

Des jeux pour la classe

1. La file d'attente



Durée : 10-20mn

Modalités : En équipes

Niveau : A1, A2, B1, B2, C1, C2

Les étudiants forment des équipes et se mettent en files devant le tableau. Le professeur divise le tableau en nombres d'espaces correspondant au nombre d'équipes. Le professeur propose une catégorie lexicale (fruits, parties du corps...). En 2-3 minutes (p.ex. le temps d'une chanson), les étudiants écrivent au tableau les mots de la catégorie. Chaque étudiant peut écrire un mot. Ensuite, il va au bout de la file. Les personnes à court d'idées passent leur tour et vont au bout de la file. Le groupe qui a trouvé le plus de mots gagne.

C'est un bon échauffement qui plus est idéal pour réviser du vocabulaire.

2. L'oreille fine



Durée : 10-20mn

Modalités : En équipes

Niveau : A1, A2, B1, B2, C1, C2

Matériel : un écran (drap, papier, carton...), des objets résistants et variés, du papier et des stylos

Objectif : Deviner le nom des objets cachés que le meneur de jeu laisse tomber sur la table

Derrière l'écran, le meneur de jeu fait tomber les objets les uns après les autres. Les élèves, seuls ou en équipes, doivent deviner l'origine du bruit et inscrire le nom de l'objet en français. S'ils ne connaissent pas

le nom de l'objet, ils peuvent noter le nom français de sa matière (cette information peut donner lieu à un demi-point).

Exemples d'objets : Plat à gâteau, caillou, clous, gomme, crayon, règle en plastique, manteau, cahiers, CD, journal, fruit...

Variante : le nez fin

À la place des bruits, les élèves doivent deviner des odeurs (vinaigre, vanille, cannelle, ail, savon... mis dans des gobelets). Un jeu particulièrement adapté pour les cours de français destinés à des étudiants travaillant dans la restauration (école hôtelière, école de tourisme...).

3. Le petit bac



Un classique dont on ne se lasse pas pour réviser ou découvrir du lexique et faire de la phonétique sans s'en rendre compte.

Tous niveaux

Objectif : Trouver des termes commençant par une lettre donnée et correspondant aux catégories déterminées avant le jeu

Chaque étudiant dispose d'un stylo et d'une feuille où il dessine un tableau. Il y a autant de colonnes que de catégories, plus deux autres pour inscrire la lettre sélectionnée (première colonne) et le nombre de points remportés (dernière colonne).

Les catégories peuvent être choisies par vous-même ou bien en concertation avec la classe

Une lettre est tirée au sort : dès lors, chaque joueur doit remplir les cases du tableau avec des mots commençant par la lettre sélectionnée et appartenant aux catégories inscrites. Un temps limite est fixé, mais le joueur qui finit de remplir sa grille avant peut arrêter le compte. A la fin du temps imparti, les joueurs donnent leur mot à tour de rôle pour chaque catégorie. Ils remportent 2 points si le mot est cité une seule fois, 1 point si le mot est cité plusieurs fois et 0 s'ils n'ont rien à proposer ou si le mot ne convient pas.

Exemples de catégories : Personnage célèbre, ville, pays, végétal, animal, titre de film, sigle, aliment / boisson, objet de la vie quotidienne...

4. La vente aux enchères



En classe entière ou en groupes de 2 ou 3

Matériel : objets apportés par les étudiants

Préparation : Apporter un petit marteau en bois et des billets de type Monopoly.

Objectif : Décrire un objet / Enchérir

Prévenir en avance les étudiants que tel jour ils doivent apporter un objet de leur choix. Le jour J, les collecter et effectuer la redistribution des objets. Laisser un temps de préparation pour effectuer la description de l'objet. Pendant ce temps leur distribuer des billets.

Les étudiants passent un à un devant les autres pour vendre leur objet.

Variante gourmande :

Demander aux étudiants de ramener des petites choses à manger, si possible cuisinées par eux-mêmes, pour effectuer une vente aux enchères gourmandes et élire la meilleure gourmandise.

