

se termine lorsque tous ont participé. Les histoires doivent être aussi expressives que possible en termes de maîtrise de la voix, de gestuelle et de mimiques. Cette variante convient particulièrement aux petits groupes.

- Le P distribue des cartes comportant des mots relatifs à un thème. Il raconte le début d'une histoire en formant une phrase dans laquelle apparaît le mot écrit sur la carte qu'il tient à la main. Un enfant enchaîne par une phrase contenant le terme qui figure sur sa propre carte, etc.
- L'enregistrement sur un CD ou sous forme de fichier MP3 des textes racontés représente une motivation supplémentaire.

# 26

## Jouer des situations quasi réalistes, jeux de rôles sociaux

### Objectif

*Contrairement aux jeux de rôles simples décrits au n°8, dans la proposition suivante, il s'agit de jouer des situations plus élaborées avec des consignes détaillées. La capacité à argumenter, l'utilisation consciente et créative du langage et de moyens non verbaux (gestuelle, mimiques) et la capacité à se mettre en scène de manière convaincante sont travaillées. Selon le sujet, les scènes contribuent également au développement de stratégies de discours et d'un vocabulaire spécifique.*

3<sup>e</sup>–9<sup>e</sup> années

30–45 min



Matériel :  
éventuellement quelques accessoires.

Déroulement :

- Le P dépeint une situation qui présente un certain potentiel de conflit, débat ou tension. Exemples :
  - a) À l'école : deux E se disputent parce que l'un d'eux a accidentellement cassé un crayon qui appartenait à l'autre.
  - b) Pendant les loisirs : deux enfants ou adolescents du pays se moquent de deux migrants.
  - c) Pendant les vacances dans le pays d'origine : deux jeunes garçons du pays se moquent d'une jeune fille qui y passe ses vacances.
  - d) Pendant le dîner à la maison : l'enfant aimerait avoir/faire quelque chose que les parents refusent catégoriquement (par ex. avoir un chien ou aller en discothèque).
- Conversation en groupe ou en classe sur la réaction qu'auraient les E confrontés à une telle situation. Questions et pistes de discussion possibles : comment te sentirais-tu dans cette situation ? Que penserais-tu ? Comment te comporterais-tu concrètement ? Quelles sont selon toi les solutions réalistes pour résoudre le problème ?
- Si nécessaire, rapide tour de discussion sur les moyens linguistiques, voir page suivante sous « Remarques ».
- Brève discussion, sur les critères à respecter lors de chacune des scènes représentées (par exemple, plausibilité de la solution, qualité de la langue, compréhensibilité, etc.) Les critères doivent être transparents et connus de tous les E. Pour un travail avec des grilles comportant des critères, tout à fait adapté ici, voir chapitre 4c, dans l'introduction.
- Les E sont répartis en groupes (ou constituent eux-mêmes les groupes). Ils ont 10 à 15 minutes pour préparer leur scène qui doit durer au maximum 5 à 8 minutes.

- Les groupes jouent ensuite leur scène devant la classe. Après chaque présentation (ou tout à la fin s'il y a peu de groupes), les autres E donnent un feedback tenant compte du respect des critères.

Variantes :

- En guise d'introduction et de consigne de jeu, au lieu d'un récit, il est possible de se servir d'une image représentant une situation de tension.
- Les E peuvent naturellement proposer des situations de départ.

Remarques :

- Selon le sujet, il est parfois utile, après avoir discuté du contenu, d'évoquer les moyens linguistiques nécessaires pour jouer la scène. Il peut s'agir de vocabulaire spécifique à un sujet ou de moyens d'expression plus généraux, utilisés pour argumenter. Voir chapitre 2c dans l'introduction.
- Les jeux qui visent à résoudre un conflit favorisent particulièrement la compétence sociale ; cf. points 1.5, 2.6, 4.7, 5.2, 5.5, 5.7 et 6.7 du livret 4 *Promouvoir la compétence interculturelle*.

## 27 Jouer des situations fictives, mettre en scène des textes

### Objectif

*La dramatisation de scènes tirées d'un texte en favorise la compréhension, permet de détendre l'atmosphère pendant les séquences de lecture et favorise le développement comme l'élargissement du répertoire lexical et syntaxique des E. Ainsi la mise en scène de textes dans les cours LCO est un outil précieux sur le plan de l'acquisition de la langue écrite et standard. Pour d'autres domaines d'application, voir les points 8, 26 et 28.*

2<sup>e</sup>–9<sup>e</sup> années

20–30 min



Matériel :  
éventuellement  
des accessoires.

Déroulement :

- Comme point de départ, on prendra un texte qui se prête à la mise en scène ou une histoire, lue par les E eux-mêmes ou lue et racontée à la classe par le P. Bien entendu, un album illustré est aussi envisageable.
- Après une scène qui s'y prête (c.-à-d. dans laquelle apparaît le plus grand nombre possible de personnages) ou après un moment particulièrement captivant de l'histoire, le P interrompt la lecture. Il demande aux E de reconstituer la scène qu'ils viennent de lire en petits groupes ou d'imaginer une suite et de la mettre en scène.
- Les consignes sont formulées de manière claire : temps de préparation 5 à 10 min, représentations max. 5 min. De même, les critères prévalant pour l'évaluation finale sont définis (voir n°26 ; il serait souhaitable que la grille de critères prenne également en compte des aspects linguistiques).
- Les E sont répartis en groupes ou constituent eux-mêmes les groupes. Ils ont 5 à 10 minutes pour préparer leur scène, qui doit durer au maximum cinq minutes.
- Ils la jouent ensuite devant la classe. Après chaque présentation (ou tout à la fin s'il y a peu de groupes), les autres E donnent un feedback en tenant compte des critères.