



Motiver l'apprentissage du FLE par le jeu : expériences avec des élèves adolescents laotiens

ANNEXES

**DOUANGDARA
Laura**

Sous la direction de Sandrine COURCHINOUX

UFR LLASIC – Langage, Lettres et Arts du Spectacle, Information et
Communication
Département Sciences du langage et Français Langue Étrangère (FLE)

Mémoire de master 2 professionnel - 30 crédits – Sciences du langage

Spécialité : Français Langue Étrangère

Année universitaire 2014-2015



Motiver l'apprentissage du FLE par le jeu : expériences avec des élèves adolescents laotiens

ANNEXES

**DOUANGDARA
Laura**

Sous la direction de Sandrine COURCHINOUX

UFR LLASIC – Langage, Lettres et Arts du Spectacle, Information et
Communication
Département Sciences du langage et Français Langue Étrangère (FLE)

Mémoire de master 2 professionnel - 30 crédits – Sciences du langage

Spécialité : Français Langue Étrangère

Année universitaire 2014-2015

Table des annexes

Annexe 1 : Grille d'observation	3
Annexe 2 : Fiche d'exercices (document fabriqué par l'enseignante de FLE)	4
Annexe 3 : Questionnaire	5
Annexe 4 : Guide d'entretien	7
Annexe 5: Fiche de présentation	9
Annexe 6 : Programme du groupe débutant	10
Annexe 7 : Extrait de l'inventaire d'activités ludiques	13
Annexe 8 : Fiche pédagogique du jeu des devinettes.....	22
Annexe 9 : Fiche pédagogique du jeu de rôle du restaurant	24
Annexe 10 : Fiche pédagogique du <i>Total Physical Response</i> (TPR).....	27
Annexe 11 : Questionnaire de satisfaction en anglais.....	28

Annexe 1 : Grille d'observation

	Activité 1	Activité 2	Activité 3	Activité 4	Activité 5
Thème					
Durée					
Activités langagières					
Objectifs linguistiques					
Objectifs pragmatiques					
Objectifs culturels					
Modalités de travail					
Supports					
Déroulement					
Commentaires					

Annexe 2 : Fiche d'exercices (document fabriqué par l'enseignante de FLE)

03/02/15
Doc 1

Gr 2

Write in French:

How

To go:

To take :

Bus:

Subway:.....

Boat:.....

Bicycle:

Motorbike:

Conjugate the verbs:

Aller

Je

Tu

Il/Elle/on

Nous

Vous

Ils/Elles

Prendre

Je

Tu

Il/Elle/on

Nous

Vous

Ils/Elles

I go to Eiffel tower by bus.

She goes to Le Sacré - coeur by taxi

For l'Arc de Triomphe, I take subway.

I go to Luxembourg park on foot

And you? How do you go to school?

Le français et vous

Sexe :

Origine :

Age :

1. Pourquoi as-tu choisi le cours de français ?

.....
.....

2. Depuis combien de temps apprends-tu le français ?

.....

3. Pour toi, apprendre le français est-il facile ?

Très facile

Facile

Moyen

Difficile

Très difficile

Explique pourquoi.

.....
.....

4. Aimes-tu apprendre le français ?

J'adore

J'aime bien

Moyen

Je n'aime pas

Je déteste

Explique pourquoi.

.....
.....

5. Quel est le matériel que tu préfères utiliser en classe ? Plusieurs réponses sont possibles.

Image

Vidéo

Texte

Audio

Livre

Autre :

6. Quelles sont les activités que tu aimes faire en classe ? (Exemple : lire des textes, faire des exercices, faire des jeux...)

.....
.....

7. Parmi ces activités, avec lesquelles penses-tu mieux apprendre le français ?

.....
.....

8. Aimes-tu faire des jeux en classe ? Si oui, quel est ou quels sont tes jeux préférés ?

.....
.....

9. Quelles sont les activités que tu aimerais faire en classe ?

.....
.....

10. Comment te sens-tu quand tu apprends le français ? (Exemple : Je suis content, je m'ennuie, je suis perdu)

.....

Merci !

Annexe 4 : Guide d'entretien

Les séquences didactiques

1. Quels thèmes sont abordés ?
2. Y a-t-il un programme imposé ? Comment sont choisis les contenus ?
3. Comment le programme est-il élaboré ? Est-ce un programme que tu as trouvé quelque part et est « prêt à utiliser » ou est-ce toi qui crée le programme ?
4. Quels sont les objectifs généraux et pédagogiques du cours ?
5. Quels sont les supports et matériel utilisés en classe ?

