HoGent

MENS
EN
WELZIJN

Jeux didactiques différentiés en classe de FLE

La création d'un propre jeu

Promoteur: Annemie Demol

Bachelorproef ingediend tot het bekomen van het diploma Professionele Bachelor in het Onderwijs: Secundair onderwijs door Katrien Mignon
Frans – Plastische Opvoeding
Academiejaar 2012-2013

HoGent

MENS
EN
WELZIJN

Jeux didactiques différentiés en classe de FLE

La création d'un propre jeu

Promoteur: Annemie Demol

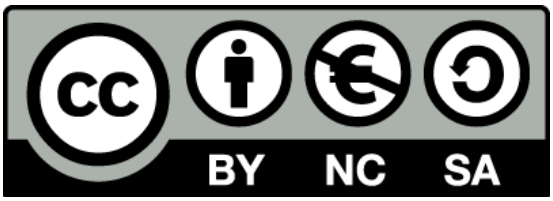
Bachelorproef ingediend tot het bekomen van het diploma Professionele Bachelor in het Onderwijs: Secundair onderwijs door

Katrien Mignon
Frans- Plastische Opvoeding

Academiejaar 2012-2013

Deze bachelorproef mag gebruikt worden indien voldaan wordt aan onderstaande Creative Commons licentie van het niveau:

'Naamsvermelding – Niet-commercieel – Gelijk Delen'.



Ook het logo van HoGent moet behouden blijven.

De volledige licentieovereenkomst kan geraadpleegd worden op:

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/be/legalcode.nl

Préface

Depuis août 2012, j'ai été occupée à créer un propre jeu que je pourrais intégrer dans les cours de Français Langue Etrangère. Pendant ces mois, beaucoup de personnes m'ont aidée en me motivant, à tenir le coup, à faire des remue-méninges, en me donnant la possibilité de tester le jeu en classe, et sur beaucoup d'autres plans. Je voudrais bien remercier les personnes suivantes, sans qui je n'aurais jamais réussi dans la réalisation de ce jeu et de cette thèse : mes parents, Ria et Luc De Keyser ; ma sœur, Hanne Mignon ; mon ami, Salih Oguz ; mes collègues de la classe de français et d'arts plastiques ; mon promoteur, Annemie Demol ; la responsable de la médiathèque Roeland, Anja Deveugle ; l'éditeur de Pelckmans, Gillis Van Hese ; et enfin mes mentors, Sylvie Bullens, Nicolaas Willems, Conny Hoogstoel et Rita De Canck. Merci à vous tous !

Table des matières

Préface **5**

Table des matières **6**

Introduction **9**

I Partie théorique **11**

1 Cadre 12

1.1 Concept du jeu 12

1.2 Les programmes d'étude 13

1.2.1 Les savoir 13

1.2.2 Les savoir-faire 13

1.2.2.1 La compréhension écrite 13

1.2.2.2 L'expression orale 14

1.2.2.3 La compréhension orale 14

1.2.2.4 L'interaction orale 14

1.2.2.5 L'expression écrite 15

1.2.3 Les savoir-être 15

1.2.4 Objectifs finaux transdisciplinaires (VOET) 15

1.2.4.1 Pour une meilleure appréciation de la langue française 16

1.2.4.2 Pour une meilleure image de soi 16

1.3 L'intelligence multiple de Gardner 16

1.3.1 L'intelligence spatiale 17

1.3.2 L'intelligence interpersonnelle 17

1.3.3 L'intelligence corporelle-kinesthésique 18

1.3.4 L'intelligence verbo-linguistique 18

1.4 Les styles d'apprentissage 18

1.4.1 Le style accommodateur 19

1.4.2 Le style divergent 19

1.4.3 Le style assimilateur 19

1.4.4 Le style convergent 19

1.5 Les jeux actuels 19

1.5.1 Pictionary 20

1.5.2 Taboo 20

2 Recherche 20

2.1 Question de recherche 20

2.2 Types de recherche 21

2.3 Résultats....21

II Partie pratique....23

1 Buts du jeu....24

1.1 Buts principaux....24

1.1.1 Déterminer le niveau....24

1.1.2 Suivre la progression du niveau....24

1.2 D'autres buts....25

1.2.1 Entrainer l'expression orale....25

1.2.2 Une meilleure appréciation de la langue française....25

1.2.3 Une meilleure image de soi....26

1.2.4 Une liaison avec l'enseignement primaire....26

2 Construction du jeu....26

2.1 Une liaison avec GOK....26

2.2 Le matériel....27

2.2.1 Les cartes....27

2.2.1.1 Différenciées par filière....27

2.2.1.2 Des cartes différenciées selon la manière de faire deviner un mot....28

2.2.1.3 Le contenu des cartes....28

2.2.2 Les manuels....29

2.2.2.1 Dans le but de déterminer le niveau....29

2.2.2.2 Dans le but d'entraîner l'expression orale....29

2.2.3 Une auto-évaluation....30

2.2.3.1 Pour l'expression orale....30

2.2.3.2 Pour la compréhension orale....30

2.2.4 Des planches de jeu....30

2.2.4.1 Pour le premier et le deuxième degré....30

2.2.4.2 Pour le troisième degré....30

2.2.5 D'autres matériels....31

3 Difficultés et solutions....31

3.1 Les cartes....32

3.1.1 Sortes de cartes....32

3.1.2 Contenu des cartes....32

3.1.2.1 L'apparition dans plusieurs manuels de français....32

3.1.2.2 Les mots transparents....33

3.1.2.3 Les articles partitifs....33

3.1.2.4 Remarque....33

3.2 Les planches de jeu....33

3.3 L’auto-évaluation 34
3.4 Les manuels 35
3.5 Le nom du jeu 35
4 Règles du jeu 36
5 Présentation du jeu 37
6 Résultats de la pratique 38
6.1 Remarques 38
6.2 Enquête 38
6.2.1 Adaptation 38
6.2.2 Résultats 39
7 Pour aller plus loin 40
7.1 Vzw Roeland 40
7.2 Editeur Pelckmans 40
7.3 Jeux de société 40

Conclusion 41

Références bibliographiques 42

Annexes 43
1 Recherche : enquête 44
2 Processus : du matériel daté du jeu 52
3 Matériel actuel du jeu 75
4 Idées des logos 101
5 Lettre aux parents : autorisation de photographier 103
6 Photos de la pratique 105
7 Photos de la présentation du jeu 106

Introduction

L'idée de créer un jeu pour le cours de FLE, est venue au moment de la séance plénière en rapport avec les stages en troisième année, il y a quelques mois. Notre conférencier nous racontait que les étudiants auraient la possibilité de faire un stage alternatif pendant deux semaines, au cours du dernier semestre de cette année. Je pensais immédiatement à l'école de l'hôpital universitaire de Gand. Quelques semaines plus tard, j'ai eu un rendez-vous avec la responsable de cette école. Elle m'a expliqué que j'enseignerais au centre de réhabilitation pour les enfants. La plupart de ces patients reçoivent un enseignement à l'école de l'hôpital parce qu'ils souffrent d'une lésion cérébrale acquise : une lésion cérébrale qui n'est pas due à une affection héréditaire, congénitale ou dégénérative, et qui n'est pas liée à la grossesse ou à l'accouchement. Normalement, je ne recevrais que quelques jours avant mon stage mes horaires, mes sujets, et les données sur les patients. Mais dans quelques cas, je me retrouverais devant des enfants de qui les enseignants n'auraient pas encore d'informations sur leur niveau à l'école, et sur la gravité de la lésion cérébrale acquise. Par conséquent, je ne pourrais pas déterminer la situation initiale à l'avance et je devrais improviser la première leçon avec eux.

A ce moment-là, l'idée m'est venue de créer un jeu qui pourrait déterminer le niveau de ces élèves. Vu que le professeur de l'école de l'hôpital enseigne à un seul élève dans la plupart des cas, ce serait lui qui jouerait le jeu avec l'élève. Grâce à cette interaction directe, le professeur pourrait remarquer à la fin du cours à quel niveau l'élève se trouve globalement : l'école primaire, le premier degré du secondaire, le deuxième degré, ou le troisième degré. De ce point de départ, le professeur pourrait développer du matériel adapté pour les leçons suivantes.

Plus je progressais dans la création du jeu, plus je me rendais compte que le jeu serait aussi avantageux dans l'enseignement secondaire. Le professeur ne serait pas seulement capable de déterminer le niveau de chaque élève individuellement, il pourrait aussi analyser la progression de leur niveau. Et, de plus, les élèves répéteraient leur pré-acquis, et ils apprendraient du nouveau vocabulaire, grâce à l'interaction avec les autres élèves.

Le jeu est adapté aux tous les degrés du secondaire, au niveau de l'enseignement général, technique et professionnel, et il intègre aussi des connaissances de l'école primaire. Par conséquent, chaque professeur de français peut s'en servir, n'importe quels élèves il a devant lui.

Ce mémoire contient deux parties : la partie théorique d'une part, et la partie pratique d'autre part. Ce travail écrit sert à expliciter le lien entre le jeu et les programmes d'études, à démontrer les différentes possibilités du jeu, et à mieux comprendre pourquoi le jeu est construit de telle façon. J'ai choisis de ne pas comparer (tous) les différents jeux de langues actuels et de ne pas faire un état de la question exagéré, parce que je voulais avant tout créer un propre jeu qui est adapté à toutes les années et directions du secondaire. Mon intention était de créer un point de repère pratique pour les professeurs futurs et les professeurs actuels de FLE, ainsi que pour des pédagogues ou des inventeurs de jeux didactiques. Comme la plupart des professeurs de FLE en Flandre travaillent dans une école secondaire, je vais

présenter le jeu dans ce contexte, et non pas dans le contexte d'une école d'hôpital.

Dans la partie théorique, je mets en évidence d'abord le cadre du jeu. Je cherche un lien entre les programmes d'études de FLE, le CECR, et des théories qui étudient le processus d'apprentissage des élèves. Je compare aussi quelques jeux de langue actuels. Puis, je présente les types de recherches que j'ai faits dans le but d'optimiser le concept du jeu. Finalement, je révèle les résultats les plus importants de ces recherches, qui ont influencé la méthodologie du jeu.

Dans la partie pratique, je présente premièrement les différents contextes dans lesquels on peut intégrer le jeu. Puis, je décris la construction du jeu, notamment le concept et le matériel dont on a besoin, aussi bien que les difficultés auxquelles j'ai été confrontée. Ensuite, je commente les résultats de l'utilisation du jeu en classe de FLE. Comme j'ai pu tester le jeu pendant six heures, dans un premier degré, le degré différentié, et dans le troisième degré, j'ai adapté plusieurs fois le matériel et le concept du jeu. Ultérieurement, je décris les règles finales du jeu après la dernière adaptation. Finalement, j'examine les possibilités d'intégrer le jeu aussi dans d'autres initiatives.

I Partie théorique

1 Cadre

1.1 Concept du jeu

Avant de présenter le cadre du jeu, il convient d'abord d'exposer le concept.

Les élèves sont divisés en groupes de trois ou de quatre personnes. Chaque équipe reçoit le même matériel : une planche de jeu, des pions, un dé, et des cartes. Sur chaque carte, il se trouve quatre mots. Les mots représentent quatre niveaux, notamment le niveau de l'école primaire (1), du premier degré (2), du deuxième degré (3), et du troisième degré (4) du secondaire.

Les élèves doivent choisir un de ces mots et le faire deviner par les autres élèves. La façon de laquelle ils font deviner le mot, dépend de la couleur de la case à laquelle ils sont arrivés, après qu'ils ont lancé le dé. Il y a deux sortes de cartes : les cartes « décrire » et les cartes « à choix ». « Décrire », ça veut dire : donner des synonymes, des antonymes, décrire le mot ou son contexte. Dans l'autre cas, les élèves ont le choix entre mimer, dessiner ou décrire. Les autres élèves doivent deviner le mot, en français bien-sûr. Pour le troisième degré du secondaire, il y a une sorte de carte en plus, à savoir « décrire avec une limite ». Ici, les élèves ont le choix entre deux mots sur la carte : du niveau 2 (le premier degré) et 3 (le deuxième degré). Après chaque mot, il se trouve une série de trois mots qui sont écrits en italique. L'élève ne peut pas se servir de ces mots pour décrire le mot visé. Par exemple : il faut décrire le mot « nez » sans utiliser les mots « sentir », « visage » et « petit ».

Après chaque tour, tous les membres de l'équipe complètent une auto-évaluation, en notant le numéro du mot deviné. Le numéro du mot correspond au niveau de l'école primaire, du premier degré, du deuxième degré, ou du troisième degré. L'auto-évaluation est constituée de deux grilles :

- Si les élèves ont fait deviner un mot eux-mêmes : les élèves indiquent si les autres membres ont pu deviner leur mot ou pas.
- Si un autre élève a fait deviner un mot : les élèves indiquent s'ils ont pu deviner le mot ou pas.

1.2 Les programmes d'étude

Vu que j'ai voulu créer un jeu qui peut être intégré dans chaque année du secondaire, dans toutes les sections, j'ai étudié la base des programmes d'étude pour le Français Langue Etrangère. Ce qui revient dans chaque programme, ce sont les savoir, les savoir-faire, et les savoir-être. En d'autres termes : les connaissances, les stratégies pour réaliser les cinq compétences, et les attitudes.

Au lieu d'énumérer les objectifs finaux auxquels les élèves travaillent en jouant le jeu, je préfère parcourir la grande structure des programmes d'étude qui revient dans le jeu parce que je ne peux pas assez insister sur le but, le sens et la valeur du jeu dans le cas d'une énumération. Un inventaire des objectifs finaux se trouve dans la fiche pédagogique en annexe, à la page 97.

1.2.1 Les savoir

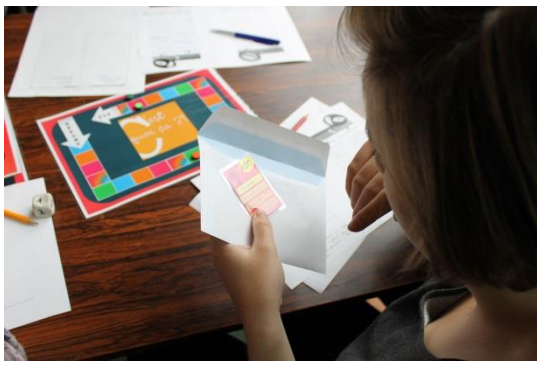
Le jeu est fondé sur le vocabulaire français de l'école primaire, du premier degré, du deuxième degré et du troisième degré du secondaire. Ce vocabulaire en constitue la base. Le jeu poursuit deux buts, qui concernent deux savoir: réactiver le vocabulaire connu (le pré-acquis) d'une part, et apprendre du nouveau vocabulaire d'autre part.

1.2.2 Les savoir-faire

Les savoir-faire sont les stratégies permettant d'obtenir les cinq compétences, notamment la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale, l'expression écrite, et l'interaction orale. En d'autres mots, les quatre actions ou savoir-faire visés sont écouter, lire, parler (communiquer) et écrire.

Je voulais développer un jeu où le plus de ces compétences possibles seraient intégrées. Quand on analyse le concept du jeu, on peut remarquer que toutes les compétences reviennent, mais pas simultanément pour chaque élève. Les élèves jouent tour à tour, et à chaque tour, on peut distinguer cinq phases où les compétences sont représentées, soit pour le narrateur, soit pour les auditeurs.

1.2.2.1 La compréhension écrite



La première phase se situe au niveau du narrateur, notamment l'élève qui tire une carte. C'est une phase de préparation, parce que le narrateur se prépare pour faire deviner un mot, et les autres élèves, les auditeurs, sont en train d'attendre. Le narrateur a le choix entre quatre mots pour faire deviner. Mais pour faire deviner un mot, il faut d'abord comprendre le mot lui-même. L'élève doit lire les quatre mots et réfléchir s'il connaît un ou plusieurs mots. S'il ne *comprend* pas ce qui est *écrit*, il ne peut pas faire deviner un mot. En d'autres termes, l'élève doit faire appel à son pré-acquis, ce qu'il connaît déjà. Cette phase se situe au niveau descriptif, parce que le narrateur doit chercher une bonne description du mot écrit.

1.2.2.2 L'expression orale

La deuxième phase est celle où le narrateur passe à l'action. Il essaie de décrire le mot, à l'aide de synonymes, d'antonymes, ou en décrivant le mot lui-même ou son contexte. L'élève doit se servir de son pré-acquis, comme dans la première phase. Il doit chercher des mots qu'il connaît déjà afin de bien décrire le mot et de le faire deviner par les autres élèves de son équipe. Si le narrateur ne sait pas suffisamment bien *s'exprimer* à l'oral, les auditeurs ne pourront pas deviner le mot. Cette phase se situe au niveau structurant, parce que les élèves ne disposent que de leur pré-acquis pour décrire le mot, ils ne peuvent pas se servir d'un dictionnaire.

1.2.2.3 La compréhension orale

La troisième phase se situe au niveau des auditeurs, et se déroule simultanément avec ou postérieurement à la deuxième phase. Pendant que le narrateur décrit un mot, dans la deuxième phase, les autres élèves doivent bien écouter pour comprendre la description du mot. S'ils n'écoutent pas bien ou s'ils ne *comprennent* pas la description *orale*, ils n'arrivent pas à deviner le mot. Dans cette phase, les auditeurs recourent à leur cadre de références afin de bien comprendre la description. La phase se situe au niveau descriptif, parce que les élèves doivent deviner le sujet d'une description.

1.2.2.4 L'interaction orale

La quatrième phase forme la suite de la deuxième et de la troisième phase. On pourrait aussi considérer que cette phase contient les deux phases précédentes. Après l'expression orale du narrateur et la compréhension orale des auditeurs, il y a deux possibilités : soit il y a un ou plusieurs auditeurs qui savent deviner le mot immédiatement, soit les auditeurs ont besoin de plus d'informations. Ils obtiennent l'information nécessaire à l'aide de l'interaction : les auditeurs posent des questions au narrateur, ils communiquent, afin de recevoir une réponse à leurs questions.

1.2.2.5 L'expression écrite

La cinquième phase se situe aussi au niveau des auditeurs, mais c'est une phase qui ne se réalise pas nécessairement à chaque tour. Cette phase a lieu quand les élèves n'ont pas pu deviner le mot dans les deux phases précédentes. Par conséquent, ils ont l'occasion d'apprendre un nouveau mot. Dans le but de mieux fixer le nouveau vocabulaire, les élèves sont obligés d'écrire tous les mots inconnus dans une liste, avec leur traduction. Ce n'est qu'une petite tâche, mais assez importante : si les élèves ne savent pas écrire le mot correctement, ils apprendront le mot d'une fausse manière. Par conséquent, il est beaucoup plus difficile de réétudier un même mot qui a été déjà fixé auparavant, mais d'une façon incorrecte. Cette action se situe au niveau copiant, parce qu'ils ne doivent que bien regarder le nouveau mot sur la carte, et le copier.

1.2.3 Les savoir-être

A l'égard d'un bon et agréable déroulement du jeu, il faut que les élèves disposent de quelques attitudes indispensables :

- Montrer la motivation de participer au jeu, notamment faire des efforts pour deviner un mot.
- Montrer du respect pour les autres élèves. Certains élèves ne sont pas confiants d'eux-mêmes, et ils doivent faire de grands efforts afin d'oser parler français devant leurs copains de la classe. Pour ces élèves, le respect des autres élèves est très important, et cela pourrait former la base d'une croissance de leur confiance en soi. Un petit coup de pouce des autres élèves est un énorme soutien pour eux.
- Montrer de l'audace ou le courage de parler français devant les copains de la classe. Les élèves n'ont que leur pré-acquis afin de former une bonne et compréhensible description du mot. Ils ne peuvent pas se servir d'un dictionnaire, donc ils sont obligés de parler français à l'improviste.

