

LA FRANCISATION:

*une nouvelle vision,
une nouvelle chanson,
une nouvelle énergie.*



Des idées, des renseignements et des ressources pour les éducateurs en francisation au Canada. Ce feuillet est publié par la *Commission nationale des parents francophones* et *Apprentissage Illimité Inc.* avec l'appui financier de *Patrimoine canadien*.

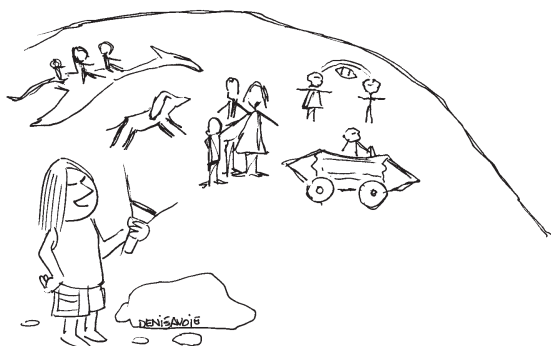
VOL. 2, n° 5

L'HISTOIRE COMME OUTIL DE FRANCISATION

L'histoire a une très longue histoire. Les premiers êtres humains racontaient leurs exploits de chasse autour d'un feu. Certains de nos grand-parents se racontaient autour d'un poêle à bois pendant les longs hivers. La langue et le patrimoine ont été véhiculés par l'entremise de l'histoire dans toutes les cultures.

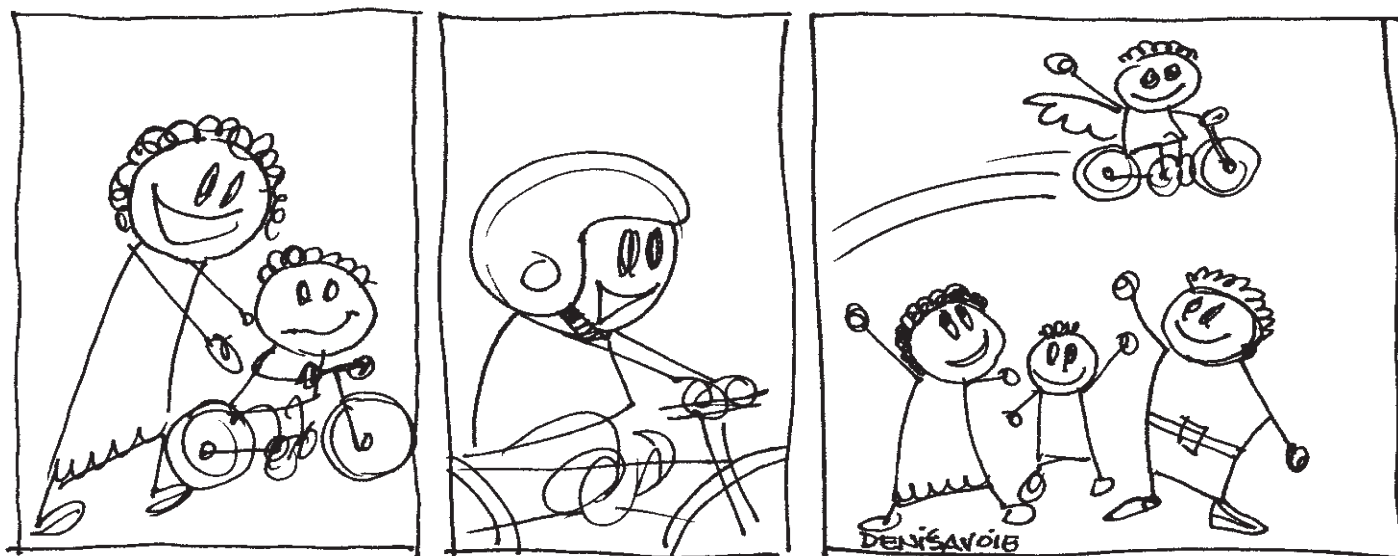
Pourquoi utiliser l'histoire comme outil de francisation ?

- Pour améliorer les habiletés de communication de l'élève.
- Pour valoriser le passé et les expériences personnelles de l'élève.
- Pour fournir à l'élève un vocabulaire et des structures pertinents à ses intérêts et à son apprentissage de la langue.



