

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. 1, n° 3

Les bénéfices du jeu

Le jeu est la première langue de l'enfant. Bien avant de pouvoir parler, l'enfant sait jouer. En tant qu'éducateur, on voit souvent le jeu comme étant du domaine exclusif des jeunes enfants. Il est aussi utile de reconnaître que le jeu est une façon très efficace de véhiculer de nouveaux apprentissages à l'élève de tout âge.

Quels sont les bénéfices du jeu pour l'élève plus âgé, y compris l'apprenant adulte?

1 Le jeu crée un terrain propice à l'apprentissage.

Le fait que le petit enfant prend facilement des risques facilite son acquisition de la langue. Les inhibitions semblent augmenter en vieillissant. Quand l'apprenant s'attend à pouvoir parler dans sa deuxième langue comme il parle dans sa première langue, l'apprentissage se fait au ralenti. Dans l'ambiance plus détendue du jeu, l'apprenant est plus apte à prendre des risques.

2 Le jeu rend le français immédiat.

Le but de toute communication orale est de transmettre et de recevoir de l'information. Ce n'est pas pour savoir des faits qui seront utiles un jour ou pour pouvoir s'exprimer dans un avenir lointain qu'on apprend à parler. Le défi pour l'éducateur est de donner un contexte pertinent à

tout apprentissage. Dans un jeu, la langue et les connaissances sont utiles et importantes dans le moment présent.

3 Le jeu crée une zone de sécurité et de créativité.

Le jeu entraîne souvent le rire. Le rire est un élément qui signale une ouverture, un sens de sécurité et de bien-être dans le groupe. Peg Neuhauser, consultante dans le domaine de la créativité, affirme qu'on peut mesurer le niveau de créativité dans un groupe selon le montant de rires émanant du groupe. Elle perçoit que quand on utilise le côté droit du cerveau pour générer des idées visuelles, intuitives ou métaphoriques, souvent on y retrouve aussi le comique.

4 Le jeu crée une cohésion de groupe.

Le jeu crée de nouveaux liens entre les personnes. Dans le processus d'un jeu, les rôles traditionnels et hiérarchiques enseignant-élève sont plus flexibles. Tout le monde se retrouve à un pied d'égalité. On a l'occasion de voir la personne derrière le rôle. Le jeu nécessite souvent un travail en équipe vers un but commun où l'entraide entraîne la réussite.

5 Le jeu dépasse « bonne réponse = bon élève ».

Dans un jeu, on valorise différentes forces et habiletés qu'on ne renforce pas

nécessairement en classe. Des idées créatrices, un sens d'humour, des talents de chef ou d'animateur ressortent souvent dans le contexte d'un jeu.

6 Le jeu rend la matière du programme d'études plus intéressante.

Il donne un contexte différent, plus large, plus pertinent, plus personnel et sûrement plus attrayant à certains éléments du programme d'études qui peuvent être arides ou sans rapport à l'élève.

Voici des témoignages d'éducateurs :

« Je constate que mes élèves de francisation apprennent beaucoup plus depuis que je me donne la permission de "faire la folle". Ce que nous faisons est plus vivant, plus amusant, plus drôle, plus hors de l'ordinaire et plus spécial, et c'est moi qui donne le ton! »

– Estelle, enseignante

« J'ai compris que je peux prendre mon travail au sérieux sans me prendre au sérieux! »

– Doris, enseignante

« Quand l'élève se sent bien dans sa peau, c'est-à-dire, qu'il se sent vu et accepté pour ses forces et ses limites, quand ce qu'on fait a de l'importance pour lui dans l'immédiat, et qu'on lui présente quelque chose de façon intéressante, il est motivé à l'apprendre ».

– André, directeur

« J'ai une meilleure relation avec les élèves depuis que je joue plus souvent avec eux. Il y a certains jeunes que je ne réussissais pas à rejoindre que j'ai enfin rejoints par le jeu ».

– Ariane, aide-enseignante

Juste pour rire!

Père : Si j'ai trois pommes et tu as six pommes, combien de pommes avons-nous en tout?

Fils : Huit?

Père : Pourtant, tu as eu la bonne réponse sur ton test hier!

Fils : À l'école, on compte toujours des oranges!

La morale de cette histoire? Le jeu permet à l'enfant de transposer les concepts et le vocabulaire qu'il apprend à différents contextes.

Ida Enseignante : J'ai trouvé une bonne définition de l'adolescence.

Yves Enseignant : Ah oui?