1.2.4 Objectifs finaux transdisciplinaires (VOET)

Je préfère ne pas inventorier les objectifs finaux transdisciplinaires, parce que je ne pourrais pas assez en démontrer l'importance de cette façon. Une liste de ces objectifs se trouve dans la fiche pédagogique en annexe. Par contre, je voudrais expliquer deux grands sujets qui ne se trouvent pas dans le programme d'étude, mais qui reviennent fréquemment dans les leçons de français. Vu que chaque professeur de Français Langue Etrangère est confronté tôt ou tard avec cette problématique, il me semble excessivement intéressant de plus élaborer cette matière.

1.2.4.1 Pour une meilleure appréciation de la langue française

Dans le cadre d'une suite de leçons classique, l'expression orale est atteinte dans un exercice oral, où les élèves doivent venir au tableau et raconter autour d'un sujet spécifique devant la classe. Lors de l'atteinte de l'autre compétence orale, notamment l'interaction orale, les élèves devront préparer un dialogue dans la majorité des circonstances. Mais dans la plupart des cas, les élèves ont l'occasion de se préparer à l'avance, à la maison ou dans la classe. De cette façon, les élèves ne parlent pas très spontanément, parce qu'ils ne sont pas assez sûrs d'eux-mêmes. Ils apprennent le texte par cœur à la maison et le récitent devant la classe. Grâce à ce jeu, les élèves apprennent à parler français plus spontanément, sans aucune préparation ou sans aucune aide. Et si les autres élèves ont bien pu deviner le mot, l'élève remarque qu'il sait parler assez de français afin de s'exprimer, afin de se faire comprendre. L'élève appréciera plus le français comme langue étrangère, il apercevra que la langue n'est pas si difficile qu'il pensait auparavant. En plus, les élèves associent le Français Langue Etrangère à un jeu, à quelque chose de ludique et d'amusant, ce qui leur motive encore plus. Cette expérience sera avantageuse pour le moral de tous les élèves qui considèrent le français comme une langue difficile et infaisable pour eux.

1.2.4.2 Pour une meilleure image de soi

Le jeu vise les élèves de la première jusqu'à la sixième année du secondaire. A cet âge, l'ego est très important. Les jeunes évitent les expériences négatives à tout prix. Parler français à l'improviste, sans aucun support, devant leurs copains de la classe, forme une grande mission pour les élèves. Ce qui serait encore pire, c'est une situation où les membres d'une même équipe ne se connaissent pas très bien ou se concurrencent, où il existe de l'intimidation. Si les élèves savent transgresser à ce moment-là leur anxiété de performance et leur manque de confiance en soi, la triomphe et la fierté seront fantastiques après que les autres élèves de leur équipe ont pu bien deviner leur mot.

1.3 L'intelligence multiple de Gardner

Dans l'explication du concept du jeu, on a déjà dit que les élèves peuvent faire deviner un mot en décrivant, en dessinant, ou en mimant. Les cartes où les élèves peuvent choisir comment ils vont faire deviner un mot ne servent pas seulement à motiver, inspirer ou exciter les élèves, mais aussi à leur donner la possibilité de montrer leur talent ou don préféré.

Bien sûr que les élèves ne sont pas autorisés à choisir la manière de deviner à chaque tour, parce qu'alors il y aurait un grand risque que les élèves choisisissent toujours la même façon. Le motif du jeu demeure encore toujours que les élèves apprennent à parler français de manière spontanée. Mais le fait que les élèves ont la liberté d'opter pour un style préféré, de temps en temps, tient compte de la théorie de l'intelligence multiple de Gardner. Je voudrais bien expliquer cette théorie à base de ce que j'ai trouvé dans un article d'un site internet[1].

[1] Source : http://www.chairemm.polymtl.ca/cdparentsv2.0/Carriere_files/Intelligence.html

Howard Earl Gardner (1943, Pennsylvanie) est un psychologue du développement et propose huit formes d'intelligence. Il déclare que chaque personne possède toutes les formes, mais que chacun a un style ou un mélange de styles préféré. Les formes distinguées sont respectivement l'intelligence logico-mathématique, spatiale, interpersonnelle, corporelle-kinesthésique, verbo-linguistique, intrapersonnelle, musicale-rythmique, et naturaliste.

Dans notre enseignement actuel, on accorde encore toujours trop d'importance à l'intelligence linguistique et mathématique, au préjudice des jeunes qui ont d'autres talents. Par conséquent, ces jeunes démontrent une faible estime d'eux-mêmes, parce qu'ils n'ont peu ou même pas découvert qu'ils possèdent d'autres dons aussi. Cela ne veut pas dire que les langues et les mathématiques ne sont pas si importantes, mais qu'on doit chercher d'autres manières dans le but d'atteindre les objectifs de ces matières.

Grâce à ce jeu, les élèves découvrent qu'il existe d'autres manières aussi pour travailler à une langue. La plupart des élèves seront plus défiés de manière positive, à montrer leur style préféré. En conséquence, les expériences favorables occasionnent une meilleure estime d'eux-mêmes et une préférable estimation de la langue française.

Je voudrais bien approfondir les genres qui sont représentés dans le jeu, et éclaircir le lien. Il me semble plutôt inconvenant d'examiner les autres styles aussi, vu qu'ils n'ont peu ou même aucun rapport avec le jeu.

1.3.1 L'intelligence spatiale

On reconnait l'intelligence spatiale par une forte imagination, une admiration pour l'image, un penchant pour dessiner, pour faire du théâtre, pour pratiquer l'art et les sports, pour organiser l'espace et les objets.

Il est très clair que les cartes « à choix » représentent l'intelligence spatiale. Les élèves peuvent mimer ou dessiner pour faire deviner un mot.

1.3.2 L'intelligence interpersonnelle

L'intelligence interpersonnelle se distingue par une préférence pour le contact social. Les personnes qui possèdent ce style aiment beaucoup parler, influencer, diriger un groupe et des projets, et manifester de l'empathie.

Grâce à la forme active de travail, notamment le travail de groupe, les élèves qui possèdent ce style se sentent bien à l'aise au cours de ce jeu. Ces élèves sont surtout le meneur de leur équipe.

1.3.3 L'intelligence corporelle-kinesthésique

Ce type d'intelligence peut être comparé avec l'intelligence spatiale. Les personnes en question ont le besoin de bouger, de se lever, d'être en mouvement constant.

Si ces élèves-ci prennent une carte « à choix », ils choisiront sûrement de mimer le mot. Plus ils ont le droit de mimer, plus ils se sentent bien.

1.3.4 L'intelligence verbo-linguistique

Voici un style d'intelligence qui est souvent appliqué dans l'enseignement. La connaissance de dates et de noms, raconter et écouter des histoires, faire des présentations, des discours et des comptes rendus, écrire, lire des livres, … ce sont des tâches qui visent l'intelligence verbo-linguistique.

Ce type d'intelligence revient fortement dans les cartes « décrire » ou, pour le troisième degré, « décrire avec une limite ». Mais les élèves qui préfèrent ce style ont aussi la liberté de décrire le mot quand ils tirent une carte « à choix ».

1.4 Les styles d'apprentissage

Chaque personne a un style d'apprentissage préféré. C'est une manière préférée d'agir, de se comporter, de traiter de l'information, de résoudre un problème. Les recherches dans l'enseignement montrent que les professeurs ont tendance à enseigner en privilégiant leur propre style d'apprentissage. Le risque est donc qu'il y a beaucoup d'élèves qui tombent dans l'oubli.

Grâce à la construction de ce jeu, les élèves sont capables d'apprendre le français à base de différents styles d'apprentissage. Ils seront mieux défiés et montreront plus de motivation. En d'autres mots : le jeu vise la différentiation, un principe didactique indispensable mais souvent difficile à atteindre.

La théorie des styles d'apprentissage est construite en 1985 par David Kolb, un éducateur. Je voudrais bien approfondir ces quatre styles d'apprentissage, à base d'un article d'un site internet[2] :

[2] Source : http://www.restode.cfwb.be/download/infoped/info40a.pdf

1.4.1 Le style accommodateur

L'élève qui préfère ce style, apprend le mieux en exécutant des tâches, en ressolvant un problème par essais ou erreurs. Il aime prendre des risques, il aime les jeux et les jeux de rôles, travailler en groupe et participer aux activités.

Le jeu développé sera très populaire chez les élèves adoptant ce style. Le travail en groupe et le concept d'essais ou erreurs pour faire deviner un mot d'une part, et pour deviner un mot d'autre part, est très pertinent.

1.4.2 Le style divergent

Les personnes avec un style divergent préfèrent observer, plutôt que travailler par essais ou erreurs, mais cela ne veut pas dire que ces personnes n'aiment pas les jeux ou les jeux de rôles. Ils aiment faire des remue-méninges, apprendre par de nouvelles expériences, en observant, synthétisant, et en tirant des conclusions. Ils s'intéressent beaucoup aux sentiments et aux personnes.

Tandis que ces personnes préfèrent ne pas prendre des risques, la forme de travail, notamment le travail en groupe, est une bonne manière pour appliquer le style divergent.

1.4.3 Le style assimilateur

Ce style est le moins intégré dans le jeu, mais le plus dans les formes de travail de l'enseignement. Il s'agit ici de réorganiser des informations théoriques. Ces élèves-ci apprécient des cours théoriques et non pas des activités pratiques. Mais, en observant les élèves pendant mon stage, j'ai constaté que la plupart des élèves préfèrent des activités créatives afin de découvrir la théorie.

1.4.4 Le style convergent

D'une part, le style convergent consiste à mettre en pratique des idées et des théories. D'autre part, les « convergents » aiment surtout des activités individuelles et autogérées où ils ont le temps de résoudre un problème. Ce style est aussi souvent pratiqué dans l'enseignement actuel, et moins dans le jeu développé.

1.5 Les jeux actuels

Comme j'aime beaucoup les jeux de société, l'inspiration pour développer le jeu n'était pas un problème. Le plus grand travail était la création du concept d'une part, pour que le jeu soit différentié pour chaque année du secondaire et pour chaque direction, et trouver l'équilibre entre les différentes manières pour faire deviner un mot d'autre part.

Je voudrais bien expliquer en quelques mots quels jeux m'ont inspirée pour créer ce jeu-ci. Ces jeux sont surtout utilisés dans un contexte familial ou amical (de détente, dans la vie privée). Il y a deux grands jeux de langue sur lesquels je me suis basée :

1.5.1 Pictionary

« Pictionary » est un jeu de langue, développé en 1985, la même année que la théorie des différents styles d'apprentissage, entre parenthèses. Le but du jeu est aussi de faire deviner un mot, mais uniquement à base d'un dessin. Il existe des versions anglaises, françaises et néerlandaises du jeu.

1.5.2 Taboo

« Taboo » est un jeu de langue français et date de 1990. Le but est aussi de faire deviner un mot, mais sans utiliser quelques mots interdits ou tabous. Dans le jeu, la série de mots interdits contient cinq mots, contrairement au jeu que j'ai développé, où la série ne contient que trois mots. Dans une version plus actuelle du jeu, nommée « Taboo XXL », il y a plusieurs manières de faire deviner un mot :

- Rapidité : le joueur a une minute pour faire deviner un maximum de mots
- Mimer en utilisant une peluche, nommé « Gros Bill »
- Deux minutes pour faire deviner un maximum de mots, mais en utilisant quinze mots au maximum chaque fois
- Dessiner, comme au jeu « Pictionary »

2 Recherche

2.1 Question de recherche

Avant de développer le jeu, ma grande question de recherche a été : « Comment peut-on déterminer le niveau d'un élève pour le français langue étrangère, sans qu'on ait de l'information sur sa situation initiale ? ». Au moment où l'idée de développer un grand jeu m'est venue en tête, la question de recherche était la suivante : « Comment peut-on développer un jeu didactique qu'on peut intégrer dans toutes les années du secondaire, dans toutes les directions, qui est différentié aussi pour les élèves les plus faibles et les plus forts de la classe, pour déterminer le niveau auquel ils se trouvent pour le français comme langue étrangère ? ».

2.2 Types de recherche

Une fois que le concept du jeu avait été développé, j'ai voulu vérifier ce que les des professeurs, des éditeurs et des pédagogues en trouvaient.

J'ai créé une enquête dans laquelle je propose toutes les idées concernant le concept du jeu. Il existe une version française et une version néerlandaise du jeu. J'ai envoyé les deux versions à tous les professeurs de français que je connais, de mon école secondaire où je suis allée, mais aussi de toutes mes écoles de stage des trois dernières années. En plus, j'ai aussi envoyé le message aux éditeurs qui éditent des livres en pédagogie et en didactique de français, aux responsables des organisations des séjours linguistiques, aux responsables des forums didactiques français, aux membres du CECR[3], aux les conseillers pédagogiques de tous les réseaux, aux écoles gantoises, à l'Alliance Française, et aux responsables des sites pédagogiques et didactiques, qui sont spécialisés dans l'enseignement du Français Langue Etrangère, et finalement à mes collègues de la classe de français. Les questions de l'enquête portent sur :

- L'organisation de la classe
- Le rôle du professeur
- L'importance des traductions
- La distinction des cartes selon les filières (ASO, TSO/KSO, BSO)
- Le contenu des cartes : la distinction des niveaux
- Le regroupement des mots sur chaque carte
- Les sortes de cartes
- Le contenu et la composition de l'auto-évaluation
- Les manuels préférés pour enseigner le Français Langue Etrangère
- A la fin de l'enquête, les participants avaient la possibilité de formuler un commentaire.

Les manuels forment la source du vocabulaire sélectionné qui se trouve sur les cartes, pour le premier, le deuxième et le troisième degré. Pour le vocabulaire de l'école primaire, je me base sur le programme d'études de l'école primaire. Comme il y a une grande gamme de manuels pour enseigner le Français Langue Etrangère en classe du secondaire, j'ai mesuré les manuels préférés des professeurs de Français Langue Etrangère.

Les messages et les enquêtes se trouvent en annexe, de la page 45 jusqu'à 51.

2.3 Résultats

Les résultats des enquêtes étaient plutôt faibles. Des 35 destinataires (sans rendre compte de mes collègues de la classe de français), 13 personnes ont participé à l'enquête. Voici les conclusions les plus pertinentes :

[3] Le Cadre Européen Commun de Référence pour les langues

- En ce qui concerne le vocabulaire sur les cartes : diviser le vocabulaire par degré suffit, parce que le vocabulaire par année diffère de manuel en manuel. Il n'est pas nécessaire de diviser le vocabulaire année par année.
- Les catégories « A-stroom » et « B-stroom » sont intégrées dans les paquets de cartes « enseignement général » et « enseignement professionnel ». Il n'est pas nécessaire de créer un quatrième paquet de cartes pour le degré différencié.
- Pour avancer sur la planche de jeu, on utilise un dé à seulement trois faces, MAIS si l'élève a pu deviner son mot, il peut avancer une case sur la planche de jeu, tout comme le narrateur qui a bien fait deviner le mot. De cette façon, le narrateur et les auditeurs sont motivés pour faire des efforts. Si le narrateur n'est pas encouragé à bien décrire un mot, parce qu'il ne veut pas que les autres élèves puissent deviner le mot, lui-même ne peut pas non plus avancer une case sur la planche de jeu.
- Le type de carte selon lequel il faut décrire sans utiliser des mots interdits, est seulement pour le troisième degré. Pour les autres degrés, cela est encore trop difficile.
- Il faut vérifier en pratique si l'auto-évaluation n'est pas trop étendue, si elle ne ralentit pas le jeu ou si elle ne démotive pas les élèves. Ou, contrairement, il faut vérifier si l'auto-évaluation doit être plus élaborée.
- Les manuels préférés des professeurs de Français Langue Etrangère sont les suivants :
  - Pour l'enseignement général : « Quartier Latin »
  - Pour l'enseignement technique : « Mistral »
  - Pour l'enseignement professionnel et pour le degré différencié : « Ça marche »
- Tous ces manuels sont édités par hasard par la maison d'édition Pelckmans. Ce sont les manuels sur lesquels je me suis basée pour constituer le vocabulaire sur les cartes.

II Partie pratique

1 Buts du jeu

1.1 Buts principaux

1.1.1 Déterminer le niveau

Le but principal est de déterminer le niveau auquel un élève se trouve pour le Français Langue Etrangère, au début de l'année. De cette façon, le professeur peut se rendre compte des problèmes avec lesquels un élève pourra être confronté. Le professeur peut créer du matériel différentié à l'avance, pour les élèves faibles d'une part, et pour les élèves forts d'autre part. A côté de cela, il est plus facile pour le professeur de diviser les élèves en groupes homogènes ou hétérogènes, parce qu'il a une meilleure connaissance de la situation initiale de chaque élève.

Le professeur est capable de déterminer le niveau de chaque élève grâce à l'auto-évaluation que chaque élève a complété pendant le jeu. L'auto-évaluation évalue l'expression orale et la compréhension orale. Les élèves écrivent le numéro du mot deviné, qui correspond à un des quatre niveaux d'une carte : l'école primaire (niveau 1), le premier degré du secondaire (niveau 2), le deuxième degré du secondaire (niveau 3), et le troisième degré du secondaire (niveau 4). Si l'élève a fait deviner un mot lui-même, il indique dans quelle mesure les autres élèves ont pu deviner son mot. Si l'élève a dû deviner un mot, il indique dans quelle mesure il a pu deviner le mot. Grâce aux numéros notés, le professeur peut remarquer à quel niveau chaque élève se trouve, d'un seul coup d'œil. Le numéro qui revient le plus, correspond au niveau auquel l'élève se trouve. Mais il faut quand même nuancer un peu : LE niveau est difficile déterminer, plusieurs types de savoir et de savoir-faire sont concernés. Le jeu permet en premier lieu de vérifier le niveau de la connaissance lexicale.

1.1.2 Suivre la progression du niveau

Quand on a déterminé le niveau personnel de chaque élève individuel, le but est de suivre la progression du niveau. Grâce à l'interaction en groupes, l'élève reprend le pré-acquis et apprend de la nouvelle matière : il répète le vocabulaire qu'il connaît déjà, et apprend en même temps du nouveau vocabulaire.

Les élèves doivent écrire les mots qu'ils ne connaissaient pas auparavant sur une liste des mots inconnus. Après le jeu, les élèves doivent apprendre ces mots par cœur. Cette tâche n'est pas dirigée par le professeur, parce que de cette façon, les élèves peuvent choisir eux-mêmes la manière de laquelle et le rythme auquel ils vont apprendre ces mots. En d'autres mots : les élèves sont occasionnés à étudier selon leur style d'apprentissage personnel.

Le professeur peut donner quelques conseils, par exemple : faire de petites cartes à la maison : sur chaque carte, les élèves écrivent un mot inconnu. Au revers de la carte, ils écrivent la traduction. Ils gardent toutes les cartes dans une petite boîte, comme dans une boîte à fromage vide. Ça c'est la boîte appelée « Mots inconnus ». Les élèves peuvent s'exercer à leur propre rythme : Ils tirent une carte, lisent le mot, donnent la traduction, et utilisent le mot dans une phrase française. Après

avoir entraîné quelques fois, les élèves seront capables de donner la traduction de plus en plus vite. Cet exercice sert à fixer le nouveau vocabulaire. Quand les élèves ont bien fixé un nouveau mot, ils peuvent garder ces cartes dans une autre boîte, nommée « Mots connus ». Les élèves continuent de cette façon, jusqu'à ce que toutes les cartes se trouvent dans la boîte à « Mots connus ».

Les élèves sont autorisés à apprendre à leur propre niveau et rythme, mais il est recommandé que le professeur fasse des contrôles intermédiaires, afin de suivre le processus d'apprentissage individualisé de chaque élève. Par exemple : Le professeur donne des exercices aux élèves, qu'ils doivent préparer individuellement. Il demande à l'avance de mettre la liste des mots inconnus de chaque élève sur leurs bancs. Pendant que les élèves préparent les exercices, le professeur va chez chaque élève et choisit quelques mots de leur liste des mots inconnus. Les élèves doivent donner la traduction de ces mots, et l'utiliser dans une phrase. De cette façon, le professeur peut contrôler si les élèves ont étudient déjà ou pas.

