractéristiques
du jeu**

jeu en mouvement,
verbal

Polyglotte

12

Matériel

Pas de matériel particulier.

Disposition

Une salle.

Des chaises disposées en cercle.

Objectif

Apprendre des mots et/ ou de petites expressions dans d'autres langues.

Principe du jeu

Répartir le grand groupe en petits groupes multilingues, chaque groupe choisit un mot et le traduit dans les autres langues parlées dans le groupe. Ces mots sont affichés sous forme de tableau visible par tous (cf. tableau ci-dessus).

Les petits groupes se retrouvent en grand groupe et prennent place sur les chaises disposées en cercle ; une personne est désignée comme meneur de jeu. Le meneur de jeu retire sa chaise et se place au milieu du cercle.

Le jeu commence ! Le meneur annonce un mot, par exemple « jouer » et toutes les personnes concernées par ce mot changent de place.

Quand le meneur annonce « polyglotte » tous les joueurs échangent leurs places. Cf. tableau.

Conseil

Ce jeu peut être joué avec un minimum de 10 personnes réparties en un minimum de 3 groupes.

Ce jeu peut être joué avec un maximum de 5 langues.

Selon les groupes, il peut être décidé de choisir le vocabulaire dans un champs défini en commun. Exemples : vie quotidienne, thématique du séjour, l'environnement du lieu d'hébergement, l'actualité, etc.

Variantes

Jouer d'abord sans afficher les mots, seulement en s'appuyant sur l'écoute et la prononciation, et afficher seulement dans un deuxième temps.

Français	Allemand	Chinois	Arabe	Espagnol
jouer	spielen	wan	nelhab	jugar
merci	danke	Chie-chie	choukran	gracias
bonjour	Guten Tag	Ni-hao	Salam	Buenos dias

effectif

3-9
personnes

durée

30 min

**Caractéristiques
du jeu**

verbal

Répondez-vite !

13

Matériel

Un plateau circulaire divisé en 26 secteurs marqués A, B, C, D, E, F, G,.....X, Y, Z.

Au centre du plateau, une flèche tourne et désigne une lettre.

Une vingtaine de cartons portent chacun un thème écrit en deux langues. Par exemple : fleur, fruit, arbre, métier, outil, vêtement, ustensile de cuisine, quelque chose de rouge, bleu..., mot du vocabulaire du sport, de la cuisine, de l'agriculture.

Disposition

Intérieur ou extérieur.

Objectif

Provoquer des réactions verbales rapides. Faire acquérir un certain vocabulaire sur des thèmes choisis à l'avance.

Principe du jeu

Le hasard détermine à la fois une lettre et un thème. Les joueurs sont disposés en cercle autour de la table où est installé le plateau. Le meneur de jeu tire un carton, le lit dans les deux langues et attend un peu pour que chacun le comprenne bien et prépare silencieusement quelques réponses possibles. Le meneur fait tourner la flèche qui s'immobilise face à une lettre qu'il annonce à haute voix.

Le premier joueur qui lance une bonne réponse reçoit un point matérialisé par le carton où est inscrit le thème. Si personne ne répond, le meneur fait tourner la flèche qui détermine une autre lettre.

A la fin, celui qui a le plus de cartons a gagné. Le rôle de meneur de jeu peut être tenu à tour de rôle par chacun des joueurs. Le meneur de jeu ne donne pas de réponse.

Conseil

Prendre des thèmes très larges (la mer qui contient les thèmes des poissons, des bateaux, de la baignade ; autour du sport, des métiers, des animaux) et en nombre limité avec les débutants, quitte à les répéter sur plusieurs cartons.

Le jeu peut être adapté en fonction de l'âge des participants.

Age min. 6 ans.

Variantes

Le plateau et sa flèche tournante peuvent être remplacés par une pile de petits cartons sur chacun desquels est tracée une lettre. Certaines lettres peuvent d'ailleurs être plus nombreuses à cause de leur fréquence plus grande comme initiale (dans les deux langues).

Le meneur ne se sert ni d'un plateau ni de cartons. Il peut sortir de son imagination le thème et la lettre en pensant à des solutions qu'il sait être du niveau d'apprentissage linguistique du groupe. Exemple : « Le nom d'une rue de la ville y commençant par...G ».

effectif

8 - 16
personnes

durée

20 min

**Caractéristiques
du jeu**

non-verbal, verbal,
jeu de mouvement

Robot

14

Matériel

Aucun matériel n'est nécessaire.

Disposition

Dans une salle ou à l'extérieur.

Objectif

Orientation dans l'espace : par l'écoute et par les sens.

Mise en train (le matin ou après une pause).

Principe du jeu

Former des tandems (franco-allemand, franco-espagnol, germano-turc, etc).

Le guide aide le robot à explorer l'espace en lui posant la main sur le dos, en appuyant légèrement et en lui indiquant la direction dans sa propre langue :

- « **à droite** » en touchant l'épaule droite avec la main
- « **à gauche** » en touchant l'épaule gauche avec la main
- « **tout droit** » en touchant 1 fois la personne entre les épaules
- « **en arrière** » en tapant légèrement 2 fois la personne entre les épaules

Au bout d'un moment, les partenaires changent : celui qui a guidé devient le robot.

Conseil

Ce jeu peut être joué dans toutes les configurations bilingues, mais aussi dans un contexte multilingues en formant des binômes/ tandems.

Variantes

La personne qui est guidée ferme les yeux.

