Enrichir et dynamiser ses pratiques à l'oral en classe de langue: des activités ludiques pour la compréhension orale

(PP 314 - 321)
http://dx.doi.org/10.21271/zjhs.22.2.20

Sleman Hussein AHMED
Chef du département de français-
L'université Libano- Française d'Erbil
sleman.hussein@gmail.com

Julie Guibreteau
Enseignante de français- L'université Libano- Française d'Erbil
julie.guibreteau@lfu.edu.krd

Received: 21/06/2017
Accepted: 19/10/2017
Published: 26/03/2018

Introduction

Les activités présentées dans cet article sont exploitables en classe de langue étrangère auprès d'un public d'apprenants à partir du niveau A0. S'inscrivant dans une perspective actionnelle, elles ont pour but de sensibiliser les apprenants à la phonétique en les impliquant en tant qu'acteurs de leur apprentissage. Grâce à des activités et des supports variés, les apprenants se familiarisent avec les phonèmes inexistants dans leur langue tout en développant des compétences linguistiques (grammaire, vocabulaire). Enfin, ces activités peuvent être vues comme un canevas malléable. De fait, il est possible de l'adapter à d'autres compétences et les activités sont ré- exploitables dans une autre classe de langue étrangère. Au vu du titre, le lecteur s'attend à des théories maintes fois exposées, discutées, controversées. Cet article ne se donne pas pour but de les traiter, il s'adresse à des enseignants de langue étrangère désireux de dynamiser leurs pratiques de classe, curieux de découvrir quelques activités « clé en mains », testées auprès de divers publics dans différents contextes et aujourd'hui présentées telles qu'elles furent mises en place à l'université Libano- Française d'Erbil (Kurdistan de l'Irak).

1. Pour une définition d'une activité ludique.

Le but ici n'est certes pas de considérer toutes les définitions proposées mais d'en dresser une liste exhaustive, visant à cerner l'objet de notre recherche. Le site internet du centre national de ressources textuelles et lexicales (CNRTL, 2005) recense un certain nombre de définitions pertinentes dans le cadre de notre article, à commencer par l'adjectif ludique. Dérivé savant du mot latin « *ludus* », il signifie jeu, amusement, occurrences que l'on retrouve dans la définition du CNRTL :

- *PHILOS., SC. HUM.* Qui concerne le jeu en tant que secteur d'activité dont la motivation n'est pas l'action efficace sur la réalité mais la libre expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique.
- Relatif au jeu, qui en a les caractéristiques.

Ainsi donc, une activité ludique est :

- Activité qui se dépense dans le jeu.

Mais alors, qu'est- ce que le jeu ?

Nous avons tout d'abord consulté le dictionnaire Larousse en ligne qui propose de nombreuses entrées au mot « jeu » parmi lesquelles nous avons retenu :

« Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu. »

« Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse,

l'habileté et le hasard : Jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes. Tricher au jeu. »

Le jeu ayant une place reconnue par le Bulletin officiel dans l'enseignement à la maternelle et au primaire, nous en trouvons donc une définition dans Le Lexique 2002 du professeur des écoles où « le jeu, ce n'est pas la facilité mais une tension positive vers la maîtrise des situations, vers la construction des compétences.», reprise dans le mémoire de Charlotte Bour et Coline Hoyet (2013 : p. 7). Roger Caillois ajoute que « Le jeu [doit] être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. » (1958 : p. 36- 39) L'auteur pointe alors du doigt deux termes qui nous semblent représenter en eux- mêmes un frein à la mise en place d'activités ludiques, de jeux en classe de langue : la peur d'une classe bruyante qui donnerait le sentiment de ne pas avoir le contrôle, l'amusement qui prendrait le pas sur l'apprentissage et donnerait à tous l'impression de manquer de sérieux. De fait, tous les professeurs ne se sentent pas forcément à l'aise à l'idée de proposer des activités ludiques en classe. Parce qu'elles sortent d'un cadre dans lesquels ils se sentent à l'aise, parce qu'ils ont peur d'infantiliser les apprenants ou parce qu'ils ne savent pas faire. De fait, les activités ludiques requièrent ce que l'on pourrait appeler des pré- requis :

- Aimer soi- même jouer
- Avoir de l'imagination pour créer des activités ou adapter des activités existantes
- Ne pas avoir peur de parfois passer pour ridicule
- Et surtout, cela peut demander un peu de temps de préparation, temps qui est finalement rattrapé en classe

2. Pourquoi utiliser des activités ludiques en classe de langue ?

En classe de langue, l'enseignant est un co- communicateur, un facilitateur d'apprentissage, presque un animateur. De fait, sa participation est profonde, son rôle est quasi théâtral afin de communiquer la langue cible. Cette dimension favorise t- elle la mise en place d'activités ludiques ? Et si oui, dans quel but les utiliser?