La motivation

1. D'après ce que j'ai vu en classe, beaucoup d'élèves ne travaillent pas et ne sont pas attentifs à ce que tu dis. Sais-tu s'ils sont comme ça dans toutes les matières ou juste pour le cours de français ?
2. Comment expliques-tu leur manque de motivation ?
3. Qu'est-ce que tu as fait pour essayer de les remotiver ?
4. Est-ce que tu as remarqué une hausse ou une baisse de motivation depuis le début de l'année ?
5. Les as-tu déjà vu motivés pendant ton cours ? Si oui, par quoi étaient-ils motivés ? (exemple : un thème qui leur a plu, faire des jeux, etc)

Le jeu en classe de langue

11. Fais-tu des jeux en classe ? Quels jeux et à quelle fréquence ?
12. À quel moment du cours proposes-tu des jeux ?

13. Comment choisis-tu les jeux en classe ? En fonction de leur intérêt, de leurs habitudes ou des objectifs pédagogiques ?

14. Quel est le but ou quels sont les objectifs pédagogiques des jeux que tu fais en classe ? C'est plus du repérage ou du réinvestissement ?

15. Quelle est la réaction des apprenants à ces jeux ? Est-ce que tu penses que cela les motive ?

16. Trouves-tu que les jeux sont efficaces en classe ?

Annexe 5: Fiche de présentation

- Je m'appelle Anna
- J'ai 13 ans
- Je suis de l'Indonesie
- Je parle français, anglais, indonesie, et un peu si lao
- Je suis en seconde
- J'ai un soeur jumelles, elle s'appelle Anya. 2 soeur aînee, elles s'appellent Sari et Frieda. 1 frere aînee, il s'appelle Lukman.
- Je prefere Couler violet
- J'aime manger de la pizza
- J'aime faire du sport, lire des livres, écoute de la musique, et regarde du television

Programme Groupe 1

THEME	COMMUNICATION	LEXIQUE	GRAMMAIRE	PHONETIQUE	CULTURE ET CIVILISATION
Introduction	Saluer et prendre congé Se présenter Épeler un mot : <i>Ça s'écrit...</i>	<u>Formules de salutation</u> : <i>Salut ! Bonjour ! Bonjour, monsieur ! Bonjour, madame ! Ça va ? Ça va. Ça ne va pas. Ça va mal. Au revoir.</i> <u>Formules de politesse</u> : <i>S'il te plaît. S'il vous plat. Merci. Pardon. Oui. Non.</i>	Verbe <i>s'appeler</i> au présent de l'indicatif Adverbe interrogatif <i>comment ?</i>	L'alphabet français	Les salutations en France Le vouvoiement
Les affaires de classe	Comprendre les consignes de classe	<u>Matériel scolaire</u> : <i>cahier, crayon, feutre, gomme, livre,</i>	L'article indéfini	L'interrogation montante	Collège français Prénoms français

	<p>Identifier quelque chose ou quelqu'un : <i>Qui est-ce ? Qu'est-ce que c'est ? C'est ...</i></p>	<p><i>règle, stylo-bille, taille-crayon, trousse</i></p> <p><u>Affaires personnelles</u> : <i>baladeur, CD, dessin, photo, portable, sac (à dos)</i></p> <p><i>un(e) ami(e)</i></p> <p>Nombres de 0 à 20.</p>	<p>Pronoms personnels et toniques</p> <p>Les pronoms interrogatifs <i>Qui ? Quoi ?</i></p> <p>Verbe <i>être</i> au présent de l'indicatif</p>		
La famille	<p>Dire son âge : <i>J'ai...</i></p> <p>Présenter ses amis, sa famille, ses animaux : <i>Voici, voilà...</i></p> <p><i>J'ai, je n'ai pas de ...</i></p>	<p><u>Famille</u> : <i>filles, fils, frère, demi-frère, grand-mère, grand-père, mère, oncle, tante, père, sœur, demi-sœur</i></p> <p><u>Animaux</u> : <i>chat, chien, cheval, hamster, lapin, perruche, poisson, poney, souris, tortue</i></p> <p>Mois de l'année</p> <p><i>anniversaire</i></p> <p>Nombres jusqu'à 39</p>	<p>L'article défini</p> <p>Le verbe <i>avoir</i> au présent de l'indicatif</p> <p>La négation <i>ne... pas (de)</i></p> <p>Les présentatifs <i>voici, voilà, c'est...</i></p>	<p>Le « e muet »</p>	<p>Stars françaises</p> <p>La « bise »</p> <p>Les animaux familiers en France</p>
Les goûts	<p>Exprimer ses goûts : <i>J'aime, j'adore, je déteste</i></p> <p>Identifier : <i>Il y a ...</i></p>	<p><u>Aliments et boissons</u> : <i>banane, camembert, chips, chocolat, coca, crêpe, croissant, eau, escargots, frites, fromage,</i></p>	<p>Le verbe <i>vouloir</i></p>	<p>Son [ã] et [õ]</p>	<p>Spécialité gastronomiques et produits français</p> <p>Les repas en France</p>