Dans le but de suivre la progression du niveau de chaque élève, le professeur répète le jeu à la fin de chaque semestre. Il faut que les élèves travaillent avec les mêmes cartes, afin de leur donner l'occasion de prouver qu'ils connaissent les mots qu'ils ne connaissaient pas auparavant, au début de l'année. Si le nombre de cartes est trop large, le risque est que les élèves sont confrontés à de nouveaux mots chaque fois qu'ils jouent le jeu. De cette manière, ils sont moins occasionnés à répéter le pré-acquis, les mots qu'ils ont appris depuis la première fois qu'ils ont joué le jeu.

En comparant les auto-évaluations et les listes de mots inconnus du début de l'année et de la fin du semestre, le professeur peut analyser la progression du niveau de chaque élève.

1.2 D'autres buts

1.2.1 Entrainer l'expression orale

Certains professeurs voudraient travailler plus avec cette forme de travail, afin de faire apprendre plus de nouveaux mots et afin que les élèves s'entraînent plus sur le plan de l'expression orale. Dans ce but, ils peuvent intégrer le jeu aussi à des moments non-fixés, par exemple à la fin d'une leçon ou d'une suite de leçons, ou une fois par semaine. Dans ce cas, le formulaire d'auto-évaluation est superflu. De cette façon, le jeu avance mieux et les élèves peuvent faire deviner un plus grand nombre de mots. La seule condition est que le nombre des cartes est beaucoup plus étendu dans ce cas. Sinon, les élèves ne travaillent qu'aux mots qu'ils connaissent déjà ou qu'ils ont appris déjà.

1.2.2 Une meilleure appréciation de la langue française

Un autre but est de travailler en même temps à une meilleure appréciation de la langue française, parce que les élèves entrent en contact avec la langue d'une manière créative, amusante et interactive. Ce but n'est pas l'objectif principal, mais c'est quand-même un motif très important qui joue un rôle éminent dans les leçons de Français Langue Etrangère.

1.2.3 Une meilleure image de soi

En outre, les élèves arrivent aussi à une meilleure estimation d'eux-mêmes, quand ils vivent des expériences positives par rapport à la langue française. Si les élèves savent dépasser leur anxiété de performance et leur manque de confiance en soi, la triomphe et la fierté seront fantastiques après que les autres élèves de leur équipe ont pu bien deviner leur mot.

1.2.4 Une liaison avec l'enseignement primaire

La forme de travail interactive et créative renoue particulièrement bien avec les formes de travail de l'enseignement primaire. Cette conclusion est très puissante, parce que cette ressemblance forme une grande aide pour les élèves de la première année. Pour eux, la transition de l'école primaire à l'école secondaire est parfois très difficile. La matière est beaucoup plus élaborée et difficile, et les formes de travail sont plus théoriques et moins créatives ou amusantes. Ce jeu construit une sorte de pont entre les deux formes d'enseignement. La plupart des élèves sont confrontés souvent à des problèmes pour apprendre une grande quantité de vocabulaire français. Grâce à ce jeu, ils remarquent qu'apprendre du nouveau vocabulaire n'est pas toujours si difficile, et qu'ils connaissent peut-être plus de mots qu'ils ne pensaient auparavant.

2 Construction du jeu

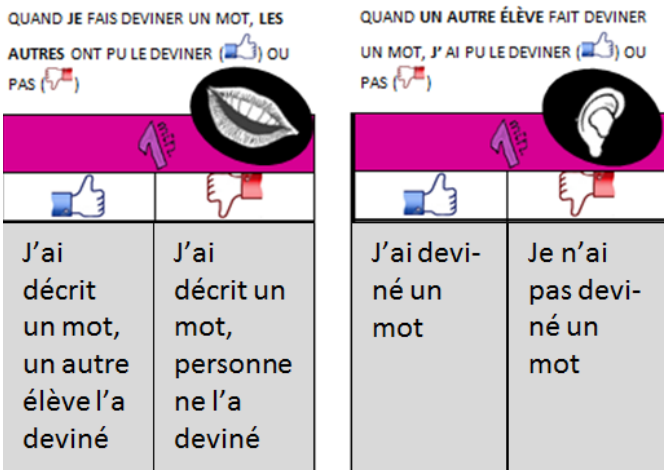
2.1 Une liaison avec GOK

Le mot « GOK » est un mot néerlandais, notamment « Gelijke OnderwijsKansen ». Le terme est le sujet d'un décret pour l'enseignement flamand, saisi en septembre 2002. Mais c'est aussi le sujet d'un des cours enseignés à notre école, duquel les futurs professeurs doivent se rendre compte. Grâce aux ces cours, j'ai appris le contenu du sujet : Le principe propose des actions afin d'améliorer les résultats scolaires des groupes de risque, et afin de proposer à tous les enfants les mêmes possibilités pour apprendre et pour se développer. Ce décret vise la lutte contre l'exclusion, l'isolement sociale, et la discrimination.

Dans la pratique, le professeur tente par exemple d'améliorer la communication avec les parents, en utilisant des symboles et des pictogrammes dans la correspondance. Le but est d'atteindre une meilleure participation des parents au processus d'apprentissage de leur enfant. De cette façon, les parents disposent des capacités d'encourager et de soutenir leur enfant.

Mais les pictogrammes peuvent aussi être intégrés dans les leçons, dans le but d'obtenir une meilleure compréhension de la matière par les élèves. Le professeur peut par exemple organiser les exercices par degré de difficulté, en utilisant des symboles. Un autre exemple est de se servir des symboles pour indiquer une tâche à faire ou une leçon à étudier.

J'ai tenté d'intégrer des symboles dans le matériel du jeu, notamment dans les manuels, dans les cartes et dans l'auto-évaluation. Les couleurs et des symboles sur les cartes indiquent la façon de laquelle les élèves doivent faire deviner un mot. Dans l'auto-évaluation, les symboles d'un pouce élevé ou baissé indique si un mot est deviné ou pas. La bouche sur l'auto-évaluation signifie que l'élève est le narrateur, qu'il fait deviner un mot lui-même, l'oreille par contre signifie que l'élève est l'auditeur, qu'il doit deviner un mot. Au lieu de donner beaucoup d'informations dans les manuels, j'ai copié la forme des cartes et de l'auto-évaluation, et j'ai donné les instructions à base de quelques mots-clés.



2.2 Le matériel

Le jeu est un travail en groupe de trois ou de quatre élèves. Vu que le jeu est adapté à tous les degrés et à toutes les filières, il y a une grande offre de matériel différencié.

Le professeur doit sélectionner à l'avance le matériel dont les élèves ont besoin. Le choix du matériel dépend de deux éléments : Le public cible d'une part, notamment leur degré et leur direction, et le but visé d'autre part, notamment déterminer le niveau ou entraîner l'expression orale à base régulière. Il existe un manuel pour le professeur, en version française et en version néerlandaise, afin de le guider dans le choix du matériel approprié qu'il doit sélectionner à l'avance, avant l'utilisation du jeu en classe.

Le manuel en français pour le professeur se trouve en annexe, à la page 83, et celui en néerlandais à la page 90.

2.2.1 Les cartes

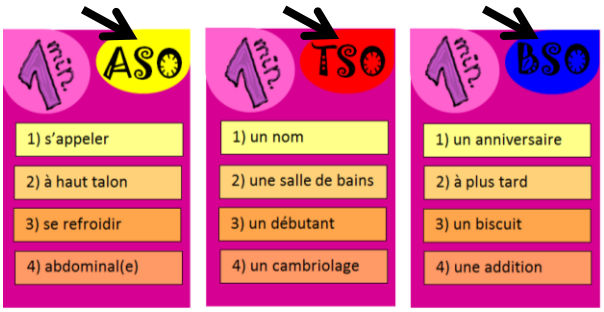
Les cartes se trouvent en annexe, de la page 91 jusqu'à 96.

Je n'ai pas mis toutes les cartes en annexe, seulement un exemple des trois sortes de cartes, pour l'enseignement général.

2.2.1.1 Différenciées par filière

Il y a trois paquets de cartes, respectivement pour l'enseignement général, technique et professionnel. La filière à laquelle les cartes sont destinées, est indiquée dans le coin à droite en haut : « ASO », « TSO » ou « BSO ». La différence entre les cartes concerne le manuel duquel les mots viennent, du niveau deux, trois et quatre des cartes :

- Pour l'enseignement général, les mots viennent des manuels « Quartier Latin ».
- Pour l'enseignement technique, les mots viennent des manuels « Mistral ».
- Pour l'enseignement professionnel, les mots viennent des manuels « Ça marche ».



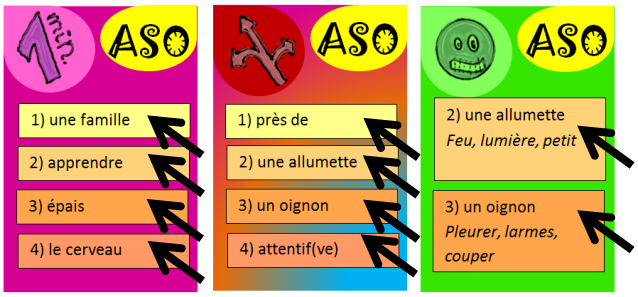
2.2.1.2 Des cartes différenciées selon la manière de faire deviner un mot

Dans chaque paquet, il y a trois sortes de cartes, qui correspondent aux manières dont les élèves peuvent faire deviner un mot : « décrire », « à choix », et « décrire avec une limite ». On reconnaît la sorte de carte au symbole dans le coin à gauche en haut:

- « Décrire » : les cartes roses, présentant le dessin d'une minute, parce que c'est le temps pendant lequel les élèves peuvent décrire un mot.
- « A choix » : les cartes multicolores, présentant le dessin de trois flèches, parce que les élèves peuvent opter pour décrire, dessiner ou mimer un mot.
- « Décrire avec une limite » : les cartes vertes, présentant le dessin d'un visage dont la bouche est fermée avec une tirette, parce que les élèves ne peuvent pas se servir de quelques mots interdits pour décrire un mot.

2.2.1.3 Le contenu des cartes

Sur les cartes « décrire » et « à choix », il y a quatre niveaux:

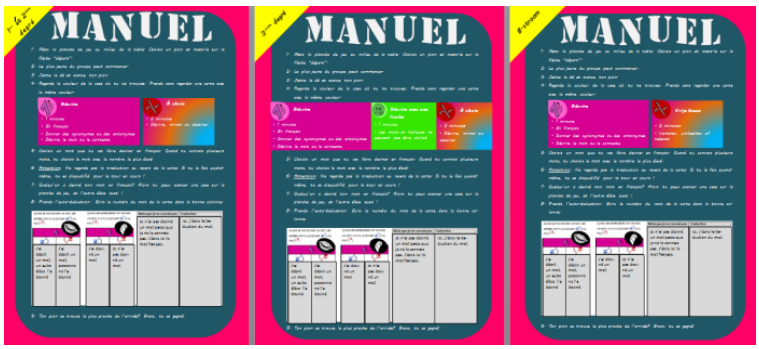


- Niveau 1 : le vocabulaire de l'école primaire, basé sur le programme d'étude de Français Langue Etrangère pour l'enseignement primaire.
- Niveau 2 : le vocabulaire du premier degré de l'enseignement secondaire, basé sur les listes de vocabulaire des manuels de la première et deuxième années.
- Niveau 3 : le vocabulaire du deuxième degré de l'enseignement secondaire, basé sur les listes de vocabulaire des manuels de la troisième et quatrième années.
- Niveau 4 : le vocabulaire du troisième degré de l'enseignement secondaire, basé sur les listes de vocabulaire des manuels de la cinquième et sixième années.

Sur les cartes « décrire avec une limite », il ne se trouve que deux niveaux, notamment les niveaux 2 et 3.

2.2.2 Les manuels

2.2.2.1 Dans le but de déterminer le niveau



Les manuels pour les élèves sont différentiés par degré et par niveau. Tous les manuels ont une version française et une version néerlandaise. C'est au prof de choisir de quel manuel les élèves peuvent se servir.

Il y a un manuel pour le premier et le deuxième degré, pour le troisième degré, et pour l'année différenciée. La différence entre les manuels ce sont les explications des cartes. Le troisième degré a par exemple une sorte de carte supplémentaire, notamment les cartes « décrire avec une limite ». A côté de cette différence, le contenu des cartes « décrire » variera aussi pour chaque public cible :

- Les élèves de l'année différenciée peuvent donner la traduction du mot et utiliser le mot même dans une phrase.
- Les élèves du premier et du deuxième degré sont autorisés à donner des synonymes et des antonymes, à décrire le mot ou son contexte, et à utiliser le mot même dans une phrase.
- Les élèves du troisième degré n'ont pas le droit d'utiliser le mot même dans une phrase, ils ne peuvent que donner des synonymes ou des antonymes, ou décrire le mot ou son contexte.

Les manuels en français pour les élèves se trouvent en annexe, de la page 77 jusqu'à 79, et ceux en néerlandais de la page 84 jusqu'à 86.

2.2.2.2 Dans le but d'entraîner l'expression orale

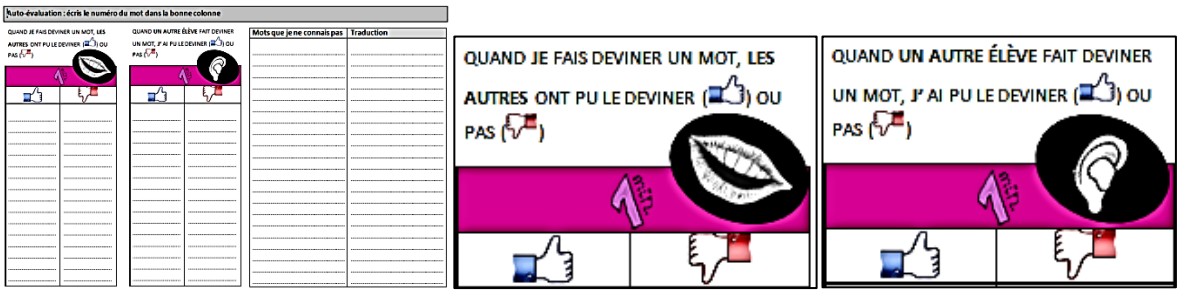
A côté des manuels avec l'explication de l'auto-évaluation, il existe aussi une version sans cette explication, pour le cas où le professeur voudrait plus entraîner les élèves dans l'expression orale, au lieu de déterminer le niveau des élèves.

Les manuels français se trouvent en annexe de la page 80 jusqu'à 82, et ceux en néerlandais de la page 87 jusqu'à 89.

2.2.3 Une auto-évaluation

Sur la fiche d'auto-évaluation se trouve une grille pour évaluer l'expression orale et une pour la compréhension orale, et une liste pour les mots inconnus et leur traduction. Les élèves doivent écrire le numéro du niveau du mot deviné dans la bonne colonne. Les deux grilles ont chacune deux colonnes, avec le symbole d'un pouce levé ou d'un pouce baissé. Le pouce levé indique que le mot est deviné, le pouce baissé au contraire indique que le mot n'est pas deviné.

L'auto-évaluation se trouve en annexe, à la page 76.



2.2.3.1 Pour l'expression orale

L'évaluation de l'expression orale est indiquée avec le symbole d'une bouche. En haut de la grille, on trouve la phrase suivante : « Quand je fais deviner un mot, les autres ont pu le deviner ou pas ».

2.2.3.2 Pour la compréhension orale

L'évaluation de la compréhension orale est indiquée avec le symbole d'une oreille. En haut de cette grille, on trouve la phrase suivante : « Quand un autre élève fait deviner un mot, j'ai pu le deviner ou pas ».

2.2.4 Des planches de jeu

Il y a deux sortes de planche de jeu: une pour le premier et le deuxième degré, et une pour le troisième degré. Les couleurs des cases de la planche de jeu correspondent chaque fois à la couleur des cartes, qui indiquent la manière de laquelle les élèves doivent faire deviner un mot.

Les planches de jeu se trouvent en annexe, aux pages 98 et 99.

2.2.4.1 Pour le premier et le deuxième degré

La planche de jeu pour le premier et deuxième degré contient deux sortes de cases, notamment les cases roses, qui correspondent aux cartes « décrire », et les cases multicolores, qui correspondent aux cartes « à choix ».

2.2.4.2 Pour le troisième degré

Pour le troisième degré, il y a une sorte de case en plus, notamment les cases vertes. Ces cases-ci correspondent aux cartes « décrire avec une limite ».

2.2.5 D'autres matériels

A côté du matériel différentié, que le professeur doit sélectionner à l'avance pour chaque groupe, il y a aussi du matériel de base. Ce matériel est universel pour chaque degré et pour chaque direction, notamment un dé à trois faces, pour que les élèves n'avancent pas trop vite sur la planche de jeu, et des pions en quatre couleurs.

3 Difficultés et solutions

Pendant le développement du jeu, j'ai été confrontée à des problèmes. Tout au début, la construction du jeu a été le plus difficile. J'avais trop d'idées et je ne savais pas lesquelles étaient les meilleures. Après avoir fait le bilan des avantages et des désavantages de chaque idée, le concept du jeu est devenu de plus en plus concret. Les résultats de l'enquête ont levé les derniers doutes, et j'ai commencé à créer le matériel. Mais très tôt, de nouveaux problèmes se sont posés. J'ai continué à adapter le matériel, jusqu'à ce que je pensais que le jeu était prêt pour être testé en pratique.

Au total, j'ai testé le jeu pendant six heures de cours : deux heures dans une deuxième année différentiée (2BVL), une heure dans une première année technique, une heure dans une première année moderne, une heure dans une sixième année Latin-Langues Modernes, et finalement une heure dans une sixième année Economie-Langues Modernes.

Après chaque heure que j'ai joué le jeu en classe, j'ai continué à adapter le jeu. Je suis très satisfaite que j'ai pu expérimenter le jeu de nombreuses fois.

Voici un aperçu des problèmes auxquels j'ai été confrontée, et les adaptations que j'ai réalisées avant, pendant ou après l'essai en pratique.

Faites attention : les images illustrent du matériel daté en non pas le matériel actuel du jeu.

3.1 Les cartes

3.1.1 Sortes de cartes

Avant l'essai en pratique, j'ai créé quatre sortes de cartes : décrire, dessiner, mimer, et décrire avec une limite. Mais pendant que j'ai composé le contenu des cartes avec le vocabulaire des différents manuels, j'ai remarqué que certains mots étaient appropriés pour toutes les sortes de cartes. Alors j'ai ajouté une sorte de carte en plus, notamment les cartes « à choix », où les élèves peuvent choisir entre dessiner, mimer ou décrire un mot.

Après que j'ai essayé le jeu en pratique, moi et mes mentors avons remarqué que les élèves n'ont pas beaucoup parlé. Ils étaient plus en train de dessiner et de mimer, au détriment de l'expression orale. Alors, j'ai aboli les cartes « dessiner » et « mimer », et j'ai augmenté le nombre des cases « décrire » sur la planche de jeu.

Les cartes que j'avais créées au début, se trouvent en annexe de la page 68 jusqu'à 70.

3.1.2 Contenu des cartes

Pendant que j'ai composé le contenu des cartes, à base des listes de vocabulaire qui se trouvent dans les manuels, j'ai été confrontée avec quelques complications :

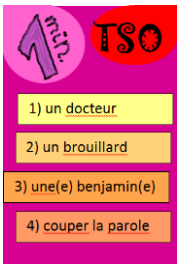
3.1.2.1 L'apparition dans plusieurs manuels de français

Certains mots apparaissent dans le programme d'étude de l'enseignement primaire, ou dans un manuel du premier degré, mais ils reviennent dans tous les autres manuels aussi. Par conséquent, j'ai dû faire bien attention si les mots d'un manuel ne se trouvent pas aussi dans un autre manuel.

