

DES JEUX BRISE-GLACE POUR LA CLASSE DE FLE

Prof. Moiescu Carmen Elena
Școlile gimnaziale Babaroaga și Misei, com. Mozăceni, jud. Argeș

« La première séance de cours frappe à la porte. Il s'agit d'un moment important mais délicat qui nous remplit d'enthousiasme à l'idée d'accueillir nos nouveaux élèves mais aussi de stress et de peur car nous sommes conscients de l'impact déterminant du premier cours. Parfois «la peur est le commencement de la sagesse» comme disait François Mauriac. »

Vu que le commencement est la moitié de tout, on vise à créer une ambiance agréable dans la classe permettant aux élèves de tisser des liens et des complicités indispensables et à leur donner une image représentative de notre pédagogie.

Le meilleur moyen pour y parvenir c'est d'avoir recours à des jeux pour briser la glace.

Pourquoi utiliser des brise-glace en classe de FLE ? :

- Pour éveiller l'intérêt des élèves et les encourager à parler
- Pour réduire le stress dû à la nouvelle situation d'apprentissage
- Pour découvrir le nouveau groupe et permettre aux apprenants de faire la connaissance de leurs camarades et coopérer
- Pour créer un environnement d'apprentissage positif qui favorise l'utilisation du français (en dépit des erreurs)
- Pour évaluer le niveau des élèves

Voici quelques jeux et activités brise-glace pour se présenter et se familiariser avec le groupe :

1. LE DÉTECTEUR DE MENSONGE

Une activité qui marche très bien avec les jeunes et les grands.

Chaque participant note quatre phrases courtes pour parler de lui sur un morceau de papier. Parmi ces affirmations, l'une est un mensonge (assez convaincant). Ensuite, chacun lit ses phrases à tour de rôle tandis que les autres devront démasquer le mensonge.

Il s'agit d'une activité drôle qui cache toujours des surprises et qui laisse le temps aux étudiants de se mettre à l'aise avant de prendre la parole pour se présenter.

VARIANTE (pour les niveaux plus avancés):

La classe est divisée en groupes de 4 personnes. A tour de rôle, chaque apprenant du groupe raconte 3 événements surprenants qui lui sont arrivés (ex : rencontre avec une personne célèbre, safari en Afrique etc.) ou 3 rêves/souhaits pour l'avenir. Parmi ces 3 événements ou rêves, l'un est un mensonge. Les autres apprenants lui posent des questions pour découvrir le mensonge.

2. LE DICTIONNAIRE DES ÉLÈVES

Le professeur écrit 5 questions au tableau : Ex. *Comment tu t'appelles ? Tu as des frères et sœurs ? Tu as un animal de compagnie ? Tu parles des langues étrangères ? Quelle est ta couleur préférée ?*

Ensuite, l'enseignant demande aux apprenants de copier ces phrases sur une feuille de papier et d'y ajouter cinq questions. Les élèves se mettent en binôme, interviewent leur camarade et notent ses réponses. Après, chaque élève utilise les réponses de son camarade pour

écrire une définition de cette personne dans le *Dictionnaire des élèves*. Pour faciliter leur tâche on peut leur donner un exemple de définition :

Anne Durand (nom propre) : 1. Enfant unique, 2. A un chat, 3. Parle français et anglais ...

Les élèves peuvent aussi apporter des photos pour compléter les définitions.

3. LA BATAILLE DE BOULES DE PAPIER

Les participants écrivent sur une feuille de papier trois phrases pour parler d'eux-mêmes. Ensuite, ils froissent la feuille de façon à former une boule et se livrent à une bataille de boules de papier entre eux pendant une minute. Au bout d'une minute chacun ramasse la boule de papier la plus proche, lit les phrases et doit deviner qui est la personne qui a écrit ces phrases. S'il réussit, il présente cette personne à ses camarades.