Objectifs pour les étudiants	Objectifs pour la classe
➢ Développer les savoirs, les savoir-faire et les savoir- être ➢ Développer le goût de la langue et de la culture orale et écrite ➢ Les valoriser. Ainsi que le souligne l'article ''pourquoi utiliser les jeux ?'' du site internet Mieux apprendre[1] : « Les jeux réduisent l'anxiété souvent associée à l'apprentissage. Les erreurs sont considérées comme des phases du jeu, et n'empêchent pas de continuer. », ce qui permet aux apprenants d'essayer. ➢ Les impliquer, les rendre plus que jamais acteurs de leur apprentissage. Le jeu peut en effet se révéler particulièrement efficace pour réviser ou tout simplement pour appliquer ce qui a été appris précédemment. L'article ''pourquoi utiliser les	➢ Détendre une classe parfois lassée, fatiguée par une ambiance un peu trop « formelle » (l'enseignant parle, les apprenants écoutent). Plus détendus, les apprenants apprennent plus efficacement. ➢ Cibler une compétence en en mobilisant d'autres (en objectifs sous-jacents afin de ne pas effrayer les apprenants) ➢ S'amuser ➢ Valoriser différents types de supports comme autant de médias de la langue et de la culture cible ➢ Avoir un retour immédiat sur la qualité de son enseignement et sur les acquis et la compréhension des apprenants.

jeux ?'' du site internet Mieux apprendre[2] ajoute: « Un apprentissage efficace nécessite une participation active, et qui ait du sens. Les jeux forcent les participants à participer et à pratiquer. Lorsque l'on joue, on participe plus volontiers et on met en pratique plus facilement les notions étudiées. Le nombre de réponses faites par un apprenant au cours d'un jeu est en général bien supérieur que dans un autre mode d'instruction. » ➢ Le jeu favorise la cohésion du groupe grâce à des interactions qui ne passent plus forcément par l'enseignant. Untel peut expliquer un point d'une façon différente de l'enseignant et être parfois mieux compris.	

« Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends. » Benjamin Franklin

Enfin, les activités ludiques s'adressent en principe à tous les apprenants, à condition que l'activité soit adaptée à leur âge, à leurs besoins langagiers et à leur niveau.

2. Des activités ludiques « clé en main » pour la compréhension orale.

Enseignants de langue étrangère, il nous est tous arrivé d'avoir recours à des textes lacunaires ou de poser la fameuse question « qu'est- ce que vous avez compris ? ». Cet article propose des activités ludiques pour aborder la compréhension orale de façon différente.

Toutes les activités proposées s'inscrivent dans une perspective actionnelle où l'apprenant-usager devient acteur social qui cherche à donner du sens à son apprentissage. À partir de jeux, de documents authentiques qui placent l'apprenant au cœur de l'action et lui permettent une meilleure implication dans la classe de langue, nous allons essayer :

- de permettre aux apprenants de relever des mots présents dans un document oral, d'identifier des phonèmes afin d'être capables de les prononcer correctement;
- de faire prendre conscience aux apprenants de l'importance de la phonétique.

Les tableaux ci-dessous présentent l'organisation matérielle et les objectifs des activités proposées.

2. a- activité 1 : compréhension orale et discrimination auditive

Tableau 1. Organisation matérielle.

Public : niveau A1/A2 ; 14 étudiants du cours de conversation du département de français de l'université Libano-Française d'Erbil **Durée :** 20 minutes **Lieu :** salle de classe	**Supports :** - plusieurs documents audio de 1 à 3 minutes en rapport avec le thème de la séance (extraits de films, d'émissions…) - Mots sur des petits papiers - Cartes gages

Matériel : - un PC avec un lecteur audio	

Illustration 1. Des cartes gages pour réviser le vocabulaire du corps humain en production et compréhension orales.

