

# Le jeu de l'oie

## Etablir le contact et installer l'oral dès le début de l'année

Maria-Alice MEDIONI

Comment créer des liens dans le groupe et (se) parler tout de suite dès les premières heures de cours ? Comment penser l'alternance des tâches et les modalités différentes de la prise de parole pour que tous les élèves puissent entrer en interaction. Voici une pratique qui peut se mettre en place dès le niveau A2<sup>1</sup>. Pour que les échanges et le partage des informations se fassent aisément, c'est le support d'un jeu de l'oie qui a été choisi. Ce jeu, familier, va faciliter les échanges puis les différentes propositions de restitution vont "corser" l'affaire pour introduire de la variété et suffisamment de perturbation pour que les interactions puissent avoir lieu. L'objectif, à ne pas perdre de vue, c'est de faire travailler la prise de parole, sans l'appui d'un texte préalablement rédigé. En même temps, cette première mise en situation donne les règles du jeu pour la suite du travail de l'année, en initiant un contrat didactique fondé sur l'interaction et la coopération.

### Phase 1

#### Jouer pour commencer à se connaître

Distribution d'un jeu de l'oie comportant des questions sur les joueurs, certaines "classiques" — ton nom, ton livre de chevet, ta maison idéale, un film inoubliable, etc. —, d'autres appelant un développement — fumer ou ne pas fumer ?, chiens ou chats ?, santé, argent ou amour ? — d'autres enfin nettement plus insolites — demande quelque chose d'indiscret à ton professeur —<sup>2</sup>.

**Consigne 1** : Je vous propose de jouer à un jeu qui va vous permettre de faire connaissance. Il s'agit d'un jeu de l'oie dont vous connaissez tous la règle du jeu : chacun de vous va jouer à

---

<sup>1</sup> Egalement sur ce site une autre pratique pour des élèves plus outillés : *Le photolangage*.

<sup>2</sup> On trouvera un exemple de jeu de l'oie dont cet atelier s'est inspiré in María Dolores Chamorro Guerrero *et al.*, *Abanico*, Difusión, 1995, p. 10. Cet exemple peut être facilement adapté pour tous niveaux et langues.

tour de rôle, en jetant le dé — *tirar el dado* — et en avançant à la case correspondante — *la casilla* — <sup>3</sup>. Vous devez répondre à la question posée dans la case où vous arrivez et vos camarades prendront note de vos réponses sur une fiche, parce que, vous vous en doutez, on tirera profit de toutes les informations recueillies par la suite !

Dans un premier temps, notez sur la fiche le nom des différents partenaires dans votre groupe.

**Para presentarse**

**El juego de la oca**

**Grupo :**

| Número : 1 | Número : 2 | Número : 3 | Número : 4 |
|------------|------------|------------|------------|
| Nombre :   | Nombre :   | Nombre :   | Nombre :   |
|            |            |            |            |

**Consigne 2 :** Allez-y, vous pouvez commencer à jouer. N'oubliez pas de noter les réponses de chacun, mais sans rédiger : c'est l'information dont vous avez besoin <sup>4</sup>. Entraidez-vous. Et si quelqu'un oublie son tour, vous le lui rappelez, en disant... "C'est à toi !" [*¡A ti te toca!*].

*Il faut laisser les élèves jouer tranquillement et noter les réponses recueillies... ce qui prend inévitablement du temps. Il faudra rappeler sans cesse que les échanges doivent se faire en langue-cible car comment pourra-t-on exploiter les données par la suite si le travail n'est pas avancé ? Il faudra aider certains à remobiliser des connaissances lorsqu'ils demandent trop vite de l'aide et dépanner lorsque ce sera vraiment nécessaire. Il est peu probable que les groupes soient parvenus à la case "arrivée" à la fin du cours, le saucissonnage horaire empêchant de mener à son terme tout travail complexe. Si c'était néanmoins le cas, il ne resterait pas non plus suffisamment de temps pour exploiter les données. Et de toutes façons, ces données doivent être retravaillées. C'est alors que la fiche va prendre toute son importance.*

**Consigne 3 :** Je vous interromps car il ne reste plus que 10 mn de cours. Dans un premier temps, vous allez comparer vos prises de notes et modifier, rectifier ce qui est nécessaire. Ensuite, vous devez noter votre numéro de groupe et votre numéro comme joueur pour pouvoir retrouver votre fiche et pouvoir continuer le jeu la prochaine fois. Ces numéros, vous devez les noter en [langue-cible]. Recapitulons ensemble différentes formulations possibles. Utilisez-en deux différentes pour les deux repères dont vous aurez besoin. Vérifiez les formulations avec vos camarades.

<sup>3</sup> Le rappel de la règle du jeu n'est là que comme prétexte à donner les expressions dans la langue-cible.

<sup>4</sup> Il faut éviter que les élèves rédigent "une phrase", ce qui gênerait le travail oral qui va suivre.