4. LA TOILE

Il s'agit d'une activité qui met l'accent sur l'importance du travail en groupe et qui montre que tous les membres sont étroitement liés. Les élèves se mettent en cercle. Le professeur prend une boule de ficelle et dit une phrase sur lui-même pour se présenter. Tout en tenant le bout de la ficelle, il la lance à un élève qui doit choisir une phrase pour se présenter. Puis, l'élève tient le brin de ficelle et passe la boule à un autre camarade qui parle de lui (en utilisant une phrase seulement) et ainsi de suite de sorte qu'à la fin une toile gigantesque se forme.

Pour rendre le jeu un peu plus difficile, on pourrait demander au dernier à parler de commencer à enrouler la ficelle. Mais avant de passer la boule à son camarade, il doit se souvenir de la phrase que son camarade a prononcée pour se présenter. Et le jeu continue...

5. L'ÉTOILE

Cette activité est parfaite (surtout pour le niveau A2) pour poser des questions et travailler sur l'Interrogation (avec inversion ou *est-ce que*).

Le professeur dessine une étoile au tableau. Puis, il écrit un mot au bout de chaque bras de l'étoile. Les mots doivent avoir un rapport avec la vie de l'enseignant. Les élèves doivent poser les bonnes questions pour deviner le rôle que ces mots jouent dans la vie du professeur. On peut choisir n'importe quel genre d'informations pour rendre le jeu plus intéressant (par exemple écrire le numéro 39 qui peut représenter sa peinture...). Ensuite, on forme des groupes de 4/5 élèves. Chaque apprenant dessine sa propre étoile et les autres membres du groupe lui posent des questions qui correspondent aux infos.

Exemple : Si l'élève a écrit le prénom *Cécile* au bout d'un bras de l'étoile, ses camarades lui posent des questions :

Est-ce que Cécile est ton amie ? Est-ce qu'elle est ta sœur ? Est-ce que Cécile est un animal ? ...

En général ça se passe bien et l'ambiance dans la classe est détendue.

6. LE QUESTIONNAIRE DE PROUST

L'enseignant prépare le questionnaire de Proust en l'adaptant à la réalité et au niveau des apprenants. Chaque élève répond individuellement au questionnaire ci-dessous et le donne au professeur qui redistribue les questionnaires de façon aléatoire. Les élèves doivent alors deviner qui est la personne qui a donné ces réponses en posant des questions à leurs camarades.

LE QUESTIONNAIRE DE PROUST

1. Le principal trait de mon caractère	
2. Ce que j'apprécie le plus chez mon meilleur ami(e)	
3. Mon principal défaut	
4. Mon passe-temps favori	
5. Mon rêve de bonheur	
6. Quel serait mon plus grand malheur ?	
7. Ce que je voudrais être	
8. Le pays où j'aimerais vivre	
9. Ma couleur préférée	
10. La fleur que j'aime	
11. Mon auteur préféré	
12. Mon héros/ Ma héroïne de fiction préféré(e)	
13. Mon héros/ Ma héroïne dans la vie réelle	
14. Mon chanteur/ Ma chanteuse préféré(e)	
15. Mon prénom favori	

Et pour finir, je vous conseille fortement de visiter les sites suivants :

<http://www.litteratout.com/>

http://www.institut-francais.org.uk/pages/malette_pedagogique/3_brise-glace.htm

<http://tenseignes-tu.com/ressources-2/brise->

[glace/?fb_comment_id=fbc_203322889834984_568924_203337076500232#f3555ca494](http://tenseignes-tu.com/ressources-2/brise-glace/?fb_comment_id=fbc_203322889834984_568924_203337076500232#f3555ca494)

Je suis sûre que si vous intégrez le jeu dans vos cours, les élèves ne vont plus regarder l'horloge en attendant impatiemment la fin de la journée comme le gamin de la célèbre photo de Robert Doisneau mais ils vont plutôt s'écrier «Déjà?» ! »

Bibliographie – sitographie:

<http://www.bonjourdefrance.com/blog/pratiquer-son-francais-en-ligne/?p=1516>