Ida Enseignante : L'adolescence, c'est le temps dans la vie d'une personne où elle sait tout pourvu que ça n'ait aucun rapport à l'école.

La morale de cette histoire? Le jeu offre une ambiance plus détendue, moins « école ».

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

Ce jeu s'adapte

*facilement à une
variété de contextes.*

*On peut le jouer en
grands groupes, en
petits groupes ou
avec un partenaire.*



L'interview à l'aveuglette

Pose les questions suivantes à ton partenaire de jeu :

1. Dis-moi le nom d'un pays très loin d'ici.
2. Dis-moi la date d'un fait historique de l'histoire du Canada.
3. Dis-moi le nom de l'animal que tu aimes le moins.
4. Dis-moi ton âge.
5. Dis-moi le nom de l'animal que tu aimes le plus.
6. Dis-moi la couleur que tu aimes le moins.
7. Dis-moi la couleur que tu aimes le plus.
8. Dis-moi un des jours de la semaine.
9. Dis-moi n'importe quel numéro de 1 à 1000.
10. Dis-moi le nom de la nourriture que tu aimes le moins.
11. Dis-moi un verbe d'action.
12. Dis-moi le nom d'un objet dans la maison.
13. Dis-moi le nom d'un jouet que tu avais quand tu étais petit.
14. Dis-moi ton nom.
15. Dis-moi un mot qui décrit un chat.
16. Dis-moi un mot qui décrit un singe.

Quand tu as fini de poser les 16 questions, prends les réponses et insère-les dans l'histoire ci-dessous.
Annonce à ton partenaire, « Voici l'histoire comique de ta vie! »

« Tu es né en _____ en _____.

n° 1

n° 2

Quand tu étais bébé, tu avais l'air d'un _____.

n° 3

Maintenant que tu as _____ ans, tu as l'air d'un

n°4

_____. Tes cheveux sont _____.

n° 5

n°6

et tes yeux sont d'un beau _____.

n°7

Voici l'une de tes habitudes bizarres : chaque _____

no°8

tu manges _____.

no°9

n°10

Ton activité préférée est de _____ au piano.

n°11

Ce que tu veux vraiment recevoir pour ta fête cette année est un (e) _____ ou encore mieux

n°12

un(e) _____.

n°13

En conclusion, _____ est une personne très _____

n° 14

n°15

et aussi très _____ ».

n°16

Les jeux ci-dessous respectent le niveau et le montant d'interaction verbal qui sont appropriés à l'élève.

2 Les catégories

Choisissez un devineur fort pour ce jeu. Le devineur s'assoit le dos à la liste de mots que l'animateur écrit au tableau ou affiche sur une carte. Les autres élèves lui font face et viennent, un à un, lui décrire avec des gestes et des paroles les mots de la liste. Ils peuvent dire n'importe quoi, sauf le mot au tableau.

Exemples de catégories : L'hiver — la neige, le froid, le chapeau, le bonhomme de neige, Noël, les patins, la motoneige, le ski. Les animaux sauvages — le renard, le loup, l'ours polaire, le caribou, la mouffette, le porc-épic, le lapin, le chevreuil, l'orignal, le castor.

On peut continuer à jouer en choisissant un autre devineur ou en changeant d'affiche pour une autre liste de mots. Si vous jouez avec une petite équipe, vous pouvez jouer en minutant votre meilleur temps.

Naturellement, ce jeu se prête très bien à la révision de thèmes en sciences humaines ou en sciences sociales, même d'histoires ou de textes étudiés en arts langagiers.

3 Qui suis-je?

Sans qu'il ne voit le nom, on colle dans le dos de chaque participant une étiquette affichant le nom d'un personnage célèbre. Choisissez des noms d'acteurs, de sportifs, de scientifiques, de chanteurs, de personnages de dessins animés, etc., qui sont connus de l'élève. L'élève tente de deviner son identité secrète en posant des questions aux autres participants. Les autres participants qui ont eux aussi des noms dans le dos ne peuvent répondre aux questions que par « oui », « non » ou « peut-être ». Pour encourager l'interaction si le groupe est assez grand, vous pouvez décider que chaque personne ne peut se faire poser que trois questions avant de passer à une autre. Quand on a deviné son identité, on continue à répondre aux questions de ceux qui cherchent encore leur identité.

Si vous jouez avec un petit groupe, tout le groupe peut répondre aux questions d'une personne à la fois. Vous pouvez quand même limiter les questions à trois avant de passer à une autre personne. De cette façon, les élèves vont s'inspirer des questions que les autres auront posées. Aussi, au niveau de la

sécurité affective, toute l'attention n'est pas dirigée sur une seule personne pendant trop longtemps.