5. Le mot mystère : des lettres à remettre dans l'ordre



Activité sympa pour pratiquer la structure "est-ce que", fixer l'orthographe des mots, après les premières heures de cours.

En classe entière ou en groupes de 2 ou 3.

Niveau : Débutant

Type de jeu : Variante du pendu.

Objectif : Poser des questions fermées, travailler les lettres et l'orthographe des mots.

Un joueur écrit un mot d'au moins 5 lettres qu'il gardera secret. C'est le meneur du jeu.

Pendant ce temps, les autres joueurs prennent chacun une feuille et la partagent en deux colonnes : à gauche la colonne intitulée OUI et à droite la colonne intitulée NON.

À tour de rôle, chaque joueur propose au meneur du jeu une lettre de l'alphabet, en demandant si elle fait partie du mot secret ou non.

- Si c'est oui, les joueurs écrivent cette lettre dans la colonne de gauche. Si c'est non, les joueurs écrivent cette lettre dans la colonne de droite.
- Les lettres du mot secret vont apparaître dans la colonne de gauche mais pas forcément dans le bon ordre.
- Le gagnant est le premier qui trouve le mot mystère en remettant les 5 lettres dans le bon ordre.

Variante grammaticale:

À partir de A2, on peut demander de faire deviner un groupe de mots. Dans ce cas on demandera s'il y a un nom, un adjectif, une préposition etc... Efficace pour bien réviser le métalangage grammatical.

6. Air, terre, mer



Objectif : Donner une réponse pertinente à chaque fois que le ballon est reçu, sans répéter un terme déjà dit.

Particulièrement adaptée aux groupes de débutants car toutes sortes de réponses peuvent être données. Pour complexifier la tâche, vous pouvez donner pour consigne d'indiquer une catégorie de mot (verbe ou nom par exemple), ou bien de changer de thème tous les deux, trois ou quatre tours, selon le nombre de joueurs (par exemple des actions, puis des animaux, suivis de métiers...).

Les joueurs s'assoient en rond. Désigner un meneur de jeu qui commencera à lancer la balle à un des joueurs en disant "air", "terre" ou "mer". Le joueur qui reçoit la balle doit le rattraper, donner un nom en rapport avec l'élément indiqué (animal, personne, métier, objet, minéral, végétal, action...) puis la relancer. Le meneur de jeu doit veiller à ce que les réponses soient correctes ou bien c'est le groupe tout entier qui s'en chargera.

Exemples :

- pour "air" : oiseau, avion, pilote, parapente, nuage, voler, ange...
- pour "terre" : maison, marcher, arbre, architecte, éléphant, sol...

- pour "mer" : nager, bateau poisson, océan, capitaine, rivière, pirate...

7. À tout problème sa solution



Un jeu dans lequel la solution vient avant le problème !

Matériel petits papiers comportant les problèmes

Objectif Donner des conseils en révisant le subjonctif / Impératif

Demander aux étudiants d'écrire un problème sur un morceau de papier. Les récolter, en faire piocher un par un étudiant qui le lit et le fait passer à tous sauf à un étudiant qui doit venir au centre de la classe. À partir de là tout le monde doit lui donner des conseils pour remédier à son problème. Lui doit trouver quel est son problème.

On utilisera selon les niveaux :

Il faut que tu + subjonctif // Tu devrais / tu dois + infinitif // Il vaudrait mieux que tu + subjonctif

Si j'étais à ta place + conditionnel présent // Pourquoi ne pas + infinitif // l'impératif

8. Time's up

Un grand classique du jeu de classe de langue (et de l'apéro entre amis) : Le Time's up. Nul besoin de la fameuse boîte de jeu pour y jouer. Des petits papiers et un chapeau. Et c'est parti pour 20 à 30 minutes de rigolade linguistique.

Matériel : Des petits papiers, un chapeau (ou tout autre contenant)

Objectif : Faire deviner des mots (objets, concepts, lieux, personnalités)

Demander aux étudiants de préparer 4/5 petits papiers sur lesquels on les invite à écrire un mot. Les récolter. On constitue ensuite deux ou trois groupes.