- Pour se connaître et se faire connaître : le concept de soi et l'estime de soi.
- Pour créer un climat de confiance et de solidarité entre élèves aussi bien qu'entre élèves et enseignant.
- Pour se distraire, s'amuser, pour rire.

Ma classe – une bande dessinée



On prend une grande feuille de papier et on la divise en nombre de carreaux désirés. Inventez une histoire en utilisant les membres de votre classe comme les personnages de la bande dessinée. On peut en faire une oeuvre collaborative... ceux qui aiment composer et ceux qui aiment dessiner. Il y en a toujours qui seront de meilleurs consultants que dessinateurs et d'autres de meilleurs lecteurs que d'écrivains.

Nous vous encourageons de reproduire et de distribuer les feuillets : La francisation et Bonjour!

Pour nous joindre : LA COMMISSION NATIONALE DES PARENTS FRANCOPHONES téléphones : (204) 231-1371 1-800-665-5148
télécopieur : (204) 233-0358 courriel : cnpf@cnpf.ca site web : www.cnpf.ca

Voici mon histoire !

Un membre du groupe raconte trois incidents : deux qui lui sont vraiment arrivés et un qui est une invention. Les autres membres du groupe doivent écouter toutes les histoires et ensuite passer leur jugement. Lesquelles des histoires sont vraies et laquelle est fausse?

L'album de photos — une boîte de trésors d'histoires

Tous les enfants aiment se faire raconter leurs exploits et ceux de leur collègues de classe en regardant un album de photos. On peut poser des questions et ils peuvent raconter leurs souvenirs qu'évoquent les photos, vrais ou imaginés.



Des façons d'inventer des histoires



• Raconter, c'est un atout

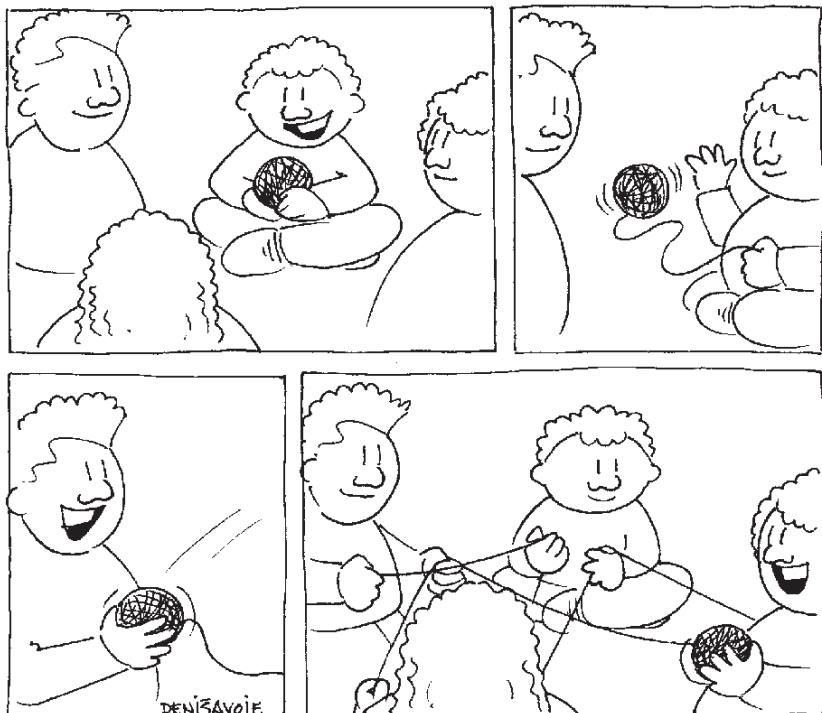
Placez un paquet de cartes ordinaires au centre de la table. Une personne commence en choisissant une carte. Il doit raconter une phrase ou une partie de l'histoire qui inclut le chiffre ou la carte qu'il a choisie.

Exemple : Le premier joueur dit : « La belle dame transforme " un chien en grenouille! " » Le prochain joueur dit : « La grenouille fait 10 sauts vers le lac et plonge au fond de l'eau. », etc. Si vous désirez rendre le jeu plus difficile, les joueurs peuvent essayer d'inclure le carreau, trèfle, pic, coeur aussi bien que le chiffre.