	Demander : <i>Tu veux... ?</i>	<i>gâteau, glace, jus d'orange, melon, olive, pain, pizza, poisson, pomme, poulet, quiche, salade, soupe, tomate</i>	Les verbes en -er Les partitifs <i>du, de la, de l', des</i> L'expression <i>il y a...</i>		
Les passe-temps	Parler de ses activités et de passe-temps : <i>Qu'est-ce que tu fais ?</i> <i>- Je regarde la télévision.</i>	<u>Passe-temps</u> : <i>dessiner, écouter, faire, jouer, préférer, regarder, travailler, surfer sur internet</i> <u>Sports</u> : <i>badminton, basket, football, hockey, jogging, judo, moto, natation, ping-pong, planche à voile, ski, tennis, vélo, volley</i>	Le pronom <i>on</i> Le verbe <i>faire</i> au singulier Les prépositions <i>de</i> et <i>à</i> Les verbes + infinitif	Son [z] et [s]	Les sports pratiqués en France

Unité 3- La famille



¹ Inventaire élaboré par moi-même dans le cadre de mon projet de conception.

❖ Nombres

1, 2, 3 clap

- Objectifs : Révision des nombres de 1 à 39
- Matériel : Aucun
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En petits groupes

Avant de commencer, il faut choisir un chiffre en 1 et 9. Au moment de compter, les apprenants ne doivent pas prononcer ce chiffre et ses multiples. Ils taperont des mains à la place. Les apprenants sont éliminés s'ils se trompent de nombre lorsqu'ils comptent ou s'ils prononcent un des multiples du chiffre déterminé en début de jeu. Le dernier apprenant restant est le gagnant.

Le juste prix

Cette activité est inspirée d'un célèbre jeu télévisé :

<https://www.youtube.com/watch?v=9qp2ng9jXiY>

- Objectifs : Révision des nombres de 1 à 39
- Matériel : Objet quelconque
- Durée : 15 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

Les apprenants doivent deviner le prix d'un objet. Ils doivent donc dire à voix haute le prix et l'enseignant(e) leur donne des indices sur celui-ci en disant plus ou moins.

Le loto

- Objectifs : Révision des nombres, du lexique de la famille, des animaux ou des mois de l'année
- Matériel : Carton avec huit cases et un crayon
- Durée : 20 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

Dans un premier temps, les apprenants vont écrire sur leur carton un nombre ou un mot sur le thème choisi par l'enseignant(e). Puis, elle va annoncer des mots. Si le mot annoncé

est écrit sur leur carton, les apprenants peuvent rayer ce mot. Le but est d'avoir rayé tous les mots en premier.

❖ Lexique

Les 7 familles

<http://jt44.free.fr/def/7familles.pdf>

- **Objectifs** : Révision du lexique de la famille
- **Matériel** : Cartes
- **Durée** : 20 minutes
- **Modalités de travail** : En petits groupes

Le but du jeu est de récolter toutes les cartes d'une même famille. La personne qui a posé devant lui le plus de familles a gagné.