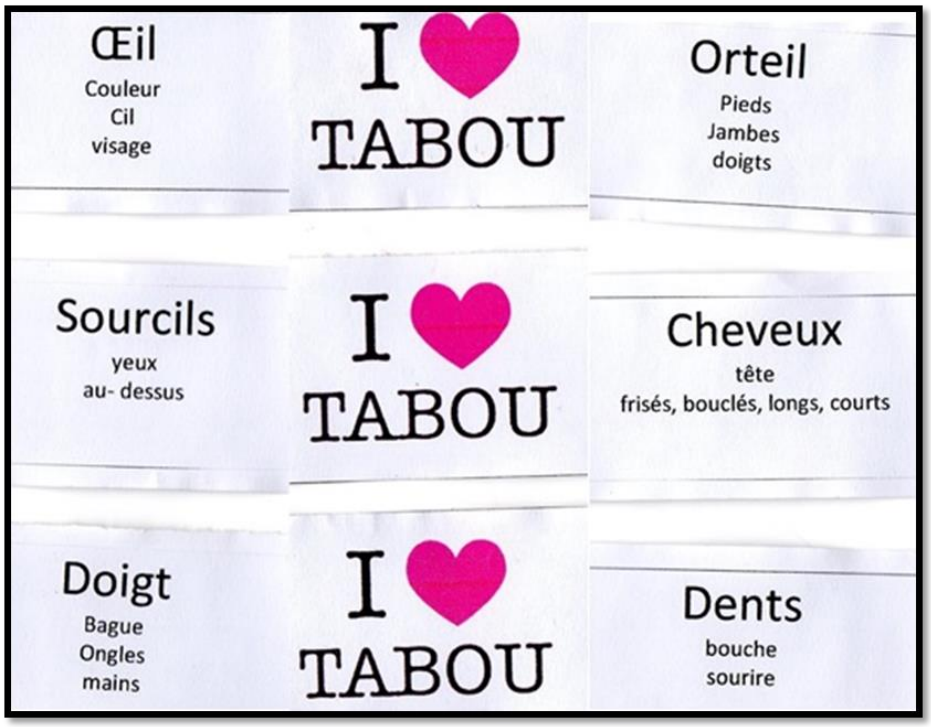
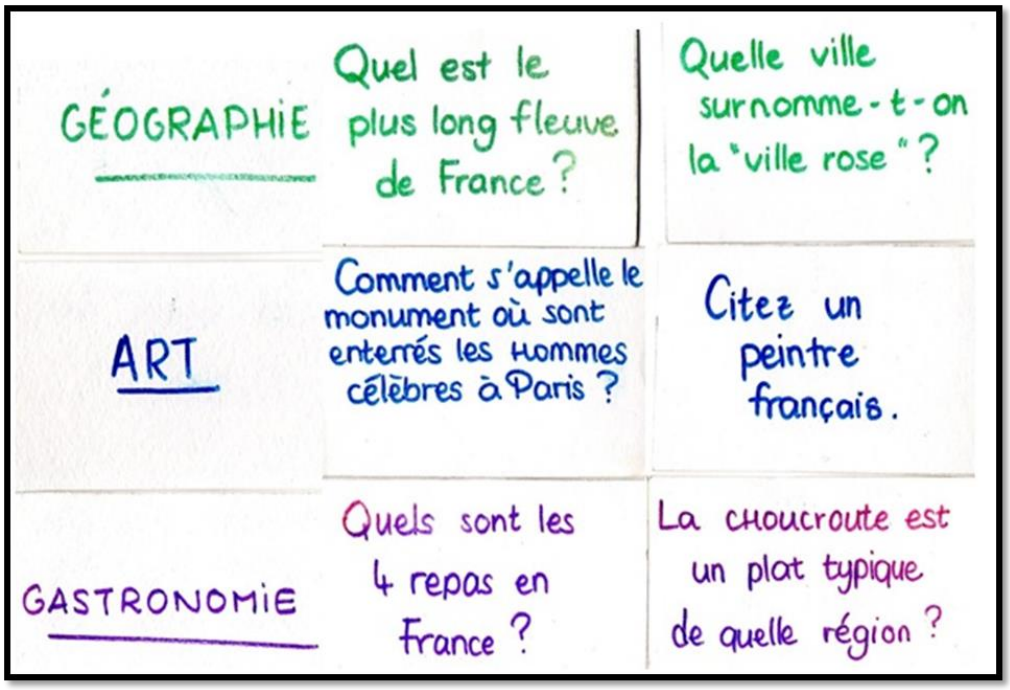


Illustration 2. Des cartes gages sur des thèmes de civilisation en production et compréhension orales.