Le risque est que, si un mot est attribué sur la carte à un niveau qui est plus haut que le niveau dans lequel il apparaît pour la première fois, il pourrait sembler que les élèves connaissent déjà quelques mots d'un niveau plus haut que normal. Au moment où le professeur analyse les auto-évaluations après le jeu, il pourra remarquer que les élèves se trouvent à un niveau qui est plus haut qu'il pensait auparavant, un niveau plus haut que normal. Cela donnerait alors une fausse image des élèves.

Par exemple : Le mot « une jupe » est intégré dans le plan d'études de l'école primaire, mais aussi dans tous les manuels, de la première jusqu'à la sixième année du secondaire. Si je mettais ce mot à tous les niveaux sur les cartes, les élèves connaîtraient un mot du troisième degré (du quatrième niveau sur la carte), selon le numéro sur leur auto-évaluation. Le professeur pourrait penser alors que son niveau est beaucoup plus élevé qu'il n'est en réalité, parce que ce ne serait qu'un mot de l'école primaire.

3.1.2.2 Les mots transparents



Certains mots qui reviennent dans les manuels du deuxième ou du troisième degré, sont des mots transparents. Ce sont des mots qui ont environ la même prononciation que le mot en néerlandais, comme par exemple « un éléphant ».

Tandis que ces mots se trouvent au troisième ou quatrième niveau sur les cartes, les élèves pourraient déjà connaître ce mot, grâce à la connaissance du mot en néerlandais. Cela donnerait donc aussi une fausse image au moment de l'analyse de l'auto-évaluation, après le jeu. Par conséquent, j'ai mis les mots transparents au premier niveau sur les cartes.

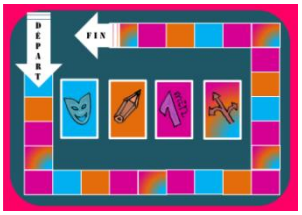
3.1.2.3 Les articles partitifs

Certains mots français n'ont pas un article défini, mais un article partitif, dans le cas d'une quantité massive ou non-comptable. Ces articles ne sont pas mentionnés dans les manuels français. Si je ne mettrais pas ces articles partitifs devant les mots, les élèves apprendraient les mots d'une fausse manière.

3.1.2.4 Remarque

Je voudrais bien mentionner que j'ai fait de mon mieux pour faire une sélection adéquate de mots parmi les listes de vocabulaire, pour situer les bons mots aux niveaux appropriés, mais ce n'était pas évident, puisque un tel travail présuppose en réalité des connaissances plus approfondies dans le domaine de l'acquisition de langues étrangères et plus spécifiquement de l'acquisition du vocabulaire, de la psychologie cognitive etc.

3.2 Les planches de jeu



Par rapport au nombre des sortes de cartes pour faire deviner un mot, j'ai dû adapter les planches de jeu aussi. Au début, les planches de jeu comptaient trois cases pour le premier et le deuxième degré, notamment des cases bleu pour « mimer », orange pour « dessiner », et rose pour « décrire ». Pour le troisième degré, la planche de jeu comptait quatre cases, notamment une sorte de case en plus, les cases vertes, pour les cartes « décrire avec une limite ». En plus, les élèves étaient obligés de sortir toutes les cartes des enveloppes, et de les mettre au milieu de la planche de jeu. Mais de cette manière, les mots étaient déjà visible pour le reste de l'équipe.

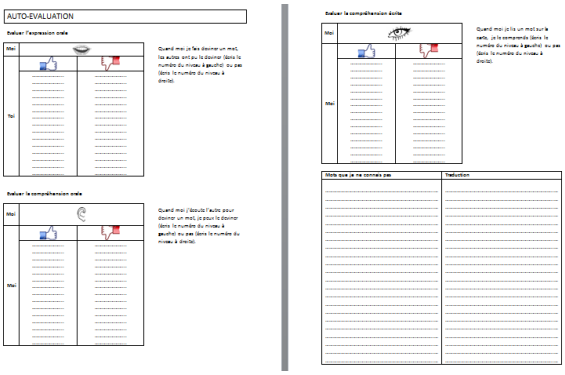
Après avoir ajouté la sorte de carte « à choix », la planche de jeu comptait quatre cases pour le premier et le deuxième degré, et cinq cases pour le troisième degré.

Ensuite, après avoir supprimé les sortes de carte « mimer » et « dessiner », j'ai créé les planches de jeu actuel, avec deux sortes de cases pour le premier et le deuxième degré, et trois sortes de cases pour le troisième degré. Les élèves sont maintenant aussi autorisés de ne pas faire sortir les cartes de leurs enveloppes.

Les planches de jeu que j'avais créées au début, se trouvent en annexe de la page 71 jusqu'à 73.

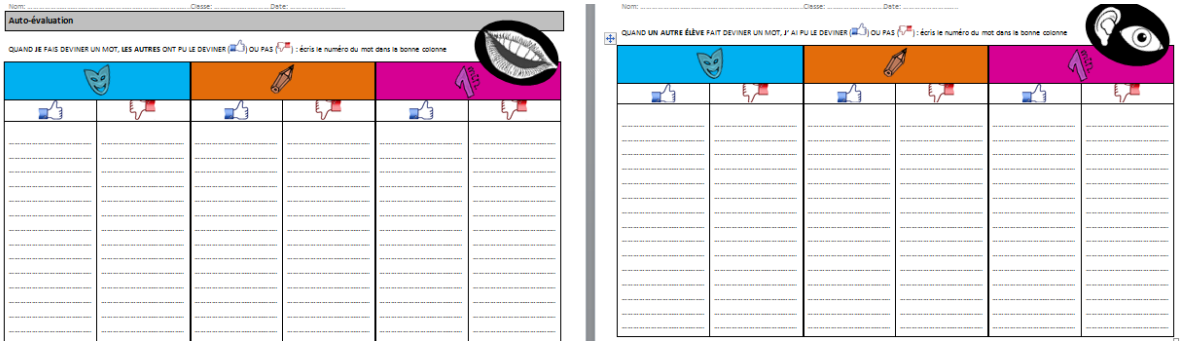
3.3 L'auto-évaluation

Tout au début, je n'avais pas intégré les symboles des sortes de cartes dans l'auto-évaluation. J'avais utilisé des symboles pour indiquer les compétences, comme une bouche pour l'expression orale, une oreille pour la compréhension orale, et un œil pour la compréhension écrite (dans le cas de dessiner ou de mimer pour faire deviner un mot). Ces auto-évaluations se trouvent en annexe, de la page 53 jusqu'à 57.



Mais pendant le test du jeu en classe, les élèves m'ont fait remarquer que l'auto-évaluation était beaucoup plus étendue. Ce sont les élèves qui m'ont donné le conseil d'utiliser les symboles des cartes. Alors, il se trouvait six grilles sur une auto-évaluation : les élèves devaient indiquer si le mot était deviné en décrivant, en dessinant et en mimant, s'ils étaient le narrateur ou l'auditeur.

L'auto-évaluation était alors plus facile à utiliser, mais encore trop étendu. Cela a pris chaque fois beaucoup de temps pour bien expliquer le mécanisme de l'auto-évaluation. De plus, cela a pris trop de temps pendant le jeu aussi, parce que les élèves devaient bien se concentrer afin de bien compléter la fiche après chaque tour.



Puis, un de mes mentors m'a proposé de seulement évaluer l'expression orale et la compréhension orale. Il a déclaré que le fait de pouvoir deviner un mot français à base d'un dessin ou d'un mime, n'a aucun rapport avec la langue française. Ensuite, j'ai supprimé les grilles qui évaluaient si le mot était deviné à base de dessiner ou de mimer. Le résultat est qu'il ne se trouve que deux grilles maintenant sur la fiche d'auto-évaluation actuelle : une grille que l'élève doit compléter s'il a fait deviner un mot lui-même, et une grille que l'élève doit compléter dans le cas où il a deviné un mot. Les élèves doivent indiquer si le mot est deviné, dans les deux cas. Ils doivent écrire le numéro du niveau du mot de la carte dans la bonne colonne. En d'autres mots :

- Si l'élève a fait deviner un mot lui-même, il indique si les autres membres ont pu deviner son mot ou pas.
- Si un autre élève a fait deviner un mot : l'élève indique s'il a pu deviner le mot ou pas.

Les deux grilles sont identiques : En haut de la grille, il y a le symbole d'une minute, qui se trouve sur les cartes « décrire ». En haut des deux colonnes, il se trouve un pouce élevé et un pouce baissé, pour remarquer si le mot est deviné ou pas. La seule différence entre les grilles est constituée par le symbole blanc qui se trouve dans un ovale noir : une bouche, qui indique l'expression orale, et une oreille, qui indique la compréhension orale. En dessus de chaque grille, il y a encore une phrase descriptive qui reprend les symboles.

A côté des deux grilles, il y a une autre grille pour les mots inconnus et leur traduction. Auparavant, cette liste se trouvait sur une feuille séparée, parce que l'auto-évaluation était tellement étendue. Les élèves avaient trois feuilles à leur disposition, et l'administration était donc trop étendue. Maintenant, c'est beaucoup plus clair. Chaque élève ne reçoit qu'une seule feuille, qui est très facile à comprendre et à compléter.

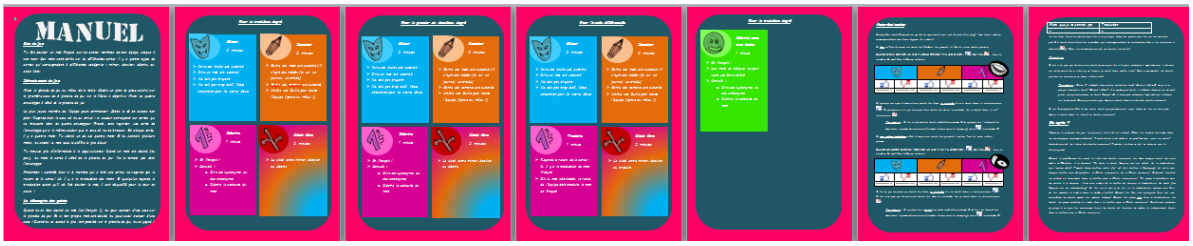
3.4 Les manuels

Après chaque fois que j'ai changé un élément du jeu, soit les sortes de cartes, soit la planche de jeu ou l'auto-évaluation, j'ai dû adapter les règles de jeu.

Les manuels que j'avais créés au début, se trouvent en annexe de la page 58 jusqu'à 67.

Mais le plus grand changement a été d'abréger les manuels. Pendant que je testais le jeu en classe, j'ai remarqué que peu d'élèves regardaient les règles du jeu. Après un rendez-vous avec un éditeur de la maison d'édition Pelckmans, j'ai compris que les manuels de trois pages étaient trop étendus.

Alors, j'ai raccourci tous les manuels, aussi la version pour le professeur. J'ai réduit et énuméré les phrases, j'ai diminué les types de cartes, et au lieu de donner de longs renseignements pour mettre au point l'auto-évaluation, j'ai copié les grilles et je n'ai écrit qu'une phrase dans chaque colonne.



3.5 Le nom du jeu

Trouver un nom pour le jeu a été la dernière chose que j'ai faite au cours du développement du jeu. Premièrement, j'ai choisi le nom « C'est quoi ça ?! » pour le jeu. J'ai effectué beaucoup de remue-méninges avec mes collègues de la classe française, avec les élèves qui ont joué le jeu, et avec l'éditeur de Pelckmans. Ce dernier m'a conseillé de ne pas choisir un nom où il se trouve le mot ou un lien avec le mot « vocabulaire ». Il a relevé

que cela pourrait démotiver les élèves. A côté de cela, il m'a aussi dissuadé de prendre un nom comme « Ça marche », « Ça roule », … Il m'a déclaré que ces sortes de noms sont dépassées. Le nom doit être court, fort et contemporain.

Alors j'ai cherché des mots par rapport à un discours, une explication, du bavardage, une action,… Ensuite, j'ai découvert les mots suivants : « speech », « topo », « bagou », « babil », « brio », « allant », « action » et « acte ». Je les ai présentés à mes collègues de la classe française, mais aucun mot n'a pu les convaincre. Mais au moment où je leur ai proposé le mot « attaque », ils ont été très enthousiastes. Et ils ont raison : « Attaque » est un mot court, brillant, et c'est un mot que la plupart des élèves connaissent. Le mot exprime l'action demandée des auditeurs, ils doivent essayer de deviner le mot du narrateur le plus vite possible.

Les idées pour les noms et les logos se trouvent en annexe, à la page 102.

4 Règles du jeu

Le but du jeu est de faire deviner un mot français. Le jeu se déroule en tour à tour, avec un dé à trois faces. Le benjamin du groupe peut commencer. Chaque joueur lance le dé, avance son pion sur le parcours, puis selon la couleur de la case sur laquelle il s'arrête, il fait deviner un mot. Le joueur doit respecter la catégorie avec laquelle il doit faire deviner le mot. Il y a trois catégories : décrire, décrire avec une limite, et la catégorie où le jouer a le choix entre dessiner, mimer ou décrire.

Lorsqu'un élève doit décrire pour faire deviner un mot, les règles du jeu dépendent du public cible :

- Les élèves de l'année différenciée sont autorisés à donner la traduction du mot français, afin que les autres membres de l'équipe ne doivent que traduire le mot en français.
- Les élèves du premier et deuxième degré osent d'abord donner des synonymes ou des antonymes, décrire le mot ou de mettre le mot en contexte. Quand cela est encore trop difficile, ils sont autorisés à utiliser le mot dans une phrase.
- Les élèves du troisième degré ne sont pas autorisés à mentionner le mot même. Ils ne peuvent pas utiliser le mot dans une phrase, ils doivent décrire le contexte du mot ou le mot même, ou ils doivent donner des synonymes ou des antonymes.

Lorsque les élèves du troisième degré tirent une carte à décrire avec une limite, ils doivent décrire le mot ou le contexte du mot, sans utiliser les mots en italiques.

Les élèves ne peuvent que regarder la traduction du mot quand le mot est deviné. Si quelqu'un regarde quand-même la traduction avant de le faire deviner, il est disqualifié pour ce tour.

Les élèves ne sortent pas les cartes des enveloppes. Quand ils doivent faire deviner un mot, ils tirent une carte de l'enveloppe correspondante sans regarder. Quand le mot est deviné (ou pas), ils mettent la carte de côté.

Le premier élève qui a deviné le mot, peut avancer d'une case sur la planche de jeu. L'élève qui a bien fait deviner le mot peut aussi avancer d'une case. De cette façon, chaque élève est encouragé de participer. Si un élève ne veut pas deviner un mot, il ne peut pas avancer sur la planche de jeu. D'autre part, si un élève ne veut pas faire bien deviner un mot afin de contrecarrer les autres élèves, il ne peut pas non plus avancer sur la planche de jeu.

Le rôle du professeur pendant le jeu est d'aller observer les différentes équipes, de sorte que les élèves appliquent bien les règles du jeu et afin que tout le monde participe bien.

Cependant, le professeur a aussi l'occasion de remarquer les élèves qui sont plus forts en expression orale, et de voir quels élèves peuvent deviner le plus de mots, qui sont donc forts en compréhension orale.

Cinq minutes avant la fin de la leçon, le professeur fait le tour des équipes. Il indique un élève qui ramasse le matériel de leur équipe, un élève qui ramasse les auto-évaluations de son équipe, et deux élèves qui remettent les bancs et les chaises à leur place. L'élève qui ramasse le matériel, veille à ce que toutes les cartes se retrouvent dans l'enveloppe correspondante.

5 Présentation du jeu

Pour la présentation du jeu, j'ai choisi de ne pas créer le matériel grand format, afin de donner la possibilité aux professeurs de transporter le jeu facilement.

Tout le matériel a été produit sur le format du papier A4. Les planches de jeu ont été produites sur le format du carton A3, mais on peut les plier en deux.

Tout se trouve dans un trieur avec douze compartiments :

1. Manuel pour le professeur et la fiche pédagogique
2. Six manuels pour le premier et deuxième degré
3. Six manuels pour le troisième degré
4. Six manuels pour l'année différentiée
5. Six planches de jeu
6. Auto-évaluations
7. Six paquets de cartes pour l'enseignement général
8. Six paquets de cartes pour l'enseignement technique
9. Six paquets de cartes pour l'enseignement professionnel
10. Six sachets de quatre pions et un dé
11. Trois enveloppes sur le format du plastique A4 (pour le matériel de chaque groupe)
12. Trois enveloppes sur le format du plastique A4

Les manuels ont une version française et une version néerlandaise. Les manuels pour les élèves ont deux versions : une version avec l'explication de l'auto-évaluation, et une version sans cette explication.

J'ai prévu tout le matériel pour une classe qui compte au maximum vingt-quatre élèves : six groupes de quatre élèves. C'est de cette raison que j'ai sextuplé tout le matériel pour les élèves.

Ils se trouvent quelques photos de la présentation du jeu en annexe, à la page 106.

6 Résultats de la pratique

6.1 Remarques

Au cours de la mise à l'épreuve du jeu, j'ai fait quelques découvertes dont le professeur doit se rendre compte :

- Il faut bien insister sur le fait que les élèves ne peuvent regarder la traduction des mots qu'après que le mot est deviné. Ils ne peuvent pas regarder les traductions afin de choisir un mot à faire deviner, parce que s'ils ne connaissent pas le mot en français eux-mêmes, les autres élèves ne le connaîtront pas non plus.
- Pour le premier degré, il faut d'abord diviser les élèves en groupes de trois ou quatre élèves. Il faut leur donner déjà les règles du jeu en néerlandais, parce que de cette façon, ils peuvent déjà suivre les instructions en français à l'aide du manuel en néerlandais.
- Pour les élèves du degré différencié (B-stroom), les cartes « parler » sont encore trop difficiles. Les élèves ne peuvent pas expliquer les mots ou utiliser le mot dans un contexte. Il est mieux de les faire traduire les mots : l'élève qui doit faire deviner un mot, choisit d'abord un mot français qu'il connaît, puis il donne la traduction du mot (qui se trouve au revers de la carte), les autres élèves doivent seulement traduire ce mot en français. Les élèves plus forts peuvent d'abord donner la traduction en néerlandais, et puis utiliser le mot dans une phrase française.

6.2 Enquête

Afin d'évaluer l'opinion des élèves du jeu, j'ai créé une petite enquête. Sur le conseil des mentors, l'enquête est en néerlandais. Les élèves doivent d'abord indiquer dans quelle mesure ils ont pu deviner un mot, ils ont décrit des mots, ils ont appris quelque chose, ils ont trouvé que le matériel était claire, et dans quelle mesure ils trouvent qu'apprendre le français est chouette de cette manière. Ensuite, ils ont l'occasion de donner des points positifs et des points négatifs du jeu. Finalement, ils peuvent encore écrire une remarque s'ils le souhaitent.

L'enquête que j'avais créée au début se trouve en annexe, à la page 74.

6.2.1 Adaptation

D'abord, les critères ne se trouvaient pas en ordre logique, du concret au général. Le critère « J'ai appris quelque chose » se trouvait tout en haut, par exemple. Alors j'ai adapté la suite des critères pour que ce soit plus logique.

Les opinions pour les critères consistaient au début à indiquer « insuffisant », « suffisant » ou « bien ». Mais pour certains critères, ces qualifications étaient moins appropriés. Alors, j'ai transformé les paramètres en chiffres de zéro jusqu'à quatre.

L'enquête adaptée se trouve en annexe, à la page 100.

6.2.2 Résultats

Au début, la remarque la plus récurrente a été l'auto-évaluation étendue. Mais après l'adaptation, cette remarque n'est plus revenue.

Un autre commentaire a été que les pions étaient mauvais, parce qu'au début j'ai utilisé de petits électro-aimants. Le commentaire était donc tout à fait juste. Après, j'ai créé moi-même des pions, sculptés en papier mâché et peints après.