Catchphrase

Cette activité a été inspirée par un jeu effectué au talkshow «*The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*» : <https://www.youtube.com/watch?v=zMkUgkCvITE>

- **Objectifs** : Révision du lexique des animaux
- **Matériel** : Minuteur et des papiers où sont écrits des mots de vocabulaire (fiche C1)
- **Durée** : 10 minutes
- **Modalités de travail** : En petits groupes

Dans un premier temps, les apprenants doivent constituer des binômes (s'il y a un nombre impair, constituer un trinôme) et se mettre face à face à son co-équipier. Puis, on va régler le minuteur à 1 minute et 30 secondes. Un à un, chaque élève va tirer un bout de papier et prendre le minuteur. Ensuite, il va essayer de faire deviner le mot à son partenaire en le mimant (par exemple). Lorsque son coéquipier a trouvé le mot, il peut passer le minuteur à l'équipe adverse. L'équipe qui aura dans les mains le minuteur lorsqu'il sonnera perdra.

Dans ma famille, il y a...

- **Objectifs** : Révision du lexique de la famille et des animaux
- **Matériel** : Aucun

- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

Pour commencer, un des apprenants dit une phrase commençant par « *Dans ma famille, il y a + vocabulaire de la famille et des animaux* ». Puis, son voisin va répéter cette phrase et ajoute un autre mot sur le même thème. Ensuite, le voisin de celui-ci va répéter la phrase de ce dernier et ajouter à son tour un mot. Et ainsi de suite. Chaque apprenant qui oublie un mot est éliminé. Pendant cette activité, l'enseignant(e) veillera à ce que les élèves utilisent le bon genre pour les déterminants.

Le dernier mot

Cette activité a été inspirée par un jeu effectué au talkshow *The Ellen Show* : <https://www.youtube.com/watch?v=PFrgwvZK4mU>

- Objectifs : Révision du lexique de la famille ou des animaux
- Matériel : Minuteur
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

Tout d'abord, on divisera le groupe en deux équipes. Puis, on réglera le minuteur à 1 minute. Chacun leur tour, chaque équipe va dire un mot sur le thème étudié en classe. Chaque mot ne peut être dit qu'une seule fois. Si une des équipes dit un mot qui a déjà été cité, elle perdra la manche. Les deux équipes doivent dire autant de mots possibles jusqu'à ce que le minuteur sonne. L'équipe qui aura dit le dernier mot avant que le minuteur sonne gagnera la manche.

Heads Up

Cette activité est aussi un jeu extrait du talkshow *The Ellen Show* : <https://www.youtube.com/watch?v=1S3Xjw-taqI>

- Objectifs : Révision du lexique des animaux
- Matériel : Flashcards
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : Binôme

Un des apprenants tient des flashcards entre ses mains. Il n'a pas le droit de les regarder. Il doit les montrer à son partenaire. En un temps limité, celui-ci doit lui faire deviner le mot correspondant à ce qu'il y a sur la flashcard. Lorsqu'il a trouvé le mot, il enchaîne avec une autre flashcard jusqu'à ce que le temps soit écoulé. S'il ne connaît pas le mot, il a la possibilité de « passer ».

Le memory

- **Objectifs** : Révision du lexique de la famille, des animaux ou les nombres
- **Matériel** : Cartes
- **Durée** : 15 minutes
- **Modalités de travail** : En grand groupe

Disposer les cartes contre la table. Le premier joueur découvre deux cartes, si elles sont identiques, il garde ces cartes. Dans le cas contraire, il les remet face cachée. Le joueur suivant procède de la même façon et ainsi de suite. La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes. Le gagnant est celui qui a récolté le plus de paires.

Les mimes à la chaîne

- **Objectifs** : Révision du lexique des animaux
- **Matériel** : des images d'animaux
- **Durée** : 20 minutes
- **Modalités de travail** : En grand groupe

Les apprenants vont former deux groupes. Les groupes vont passer un par un. Le premier groupe va former une file. L'enseignant(e) et l'apprenant qui mime seront face à cette file. L'enseignant(e) montre à l'apprenant l'image d'un animal. Ce dernier va le mimer à ses camarades. Lorsque ses camarades ont deviné le mot, l'apprenant va à la fin de la file et le premier apprenant de la file avance vers l'enseignant(e) pour mimer à son tour. Et ainsi de suite. Si les élèves ne trouvent pas le nom de l'animal, ils peuvent passer. Chaque groupe a 2 minutes et 30 secondes pour mimer le plus de mots possible. L'équipe gagnante sera qui aura trouvé le plus de mots.