N.B : il existe de nombreux types de « cartes gages » tels que des virelangues pour la prononciation, des animaux ou des professions à mimer, des mots à faire deviner par le dessin

etc. le but étant que ces gages permettent aux étudiants de valider leurs acquis, de réviser en s'amusant.

Déroulement de l'activité

Cette activité fait suite à plusieurs séances autour d'un thème en particulier. Les apprenants ont acquis du vocabulaire par le biais de dialogues, de diverses activités. Le moment est venu de s'éloigner des attentes du cours de conversation, à savoir s'exprimer, interagir, comprendre, pour écouter attentivement. Dans un cours où chaque apprenant est sans cesse interpellé, où son cerveau tourne à plein régime, jonglant entre la grammaire, la syntaxe, le vocabulaire, où tous ses savoirs sont mis à l'épreuve, une petite activité de compréhension orale est finalement reposante. Sous couvert d'une activité ludique, dont la forme, une compréhension orale, change du format de la conversation, l'enseignant veut exercer l'oreille des apprenants et valoriser chacun. De fait, cette activité permet de mettre en valeur tous les apprenants, certains petits parleurs ont une bonne oreille, d'autres se pensant très forts se révèlent peu attentifs. Enfin, la simplicité de la consigne et mettre les étudiants en compétition motive.

Phase 1

L'enseignant divise la classe en trois groupes en veillant à ne pas mettre ensemble les étudiants les plus à l'aise qui ont tendance à « écraser » les autres. Il distribue à chaque groupe une trentaine de mots et laisse du temps aux apprenants pour les manipuler avant de leur demander de les lire à voix haute. L'enseignant prend soin de répéter après l'apprenant afin que tous soient attentifs aux éventuelles irrégularités de prononciation. La clarification du vocabulaire n'est pas obligatoire. Enfin, l'enseignant explique qu'ils vont entendre un document oral, un dialogue extrait d'un film, dont le débit sera assez rapide. L'objectif est de mettre de côté tous les mots qu'ils auront entendus.

- **1ère et 2ème écoute- document 1 :** relever tous les mots entendus. Entre les deux écoutes, l'enseignant annonce le score de chaque équipe. Mise en commun à la fin de la 2ème écoute: l'équipe qui a le plus de mots corrects gagne, celle qui en a le moins a un gage (question de grammaire, de phonétique, d'orthographe, de vocabulaire, un virelangue …)

Phase 2

L'enseignant annonce que cette fois cela sera plus difficile. Avec ce groupe, et comme souvent avec de jeunes étudiants, la compétition en escalade les motive. Il demande aux étudiants de se mettre en binôme et distribue une dizaine de nouveaux mots dont la prononciation est très proche et dont les phonèmes inexistants dans leur langue posent des difficultés aux apprenants kurdes ([y], [ə], [ɑ̃]). Lecture à voix haute des mots, relecture par l'enseignant. Cette fois encore, l'objectif est de mettre de côté les mots entendus.

- **1ère et 2ème écoute- document 2 :** relever tous les mots entendus. Entre les deux écoutes, l'enseignant annonce le score de chaque équipe. Mise en commun à la fin de la 2ème écoute: l'équipe qui a le plus de mots corrects gagne, celle qui en a le moins a un gage (question de grammaire, de phonétique, d'orthographe, de vocabulaire, un virelangue …)

Variante

Cette activité, a l'instar de toutes celles proposées dans cet article, sont adaptables à d'autres cours. Pour exemple, la même activité fut réalisée en cours de grammaire, les apprenants ayant du identifier dans le texte oral dans un premier temps les verbes du premier groupe puis l'infinitif des verbes au passé composé dans un deuxième temps.

2. b- activité 2 : compréhension orale et discrimination auditive

Tableau 1. Organisation matérielle.

Public : niveau A0 ;	**Supports :**

Une trentaine d'étudiants du cours de français du département IT de l'université Libano-française d'Erbil **Durée :** 40 minutes **Lieu :** salle de classe **Matériel :** - PC avec un lecteur audio, vidéo et internet - Rétro- projecteur	- Chansons en format audio - Chansons avec le clip vidéo - Chansons en version karaoké TV5 monde

Déroulement de l'activité

Cette activité fut menée en début de séance, alors que les étudiants n'avaient fait que 2 heures de français. L'enseignant avait abordé la distinction entre graphie et phonie la séance précédente et il souhaitait désormais exercer leur oreille de nouveaux apprenants aux phonèmes français. De plus, s'agissant d'étudiants en dernière année d'université et ne commençant le français qu'au deuxième semestre, la place des activités ludiques dans le cours de français est importante, elle fédère un groupe très dynamique. Enfin, le choix de chansons permet d'inscrire cette activité dans une dimension socio- culturelle.