Pour préparer à ce jeu, vous pouvez dresser une liste du genre de questions à poser et l'afficher où tous peuvent la voir. Exemples : Est-ce que je suis vivant? Est-ce que je suis un personnage de fiction? Est-ce que je suis une femme? Est-ce que je suis un animal? Est-ce que je suis à la télévision? Est-ce que je suis populaire? Est-ce que je suis aimé plutôt par les enfants? Est-ce que je suis un chanteur? Est-ce que je suis dans les sports?

Une variante de ce jeu : choisissez des « identités » qui représentent des expressions des unités de sciences sociales, de sciences humaines ou d'arts langagiers.

4 Les griffonnages

Pour une raison qui nous échappe, la plupart des élèves aiment regarder d'autres élèves dessiner. Quand vous avez étudié une certaine liste de vocabulaire, jouez à ce jeu pour en faire la révision. C'est une façon comique et légère de renforcer le vocabulaire tout en évaluant ce que les élèves ont retenu de la leçon. L'éducateur commence en faisant un griffonnage quelconque sur une grande feuille de papier. Il passe le papier à l'élève à sa gauche, qui intègre le griffonnage dans un dessin d'un des termes de vocabulaire étudiés dans la leçon. Les autres devinent

ce qu'il a dessiné. Avant de passer la feuille, le dessinateur fait un nouveau griffonnage pour que l'élève à sa gauche (le nouveau dessinateur) fasse un dessin d'une autre expression tirée du vocabulaire étudié. On continue à faire circuler la feuille jusqu'à ce qu'il y ait 7 ou 8 dessins. Si le groupe est petit, on peut prendre plusieurs tours chacun.

Après qu'on a 7 ou 8 éléments de vocabulaire en dessins recouvrant un thème quelconque, on invente ensemble une histoire regroupant ces termes. Un élève peut commencer avec une phrase qu'il finit par « et » ou « parce que » ou autre mots conjonctifs.

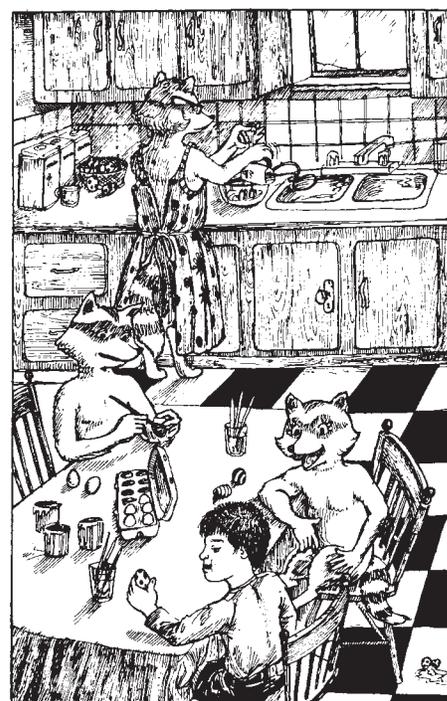
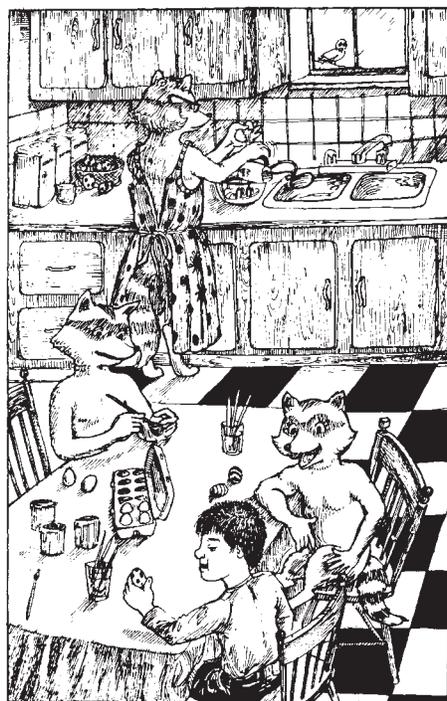
Aide au jeu : On peut afficher la liste de vocabulaire pour que les élèves puissent s'y inspirer en faisant leur dessin.