Le pictictionary

Cette activité est inspiré d'un jeu de société et a également été repris dans plusieurs émissions télévisés : <https://www.youtube.com/watch?v=4pdv1Wnqhts>

- **Objectifs :** Révision du vocabulaire de la famille et des animaux
- **Matériel :** Tableau blanc, feutre et bouts de papier sur lesquels sont écrits les mots de vocabulaire
- **Durée :** 20 minutes
- **Modalités de travail :** En grand groupe

Pour commencer, les apprenants vont former deux groupes. Chaque groupe va désigner le membre de l'équipe qui va dessiner. Les équipes passent l'une après l'autre. Les dessinateurs vont tirer au sort des mots qu'ils dessineront au tableau. Ils ont 1 minute et 30 secondes pour faire deviner à leur équipe le plus de mots possible. L'équipe qui aura trouvé le plus de mots sera la grande gagnante de cette activité.

❖ Orthographe et grammaire

La file d'attente

- **Objectifs :** Révision de l'orthographe du lexique de la famille, des animaux et mois de l'année
- **Matériel :** Tableau blanc et feutres, flashcards
- **Durée :** 20 minutes
- **Modalités de travail :** En grand groupe

Avant de débiter cette activité, l'enseignant(e) va diviser le tableau en deux ou trois colonnes (en fonction du nombre d'apprenants). Puis, les apprenants vont former deux ou trois équipes. Ils se mettront en file devant une colonne. L'enseignant(e) va leur montrer une image. Le premier apprenant de chaque file va devoir aller au tableau et écrire le mot correspondant à l'image. Puis, il passera le feutre à l'apprenant qui était derrière lui et il se mettra à la fin de la file d'attente. Ensuite, l'enseignant(e) montrera une autre image et le deuxième apprenant de la file va écrire à son tour le mot au tableau. Et ainsi de suite. L'image montrera une dizaine d'images. À la fin du jeu l'enseignant(e) corrigera les mots écrits au tableau. L'équipe gagnante sera celle qui aura fait moins de fautes.

Quelle est la question ?

Cette activité a été inspirée par un jeu extrait de l'émission française *Touche Pas À Mon Poste*, présenté par Cyril Hanouna : <https://www.youtube.com/watch?v=TNDel4x0UVk>

- **Objectifs :** Révision de la phrase interrogative
- **Matériel :** Aucun
- **Durée :** 20 minutes
- **Modalités de travail :** En grand groupe

L'activité va se faire en deux temps. Le principe de ce jeu est de trouver la question correspondant à une réponse donnée. Dans un premier temps, les apprenants vont former deux équipes. L'enseignant(e) leur laissera quelques minutes pour former des réponses. Une fois que les questions sont prêtes, les équipes peuvent commencer à jouer. Une équipe énonce une réponse et l'équipe adverse doit trouver la question.

Le remue-méninge

- **Objectifs :** Révision de l'orthographe du lexique de la famille, des animaux, des mois de l'année
- **Matériel :** Tableau blanc et feutre
- **Durée :** 10 minutes
- **Modalités de travail :** En grand groupe

Les apprenants vont former des binômes. L'enseignant(e) va tracer au tableau le même nombre de colonnes que le nombre de binômes. Elle va donner 5 minutes aux élèves pour écrire le plus de mots possibles sur un thème choisi. À la fin de ces 5 minutes, l'enseignant(e) va comptabiliser le nombre de mots bien orthographiés et correspondant au thème. L'équipe ayant le plus de mots corrects gagne.

Qui suis-je ?

- **Objectifs :** Poser des questions sur un thème connu et révision du lexique de la famille, des mois de l'année
- **Matériel :** Post-it
- **Durée :** 20 minutes
- **Modalités de travail :** En grand groupe

Avant de commencer le jeu, les apprenants devront se présenter au reste du groupe. Ils diront leur nom, leur âge, leur date d'anniversaire et présenteront leur famille, et

éventuellement leur animal de compagnie. Une fois les présentations faites, l'enseignant distribuera au hasard des post-it sur lesquels est écrit le nom d'un des apprenants de la classe. Ils colleront le post-it sur leur front de façon à ne pas voir ce qui est écrit. Ils devront essayer de deviner quel est le nom écrit sur leur post-it en posant des questions à leurs camarades.