• J'ai retrouvé le fil de ma pensée

On est assis en cercle. La première personne commence l'histoire en déroulant la boule de laine. Quand elle a dit une ou deux phrases, elle lance la boule de laine à une autre personne dans le cercle. Cette personne continue l'histoire. On continue jusqu'à temps que tout le monde ait eu son tour. Si le groupe est petit, on peut prendre plusieurs tours. Il est intéressant d'entendre le « déroulement » du récit et de voir le « déroulement » de la boule de laine.

Deux tissages fascinants!

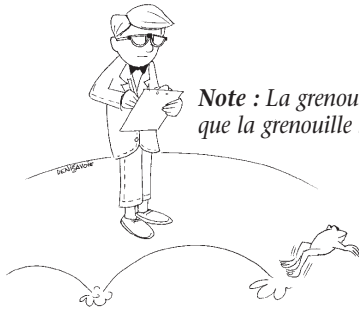


Les saynètes

Une saynète est une courte histoire dramatisée. Le premier objectif d'une saynète est de faire rire. C'est un excellent moyen de rendre la langue vivante et de rehausser l'estime de soi des élèves qui présentent la saynète. Il y a toujours une grande fierté de pouvoir faire rire les autres — demandez à n'importe quel bouffon de classe!

Au niveau du développement de la langue, de la culture et de l'identité, il est bon et même nécessaire que tous nos jeunes (et surtout ceux qui sont en francisation) associent le français à la détente et au plaisir !

Puisque la saynète s'appuie beaucoup sur l'humour physique pour se rendre intéressante, les élèves ayant peu de bagage linguistique peuvent y participer avec succès. En apprenant son texte par coeur, l'élève se libère d'avoir à « penser » et peut s'exprimer par des gestes, une voix comique et le costume bizarre de son personnage. La première règle et le dernier mot sur les saynètes, c'est amusez-vous!

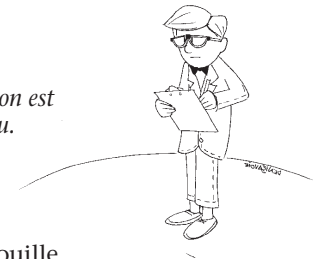


Saynète - LA GRENOUILLE

Personnages : deux scientifiques

Accessoires : Un bloc-notes, un crayon

Note : La grenouille peut être imaginaire et représentée par le mime des comédiens. Une autre option est que la grenouille soit une mari onnette et que les comédiens se tiennent debout derrière un panneau.



Docteur 1 : Bonjour Docteur !

Docteur 2 : Bonjour Docteur !

Docteur 1 : Nous faisons aujourd'hui des expériences sur la grenouille.

Docteur 2 : Oui, docteur. Je note : « Expériences sur la grenouille ».

Docteur 1 : Première expérience.

Il sort une grenouille d'une boîte et la met à terre devant eux. Tout ceci en mime.

Les deux : Saute grenouille, saute!

Les deux suivent de la tête le saut de la grenouille.

Docteur 1 : Grenouille avec aucune patte attachée saute 5 mètres!

Docteur 2, *prend des notes* : Grenouille avec 4 pattes libres saute 5 mètres.

Docteur 1 : Deuxième expérience. *Il attache une patte de la grenouille. Il met la grenouille à terre.*

Les deux : Saute grenouille, saute!

Ils suivent la grenouille de la tête.

Docteur 1 : Grenouille avec une patte attachée saute 4 mètres!

Docteur 2 : Grenouille avec 3 pattes libres saute 4 mètres.

Docteur 1 : Troisième expérience. *Il prend la grenouille et lui attache deux pattes.*

Les deux : Saute grenouille, saute! *Ils la suivent de la tête.*

Docteur 1 : Grenouille avec deux pattes attachées saute 3 mètres.

Docteur 2 : Grenouille avec deux pattes libres saute 3 mètres.

Docteur 1 prend la grenouille et lui attache 3 pattes.

Les deux : Saute grenouille, saute!

Ils la suivent de la tête.

Docteur 1 : Grenouille avec 3 pattes attachées saute 2 mètres.

Docteur 2 : Grenouille avec une patte libre saute 2 mètres.

Docteur 1 prend la grenouille et lui attache toutes les pattes.

Les deux : Saute grenouille, saute!