Encore une autre critique a étée que la planche de jeu était trop petite. Je voulais développer le matériel dans un format pratique, que le professeur pourrait transporter facilement. Dans le but de créer du matériel bien solide et résistant, j'ai laminé tout le matériel. Mais à cause de cette action, la planche de jeu était trop lisse pour pouvoir mettre les pions là-dessus. Alors, j'ai construit des planches de jeu à format A3, en carton qu'on peut plier en deux, sans les laminer.

En général, les élèves ont bien aimé le jeu. Ils étaient enthousiastes et parlaient beaucoup le français. Ils s'encouragent aussi entre eux de deviner le mot en français et non pas en néerlandais. Les enquêtes démontrent aussi que la plupart des élèves sont d'avis qu'ils ont appris quelque chose, qu'ils ont appris du français.

Voici quelques photos que j'ai prises pendant l'essai du jeu en classe. J'avais écrit une lettre aux parents des élèves dans le but de demander l'autorisation de photographier leur enfant.

La lettre pour les parents, en demandant l'autorisation de photographier, se trouve en annexe à la page 104.

Quelques photos que j'ai prises pendant l'essai du jeu en classe, se trouvent en annexe à la page 105.

7 Pour aller plus loin

7.1 Vzw Roeland

Au cours de la progression du jeu, je suis allée parler avec Anja Deveugle, le responsable de la médiathèque Roeland à Gand. Je lui ai présenté le jeu et elle était très enthousiaste et intéressée. Elle a présenté le jeu aux autres membres de Roeland parce qu'elle a vu la possibilité de travailler ensemble, d'utiliser le jeu aussi dans les séjours linguistiques de Roeland. La seule condition est que les cartes soient uniquement en français, qu'il n'y ait pas une traduction sur le revers des cartes. Mais comme les cartes ont été créées dans le programme Word, où je mets seize cartes sur une feuille et sur la feuille suivante les traductions, il est très facile de créer les cartes sans traductions : on n'imprime que la première page.

Mme. Deveugle m'a aussi conseillé d'aller parler avec le responsable de la maison d'édition Pelckmans, parce que je me suis basée sur leurs manuels pour le jeu. Elle pensait qu'il pourrait être intéressé, mais avant tout qu'il pourrait me donner des conseils ou qu'il pourrait peut-être éditer le jeu.

7.2 Editeur Pelckmans

Sur le conseil d'Anja Deveugle, j'ai pris rendez-vous avec un éditeur de Pelckmans, notamment Gillis Van Hese. Comme Anja Deveugle a prévu, l'éditeur a pu me donner beaucoup de conseils, en ce qui concerne le déroulement du jeu, la construction des manuels, les sortes de cartes et l'auto-évaluation, et le nom du jeu.

Il n'a pas pu déclarer immédiatement s'il veut vraiment éditer le jeu, parce qu'il voulait d'abord discuter sur le jeu avec ses collègues.

7.3 Jeux de société

Il existe déjà de nombreux jeux de langues pour le grand public, pensez à « Taboo XXL », qui est très populaire. Mais comme ce jeu est un jeu pour les francophones, le jeu que j'ai développé peut être plus accessible aux néerlandophones. De cette façon, les néerlandophones peuvent s'entrainer à l'expression orale et à la compréhension orale à la maison, d'une manière détendue et plaisante.

Le jeu est facile à adapter au grand public : on remplace les symboles « ASO », « TSO » et « BSO » sur les cartes par les niveaux « expert », « confirmé » et « débutant », on supprime le concept d'auto-évaluation, et on réécrit les manuels pour qu'on ne parle pas d'élèves mais de personnes en général.

Conclusion

Il y a des mois, je voulais développer quelque chose afin de déterminer le niveau d'un élève de l'école de l'hôpital de Gand, de qui les professeurs n'auraient aucune information sur sa situation initiale. Plus tard, j'ai élargi cette question de recherche vers une question plus générale et applicable à l'enseignement secondaire. A partir de ce moment, je voulais développer un jeu didactique qui serait adapté à toutes les années du secondaire, à toutes les filières, qui pourrait déterminer le niveau de chaque élève individuellement, auquel il se trouve pour le Français Langue Etrangère.

Grâce aux résultats d'une enquête, aux commentaires et conseils des mentors, aux résultats et observations des tests du jeu en classes du secondaire, aux opinions critiques des élèves, du responsable de la médiathèque du vzw Roeland et de l'éditeur de Pelckmans, je suis arrivée à produire un grand jeu didactique et différentié.

J'ai eu l'occasion d'adapter le jeu aux besoins des élèves, pour que le déroulement du jeu soit le plus facile et logique possible.

A l'aide des discussions intéressantes, je suis même parvenue à une gamme de situations plus élargie où on peut intégrer le jeu. Par conséquent, le but du jeu est devenu beaucoup dépasse celui de seulement déterminer le niveau d'un élève auquel il se trouve pour le Français Langue Etrangère.

Je suis très satisfaite du travail que j'ai fait, cela a été une expérience énorme, grâce à laquelle j'ai acquis plus de perspicacité dans le développement d'un jeu, dans l'évaluation d'une langue et dans l'équilibre entre l'aspect didactique et amusant.

Références bibliographiques

COLLEGE FRONTIERE, *Site informatif avec le manuel de Tutorat.* Internet (http://www.frontiercollege.ca/french/ressources/APPRENT.pdf)

N.V. MEDTRONIC BELGIUM, *Site informatif sur la santé*. Internet, 1 février 2012 (http://www.medtronic.be/fr/votre-sante/Lesioncerebrale/index.htm)

SIROIS, G., *Site informatif à l'intention des parents de filles du secondaire fournies par la Chaire Marianne-Mareschal*. Internet, septembre 2000 (http://www.chairemm.polymtl.ca/cdparentsv2.0/Carriere_files/Intelligence.html)

WIKIPEDIA, *Site informatif sur les opportunités d'éducation égales*. Internet, 7 janvier 2013 (http://nl.wikipedia.org/wiki/Gelijke_Onderwijskansen)

THERER, J., Styles d'enseignement, style d'apprentissage et pédagogie différenciée en sciences, p. 9-12. Dans : THERER, J., *Informations pédagogiques*, Université de Liège, Laboratoire d'enseignement Multimédia, Liège, 1998.

GARDNER, H., *Les Formes de l'intelligence*, Odile Jacob, Etats-Unis, 2010, 480 p.

Annexes

1 Recherche : enquête

Thèse: le jeu didactique différentié en classe de FLE dans le secondaire

Chers professeurs de français dans le secondaire

Je m'appelle Katrien Mignon. J'étudie à l'université de Gand, et je suis dans la dernière année pour devenir un prof de français dans le secondaire.

Dans le cadre de ma thèse pour cette année, je voudrais développer un jeu didactique en classe de Français Langue Etrangère, qui est adoptable pour chaque année et chaque section.

Le but de ce jeu est que tous les élèves répètent leur vocabulaire du français, et qu'ils apprennent du nouveau vocabulaire, à une manière interactive et motivante.

Cette enquête mesure votre opinion sur la forme et le procédé du jeu. Votre opinion et votre avis est très précieux pour l'élaboration du jeu, vu que vous avez beaucoup d'expérience dans l'enseignement du français en classe de FLE.

Vous trouvez l'enquête sur ce site internet :

http://www.enquetemaken.be/toonenquete.php?id=133857

L'enquête compte six questions. Je vous remercie beaucoup d'avance de votre participation!

Cordialement

Katrien Mignon

1. L'organisation de la classe: Les élèves travaillent individuellement en groupes de 3 ou 4 élèves, chaque groupe a sa propre carte de jeu et ses propres cartes. Le professeur contrôle mais ne joue pas activement. Les élèves peuvent contrôler eux-mêmes grâce aux traductions au verso des cartes.

- Ceci est une bonne organisation de la classe
- Ceci n'est pas une bonne organisation de la classe
- Les groupes doivent être plus grands
- Les groupes doivent être plus petits
- Les groupes doivent interagir
- Le professeur doit jouer aussi activement

2. Les cartes sont divisées à base de direction : ASO, TSO et BSO. Il y a 4 niveaux sur chaque carte : l'école primaire, le premier degré, le second degré et le troisième degré. De cette manière, chaque élève puisse participer parce qu'il connaît (normalement) au minimum un mot.

- Faire la différentiation à base des directions ne suffit pas
- Faire la différentiation à base des directions suffit
- Le vocabulaire doit être divisé par année et non pas par degré
- Diviser le vocabulaire par degré suffit

3. Les mots de niveau 1 viennent de la liste de vocabulaire qui se trouve dans le programme d'étude du français dans l'école primaire. Les mots des autres niveaux viennent des listes de vocabulaire qui se trouvent dans les manuels du 1er degré, 2ième degré, et 3ième degré, pour ASO, TSO et BSO.
   Quel manuel utilisez-vous ?
   Si vous ne trouvez pas que c'est un bon manuel, lequel préférez-vous ?

4. Les élèves avancent sur la carte de jeu avec un dé et tirent une carte. Il y a quatre sortes de cartes:
   - Dessiner pendant 1 minute au maximum
   - Mimer pendant 1 minute au maximum
   - Décrire sans utiliser quelques mots (par exemple : faire deviner « nuage » sans utiliser les mots 'ciel', 'mouton', 'blanc', 'pluie') pendant 1 minute au maximum (Seulement pour le 2ième et 3ième degré)
   - Décrire en utilisant un maximum de 15 mots (par mot à deviner pendant 1 minute au maximum
   Les élèves doivent choisir le mot (à faire deviner) du niveau plus haut qui se trouve sur leur carte. Donc s'ils connaissent les mots du niveau 1, 2 et 3, ils choisissent le niveau 3. Ensuite, ils doivent dessiner, mimer ou décrire le terme choisit, mais ça dépend de la sorte de la carte. Les autres élèves doivent deviner de quel mot il s'agit.

- Ceci est un bon déroulement
- Il y a une option qui est trop (par exemple: dessiner, mimer)
- Il y a une option qui manqué
- L'option avec les mots interdits doit être aussi un choix pour le premier degré
- L'option avec les mots interdits doit être uniquement pour le troisième degré
- L'option avec les mots interdits doit être supprimée
- Faire avancer sur la carte du jeu avec un dé n'est pas une bonne idée
- Les élèves peuvent avancer une case en plus sur la carte du jeu si leur mot est deviné
- Utiliser le dé suffit

5. Les mots qui se trouvent sur les cartes, sont groupés par forme:
   - substantive
   - verbe
   - adjectif
   - adverbe

   De cette manière, les cartes de la catégorie "mimer" contiendront plus de verbes, la catégorie "dessiner" contiendra plus de substantifs, …

- Ceci est une bonne idée
- Ceci n'est pas une bonne idée, les formes de mots doivent êtres mélanges par carte

6. Après qu'un élève a fait deviner un mot, chaque membre du groupe indique sur une fiche d'auto-évaluation s'ils ont pu deviner ou s'ils ont pu faire deviner un mot.
   1. Quand moi j'ai fait deviner un mot: *(expression orale)*
   - les autres élèves ont pu deviner le mot (*)
   - les autres élèves n'ont pas pu deviner le mot (*)

   2. Quand moi j'ai écouté un autre élève: *(compréhension orale)*
   - j'ai pu deviner le mot (*)
   - je n'ai pas pu deviner le mot (*)

   3. Quand moi j'ai tiré une carte et je lis les mots: (*compréhension écrite)*
   - je connais les mots (*)
   - je ne connais pas les mots (*)

   (*) Les élèves doivent écrire ici les numéros qui sont liés aux niveaux sur la carte (1= l'école primaire, 2= le premier degré, 3= le deuxième degré, 4= le quatrième degré)

Il y a encore une case en plus pour les mots inconnus: Ce sont les mots que l'élève ne sait pas deviner à base d'un dessin ou d'une mime (seulement parce qu'il ne connait pas le mot, ce n'est pas la même chose que ne pas pouvoir deviner parce que le dessin ou la mime n'est pas trop clair).
BUT de l'auto-évaluation :
- Pour le prof : le prof remarque immédiatement quel est le niveau de l'élève : quel niveau choisit-il beaucoup pour faire deviner des mots, quel niveau ne connaît-il pas très bien ? Ceci est très facile à analyser à l'aide des numéros.
- Pour l'élève : l'élève se rend compte des mots qu'il ne connaît pas très bien.

Remarque : ce sont seulement les mots qui sont relevant pour l'élève auxquels il doit travailler. Par exemple : s'il y a des mots qui appartiennent à un degré plus haut, utilisé par un francophone de la classe, l'élève ne doit pas encore apprendre ces mots.

- L'auto-évaluation est une bonne idée
- L'auto-évaluation doit être plus étendue
- L'auto-évaluation doit être plus concise
- L'auto-évaluation n'est pas une bonne idée

7. Vous avez encore d'autres remarques, questions ou idées?

Eindwerk: een didactisch en differentiërend taalspel in de klas Frans (FLE) van het Secundair Onderwijs

Geachte leerkrachten Frans in het secundair onderwijs

Mijn naam is Katrien Mignon. Ik studeer aan de Hogeschool Gent, en zit in het laatste jaar voor leerkracht Frans en Plastische Opvoeding, in het secundair onderwijs.

In het kader van mijn praktijkgericht eindwerk voor Frans zou ik graag een didactisch taalspel maken, dat aan te passen is voor alle jaren en richtingen in het secundair onderwijs.

Het doel van het spel is dat alle leerlingen gekende woordenschat Frans herhalen en nieuwe woordenschat Frans aanleren, en dit op een interactieve en motiverende werkwijze.

Deze enquête peilt naar uw beoordeling over de vorming en werkwijze van het taalspel. Uw oordeel is heel waardevol voor de verdere uitwerking van het spel, aangezien u over heel veel ervaring beschikt in het onderwijzen van Frans.

U vindt de enquête op volgende internetsite:

http://www.enquetemaken.be/toonenquete.php?id=133827

De enquête bestaat uit 6 verplicht in te vullen vragen, en nog een extra vraag waar u eventuele commentaar kan achterlaten.

Alvast heel erg bedankt voor uw deelname!

Vriendelijke groeten

Katrien Mignon

1. De leerlingen spelen in gemixte groepjes van 3 of 4. Elk groepje krijgt dezelfde speelkaarten en hetzelfde speelbord. De leerkracht is een begeleider, hij speelt zelf niet actief mee. Er is geen interactie tussen de groepjes onderling.

- Dit is een goede klasordening
- Dit is geen goede klasordening
- De groepjes moeten groter zijn
- De groepjes moeten kleiner zijn
- Er moet interactie zijn tussen de groepjes
- De leerkracht moet zelf ook actief meespelen

2. Er zijn aparte kaarten voor ASO, TSO en BSO. Op elke kaart zijn er 4 niveaus:
   - woordenschat uit het basisonderwijs
   - woordenschat uit de 1ste graad
   - woordenschat uit de 2de graad
   - woordenschat uit de 3de graad

   Op deze manier kent elke leerling (meestal) minimum één woord en kan iedereen participeren.

- Het onderscheid maken tussen ASO, TSO en BSO alleen is niet voldoende
- Het onderscheid maken tussen ASO, TSO en BSO alleen voldoende
- De woordenschat moet worden opgesplitst per jaar en niet per graad
- De woordenschat opsplitsen per graad is voldoende

3. De woorden van niveau 1 komen uit de woordenlijst uit het leerplan Frans van het lager onderwijs.
   De woorden van de andere niveaus komen uit woordenlijsten uit handboeken Frans voor de eerste, tweede en derde graad, voor ASO, TSO en BSO.

   Welk handboek Frans gebruikt u?
   Indien u dit geen goed handboek vindt, naar welk handboek gaat uw voorkeur uit?

4. De leerlingen gooien om beurt met een dobbelsteen en trekken een kaart. Er zijn vier verschillende soorten kaartjes
   - tekenen gedurende 1 minuut
   - uitbeelden gedurende 1 minuut
   - beschrijven in maximum 15 woorden
   - beschrijven zonder enkele 'verboden' woorden te gebruiken, gedurende 1 minuut (dit kaartje is alleen voor de tweede en derde graad). De leerlingen kiezen het moeilijkste woord dat op hun kaartje staat, maar dat ze wel kennen. Dit begrip moeten ze dan tekenen, uitbeelden of beschrijven, afhankelijk van het soort kaart.

   De andere leerlingen moeten raden om welk woord het gaat.

- Dit is een goede werkwijze
- Er is een optie overbodig (bv. tekenen, uitbeelden)
- Er is een optie te weinig
- De optie met 'verboden' woorden moeten ook voor de 1ste graad een keuze zijn
- De optie met 'verboden' woorden moeten alleen voor de 3de graad zijn
- De optie met 'verboden' woorden moeten worden weggelaten
- Gooien met de dobbelsteen is geen goed idee
- De leerlingen mogen een vakje verder gaan op het speelbord als hun woord is geraden

- De dobbelsteen alleen is voldoende

5. De woorden die op een kaartje te vinden zijn, zijn gegroepeerd per soort:
   - werkwoord
   - zelfstandig naamwoord
   - bijvoeglijk naamwoord
   - bijwoord

   Zo zullen de kaartjes uit de categorie "uitbeelden" meer werkwoorden bevatten, de categorie "tekenen" zal meer zelfstandige naamwoorden bevatten, ...

   - Dit is een goed idee
   - Dit is geen goed idee, de woordsoorten moeten gemixt zijn per kaart

6. Na elke beurt vullen de leerlingen een zelfevaluatie in:

   1. Als ik het woord omschreven heb: *(expression orale)*
   - de andere leerlingen hebben het woord kunnen raden (*)
   - de andere leerlingen hebben het woord niet kunnen raden (*)

   2. Als ik luisterde naar een andere leerling die een woord omschreef: *(compréhension orale)*
   - ik heb het woord kunnen raden (*)
   - ik heb het woord niet kunnen raden (*)

   3. Als ik een kaartje getrokken heb en ik lees de woorden: (*compréhension écrite)*
   - ik ken de woorden (*)
   - ik ken de woorden niet (*)

   (*) De leerlingen moeten hier de nummers opschrijven die gelinkt zijn aan het niveau van het kaartje (1= basisonderwijs, 2= eerste graad, 3= tweede graad, 4= derde graad)

   Extra vak: woorden die ik niet heb kunnen raden omdat ik ze niet ken
   (dit is niet hetzelfde als het woord niet kunnen raden omdat het slecht uitgebeeld/omschreven/getekend is)

DOEL:
- De leerkracht herkent meteen het niveau van elke leerling, omdat de nummers overzichtelijk zijn.
- De leerling houdt een lijst bij van ongekende woorden en kan zich hierin trainen

- De zelfevaluatie is een goed idee
- De zelfevaluatie moet uitgebreider
- De zelfevaluatie moet beknopter
- De zelfevaluatie is geen goed idee

Hebt u nog andere opmerkingen, vragen of ideeën?

2 Processus : du matériel daté du jeu

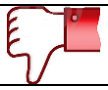
AUTO-EVALUATION

Evaluer l'expression orale

Moi		
Toi		
	…….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. ……..	…….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. ……..

Quand moi je fais deviner un mot, les autres ont pu le deviner (écris le numéro du niveau à gauche) ou pas (écris le numéro du niveau à droite).

Evaluer la compréhension orale

Moi		
Moi		
	…….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. ……..	…….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. ……..

Quand moi j'écoute l'autre pour deviner un mot, je peux le deviner (écris le numéro du niveau à gauche) ou pas (écris le numéro du niveau à droite).

Evaluer la compréhension écrite

Moi		
Moi		
	…….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. ……..	…….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. …….. ……..

Quand moi je lis un mot sur la carte, je le comprends (écris le numéro du niveau à gauche) ou pas (écris le numéro du niveau à droite).