❖ Expression orale

Le jeu de rôle

- Objectifs : Se présenter, présenter sa famille et interagir avec autrui
- Matériel : Aucun
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En binôme, puis en groupe-classe

Ce jeu de rôle se fera en deux temps. Avant de commencer, les élèves vont se créer une identité imaginaire. D'abord, ils se mettront par binôme et se présenteront sous leur identité imaginaire. Ensuite, après quelques minutes, l'ensemble des apprenants se rassemblera. Chaque binôme présentera son partenaire aux autres élèves (*exemple : Voici Céline. Elle a 14 ans...*)

❖ Révision de l'unité

Le morpion

- Objectifs : Révision de toute l'unité
- Matériel : Tableau blanc et feutre
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

L'enseignant(e) dessine un tableau à neuf cases. Les apprenants forment deux équipes : les croix et les ronds. L'enseignant(e) pose une question sur l'unité didactique à une équipe. Cela peut être une question sur le vocabulaire, la grammaire et demander de faire un acte de parole. Si l'équipe a la bonne réponse, elle peut mettre une croix ou un rond au tableau. Par contre, si elle n'a pas la bonne réponse, elle perd la main et l'autre équipe a l'opportunité de répondre à sa place. L'équipe gagnante est celle qui aura réussi à aligner trois croix ou trois ronds.

Questions pour un champion

Cette activité a été inspirée par un jeu extrait de l'émission française *Questions pour un champion*, présenté par Julien Lepers :

<https://www.youtube.com/watch?v=wv6HBzYO3rU>

- **Objectifs** : Révision de l'unité didactique
- **Matériel** : Aucun
- **Durée** : 15 minutes
- **Modalités de travail** : En grand groupe

Pour commencer, les apprenants vont former des équipes de 2 ou 3 personnes. Puis, l'enseignant(e) va leur poser une question. La première équipe qui lève la main a l'opportunité de répondre à la question. Si elle donne la bonne réponse, elle marque un point. Dans le cas contraire, l'enseignant(e) interroge la deuxième équipe à avoir levé la main. La première équipe ayant marqué cinq points gagne.

Annexe 8 : Fiche pédagogique du jeu des devinettes

Qu'il y a-t-il à mon anniversaire ?

Objectifs

- ❖ **Vocabulaire** : L'alimentation
- ❖ **Grammaire** : Structure *Il y a* + partitif et phrases affirmatives, négatives et interrogatives
- ❖ **Communication** : Poser et répondre à des questions en utilisant le vocabulaire de la nourriture et la structure *Il y a* + partitif

Matériel : Petits bouts de papier (pour écrire les numéros)

Support : Polycopié

Durée : 15 min

Déroulement

1. Demander aux apprenants comment on dit en français « *There is/are...* » et qu'est-ce qui suit après le verbe. Revoir ensuite le partitif en demandant avec quel genre et nombre on utilise *du, de la* ou *des*. Puis, leur demander de faire une phrase en utilisant la structure. Faire de même avec les formes négatives et interrogatives.
2. Distribuer la fiche et lire ensemble son contenu (voir la fiche ci-dessous). Faire remarquer aux apprenants que les mots de vocabulaire sont présentés avec un article défini pour qu'ils puissent repérer leur genre et ainsi par la suite former le partitif.
3. **Consigne** : Vous avez sous les yeux le menu de six fêtes d'anniversaire, numéroté de 1 à 6. Voici des bouts de papier sur lesquels il est écrit un numéro (de 1 à 6). Vous allez tirer un bout de papier et le mettre sur votre front. Il ne faut surtout pas regarder le numéro. Seuls vos camarades peuvent le regarder. Tour à tour, vous allez poser des questions à vos amis pour essayer de voir quels aliments il y aura à votre anniversaire et deviner ainsi le numéro correspondant à votre anniversaire. Le premier qui devine le numéro qui est sur son bout de papier gagne !

(Cette consigne peut être donnée en anglais).

Questions

- Est-ce qu'il y a **du/ de la/ de l'/ des** ... ?

Oui, **il y a du/ de la/ de l'/ des** ...

Non, **il n'y a pas de** ...

- Est-ce que c'est le numéro... ?