Phase 1

L'enseignant demande aux étudiants de former des trinômes. Il explique qu'il va diffuser une chanson avec le clip vidéo et que chaque groupe va devoir noter les mots qu'ils entendent.

1ère et 2ème écoute : mise en commun. L'enseignant écrit les mots entendus au tableau et les fait relire par les étudiants avant de les relire lui- même. Il donne un gage (virelangue) aux groupes qui ont trouvé le moins de mots.

Phase 2

L'enseignant met en valeur au tableau les mots qui ont été le plus facilement trouvés (ceux avec des sons proches de leur langue maternelle, des mots très courts) et fait identifier les sons présents dans chaque document audio. Il explique aux apprenants qu'à présent pour chaque son, ils vont devoir attribuer un geste. Par exemple, pour le son [a], ils taperont dans leurs mains, [ɑ̃] ils se lèveront sur leur chaise, [ɛ] ils tourneront sur eux- mêmes etc. Avant de lancer l'activité, l'enseignant fait un test avec une ou deux phrases.

Mise en place de l'activité : il ne faut pas que la chanson soit trop longue ou alors il ne faut pas l'écouter entièrement. Plus elle est répétitive plus c'est amusant.

Phase 3

Les apprenants n'écoutent pas vraiment les paroles, ils s'appuient davantage sur les étudiants qui comprennent le mieux et qui, eux, prêtent l'oreille aux phonèmes. De plus, étant nombreux, certains font carrément n'importe quoi et les objectifs de l'activité sont alors noyés sous l'amusement. Groupe très dynamique et aimant la compétition, il est très facile de mettre en place avec eux des activités les opposant. Ainsi, pour la suite de l'activité voilà ce que nous proposons : les apprenants attribuent à chaque phonème un caractère à dessiner (+ pour le son [a], -- pour [ɑ̃], ! pour le son [ɛ] etc.) et le groupe est divisé en deux équipes. Un membre de chaque équipe fait face à la classe. L'enseignant lance le refrain d'une chanson et les deux étudiants dessinent les signes dictés par les sons entendus tandis que l'enseignant fait de même de son côté sur une feuille. Afin de déterminer qui est le gagnant, cette feuille sert de référent.

Prolongement

Toujours en gardant les deux équipes formées, l'enseignant lance une chanson après avoir choisi une chanson simple de niveau débutant. Il demande à un étudiant de venir au clavier et aux autres d'attentivement écouter et de lui dire le mot manquant entendu.

2. c- activité 3 : un jeu pour la production orale et la phonétique, le TIC TAC BOUM

Cet article se propose également de faire découvrir aux enseignants et aux étudiants des jeux tous prêts, faciles à détourner et à employer en classe de langue. Aujourd'hui c'est le « tic tac boum » qui est à l'honneur.

Illustration 3. Le « TIC TAC BOUM ».

Le « tic tac boum » est un jeu de rapidité où l'on doit proposer des mots. Il se compose d'un gros paquet de cartes, toutes représentant une syllabe différente, d'une minuterie « bombe » avec tic- tac et explosion sonore et d'un dé marque tic, tac et boum.

Le but du jeu est de trouver des mots comportant un son imposé avant que la bombe n'explose tout en respectant la place de la syllabe dans le mot, indiqué par le dé lancé au préalable : tic, syllabe en début de mot, tac en fin de mot et boum peu importe.
Selon le niveau des apprenants, la règle est applicable telle quelle, mais pour avoir expérimenté ce jeu de nombreuses fois en classe de langue, voici ce que nous proposons :

- En amont, l'enseignant trie les cartes syllabes afin de s'assurer que les apprenants ont bien dans leur bagage le vocabulaire suffisant. De fait, le but du jeu est de s'amuser et de s'exprimer, non pas passer 10 minutes à chercher de mots dans le dictionnaire.
- Bien expliquer aux apprenants que l'orthographe des mots n'est pas importante, et que seul le son compte

Variantes

- A l'aide des syllabes, donner uniquement des verbes
- A l'aide des syllabes donner uniquement des mots au féminin/ au masculin

La bombe chronomètre va vite devenir un outil indispensable à la classe de langue. Sa minuterie aléatoire (de 15 à 90 secondes) permet de rythmer des activités diverses.