Mots que je ne connais pas	**Traduction**
……	……
……	……
……	……
……	……
……	……
……	……
……	……
……	……

Auto-évaluation

QUAND **JE** FAIS DEVINER UN MOT, **LES AUTRES** ONT PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎) : écris le numéro du mot dans la bonne colonne

.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....

QUAND **UN AUTRE ÉLÈVE** FAIT DEVINER UN MOT, **J'** AI PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎) : écris le numéro du mot dans la bonne co-lonne

…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……	…… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… …… ……

Mots que je ne connais pas	Traduction
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

MANUEL

But du jeu

Tu fais deviner un mot français aux les autres membres de ton équipe, chaque à son tour. Ces mots sont écrits sur les différentes cartes. Il y a quatre types de cartes qui correspondent à différentes catégories : mimer, dessiner, décrire, ou choix libre.

Déroulement du jeu

Mets la planche de jeu au milieu de la table. Choisis un pion et place celui-ci sur la première case de la planche de jeu, sur la flèche « départ ». Mets les quatre enveloppes à côté de la planche de jeu.

Le plus jeune membre de l'équipe peut commencer. Jette le dé et avance ton pion. Regarde bien la case où tu es arrivé : la couleur correspond aux cartes qui se trouvent dans les quatre enveloppes. Prends, sans regarder, une carte de l'enveloppe qui a la même couleur que la case où tu te trouves. Sur chaque carte, il y a quatre mots. Tu choisis un de ces quatre mots. Si tu connais plusieurs mots, tu choisis le mot avec le chiffre le plus élevé.

Tu trouves plus d'information à la page suivante. Quand un mot est deviné (ou pas), tu mets la carte à côté de la planche du jeu. Ne le remets pas dans l'enveloppe.

Attention : contrôle bien si le membre qui a tiré une carte, ne regarde pas le revers de la carte ! Là, il y a la traduction des mots. Si quelqu'un regarde la traduction avant qu'il ait fait deviner le mot, il est disqualifié pour le tour en cours !

Le décompte des points

Quand tu as bien deviné un mot (en français !), tu peux avancer d'une case sur la planche de jeu. Et si ton propre mot est deviné, tu peux aussi avancer d'une case ! Quand tu as avancé le plus loin possible sur la planche de jeu, tu as gagné !

Pour le troisième degré

Mimer

2 minutes

- Faire des bruits est autorisé
- Dire un mot est autorisé
- Ne sois pas bruyant
- Ne sois pas trop actif, faites attention pour les autres élèves

Dessiner

2 minutes

- Ecrire des mots est autorisé s'il s'agit des médias (p. ex. un journal, un article)
- Ecrire des nombres est autorisé
- Utilise une feuille pour toute l'équipe (pense au milieu !)

Décrire

1 minute

- En français !
- Conseils :
  - Dire des synonymes ou des antonymes
  - Décrire le contexte du mot

Choix libre

2 minutes

- Le choix entre mimer, dessiner ou décrire

Pour le premier et deuxième degré

Mimer

2 minutes

- Faire des bruits est autorisé
- Dire un mot est autorisé
- Ne sois pas bruyant
- Ne sois pas trop actif, faites attention pour les autres élèves

Dessiner

2 minutes

- Ecrire des mots est autorisé s'il s'agit des médias (p. ex. un journal, un article)
- Ecrire des nombres est autorisé
- Utilise une feuille pour toute l'équipe (pense au milieu !)

Décrire

1 minute

- En français !
- Conseils :
  - Dire des synonymes ou des antonymes
  - Décrire le contexte du mot

Choix libre

2 minutes

- Le choix entre mimer, dessiner ou décrire

Pour l'année différenciée

Mimer

2 minutes

- Faire des bruits est autorisé
- Dire un mot est autorisé
- Ne sois pas bruyant
- Ne sois pas trop actif, faites attention pour les autres élèves

Dessiner

2 minutes

- Ecrire des mots est autorisé s'il s'agit des médias (p. ex. un journal, un article)
- Ecrire des nombres est autorisé
- Utilise une feuille pour toute l'équipe (pense au milieu !)

Traduire

1 minute

- Regarde le revers de la carte : là, il y a la traduction du mot français
- Dis le mot néerlandais, le reste de l'équipe doit traduire le mot en français

Choix libre

2 minutes

- Le choix entre mimer, dessiner ou traduire

Pour le troisième degré

Décrire avec une limite

1 minute

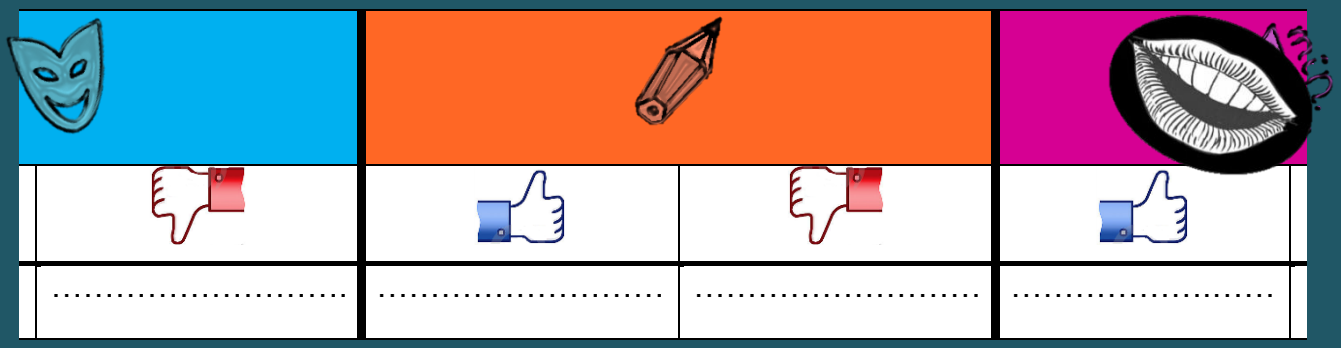
- En français !
- Les mots en italiques ne peuvent pas être utilisés
- Conseils :
  - Dire des synonymes ou des antonymes
  - Décrire le contexte du mot

Auto-évaluation

Complète l'auto-évaluation après chaque mot qui est deviné (ou pas). Les trois cadres correspondent aux trois types de cartes.

*Si **tu** as fait deviner un mot toi-même, tu prends la feuille avec cette phrase :*

QUAND **JE** FAIS DEVINER UN MOT, **LES AUTRES** ONT PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎) : écris le numéro du mot dans la bonne colonne

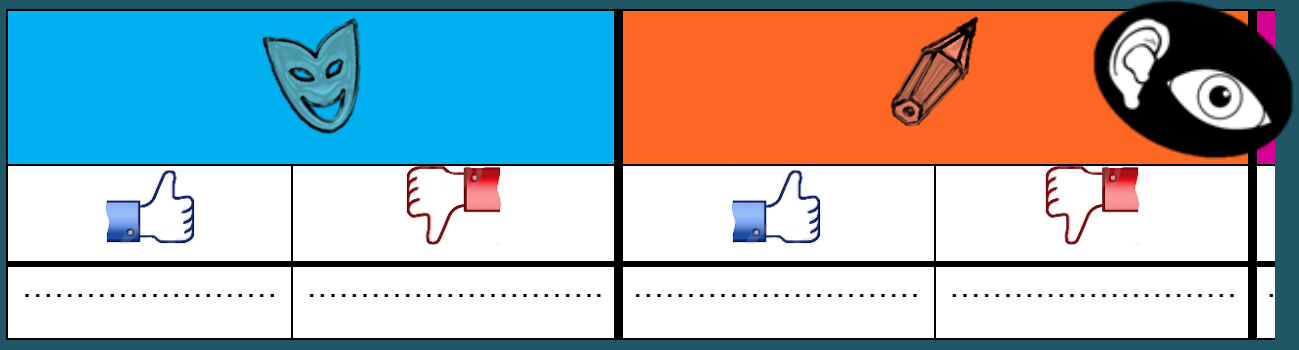


Si quelqu'un a pu deviner ton mot, tu écris le numéro de ce mot dans la colonne sous 👍. Si personne n'a pu deviner ton mot, tu écris le numéro de ce mot dans la colonne sous 👎.

Par exemple : Si tu as mimé un mot à côté de numéro 2 et quelqu'un l'a deviné, tu écris dans la première colonne (la carte bleue, sous le masque) sous 👍 le numéro 2.

*Si **un autre membre** a fait deviner un mot, tu prends l'autre feuille, avec cette phrase :*

QUAND **UN AUTRE ÉLÈVE** FAIT DEVINER UN MOT, **J'**AI PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎) : écris le numéro du mot dans la bonne colonne



Si tu as pu deviner un mot, tu écris le numéro de ce mot dans la colonne sous 👍. Si tu n'as pas pu deviner un mot, tu écris le numéro de ce mot dans la colonne sous 👎.

Par exemple : Si quelqu'un a mimé un mot à côté de numéro 2 et tu l'as deviné, tu écris dans la première colonne (la carte bleue, sous le masque), sous 👍 le numéro 2.

Mots que je ne connais pas	Traduction
…	…

Ici, tu écris tous les mots que tu n'as pas pu deviner, parce que tu ne les connais pas. Ce sont donc tous les numéros qui correspondent aux numéros dans les colonnes à droite ( ). Ecris les traductions de ces mots à droite.

Attention :

Si tu n'as pas pu deviner un mot parce que tu n'as pas compris l'explication, le dessin ou les mimes, tu ne dois pas écrire ce mot dans cette liste. Ecris seulement les mots que tu ne connais pas dans cette liste.

> Par exemple : Elève A a décrit, dessiné ou mimé un mot. Je suis l'élève B et je n'ai pas pu deviner le mot. Quand l'élève A dit après quel mot il a décrit, dessiné ou mimé, je sais que je connaissais ce mot français. Je n'avais pas compris l'explication, le dessin ou les mimes. Donc, je ne dois pas écrire ce mot dans la liste des mots inconnus.

Si un francophone fait deviner un mot que personne n'a pu deviner, tu ne dois pas écrire ce mot dans la liste des mots inconnus.

Et après ?

Ramasse la planche du jeu, les pions, le dé et les cartes. Mets les cartes utilisées dans les enveloppes correspondantes. Rends tout le matériel au professeur, avec les auto-évaluations et les listes des mots inconnus. Remets les bancs et les chaises sur la bonne place.

Quand le professeur te rend la liste des mots inconnus, tu écris chaque mot sur une carte différente, à la maison. Tu écris le mot français sur un côté, et la traduction sur l'autre côté. Prends deux boîtes vides (p. ex. des boîtes à fromage), et colle sur chaque boîte une étiquette : « Mots inconnus » et « Mots connus ». D'abord, toutes les cartes se trouvent dans la boîte avec « Mots inconnus ». Tu peux t'entraîner sur ces mots à la maison : tire une carte de la boîte et donne la traduction du mot (en français ou en néerlandais). Si tu ne le sais pas, tu lis la traduction encore une fois et tu remets la carte dans la même boîte. Quand tu fais cela quelques fois, tu vas connaître les mots après un certain temps. Quand tu peux vite dire la traduction du mot, tu peux mettre la carte dans la boîte avec « Mots connus ». Continue comme ça jusqu'à ce que tu connaisses tous les mots et toutes les cartes se retrouvent donc dans la boîte avec « Mots connus » !

MANUEL

Pour le professeur

Divisez d'abord les élèves en équipes de trois ou quatre personnes, selon le nombre d'élèves dans la classe. Donnez à chaque équipe une planche de jeu, et un paquet de cartes qui est associé à leur type d'enseignement : général (ASO), technique (TSO) ou professionnel (BSO). Ceux-ci sont indiqués dans le coin supérieur droit des cartes. Chaque élève reçoit aussi un formulaire d'auto-évaluation.

Donnez aux élèves du deuxième degré le manuel en néerlandais. Pendant que vous expliquez les règles du jeu, ils peuvent consulter le manuel.

Pour les élèves du deuxième ou troisième degré, vous pouvez utiliser le manuel français, excepté pour classe faible de l'enseignement professionnel (BSO).

Attention: il y a quatre feuilles séparées dans le manuel, qui donnent plus d'information sur les cartes : pour le premier et deuxième degré, pour la première année différenciée (B-stroom), et pour le troisième degré (deux feuilles). Sélectionnez à l'avance les feuilles dont chaque équipe a besoin, selon le public ciblé.

Ensuite, parcourez les règles du jeu avec les élèves, en français bien sûr.

Le but du jeu est de faire deviner un mot français. Le jeu se déroule en tour à tour, avec un dé à trois faces. Chaque joueur lance le dé, avance son pion sur le parcours, puis selon la couleur de la case sur laquelle il s'arrête, il fait deviner un mot. Le joueur doit respecter la catégorie avec laquelle il doit faire deviner le mot. Il y a quatre catégories : le mime, le dessin, la description orale et pour la dernière catégorie, le joueur peut lui-même décider.

Un paquet de cartes comprend quatre types de cartes· La couleur de la carte correspond à la couleur des cases de la planche de jeu· Les catégories sont représentées par des couleurs : cartes à mimer (bleu), des cartes à dessiner (orange), des cartes à décrire (rose) et des cartes de choix (multicolore)· Pour le troisième degré, il y a une cinquième catégorie, notamment les cartes à décrire avec une limite (vert)·

Quand un élève mime ou dessine, il a deux minutes· Il ne reçoit qu'une minute uniquement quand il parle·

Lorsqu'un élève doit mimer un mot, il est autorisé de faire des bruits et de dire un mot au maximum· Mentionnez bien à vos élèves qu'ils doivent jouer tranquillement, de sorte que ce ne soit pas trop bruyant dans la classe·

Lorsqu'un élève doit dessiner un mot, il est autorisé d'écrire un mot s'il s'agit des médias, comme le nom d'un journal·

Lorsqu'un élève doit décrire pour faire deviner un mot, les règles du jeu dépendent du public ciblé :

Les élèves de l'année différenciée sont autorisés de donner la traduction du mot français, afin que les autres membres de l'équipe ne doivent que traduire le mot en français·

Les élèves du premier degré osent d'abord donner des synonymes ou des antonymes, décrire le mot ou de mettre le mot en contexte· Quand cela est encore trop difficile, ils sont autorisés à utiliser le mot dans une phrase·

Les élèves du deuxième ou troisième degré ne sont pas autorisés à mentionner le mot même· Ils ne peuvent pas utiliser le mot dans une phrase, ils doivent décrire le contexte du mot ou le mot même, ou ils doivent donner des synonymes ou des antonymes·

Lorsque les élèves du troisième degré tirent une carte à décrire avec une limite, ils doivent décrire le mot ou le contexte du mot, sans utiliser les mots en italiques·

Insistez pour que vos élèves ne regardent pas la traduction du mot quand le mot est deviné. Si quelqu'un regarde quand-même la traduction avant de le faire deviner, il est disqualifié pour ce tour.

Les élèves ne sortent pas les cartes des enveloppes. Quand ils doivent faire deviner un mot, ils tirent une carte de l'enveloppe correspondante sans regarder. Quand le mot est deviné (ou pas), ils mettent la carte sur le côté.

Le premier élève qui a deviné le mot, peut avancer d'une case sur la planche de jeu. L'élève qui a bien fait deviner le mot peut aussi avancer d'une case.

Ensuite, expliquez bien le principe du formulaire de l'auto-évaluation :

Quand les élèves ont fait deviner eux-mêmes, ils notent si les autres membres de l'équipe ont deviné leur mot ou pas. Ils ne doivent que noter le numéro qui correspond au niveau du mot de la carte, dans la bonne colonne. C'est à la page où il y a le dessin d'une bouche, en haut à droite.

Quand les élèves ont dû deviner un mot, ils notent sur l'autre page, avec le dessin d'une oreille et d'un œil, s'ils ont pu deviner le mot ou pas. Il suffit ici aussi de noter le numéro du mot de la carte. Quand ils n'ont pas pu deviner un mot parce qu'ils ne connaissaient pas le mot avant, ils doivent écrire en plus le mot en sa traduction sur la feuille séparée, titrée « mots inconnus ».

Il est très important que tous les élèves complètent systématiquement le formulaire après chaque tour !

Pendant le jeu, vous allez observer les différentes équipes, de sorte que les élèves appliquent bien les règles du jeu et afin que tout le monde participe bien.

Cependant, vous pouvez aussi remarquer les élèves qui sont plus forts pour mimer, dessiner ou parler, et quels élèves peuvent deviner le plus de mots.

Cinq minutes avant la fin de la leçon, vous faites le tour des équipes. Vous indiquez un élève qui ramasse le matériel de leur équipe, un élève qui ramasse les auto-évaluations de son équipe, et deux élèves qui remettent les bancs et les chaises à leur place. L'élève qui ramasse le matériel, veille à ce que toutes les cartes se retrouvent dans l'enveloppe correspondante.