Pour renforcer l'apprentissage des directions dans l'autre langue, le jeu peut être repris sans pression de la main.

effectif

15 - 25
personnes

durée

45 min

**Caractéristiques
du jeu**

verbal,
jeu de mouvement

Trouve le mot

15

La foire aux mots

Matériel

Deux piles de fiches – une pile de consonnes et une pile de voyelles.

Sur chaque fiche est inscrite une seule lettre. (Le nombre de fiches dépend du nombre de participants et de la langue).

2 grandes feuilles de papier, 2 stylos indélébiles, 2 tables.

Disposition

A l'intérieur ou à l'extérieur.

Objectif

Enrichir le vocabulaire

Le jeu consiste à créer autant de mots que possible, en allemand ou en français, en alternant les partenaires.

Principe du jeu

Tous les joueurs reçoivent une fiche portant une lettre, voyelle ou consonne. Ils piochent dans les deux piles. Il y aura deux postes, c'est-à-dire deux tables entre lesquels circulent les joueurs. Au départ, les joueurs doivent créer des mots allemands ou français à 4 lettres. (Chaque joueur a donc besoin de trois autres partenaires pour créer un mot de 4 lettres.) Une fois le mot trouvé, les joueurs vont au poste correspondant à la langue du mot en question.

Si le mot est correct, chaque fiche est rayée d'une barre sur le verso.

On peut immédiatement créer un nouveau mot avec les mêmes joueurs ou avec d'autres.

Deux meneurs du jeu notent les mots sur une grande feuille affichée derrière les tables.

Chaque mot ne peut être créé qu'une fois, sauf s'il existe dans les deux langues. (ex. Idee, Vase, etc.)

Après un certain temps il faudra créer des mots de 5, 6, 7 et même 8 lettres. Pour ces derniers cas, on est gratifié de 2 barres par mot au lieu d'une.

A la fin du jeu, on affiche ces deux listes de mots, on les traduit ensemble et on essaie de trouver la lettre la plus fréquente, et la personne qui a créé le plus de mots.

Conseil

Il faut bien choisir les lettres adaptées au nombre des participants et veiller à les avoir en double, en triple (concernant les voyelles il faut les avoir en plus grande quantité encore). Les lettres trop rares comme Q, X, Y, Z peuvent être éliminées d'emblée. Certaines lettres assez courantes peuvent également être doublées : L, N, R, S, en fonction des langues choisies.

Trouve le mot

15

La foire aux mots

Variantes

Commencer avec 3 lettres

À la fin on peut faire des groupes de 6 à 10 joueurs qui créent dans un temps limité un très long mot.

Le jeu peut aussi être joué dans d'autres langues dans un contexte bi- ou multilingues.

effectif

3 - 9 pers.

durée

30 min

**Caractéristiques
du jeu**

jeu de concentration,
jeu statique

Voir Vite

16

Matériel

Des objets et des personnages, ou leur représentation découpée dans des revues, dessinée sur des cartelettes, ou obtenue d'une manière quelconque (restes de Memory ou tapis de jeu comme celui commercialisé sous le nom de « l'œil de lynx », par exemple).

Un jeu d'étiquettes en carton reproduisant le nom dans les deux langues choisies de chaque personnage, figurine ou objet.

Exemples d'objets : marron, noyau, pinceau, brosse, cuillère, fleur, bague, savon, gomme, feuille, bouchon...

Disposition

En salle ou à l'extérieur.

Objectifs

Mémoriser le vocabulaire déjà appris pendant les jours précédents.

Cultiver l'attention, l'acuité visuelle.

Faire acquérir du vocabulaire en rapport avec des objets.

Principe de jeu

Les joueurs se placent, les mains dans le dos, autour d'une table sur laquelle sont dispersés les figurines ou les objets (dessins figuratifs, collages d'images sur cartons, pièces d'un jeu de memory, les objets eux-mêmes...).

La pile de cartelettes en carton portant le

nom des objets représentés ou présentés, écrit en français et en allemand, par exemple, est entre les mains du meneur de jeu.

Afin de favoriser l'implication de tous, le rôle de meneur de jeu tourne entre les participants.

Le meneur de jeu annonce un nom inscrit sur une cartelette, les joueurs observent le plateau de jeu. Le premier qui désigne avec le doigt l'objet correspondant au nom marque un point matérialisé par la cartelette, qui lui est remise. L'objet ou la figurine désigné reste par contre en place. Seuls répondent les joueurs qui entendent la consigne dans l'autre langue que la leur.

Le meneur de jeu vérifie simplement que les joueurs ont les mains dans le dos ; il tire un carton et le lit (tantôt en français, tantôt en allemand), en veillant à la prononciation.

Conseil

Commencer par 5-6 objets et en ajouter d'autres, progressivement, selon le rythme d'apprentissage des joueurs.

L'objet peut être choisi en fonction de l'environnement.

Il faut avoir fait le jeu de dico 3D Post-it. (cf. fiche 4). A partir de 6 ans.

Variantes

1) Au lieu de nommer immédiatement l'objet, le meneur peut donner des indices, d'abord vagues, puis de plus en plus précis : vivant ou inerte, les couleurs, le genre (animal, végétal, minéral), ses caractéristiques (objet brut ou manufacturé), l'usage... Les joueurs prennent le risque de faire une proposition avant d'avoir une certitude. Ils peuvent ainsi gagner le point mais en cas d'erreur ils ne peuvent plus faire de propositions.

2) Le joueur qui a compris saisit l'objet le plus rapidement possible en le nommant et engrange le point.

3) On peut jouer en trois ou quatre langues.