Anniversaire 1

- la pizza
- l'eau
- le fromage

Anniversaire 2

- le gâteau
- le jus d'orange
- les chips

Anniversaire 3

- le gâteau

- le coca
- la salade

Anniversaire 4

- la pizza
- le jus d'orange
- la glace

Anniversaire 5

- les chips
- la salade
- la glace

Anniversaire 6

- le coca
- les sandwichs
- le fromage

Annexe 9 : Fiche pédagogique du jeu de rôle du restaurant

Jeu de rôle : Le restaurant

Objectifs

- ❖ **Vocabulaire** : L'alimentation
- ❖ **Grammaire** : Conditionnel présent à la première personne du singulier, structure « *il y a* »
- ❖ **Communication** : Savoir prendre une commande, commander, expliquer le menu, demander l'addition
- ❖ **Culture et civilisation** : Vouvoiement, le menu français (entrée, plat, dessert), politesse

Matériel : Flashcards sur l'alimentation, bloc-notes, faux billets type Monopoly, menu vierge

Support : Polycopié

Durée : 1h

Déroulement

1. À l'aide de flashcards, revoir le vocabulaire de l'alimentation.
2. Donner le polycopié et le lire ensemble. Ajouter des explications si les apprenants n'ont pas tout compris.

Comment passer une commande au restaurant² ?

<p>Menu du jour à 10 euros.</p> <p><u>Entrées</u></p> <p>Salade gourmande</p> <p>Soupe à la tomate</p> <p>Pâté</p> <p><u>Plats</u></p> <p>Canard à l'orange</p> <p>Côtes de porc aux champignons</p> <p><u>Desserts</u></p> <p>Fromage</p> <p>Gâteau au chocolat</p> <p>Carte aux pommes</p>
--

Comment dire au restaurant ?

Commander

Je voudrais... / J'aimerais...

Je vais prendre... / Je prendrai...

Pour moi, ... s'il vous plaît. / Pour moi, ça sera...

Demander une explication

Quel est le plat du jour ? / Qu'est-ce que vous avez comme boissons ? / comme desserts ? Comme boissons/ comme desserts, nous avons ...

Avez-vous du jus d'orange ?

Qu'est-ce qu'il y a dans ce plat ? / Un ..., qu'est-ce que c'est ?

Demander l'addition

L'addition / la note, s'il vous plaît ! / Je pourrais avoir l'addition, s'il vous plaît ?

² Source du document : <http://unecuisinefrancaisefle.blogspot.fr/2011/03/comment-dire-au-restaurant.html>

Menu



Entrées

Plats

Desserts

Boissons

TPR : Les passe-temps

Objectif

- ❖ **Vocabulaire** : Les passe-temps

Matériel : Tableau et feutres ou craies

Support : Aucun

Durée : 20-25 minutes

Déroulement

1. En anglais, demander à chaque apprenant de citer un de ses passe-temps. Ensuite, traduire l'énoncé en français et l'écrire au tableau. Bien utiliser la première personne et non le verbe à l'infinitif. Par exemple : *je chante, je fais du basketball*. Si les apprenants ne savent pas quoi dire, essayer de les guider en utilisant le vocabulaire du manuel³ page 32 (exemple : *Est-ce que tu regardes la télévision ? Est-ce que tu dessines ?*). Seul(e) l'enseignant(e) a le manuel sous les yeux.
2. Dire à haute voix et mimer les mots qui sont écrits au tableau. Demander aux apprenants de répéter le mot et le mimer de la même façon que l'enseignant(e). Mimer tous les énoncés au moins 2-3 fois.
3. Demander aux apprenants de fermer les yeux. Leur dire des énoncés et leur demander de mimer ceux-ci. Cela permet à l'enseignant(e) de voir si les apprenants arrivent à mémoriser le nouveau vocabulaire. Puis, mimer des actions. Les apprenants devront dire le nom de l'action en français.
4. Dire aux élèves de garder une trace écrite du nouveau vocabulaire.

³ Samson, C. (2008). *Les Amis et Cie 1 : A1*, livre de l'élève. Paris : CLE International.

Annexe 11 : Questionnaire de satisfaction en anglais

Gender:

Age:

1. Did you like using games in class? Underline your answer.

I loved it I liked it So-so No Not at all

2. What do you think of the use of games in class? (ex: it's fun, it's depressing, it's boring, it's exciting, it's motivating...)

.....

3. Do you think it is easier to learn French through games?

Much easier Easier Normal Not easier Harder

4. Did games motivate you to learn French?

Yes, very much Yes So-so No Not at all

5. Do you think that your level in French improved?

Yes, very much Yes So-so No Not at all

6. What is/are your favorite game(s) we did in class? (ex: act, role play, hangman, drawing,...)

.....

7. Do you plan to keep learning French next year or change to another language? Explain/Justify your answer.

.....

8. Do you think we should keep playing games in class or stick to the textbook?

.....

9. Do you have any suggestions to make French class more motivating?

.....