5 Trouvez les différences (assis sur nos mains!)

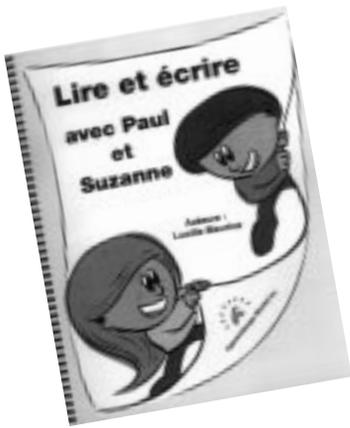
1) Montrez d'abord seulement un des dessins. Faites revoir le vocabulaire du dessin.

2) Ensuite, présentez l'autre dessin qui lui ressemble.

3) Les élèves doivent nommer et expliquer les différences qu'ils voient plutôt que d'utiliser le doigt pour les indiquer.



Trouve les 15 différences.



BON DE COMMANDE

Lire et écrire avec Paul et Suzanne

Indiquez le nombre de livres et le coût total

_____ livre(s) à
 85 \$ = _____ \$

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

TPS @ 7 % + _____ \$

TOTAL = _____ \$

Vendu à :

ORGANISME _____

CONTACT _____

ADRESSE _____

VILLE _____

PROVINCE _____

CODE POSTAL _____

TELEPHONE _____

TELECOPIEUR _____

Faire parvenir votre commande et votre chèque à

Apprentissage Illimité Inc.
 156, promenade Lagassé
 Saint-Adolphe (Manitoba)
 R5A 1B2
 Téléphone 204.981.6666
 204.883.2153
 Télécopieur 204.883.2755
 www.apprentissage.mb.ca



Prêtons l'oreille aux petits livres!

Les 120 petits livres seront bientôt disponibles pour utilisation dans les centres d'écoute. Pour que l'aspect technique soit simple et efficace, chaque histoire est enregistrée séparément. Autrement dit, on ne retrouve que deux histoires par audiocassette: une sur le côté A et une sur le côté B, donc la collection complète de 120 histoires représenterait 60 audiocassettes.



Une note à ceux qui aiment s'amuser...
 Le prof qui cherche des jeux intéressants pour ses élèves...
 L'animateur qui veut découvrir de nouvelles activités de loisir...
 Le parent qui cherche des jeux intéressants pour son jeune...

La Fédération provinciale des comités de parents du Manitoba est heureuse de vous présenter un recueil des activités de la revue pour jeunes «Le Club Canada», publiée entre 1984 et 1987.

CRÉACTIVITÉ 3 - LE CLUB CANADA
 UN RECUEIL D'ACTIVITÉS POUR LES JEUNES DE 8 À 12 ANS

Il y en a pour tous les goûts!

300 pages d'activités vous attendent...Amusez-vous!

*Des mots croisés,
 des labyrinthes,
 des jeux d'observation de tous genres,
 des farces et devinettes,
 des histoires mystères,
 des projets à faire,
 des tours de magie...*

Note: On accorde la permission au professeur (ou à l'animateur) de faire des photocopies des activités qui seront utilisées uniquement par son groupe.

Pour vous procurer « Créativité 3 - Le Club Canada » veuillez remplir le bon de commande et nous le faire parvenir avec votre chèque ou mandat de poste à l'adresse ci-bas :

Coût : 20 \$ + 4 \$ de frais de manutention
 En nombre : (commande minimum de 10 cahiers) :
 18 \$ + 2 \$ de frais de manutention

Nom.....
 Adresse.....
 Code postal.....

Nombre _____ x 24 \$ = _____ \$
 Nombre _____ x 20 \$ = _____ \$

Fédération provinciale des comités de parents du Manitoba
 1075 promenade Autumnwood,
 Winnipeg (Manitoba) R2J 1C6
 Téléphone: (204) 237-9666 Télécopieur: (204) 231-1436 fpcp@fpcp.mb.ca



Apprentissage Illimité Inc. vous présente

Rions en français

Auteure: Janine Tougas

*Des jeux, des activités, des saynètes
 Pour l'apprentissage et le perfectionnement du français
 Pour les jeunes de 9 à 18 ans*



Apprentissage Illimité Inc.
 156, promenade Lagassé
 Saint-Adolphe (Manitoba)
 R5A 1B2
 Téléphone 204.981.6666
 204.883.2153
 Télécopieur 204.883.2755
 www.apprentissage.mb.ca

Le jeu est l'outil par excellence pour rendre pertinente, intéressante, sécurisante l'acquisition de la langue. Ce recueil de jeux, d'activités, de saynètes vient appuyer l'enseignant qui veut remettre le « rir' » dans « s'ouvrir » à l'apprentissage du français.