*Les fiches restent en classe afin de ne pas être oubliées la fois suivante. Ce qui justifie le repérage demandé. Les formulations seront variables selon la langue-cible :*

- *mon groupe c'est le 5*
- *mon groupe porte le numéro 5*
- *le numéro de mon groupe c'est le 5*
- *je suis le (joueur) (numéro) 4*
- *j'ai le numéro 4*
- *je suis le (joueur) (numéro) 4 du groupe (numéro) 2*
- *dans le groupe 3, je suis le numéro 1*
- *dans le groupe numéro 1, nous sommes 4 et j'ai le numéro 2*
- *etc.*

*Les élèves s'étonnent du nombre de possibilités et s'amuse à les combiner de toutes les façons possibles.*

## **Phase 2**

### **Jouer pour (se) faire connaître**

De retour en classe, reprise du jeu après la récupération de sa fiche : il faut la demander correctement en langue-cible !

**Consigne 1 :** Vous terminez le jeu et complétez les fiches, si nécessaire, en vous aidant mutuellement.

Lorsque tous les groupes ont terminé, distribution d'une consigne de travail pour chaque partenaire dans les différents groupes :

#### **Consigne 2 :**

- Pour les numéros 1 :

**Consigne :** le numéro 1 doit présenter **oralement** le numéro 2 à l'aide des informations recueillies, mais en en omettant une, sans le dire à l'avance.

- Pour les numéros 2 :

**Consigne :** le numéro 2 doit rajouter **oralement** 3 informations à celles données sur lui (ou elle) par le numéro 1. Il (ou elle) devra donc anticiper et bien écouter le numéro 1 pour donner celle qui manque dans son compte-rendu, plus deux autres.

- Pour les numéros 3 :

**Consigne :** le numéro 3 doit présenter **oralement** le numéro 4 à l'aide des informations recueillies, en introduisant 3 informations fausses.

- Pour les numéros 4 :

**Consigne :** le numéro 4 doit rectifier **oralement** les 3 informations fausses données par le numéro 3. Il (ou elle) devra donc anticiper et bien écouter le numéro 3 pour pouvoir le faire.

Travail individuel dans un premier temps puis, en entraide pour s'entraîner. Mais attention aux associations : les numéros 1 et 2 ne peuvent pas travailler ensemble et les 3 et 4 non plus. Les seules associations possibles sont : 1 et 3 (ou 4) ; 2 et 3 (ou 4).

*Passé le premier moment de surprise dû aux consignes quelque peu insolites, qui sont données par écrit, il faut organiser le travail individuel, puis en association, tout en ménageant le secret. Les élèves ne doivent pas rédiger leur intervention. L'enseignant doit être d'une extrême vigilance là-dessus car il s'agit d'installer tout de suite dans la classe un début de confiance dans leurs capacités à pouvoir dire des informations, sans lire un texte rédigé. Pour cela, il faut les rassurer en instituant l'entraînement... à voix basse pour ménager le secret.*

**Consigne 3 :** Je propose de tirer au sort le passage des différents groupes et des binômes. Par exemple, si le groupe 3 est tiré au sort en premier, c'est lui qui commence et on tournera en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si dans ce groupe 3, c'est le binôme 1-2 qui est tiré au sort, alors, ce sera ensuite le tour du binôme 3-4 dans le groupe 4, puis le binôme 1-2 dans le groupe 5, etc., jusqu'à ce que tous les groupes soient passés. Ensuite, les binômes qui n'ont pas pu jouer pourront le faire sur la base du volontariat. On a le droit de souffler ! On y va ?

*L'organisation semble lourde mais si l'enseignant a préparé le matériel nécessaire pour le tirage au sort, tout se passe très bien, les élèves acceptant beaucoup plus facilement ce mode opératoire plutôt que la désignation magistrale. L'objectif c'est que le maximum d'élèves puisse prendre la parole, écouter, réagir, aider, etc. C'est l'horaire du cours qui déterminera le nombre de passages, en réalité, puisqu'il faudra s'arrêter quelques minutes avant la sonnerie pour récapituler le travail réalisé.*

### **Phase 3**

#### **Analyse**

Qu'est-ce qui a permis de prendre la parole, de parler en continu, de réagir, etc. ?

*La prise de conscience des conditions nécessaires est essentielle dès le début de l'année :*

- on peut parler sans rédiger toute son intervention au préalable
- on peut parler sans avoir sa feuille sous la main<sup>5</sup>
- l'importance de l'entraînement
- la nécessité d'anticiper
- la nécessité de s'écouter
- le plaisir du suspens...
- etc.

*Mis en ligne le 2 janvier 2010*

---

<sup>5</sup> Il y a toujours des élèves en début d'année qui sont dans une telle angoisse qu'ils transgressent la consigne, rédigent et gardent leur feuille à portée de main. Il ne faut pas s'en formaliser, et leur proposer, après la première prestation, de tenter d'intervenir à nouveau, sans la feuille. Ils s'étonnent le plus souvent de leur réussite. On peut aussi se rendre compte que ceux qui ont "joué le jeu" ne s'en sont pas tirés plus mal que les autres, souvent mieux, d'ailleurs.