La grenouille ne bouge pas. Ils se regardent et crient un peu plus fort.

Les deux : Saute grenouille! Saute!

Ils se regardent, s'avancent vers la grenouille, se penchent et crient encore plus fort.

Les deux : SAUTE GRENOUILLE, SAUTE !

Docteur 1 : Grenouille avec toutes les pattes attachées...

Docteur 2 : Grenouille sans aucune patte libre...

Les deux se regardent et soupirent : ...n'entend rien !

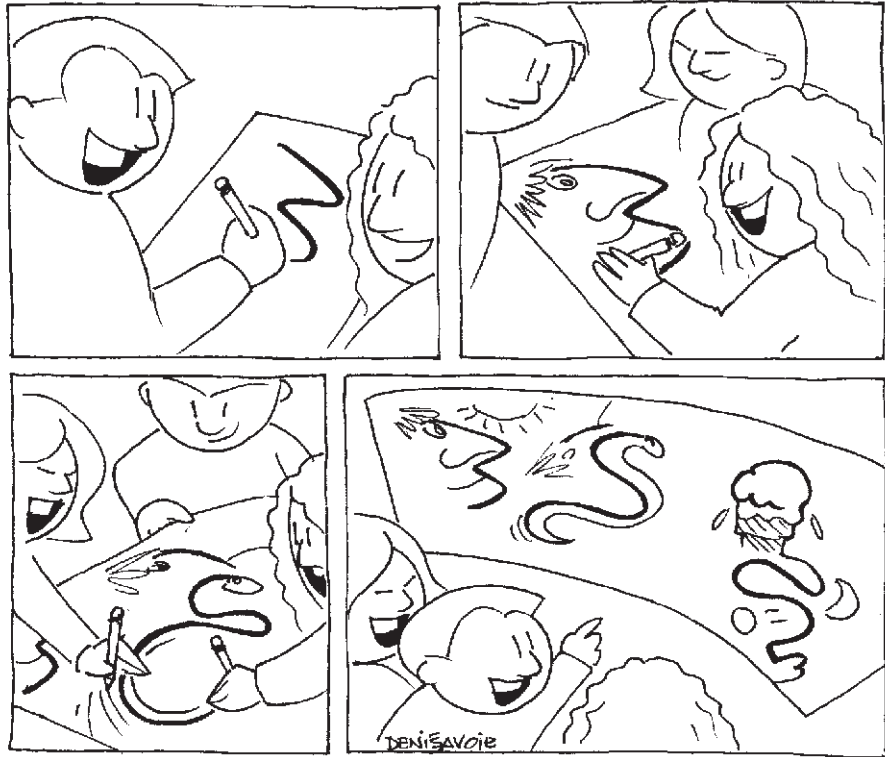
• **Les griffonnages**

La première personne fait un griffonnage sur une grande feuille de papier.

La deuxième personne transforme ce griffonnage en dessin et nomme ce qu'il a dessiné.

La deuxième personne fait un griffonnage que la troisième personne transforme en dessin.

Quand tout le monde a eu son tour de faire un griffonnage et un dessin, on crée une histoire collective reliant tous les dessins ensemble.



Les activités de ce feuillet ont été tirées de :

Un recueil de jeux, d'activités et de saynètes pour développer l'expression orale chez les jeunes de 10 à 18 ans

Rions en français vous propose des occasions pertinentes et intéressantes pour aider vos élèves :

- à améliorer leur français parlé;
- à approfondir leur sens d'identité culturelle;
- à mieux se connaître entre eux;
- à s'amuser et à faire partie d'un groupe plus cohésif.

BON DE COMMANDE
Rions en français

Indiquez le nombre de livres et le coût total

_____ livre(s) @ 45 \$ = _____ \$

Frais de poste et manutention _____ livre(s) @ 5 \$ + _____ \$

TPS @ 7% + _____ \$

TOTAL = _____ \$

Faire parvenir votre commande et votre chèque à



Apprentissage illimité Inc.

156, promenade Lagassé
Saint-Adolphe (Manitoba) RSA 1B2
Téléphone **204.981.6666**
204.883.2153
Télécopieur **204.883.2755**
www.apprentissage.mb.ca



Vendu à :

Organisme :

Contact :

Adresse :

Ville

Province

Code Postal

Téléphone

Télécopieur / Courriel