Et c'est parti ! Chaque groupe doit deviner le mot que leur camarade (qui dispose d'une minute) essaye de leur faire deviner avec une explication (1er tour), en l'associant à un seul et unique mot (2nd tour) et en le mimant (3ème et dernier tour).

Quand tous les papiers ont été devinés, on passe au deuxième tour et ainsi de suite. On comptera les points par groupe suivant le nombre de mots devinés par chaque groupe et on s'assurera que chaque étudiant passera devant son groupe au moins une fois pour faire deviner les mots.

Pourquoi ?

Pour finir un cours, réviser le vocabulaire de la semaine ou d'un champ lexical particulier (on donnera dans ce cas la consigne de n'écrire que des mots d'un champ lexical précis), pour pratiquer les pronoms relatifs, les pronoms compléments directs et la description. Et dernier intérêt et pas des moindres : pour s'amuser ensemble.

Intérêt de jouer sans la boîte

Les apprenants auront tendance à utiliser des mots qu'ils ont aimés, qui les ont surpris, qui leur rappellent quelque chose de personnel ou en rapport avec ce qui s'est passé en cours ou qui concerne un autre étudiant. Rire et groupe soudé garantis !

9. Le jeu du dictionnaire



Objectif : Pratiquer l'écrit sous une forme ludique (en fonction du niveau on peut imposer des structures, par exemple pour le niveau A1, les définitions se présenteront sous forme de phrases simples du type "C'est un/un....", pour les niveaux A2 on peut imposer l'utilisation de pronoms compléments et/ou relatifs simples pour les niveaux plus avancés on peut imposer des définitions réellement sous la forme d'une définition de dictionnaire...)

Première étape : LE JEU

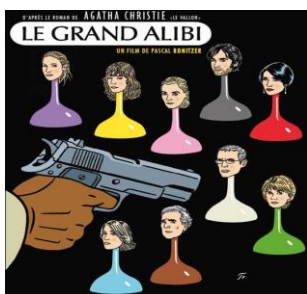
- Mettre les apprenant-e-s en binômes ou en groupes de trois.
- Pour chaque définition, donner à chaque groupe un petit papier blanc (pour qu'à la fin on ne reconnaisse pas à qui appartient le petit papier)
- Puis l'enseignant-e propose un mot inconnu des apprenant-e-s.
- Tous les groupes écrivent une définition en fonction de ce que leur inspire le mot. Bien sûr toutes les définitions seront "fausses" mais il s'agit de les écrire de façon à les rendre vraisemblables sans être correctes.
- L'enseignant-e sur le même modèle écrit la "vraie" définition.

- L'enseignant-e ramasse toutes les définitions, les mélange puis les lit une à une.
- Ensuite chaque binôme vote pour la définition qui leur paraît être la bonne.
- Si le groupe vote pour la définition de l'enseignant-e, qui est la "bonne" définition, le groupe gagne un point. Mais si le groupe vote pour la définition d'un autre binôme, donc d'une définition qui n'est pas correcte, c'est le groupe ayant écrit la définition qui gagne le point pour avoir réussi à écrire une définition convaincante.
- Pour le vote, pour éviter les influences des uns et autres, le mieux est de laisser quelques secondes de concertation, puis de compter jusqu'à 3 et à ce moment-là chaque groupe montre le numéro de la définition pour laquelle ils votent avec leurs doigts.

Deuxième étape : LA CORRECTION

- L'enseignant-e tape toutes les définitions telles qu'elles ont été écrites sur un même document.
- Le lendemain, les apprenant-e-s doivent essayer de corriger les erreurs.

10. L'alibi



Un crime a été commis hier entre 20h00 et 0h00. Tous les élèves de la classe sont suspects ! (à vous d'édulcorer votre histoire de détails)

Activité idéale pour réemployer les temps du passé et pour argumenter.

