

«Rencontres francophones»

Domaine: Linguistique

Niveau du CECR (Cadre Européen Commun de Référence): A1 et A2

Durée de l'activité: 60 min. environ

Public

<input type="checkbox"/>	Enfant
<input type="checkbox"/>	Ado
<input type="checkbox"/>	Adulte
<input checked="" type="checkbox"/>	Tout public

Objectifs :

<input checked="" type="checkbox"/>	Langagiers
<input checked="" type="checkbox"/>	Fonctionnels
<input checked="" type="checkbox"/>	Socioculturels
<input checked="" type="checkbox"/>	Autres (ludiques)

Compétences

<input checked="" type="checkbox"/>	Production écrite (variante et prolongement)
<input type="checkbox"/>	Compréhension écrite
<input checked="" type="checkbox"/>	Production orale
<input checked="" type="checkbox"/>	Compréhension orale
<input type="checkbox"/>	Autres

Supports / matériel : feuilles de papier, élément (montre, sablier) pour contrôler le temps, tableau.

Description succincte de l'activité (50 mots max.) Cette activité en trois étapes, propose aux élèves :

- l'élaboration de questions sur divers aspects de la vie d'une personne
- l'interaction avec une personne francophone
- tester leur niveau de compréhension

Ü Déroulement de l'activité (150 mots max.) (Si l'activité se déroule en plusieurs étapes)

Première étape : en groupes de 3 ou 4, les élèves préparent des questions autour de différents sujets suggérés par le prof/par eux-mêmes : date/lieu de naissance, adresse, âge, profession, études, loisirs...Chaque groupe prend un ou deux items, ou tous, et puis, on choisit une des propositions. On met en commun, on écrit toutes les questions sélectionnées au tableau, et les élèves les copient.

Deuxième étape : on reçoit le visiteur et, assis en demi-cercle, on lui pose les questions élaborées. Seulement le professeur prend note des réponses.

Troisième étape (Jeu) : les élèves forment deux équipes. Le professeur pose, à la 3^e p.singulier, à tour de rôle, une question à chaque groupe sur le visiteur. L'élève qui veut répondre (toujours différent) lève la main. Score :

- Réponse correcte, un point ;
- Réponse incomplète, ou morpho-syntaxiquement incorrecte, demi-point ;
- Réponse incorrecte ou pas de réponse, 0 point.

Ü Prolongement :

a. Le visiteur, à son tour, pose des questions aux différents élèves de la classe.

b. La classe suivante, en petits groupes (ou bien le proposer comme devoir à faire individuellement, chez eux), rédiger le portrait du visiteur.

Ù Variante :

On peut aussi faire la même activité avec deux ou trois visiteurs, ou avec un groupe de visiteurs (par exemple, des étudiants qui viennent pour un échange scolaire) mais, dans ce cas les questions, mêmes si on s'adresse aux différents membre du groupe, peuvent être plus générales (Pourquoi êtes-vous venus en Argentine ? De quelle région de France vous venez ? Comment s'appelle votre école ?...)

De la première étape : préparer les questions chez eux, individuellement, sur un ou plusieurs aspects de la vie de celui qui va être enquêté.

De la première-deuxième étape : si les élèves ont un niveau A2 ou plus avancé, on peut proposer une conversation plus libre avec le visiteur.

De la troisième étape : pour les niveaux plus avancés, le jeu peut se concentrer sur des détails plus difficiles à saisir au cours de la conversation.

Ù Critère de réussite de l'activité : (Évaluation du savoir / savoir-faire de l'apprenant) :

À travers cette activité, on évalue de façon ludique la capacité à formuler des questions ainsi que la compréhension orale individuelle/groupale ; avec l'activité de prolongement, on peut tester la production écrite.

Ù Évaluation de l'activité : (par les pairs) les élèves sont très motivés par ce jeu. La préparation préalable des questions, rassure les étudiants et facilite l'interaction avec les visiteurs, face à qui, surtout au niveau A1, ils se sentent souvent bloqués. Chez les élèves débutants, c'est surprenant la façon dont ce jeu les pousse à mémoriser les moindres détails ! Ils font aussi beaucoup d'attention à la pertinence des réponses des autres.

Bref, c'est une activité interculturelle qui déclenche la communication, le travail groupal et le plaisir de jouer et de s'amuser.