Conclusion

Comme toute activité en classe de langue, elle peut ne pas fonctionner. L'objectif défini peut ne pas être atteint par exemple si l'on passe plus de temps à expliquer la consigne qu'à faire l'activité ou si l'activité n'est pas adaptée ni au niveau ni à l'âge du public. Ces remarques soulèvent l'importance de bien connaître son public. Une activité peut très bien fonctionner avec des adultes mais non pas avec des adolescents. Ainsi dans notre cas, une partie de la classe peut être très enthousiaste quand l'autre va s'ennuyer. L'enseignant lui- même peut représenter un frein. Dans la mise en place et la conduite de l'activité, il peut ne pas être prêt à sortir de sa zone de confort, à « faire le clown » lorsqu'il s'agit d'activités de mimes par exemple.
De plus, selon les cultures, l'âge, les opinions des apprenants, les activités ludiques peuvent être vues comme infantilisantes. L'important est donc de varier les types d'activités et de ne pas les systématiser. En effet, il faut qu'elles restent considérées comme un moment de

détente et non pas comme un exercice inhérent au cours. Cet aspect est particulièrement important, il ne faut pas négliger l'accueil que les apprenants sont susceptibles de réserver aux activités ludiques. Certains peuvent se montrer largement réticents, avec l'impression de ne pas travailler quand d'autres se montreront mauvais joueurs, mauvais perdants… si l'essentiel est de jouer, et que la compétition peut se révéler avec certains groupes, stimulante, il est primordial de bien connaître son public avant de mettre en place quelque activité que ce soit afin de ménager les susceptibilités de chacun et ne pas faire du « score » une fin en soit. Enfin, il incombe à l'enseignant de transmettre l'idée que l'on peut tout à fait apprendre, mener une réflexion en jouant, en s'amusant.

Références

Bibliographie

BOISSY, Jacques. (2001)*Le Lexique 2002 du professeur des écoles*, Editions Accès, Paris

CAILLOIS, Roger. (1958)*Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige*, Gallimard, Paris

Mémoire consulté

Charlotte Bour, Coline Hoyet. En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?. Education. 2012. < dumas-00815424>

Sitographie

-Définition d'une activité ludique : http://www.cnrtl.fr/definition/ludique consulté le 24.5.17

-Définition d'une activité ludique : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887?q=jeu#44826 consulté le 24.5.17

-Pourquoi utiliser les jeux ? : http://www.mieux-apprendre.com/outils/jeux/article/pourquoi-utiliser-les-jeux consulté le 24/5/17

Abstract

These activities can be applied from A0 level learners in foreign language classes. These activities aim to sensitize the students to phonetic involving them in the class, as actors in the learning process. With different mediums and activities, students get familiar with phonemes that don't exist in their native language while developing linguistic skills (grammar, vocabulary). Lastly, these activities can be seen as a malleable canvas easy to adapt to other skills that are useful in other foreign language classes.

Keywords: Action- oriented learning approach, play activities, listening comprehension, auditory discrimination

Play activities : listening comprehension and auditory discrimination

ملخص

يهدف هذا البحث الى عرض الانشطة الترفيهية المستخدمة لحث الطلبة الى تعلم اللغة الفرنسية بطريقة عملية. كما انه يمكن استخدام هذه الانشطة من مستوى للمبتدئين فصاعداً. ولكون هذه الفعاليات تندرج ضمن اطار المنهجية العملية, فإنهاتمكن المتعلمين أن يقوموا بتطوير كفاءاتهم اللغوية ذاتياً. و بفضل هذه الوسائل التعليمية ,يستطيع الطلبة تعلم الحروف الصوتية الغير موجودة في لغتهم الام بالاضافة الى تطوير مهاراتهم اللغوية المختلفة (كالمفردات و الاستيعاب والنحو) . وبالتالي يمكن القول أن هذه الانشطة الترفيهية تعتبر بمثابة مفتاح التعلم وذلك لامكانية استغلالها مرة بعد اخرى في تدريس اي مادة من المواد الدراسية المقررة للغة الفرنسية.وأخيراً يجب القول أن هذا البحث موجه الى التدريسين الراغبين في تعضيد دروسهم بالوسائل الترفيهية لتنشيط المهارات اللغوية لدى طلابهم.