- Former des groupes de deux et demander aux étudiants d'imaginer comment ils ont passé la soirée. (Ne pas avoir d'activité qui dépasse 1 heure !)
- Donner un maximum de détails (s'ils ont bu un verre dans un bar, indiquez le nom du bar, qui a payé et comment, la tenue du serveur ...).
- Écrire l'emploi du temps sur une feuille
- Laisser 5 minutes pour mémoriser les détails et les horaires et ramasser les feuilles.

Déroulement

- Lorsque le travail est fini, on demande à un groupe d'être suspect. Le reste de la classe se transforme en policiers avec l'alibi des suspects sous les yeux.
- L'un des suspects sort de la classe.
- Les policiers posent des questions précises à son comparse pour vérifier l'alibi du suspect (ils ont droit de prendre des notes).
- Lorsque ce travail est fini, vous pouvez faire entrer la seconde personne (débrouillez-vous pour qu'il n'y ait aucune communication possible entre les suspects) et recommencer l'interrogatoire.
- Quand tout est fini demander aux policiers s'ils sont coupables ou innocents (argumenter).
- Vous pouvez maintenant passer à un autre groupe.

Variante

Afin d'épicer un peu le jeu, je pose toujours la première question. Cela permet d'orienter ou de relancer l'interrogatoire selon le niveau des étudiants.

11. Deux vérités et un mensonge



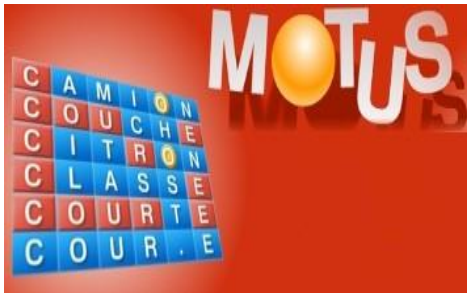
À partir du niveau A2+

Chaque apprenant raconte à tour de rôle 3 événements qui lui sont arrivés dans sa vie (rencontre avec une personne célèbre, situation insolite, événement drôle...).

L'un de ces 3 événements est un mensonge. Les apprenants se questionnent un à un pour démasquer le mensonge.

Cette activité permet de travailler les temps du passé ainsi que la constitution d'un récit.

12. Motus



Il y a de nombreuses façons de faire deviner des mots : le mime, l'association de mots, les définitions ...

Vous connaissez sans doute le célèbre jeu télévisé Motus, à l'antenne depuis 26 ans sur France 2.

Il s'agit de deviner un mot en en proposant d'autres pour savoir si telle ou telle lettre se trouve dans le mot à trouver.

C'est un jeu sympa pour la classe de FLE, qui permet notamment aux apprenants de perfectionner leur orthographe et de se rendre compte de l'étendue de leur lexique.

Je l'utilise pour faire deviner des mots de 5 ou 7 lettres suivant les niveaux. Je mets les apprenants en groupe de 2 ou 3 et j'écris la première lettre au tableau et le nombre de lettres restantes. Chaque groupe doit deviner le mot en proposant d'autres mots. À chaque proposition j'entoure d'une couleur donnée une lettre présente dans le mot à deviner mais mal positionnée. D'une autre couleur j'entoure les lettres bien positionnées. Après chaque mot, on tourne et on change de groupe.

À partir de B1, on peut demander à un apprenant de prendre le rôle du maître du jeu, de choisir le mot à deviner et de donner les indications.

13. Pyramide



Après Motus, voici une adaptation du célèbre jeu Pyramide. Il s'agit de deviner un mot en en proposant d'autres.

C'est un jeu sympa pour la classe de FLE, qui permet notamment aux apprenants de travailler les champs lexicaux et les liens grammaticaux.

Il s'agit de faire deviner toutes sortes de mots à son partenaire en tablant sur le nombre de mots nécessaires pour y parvenir. À chaque mot prononcé, son partenaire doit proposer un mot en lien.

On peut y jouer en binôme ou en classe entière.

Par exemple:

- En 3.... Poste -Facteur?
- Objet.... -Boîte ?
- Papier -**Lettre** !

Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce jeu TV ou pour vous rafraichir la mémoire, c'est ici :

<https://www.youtube.com/watch?v=2r7a5zzgtoc>