ASO

1

2

3

4

ASO

1

2

3

4

ASO

1

2

3

4

ASO

1

2

3

4

ASO

1

2

3

4

ASO

1

2

3

4

ASO

1

2

3

4

ASO

1

2

3

4

ASO

3

4

ASO

3

4

ASO

3

4

ASO

3

4

75 mots

ASO

1

2

3

4

75 mots

ASO

1

2

3

4

75 mots

ASO

1

2

3

4

75 mots

ASO

1

2

3

4

TSO

1
2
3
4

TSO

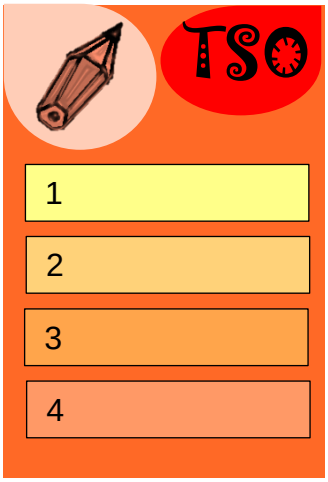
1
2
3
4

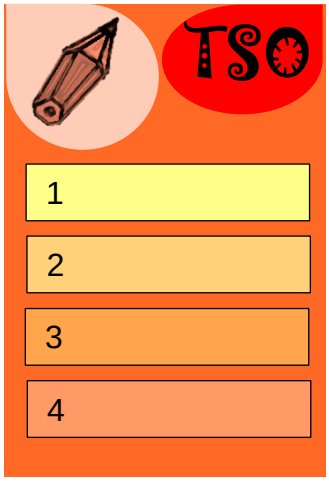
TSO

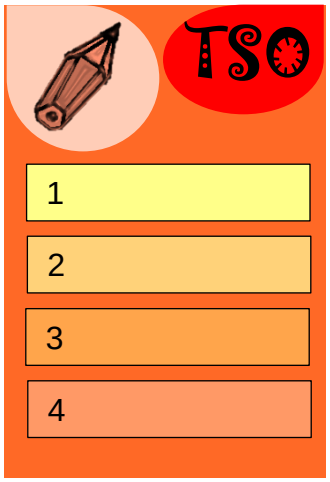
1
2
3
4

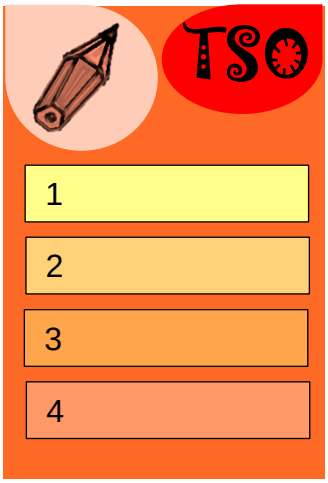
TSO

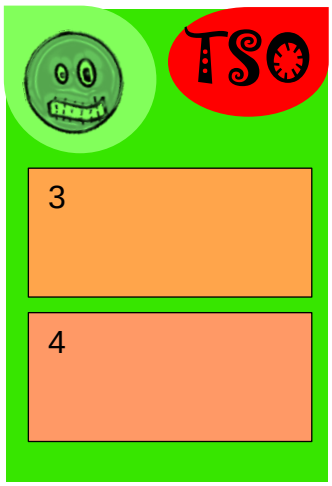
1
2
3
4

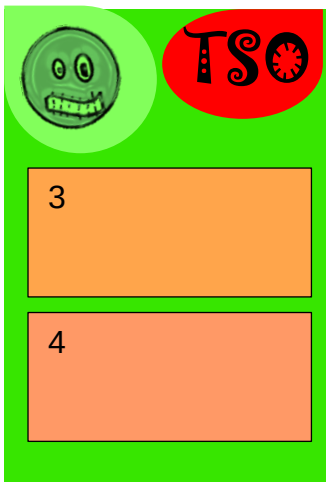


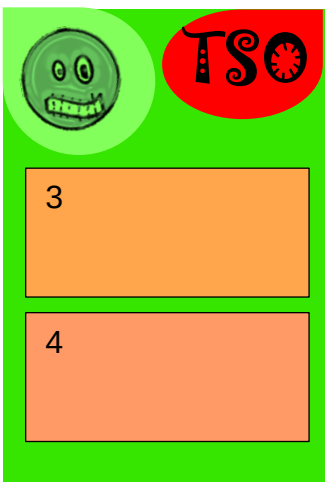


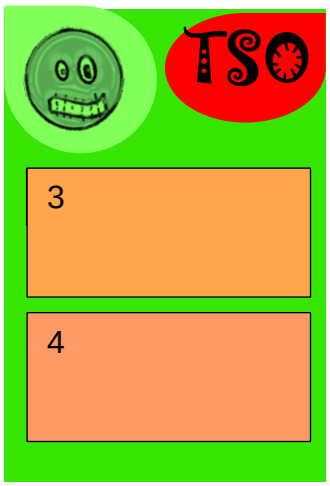


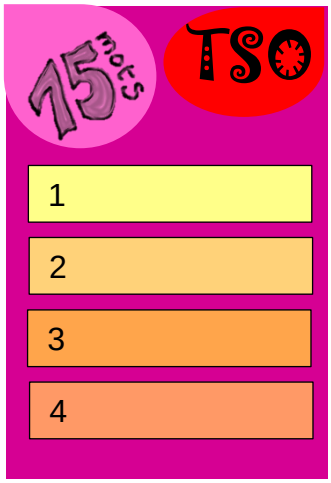


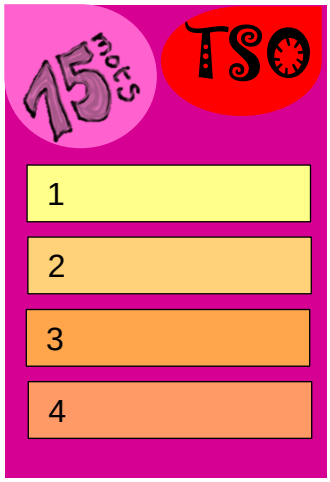


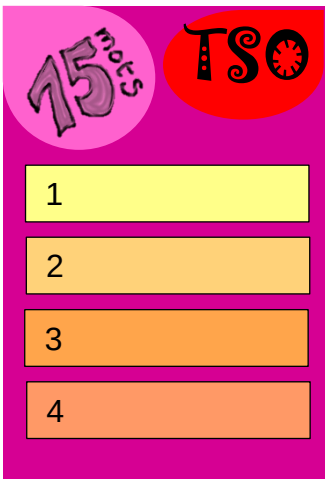


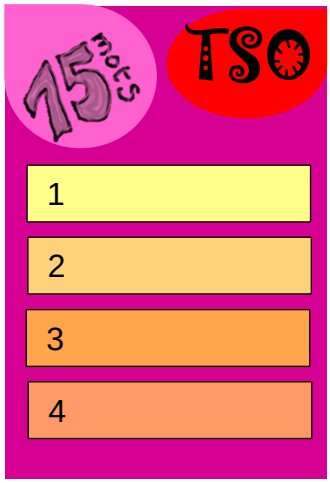












BSO

1
2
3
4

BSO

1
2
3
4

BSO

1
2
3
4

BSO

1
2
3
4

BSO

1
2
3
4

BSO

1
2
3
4

BSO

1
2
3
4

BSO

3
4

BSO

3
4

BSO

3
4

BSO

3
4

75 mots

BSO

1
2
3
4

75 mots

BSO

1
2
3
4

75 mots

BSO

1
2
3
4

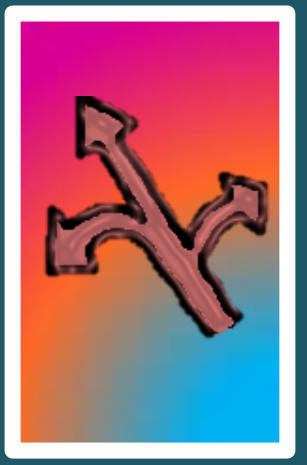
75 mots

BSO

1
2
3
4

DÉPART

FIN



DÉPART
FIN
C'est quoi ça ?!

DÉPART
FIN
C'est quoi ça ?!

Evaluatie van gezelschapsspel over woordenschat

Criteria	Onvoldoende	Voldoende	Goed	Opmerking
Ik heb iets bijgeleerd				
Ik kon woordjes uitleggen in het Frans				
Ik kon woordjes tekenen of uitbeelden				
Ik heb woordjes kunnen raden als iemand ze uitlegde				
Ik heb woordjes kunnen raden als iemand ze tekende of uitbeeldde				
Ik heb Frans gepraat				
Het is een leuk spel				
Op deze manier leer ik graag Frans				
De kaartjes zijn duidelijk				
Het speelbord is duidelijk				
De zelfevaluatie is duidelijk				
De spelregels zijn duidelijk				

Positieve punten:

……

……

……

Negatieve punten:

……

……

……

Andere opmerkingen of tips om het spel beter te maken:

……

……

……

3 Matériel actuel du jeu

Auto-évaluation : écris le numéro du mot dans la bonne colonne

QUAND **JE** FAIS DEVINER UN MOT, **LES AUTRES** ONT PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)

1 min.	
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

QUAND **UN AUTRE ÉLÈVE** FAIT DEVINER UN MOT, **J'** AI PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)

1 min.	
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Mots que je ne connais pas	Traduction
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

MANUEL

1. Mets la planche de jeu au milieu de la table. Choisis un pion et mets-le sur la flèche "départ".
2. Le plus jeune du groupe peut commencer.
3. Jette le dé et avance ton pion.
4. Regarde la couleur de la case où tu te trouves: Prends sans regarder une carte avec la même couleur.

Décrire

- 1 minute
- En français
- Donner des synonymes ou des antonymes
- Décrire le mot ou le contexte

À choix

- 2 minutes
- Décrire, mimer ou dessiner

5. Choisis un mot que tu vas faire deviner en français. Quand tu connais plusieurs mots, tu choisis le mot avec le nombre le plus élevé.
6. Attention: Ne regarde pas la traduction au revers de la carte. Si tu le fais quand-même, tu es disqualifié pour le tour en cours !
7. Quelqu'un a deviné ton mot en français? Alors tu peux avancer une case sur la planche de jeu, et l'autre élève aussi !
8. Prends l'auto-évaluation. Ecris le numéro du mot de la carte dans la bonne colonne:

J'ai décrit un mot, un autre élève l'a deviné	J'ai décrit un mot, personne ne l'a deviné

J'ai deviné un mot	Je n'ai pas deviné un mot

Mots que je ne connais pas	Traduction
Je n'ai pas deviné un mot parce que je ne le connais pas. J'écris ici le mot français.	Ici, j'écris la traduction du mot.

9. Ton pion se trouve le plus proche de l'arrivée? Bravo, tu as gagné!

MANUEL

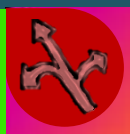
1. Mets la planche de jeu au milieu de la table. Choisis un pion et mets-le sur la flèche "départ".
2. Le plus jeune du groupe peut commencer.
3. Jette le dé et avance ton pion.
4. Regarde la couleur de la case où tu te trouves: Prends sans regarder une carte avec la même couleur.

Décrire

- 1 minute
- En français
- Donner des synonymes ou des antonymes
- Décrire le mot ou le contexte

Décrire avec une limite

- 1 minute
- Les mots en italiques ne peuvent pas être utilisé



À choix

- 2 minutes
- Décrire, mimer ou dessiner

5. Choisis un mot que tu vas faire deviner en français. Quand tu connais plusieurs mots, tu choisis le mot avec le nombre le plus élevé.
6. Attention: Ne regarde pas la traduction au revers de la carte. Si tu le fais quand-même, tu es disqualifié pour le tour en cours !
7. Quelqu'un a deviné ton mot en français? Alors tu peux avancer une case sur la planche de jeu, et l'autre élève aussi !
8. Prends l'auto-évaluation. Ecris le numéro du mot de la carte dans la bonne colonne:

J'ai décrit un mot, un autre élève l'a deviné	J'ai décrit un mot, personne ne l'a deviné

J'ai deviné un mot	Je n'ai pas deviné un mot

Mots que je ne connais pas	Traduction
Je n'ai pas deviné un mot parce que je ne le connais pas. J'écris ici le mot français.	Ici, j'écris la traduction du mot.

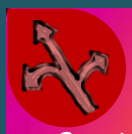
9. Ton pion se trouve le plus proche de l'arrivée? Bravo, tu as gagné!

MANUEL

1. Mets la planche de jeu au milieu de la table. Choisis un pion et mets-le sur la flèche "départ".
2. Le plus jeune du groupe peut commencer.
3. Jette le dé et avance ton pion.
4. Regarde la couleur de la case où tu te trouves: Prends sans regarder une carte avec la même couleur.

Décrire

- 1 minute
- En français
- Donner des synonymes ou des antonymes
- Décrire le mot ou le contexte



Vrije keuze

- 2 minuten
- Vertalen, uitbeelden of tekenen

5. Choisis un mot que tu vas faire deviner en français. Quand tu connais plusieurs mots, tu choisis le mot avec le nombre le plus élevé.
6. <u>Attention</u>: Ne regarde pas la traduction au revers de la carte. Si tu le fais quand-même, tu es disqualifié pour le tour en cours !
7. Quelqu'un a deviné ton mot en français? Alors tu peux avancer une case sur la planche de jeu, et l'autre élève aussi !
8. Prends l'auto-évaluation. Ecris le numéro du mot de la carte dans la bonne colonne:

QUAND **JE** FAIS DEVINER UN MOT, **LES AUTRES** ONT PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)		QUAND **UN AUTRE ÉLÈVE** FAIT DEVINER UN MOT, **J'** AI PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)		Mots que je ne connais pas	Traduction
J'ai décrit un mot, un autre élève l'a deviné	J'ai décrit un mot, personne ne l'a deviné	J'ai deviné un mot	Je n'ai pas deviné un mot	Je n'ai pas deviné un mot parce que je ne le connais pas. J'écris ici le mot français.	Ici, j'écris la traduction du mot.

9. Ton pion se trouve le plus proche de l'arrivée? Bravo, tu as gagné!

MANUEL

1. Mets la planche de jeu au milieu de la table. Choisis un pion et mets-le sur la flèche "départ".
2. Le plus jeune du groupe peut commencer.
3. Jette le dé et avance ton pion.
4. Regarde la couleur de la case où tu te trouves: Prends sans regarder une carte avec la même couleur.

Décrire

- 1 minute
- En français
- Donner des synonymes ou des antonymes
- Décrire le mot ou le contexte

À choix

- 2 minutes
- Décrire, mimer ou dessiner

5. Choisis un mot que tu vas faire deviner en français. Quand tu connais plusieurs mots, tu choisis le mot avec le nombre le plus élevé.
6. Attention: Ne regarde pas la traduction au revers de la carte. Si tu le fais quand-même, tu es disqualifié pour le tour en cours !
7. Quelqu'un a deviné ton mot en français? Alors tu peux avancer une case sur la planche de jeu, et l'autre élève aussi !
8. Ton pion se trouve le plus proche de l'arrivée? Bravo, tu as gagné!

MANUEL

1. Mets la planche de jeu au milieu de la table. Choisis un pion et mets-le sur la flèche "départ".
2. Le plus jeune du groupe peut commencer.
3. Jette le dé et avance ton pion.
4. Regarde la couleur de la case où tu te trouves: Prends sans regarder une carte avec la même couleur.

Décrire

- 1 minute
- En français
- Donner des synonymes ou des antonymes
- Décrire le mot ou le contexte

Décrire avec une limite

- 1 minute
- Les mots en italiques ne peuvent pas être utilisé

À choix

- 2 minutes
- Décrire, mimer ou dessiner

5. Choisis un mot que tu vas faire deviner en français. Quand tu connais plusieurs mots, tu choisis le mot avec le nombre le plus élevé.
6. Attention: Ne regarde pas la traduction au revers de la carte. Si tu le fais quand-même, tu es disqualifié pour le tour en cours !
7. Quelqu'un a deviné ton mot en français? Alors tu peux avancer une case sur la planche de jeu, et l'autre élève aussi !
8. Ton pion se trouve le plus proche de l'arrivée? Bravo, tu as gagné!

MANUEL

1. Mets la planche de jeu au milieu de la table. Choisis un pion et mets-le sur la flèche "départ".
2. Le plus jeune du groupe peut commencer.
3. Jette le dé et avance ton pion.
4. Regarde la couleur de la case où tu te trouves: Prends sans regarder une carte avec la même couleur.

Décrire

- 1 minute
- En français
- Donner des synonymes ou des antonymes
- Décrire le mot ou le contexte

Vrije keuze

- 2 minuten
- Vertalen, uitbeelden of tekenen

5. Choisis un mot que tu vas faire deviner en français. Quand tu connais plusieurs mots, tu choisis le mot avec le nombre le plus élevé.
6. Attention: Ne regarde pas la traduction au revers de la carte. Si tu le fais quand-même, tu es disqualifié pour le tour en cours !
7. Quelqu'un a deviné ton mot en français? Alors tu peux avancer une case sur la planche de jeu, et l'autre élève aussi !
8. Ton pion se trouve le plus proche de l'arrivée? Bravo, tu as gagné!

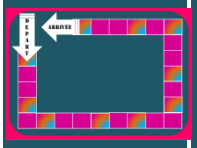
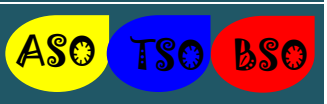
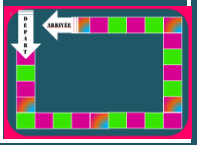
MANUEL

1. Sélectionnez le matériel pour chaque groupe à l'avance:

a. A base du but

But	Matériel	Situation	Temps
Déterminer le niveau + analyser la progression	Manuel avec les instructions sur l'auto-évaluation Les auto-évaluations	Au début de l'année et à la fin de chaque semestre	1 à 2 heures
Jeu de détente	Manuel sans l'auto-évaluation	À la fin d'une (suite de) leçon(s)	10 minutes ou plus

b. A base du public cible

Public cible	Manuel Néerlandais/Français	Niveau des cartes	Sortes des cartes	Planche de jeu
1er et 2ième degré	Manuel pour le 1er et 2ième degré			
L'année différentiée	Manuel pour l'année différentiée			
3ième degré	Manuel pour le 3ième degré			

c. A base du nombre d'élèves

- Des pions
- Des dés à 3 faces (1 par groupe de 4 élèves)

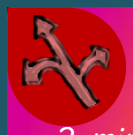
2. Divisez les élèves en groupes de 3 ou 4 personnes.
3. Donnez à chaque groupe le matériel dont ils ont besoin, que vous avez sélectionné à l'avance: manuel, planche de jeu, cartes, pions, dé, et éventuellement une auto-évaluation.
4. Parcourez les règles du jeu avec les élèves (à l'aide du manuel).
5. Cinq minutes avant la fin de la leçon, vous faites rassembler le matériel et déplacer les bancs.

HANDLEIDING

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Kies een pion en zet deze op de pijl "départ".
2. De jongste van de groep mag beginnen.
3. Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion.
4. Kijk naar de kleur van het vakje waar je op staat: Neem zonder te kijken een kaartje met dezelfde kleur.

Omschrijven

- 1 minuut
- In het Frans
- Synoniemen of tegengestelden geven
- Het woord of de context omschrijven



Vrije keuze

- 2 minuten
- Omschrijven, uitbeelden of tekenen

5. Kies één woordje dat je gaat laten raden in het Frans. Als je meerdere woorden kent, kies je het woord met het hoogste cijfer.
6. <u>Opgelet</u>: Kijk niet naar de vertaling op de achterkant van het kaartje. Doe je het toch, moet je een beurt overslaan.
7. Heeft iemand je woord geraden in het Frans? Dan mag jij een stap vooruit op het speelbord, en die andere leerling ook.
8. Neem de zelfevaluatie. Schrijf het nummertje van het woord op het kaartje in de juiste kolom:

QUAND **JE** FAIS DEVINER UN MOT, **LES AUTRES** ONT PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)	
Ik heb een woord uitgelegd, iemand heeft het kunnen raden	Ik heb een woord uitgelegd, niemand heeft het kunnen raden

QUAND **UN AUTRE ÉLÈVE** FAIT DEVINER UN MOT, **J'** AI PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)	
Ik heb een woord goed kunnen raden	Ik heb een woord niet kunnen raden

Mots que je ne connais pas	Traduction
Ik heb een woord niet kunnen raden omdat ik het niet kende. Hier schrijf ik het Franse woord.	Hier schrijf ik de vertaling van het woord.

9. Staat je pion het dichtste bij de aankomst? Proficiat, je hebt gewonnen!

HANDLEIDING

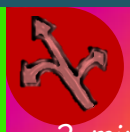
1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Kies een pion en zet deze op de pijl "départ".
2. De jongste van de groep mag beginnen.
3. Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion.
4. Kijk naar de kleur van het vakje waar je op staat: Neem zonder te kijken een kaartje met dezelfde kleur.

Omschrijven

- 1 minuut
- In het Frans
- Synoniemen of tegengestelden geven
- Het woord of de context omschrijven

Omschrijven met beperking

- 1 minuten
- De cursief gedrukte woorden mogen niet gebruikt worden



Vrije keuze

- 2 minuten
- Omschrijven, uitbeelden of tekenen

5. Kies één woordje dat je gaat laten raden in het Frans. Als je meerdere woorden kent, kies je het woord met het hoogste cijfer.
6. Opgelet: Kijk niet naar de vertaling op de achterkant van het kaartje. Doe je het toch, moet je een beurt overslaan.
7. Heeft iemand je woord geraden in het Frans? Dan mag jij een stap vooruit op het speelbord, en die andere leerling ook.
8. Neem de zelfevaluatie. Schrijf het nummertje van het woord op het kaartje in de juiste kolom:

QUAND JE FAIS DEVINER UN MOT, LES AUTRES ONT PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)		QUAND UN AUTRE ÉLÈVE FAIT DEVINER UN MOT, J' AI PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)		Mots que je ne connais pas	Traduction
Ik heb een woord uitgelegd, iemand heeft het kunnen raden	Ik heb een woord uitgelegd, niemand heeft het kunnen raden	Ik heb een woord goed kunnen raden	Ik heb een woord niet kunnen raden	Ik heb een woord niet kunnen raden omdat ik het niet kende. Hier schrijf ik het Franse woord.	Hier schrijf ik de vertaling van het woord.

9. Staat je pion het dichtste bij de aankomst? Proficiat, je hebt gewonnen!

HANDLEIDING

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Kies een pion en zet deze op de pijl "départ".
2. De jongste van de groep mag beginnen.
3. Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion.
4. Kijk naar de kleur van het vakje waar je op staat: Neem zonder te kijken een kaartje met dezelfde kleur.

Vertalen

- 1 minuut
- In het Frans
- Gebruik het woord in een Franse zin en geef de vertaling van het woord

Vrije keuze

- 2 minuten
- Vertalen, uitbeelden of tekenen

5. Kies één woordje dat je gaat laten raden in het Frans. Als je meerdere woorden kent, kies je het woord met het hoogste cijfer.
6. Opgelet: Kijk niet naar de vertaling op de achterkant van het kaartje. Doe je het toch, moet je een beurt overslaan.
7. Heeft iemand je woord geraden in het Frans? Dan mag jij een stap vooruit op het speelbord, en die andere leerling ook.
8. Neem de zelfevaluatie. Schrijf het nummertje van het woord op het kaartje in de juiste kolom:

QUAND JE FAIS DEVINER UN MOT, LES AUTRES ONT PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)	
Ik heb een woord uitgelegd, iemand heeft het kunnen raden	Ik heb een woord uitgelegd, niemand heeft het kunnen raden

QUAND UN AUTRE ÉLÈVE FAIT DEVINER UN MOT, J' AI PU LE DEVINER (👍) OU PAS (👎)	
Ik heb een woord goed kunnen raden	Ik heb een woord niet kunnen raden

Mots que je ne connais pas	Traduction
Ik heb een woord niet kunnen raden omdat ik het niet kende. Hier schrijf ik het Franse woord.	Hier schrijf ik de vertaling van het woord.

9. Staat je pion het dichtste bij de aankomst? Proficiat, je hebt gewonnen!

HANDLEIDING

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Kies een pion en zet deze op de pijl "départ".
2. De jongste van de groep mag beginnen.
3. Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion.
4. Kijk naar de kleur van het vakje waar je op staat: Neem zonder te kijken een kaartje met dezelfde kleur.

Omschrijven

- 1 minuut
- In het Frans
- Synoniemen of tegengestelden geven
- Het woord of de context omschrijven

Vrije keuze

- 2 minuten
- Omschrijven, uitbeelden of tekenen

5. Kies één woordje dat je gaat laten raden in het Frans. Als je meerdere woorden kent, kies je het woord met het hoogste cijfer.
6. Opgelet: Kijk niet naar de vertaling op de achterkant van het kaartje. Doe je het toch, moet je een beurt overslaan.
7. Heeft iemand je woord geraden in het Frans? Dan mag jij een stap vooruit op het speelbord, en die andere leerling ook.
8. Neem de zelfevaluatie. Schrijf het nummertje van het woord op het kaartje in de juiste kolom:
9. Staat je pion het dichtste bij de aankomst? Proficiat, je hebt gewonnen!

HANDLEIDING

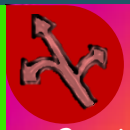
1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Kies een pion en zet deze op de pijl "départ".
2. De jongste van de groep mag beginnen.
3. Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion.
4. Kijk naar de kleur van het vakje waar je op staat: Neem zonder te kijken een kaartje met dezelfde kleur.

Omschrijven

- 1 minuut
- In het Frans
- Synoniemen of tegengestelden geven
- Het woord of de context omschrijven

Omschrijven met beperking

- 1 minuten
- De cursief gedrukte woorden mogen niet gebruikt worden



Vrije keuze

- 2 minuten
- Omschrijven, uitbeelden of tekenen

5. Kies één woordje dat je gaat laten raden in het Frans. Als je meerdere woorden kent, kies je het woord met het hoogste cijfer.
6. Opgelet: Kijk niet naar de vertaling op de achterkant van het kaartje. Doe je het toch, moet je een beurt overslaan.
7. Heeft iemand je woord geraden in het Frans? Dan mag jij een stap vooruit op het speelbord, en die andere leerling ook.
8. Staat je pion het dichtste bij de aankomst? Proficiat, je hebt gewonnen!

HANDLEIDING

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel. Kies een pion en zet deze op de pijl "départ".
2. De jongste van de groep mag beginnen.
3. Gooi met de dobbelsteen en verplaats je pion.
4. Kijk naar de kleur van het vakje waar je op staat: Neem zonder te kijken een kaartje met dezelfde kleur.

Vertalen

- 1 minuut
- In het Frans
- Gebruik het woord in een Franse zin en geef de vertaling van het woord

Vrije keuze

- 2 minuten
- Vertalen, uitbeelden of tekenen

5. Kies één woordje dat je gaat laten raden in het Frans. Als je meerdere woorden kent, kies je het woord met het hoogste cijfer.
6. Opgelet: Kijk niet naar de vertaling op de achterkant van het kaartje. Doe je het toch, moet je een beurt overslaan.
7. Heeft iemand je woord geraden in het Frans? Dan mag jij een stap vooruit op het speelbord, en die andere leerling ook.
8. Staat je pion het dichtste bij de aankomst? Proficiat, je hebt gewonnen!

Voor de leerkracht

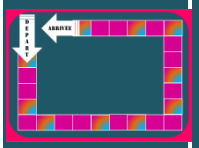
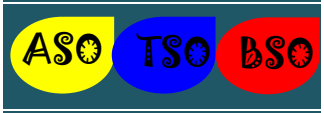
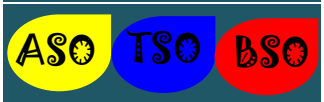
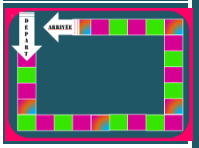
HANDLEIDING

1. Selecteer vooraf het materiaal voor elke groep:

   a. Aan de hand van het doel

Doel	Materiaal	Situatie	Tijd
Niveau bepalen + opvolgen	Handleiding met uitleg zelfevaluatie Zelfevaluaties	In begin van het schooljaar en op het einde van elk semester	1 à 2 uur
Spelvorm tussen-door	Handleiding zonder uitleg zelfevaluatie	Op het einde van een les(senreeks)	10 minuten of meer

   b. Aan de hand van de doelgroep

Doelgroep	Handleiding Nederlands/Frans	Niveau kaartjes	Soorten kaartjes	Speelbord
1ste en 2de graad	Handleiding voor 1ste en 2de graad			
B-stroom	Handleiding voor B-stroom			
3de graad	Handleiding voor 3de graad			

   c. Aan de hand van het aantal leerlingen

      – Pionnen

      – Dobbelstenen met 3 ogen (1 per groep van 4 leerlingen)

2. Verdeel de leerlingen in groepjes van drie of vier personen.

3. Geef aan elke groep het nodige materiaal dat u vooraf selecteerde: handleiding, speelkaart, kaartjes, pionnen, dobbelsteen, en eventueel een evaluatieformulier.

4. Neem met de leerlingen de spelregels door (zie handleiding).

5. Vijf minuten voor het einde van de les laat u het materiaal verzamelen en de banken terug zetten.

1 min. ASO

1) s'appeler
2) à haut talon
3) se refroidir
4) abdominal(e)

1 min. ASO

1) un nom
2) une addition
3) un débutant
4) un antisepti-

1 min. ASO

1) un âge
2) un aéroport
3) l'étranger
4) une brûlure

1 min. ASO

1) un anniversaire
2) une annonce
3) une compétition
4) un cambriolage

1 min. ASO

1) une famille
2) apprendre
3) épais
4) le cerveau

1 min. ASO

1) des parents
2) une bande dessinée
3) un surgelé
4) consoler

1 min. ASO

1) des enfants
2) bavarder
3) rêver de
4) consommer

1 min. ASO

1) des grands-parents
2) un bœuf
3) détester
4)décoller

1 min. ASO

1) un fils
2) une cabine
3) la volaille
4)décontracté(e)

1 min. ASO

1) une fille
2) une caisse
3) un jeu de société
4) déçu(e)

1 min. ASO

1) une tante
2) une canette
3) toxique
4) un défi

1 min. ASO

1) un oncle
2) une cave
3) une pelouse
4) dénoncer

1 min. ASO

1) porter
2) un château
3) le courrier du coeur
4) dévoiler

1 min. ASO

1) mettre
2) une cheminée
3) un exploit
4) distrait

1 min. ASO

1) s'habiller
2) le couvert
3) repeindre
4) doué(e)

1 min. ASO

1) un docteur
2) la crème solaire
3) rompre avec
4) la douleur

1) een verjaardag
2) een aankondiging
3) een competitie
4) een inbraak

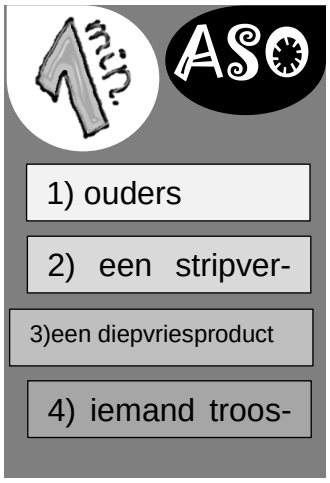
1) een leeftijd
2) een luchthaven
3) het buitenland
4) een brandwonde

1) een naam
2) een rekening
3) een beginneling
4)een ontsmettingsmiddel

1) heten
2) op hoge hakken
3) afkoelen
4) buik-

1) grootouders
2) een rund
3) haten
4) losmaken

1) kinderen
2) babbelen
3) dromen van
4)kopen, verbruiken


1) ouders
2) een stripver-
3)een diepvriesproduct
4) iemand troos-

1) een familie
2) leren
3) dik
4) de hersenen

1) een nonkel
2) een kelder
3) een grasperk
4) verklikken, aanklagen

1) een tante
2) een blikje
3) giftig
4) een uitdaging

1) een dochter
2) een kassa
3)een gezelschapsspel
4) ontgoocheld

1) een zoon
2) een pashokje
3) het gevogelte
4) ontspannen

1) een dokter
2) zonnecrème
3) het uitmaken met
4) de pijn

1) zich aankleden
2) het bestek
3) herschilderen
4) begaafd

1) zetten
2) een schouw
3) een heldendaad
4) verstrooid

1) dragen
2) een kasteel
3) de hartsrubriek
4) onthullen

ASO

1) près de
2) une allumette
3) un oignon
4) attentif(ve)

ASO

1) loin de
2) une bague
3) une escalade
4) avoir du cha-

ASO

1) à gauche
2) un bœuf
3) une cuisse
4) avoir honte

ASO

1) à droite
2) une chèvre
3) le tir à l'arc
4) avoir peur

ASO

1) derrière
2) des ciseaux
3) la poitrine
4) avoir pitié

ASO

1) avant
2) une claquette
3) casser
4) une bosse

ASO

1) dans
2) couper
3) un ventre
4) une cheville

ASO

1) sous
2) un coussin
3) l'altitude
4) une chorale

ASO

1) sur
2) dessiner
3) une cicatrice
4) un cou

ASO

1) entrer
2) l'équitation
3) un meurtre
4) un coup de

ASO

1) sortir
2)faire de l'alpinisme
3) un meurtrier
4) croiser

ASO

1) à côté de
2) faire de la bicyclette
3) une agrafeuse
4) dépenser

ASO

1) un chat
2) faire de la planche à voile
3) fondre
4) le désespoir

ASO

1) un chien
2) faire la vaisselle
3) un saut
4) une disparition

ASO

1) un lapin
2) un fantôme
3) une étoile
4) éclater de rire

ASO

1) un poisson
2) une flûte
3) un feutre
4) un ennemi

ASO
1) naar rechts
2) een geit
3) het boogschieten
4) schrik hebben

ASO
1) naar links
2) een rund
3) een bil
4) beschaamd

ASO
1) ver van
2) een ring
3) een beklimming
4) verdriet heb-

ASO
1) dichtbij
2) een lucifer
3) een ajuin
4) aandachtig

ASO
1) onder
2) een kussen
3) de hoogte
4) een koor

ASO
1) in
2) snijden
3) een buik
4) een enkel

ASO
1) voor
2) een teenslipper
3) breken
4) een buil

ASO
1) achter
2) een schaar
3) de borstkas
4)medelijden hebben

ASO
1) naast
2) fietsen
3) een nietmachine
4) uitgeven

ASO
1) buitengaan
2) bergbeklimmen
3) een moordenaar
4) kruisen

ASO
1) binnengaan
2) paardrijden
3) een moord
4) een zonneslag

ASO
1) op
2) tekenen
3) een litteken
4) een hals

ASO
1) een vis
2) een fluit
3) een stift
4) een vijand

ASO
1) een konijn
2) een spook
3) een ster
4) in lachen uitbarsten

ASO
1) een hond
2) de afwas doen
3) een sprong
4) een verdwijning

ASO
1) een kat
2) windsurfen
3) smelten
4) de wanhoop

ASO

2) une allumette
Feu, lumière, petit

3) un oignon
Pleurer, larmes, couper

ASO

2) une cabine
S'habiller, essayer, vêtement

3) un refuge
Montagne, monter, dormir

ASO

2) le dentifrice
Dent, brosser, blanchir

3) musclé
Muscles, sportif, fort

ASO

2) une infirmière
Soigner, malade, hôptial

3) un visage
Nez, yeux, bouche

ASO

2) une maison
Chambre, habiter, jardin

3) un verre
Boire, soif, boisson

ASO

2) une montre
L'heure, regarder, temps

3) détester
Aimer, haine, personne

ASO

2) nager
L'eau, plonger, sport

3) un cirque
Lion, marrant, animal

ASO

2) la pharmacie
Malade, magasin, médicament

3) un divorce
Parents, relation, séparation

ASO
2) een verpleegster
3) een gezicht

ASO
2) de tandpasta
3) gespierd

ASO
2) een pashokje
3) een berghut

ASO
2) een lucifer
3) een ajuin

ASO
2) de apotheek
3) een echtscheiding

ASO
2) zwemmen
3) een circus

ASO
2) een horloge
3) haten

ASO
2) een huis
3) een glas

Fiche pédagogique

FICHE PÉDAGOGIQUE

OBJECTIFS DE LEÇON: *Les élèves sont capables de:*

Savoir :
1. Donner la traduction des mots devinés du pré-acquis
2. Répéter des nouveaux mots afin de les retenir

Savoir-faire :
3. Décrire un mot en donnant des synonymes, des antonymes, en utilisant le mot dans une phrase, en décrivant le mot ou son contexte (1er et 2ième degré)
4. Décrire un mot en donnant des synonymes, des antonymes, en décrivant le mot ou son contexte (3ième degré)
5. Utiliser les mots dans une phrase (l'année différentiée)
6. Utiliser les nouveaux mots dans une phrase
7. Deviner des mots en posant des questions
8. Ecrire en copiant des nouveaux mots et leur traduction dans la liste des mots inconnus

Savoir-être :
9. Montrer la motivation de participer
10. Montrer du respect pour les autres élèves
11. Montrer l'audace de parler le français

Format : un trieur avec 12 compartiments
Mécanismes : expression, dessin, énigme
Joueurs : en groupes de 4 élèves
Age : de la 1ière jusqu'au 6ième année
Durée : avec auto-évaluation : 1 à 2 heures
Sans auto-évaluation : 15 min ou plus
Habileté physique : oui
Réflexion décision : oui
Générateur de hasard : oui
Information complète et parfaite : non

PUBLIC CIBLE : les élèves de la 1ière jusqu'au 6ième année, de l'enseignement général, technique et professionnel

OBJECTIFS FINALES: *De leerlingen kunnen :*

Kennis (savoir) :
- Bij het uitvoeren van hun taaltaken de vereiste lexicale en grammaticale elementen functioneel inzetten: binnen woordvelden; om personen, zaken en dieren te benoemen en om uitspraken te doen; met complementaire lexicale kennis binnen woordvelden

Luisteren (compréhension orale) :
- Op beschrijvend niveau het onderwerp bepalen
- Strategieën toepassen

Lezen (compréhension écrite):
- Op beschrijvend niveau het onderwerp bepalen
- Strategieën toepassen

Spreken (expression orale):
- Op structurerend niveau, aan de hand van sleutelwoorden, een woord omschrijven
- Strategieën toepassen

Mondelinge interactie (interaction orale):
- Deelnemen aan een gesprek door vragen, antwoorden en uitspraken te begrijpen, erop te reageren, en zelf vragen te stellen, antwoorden te geven en uitspraken te doen
- Strategieën toepassen

Schrijven (expression écrite):
- Op kopiërend niveau een woord opschrijven
- Strategieën toepassen

Attitudes (savoir-faire):
- Bereidheid en durf tonen om te luisteren, te lezen, te spreken, gesprekken te voeren en te schrijven in het Frans

SYMBOLES :

public cible : enseignement général

public cible : enseignement technique

public cible : enseignement professionnel

manière de faire deviner : 1 min. pour décrire un mot

manière de faire deviner : à choix : dessiner, mimer ou décrire

manière de faire deviner : décrire sans utiliser des mots « interdites » en italique

L'expression orale :
l'élève est le narrateur, il fait deviner un mot

La compréhension orale :
l'élève est l'auditeur, il devine un mot

le mot est deviné

le mot n'est pas deviné

DÉPART

ARRIVÉE

ATTAQUE!

DÉPART

ARRIVÉE

ATTAQUE!

Evaluatie van gezelschapsspel over woordenschat

Criteria	0	1	2	3	4	Opmerking
Ik kon woordjes uitleggen in het Frans						
Ik kon woordjes tekenen of uitbeelden						
Ik heb woordjes kunnen raden als iemand ze uitlegde						
Ik heb woordjes kunnen raden als iemand ze tekende of uitbeeldde						
De spelregels zijn duidelijk						
De kaartjes zijn duidelijk						
Het speelbord is duidelijk						
De zelfevaluatie is duidelijk						
Ik heb Frans gepraat						
Het is een leuk spel						
Op deze manier leer ik graag Frans						
Ik heb iets bijgeleerd						

Positieve punten:

……

……

……

Negatieve punten:

……

……

……

Andere opmerkingen of tips om het spel beter te maken:

……

……

……

4 Idées des logos

C'est quoi ça ?!	C'est quoi ça?!	C'est quoi ça?!	C'est quoi ça?!	C'EST QUOI ÇA?!
Attaque!	Attaque!	Attaque!	Attaque!	Attaque!
Attaque!	Attaque!	Attaque!	Attaque!	Attaque!

5 Lettre aux parents : autorisation de photographier

Gent, 24/05/2013

Beste ouders

Mijn naam is Katrien Mignon, en ik studeer voor leerkracht Frans en PO. Ik zit nu in mijn laatste jaar aan de Hogeschool Gent.

In het kader van mijn eindwerk maak ik een groot Frans taalspel dat gebruikt kan worden in alle jaren van het secundair onderwijs, in zowel ASO, BSO als TSO. De leerlingen werken in groepjes, en elk om beurt laten de leerlingen een Frans woord raden door de rest van de groep, door het woord te omschrijven in het Frans, het te tekenen, of uit te beelden.

Volgende week test ik het spel uit in de klas van uw kind. Mijn promotor had me aangeraden om tijdens de les (of een deel ervan) te filmen en foto's te nemen van de leerlingen, terwijl ze het spel spelen. Dit zou namelijk ondersteunend materiaal zijn bij de presentatie van mijn eindwerk voor de jury. De foto's en het filmpje zouden alleen in mijn eindwerk en op de presentatie ervan gebruikt worden.

Daarom vraag ik u vriendelijk of ik de toestemming krijg om tijdens de les foto's te nemen van uw kind, en hem of haar soms te filmen. Indien u dit liever niet heeft, zorg ik ervoor dat uw kind niet in beeld wordt gebracht.
Gelieve onderstaand antwoordstrookje in te vullen en terug mee te geven met uw kind, zodat ik rekening kan houden met uw keuze.
Alvast bedankt!

Met vriendelijke groeten

Katrien Mignon
Laatstejaarsstudente aan de Hogeschool Gent
Lerarenopleiding Frans – PO

Naam van uw kind: ……

☐ Ik geef de toestemming om mijn kind te filmen en te fotograferen tijdens de les waarin het taalspel wordt uitgetest. Dit beeldmateriaal wordt uitsluitend gebruikt in het eindwerk en de presentatie ervan.

☐ Ik geef niet de toestemming om mijn kind te filmen en te fotograferen tijdens de les waarin het taalspel wordt uitgetest. Mijn kind wordt dus niet in beeld gebracht.

Handtekening ouder:

6 Photos de la pratique

7 Photos de la présentation du jeu