A QUOI ÇA SERT ?

Matériel : Objets divers apportés par les élèves sur la demande du professeur ; bâtonnets (score).
Nombre de joueurs : Variable.
Âge des joueurs : Tous âges (4 ans ou plus).
Durée du jeu : 20-25 minutes.
Type de mécanismes et interactions ludiques : interaction orale ; recherche d'idées ; expression de l'imaginaire.
But du jeu : Trouver le plus d'utilisations possibles pour chaque objet.
Déroulement : Le professeur montre l'objet à la classe puis demande « à quoi ça sert ? ». Les élèves donnent le plus possible de réponses et reçoivent un bâtonnet en échange de toute réponse pertinente (« pertinent » ne veut pas dire « logique »...). Au besoin, on argumente la pertinence de son idée. Quand on n'a plus d'idées, on passe à l'objet suivant, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des objets. Le ou les élèves ayant réussi à rassembler le plus grand nombre de bâtons sont déclarés « champions de l'imagination ».

Type d'objectifs pédagogiques : communicatifs, grammaticaux et lexicaux
Objectifs spécifiques :
- Expression orale
- Savoir exprimer l'utilité
- Réactiver le vocabulaire
- Eveiller l'imagination

Niveau de FLE souhaité : Intermédiaire
Niveau de difficulté : Facile
Aptitudes exploitées : EO
Préparation requise : Demande d'objets. Travail préalable sur le vocabulaire et les expressions à utiliser.

Suggestions d'exploitation et techniques d'animation

Consignes : « Nous allons chercher ensemble le plus grand nombre d'utilisations possibles pour chaque objet. Nous allons accepter toutes les idées, y compris les plus insolites, pourvu qu'elles soient logiques ».
Ordre des principales phases :
- Préparation du matériel.
- Exhibition des objets.
- Recherche d'idées.
- Score
- (Eventuellement, mini-cérémonie de remise des prix aux « champions de l'imagination »).

Types de participation : travail en grand groupe (pour la variante écrite, travail individuel et en sous-groupes).
Avantages : C'est un jeu qui fait participer tous les élèves. Il contribue à développer l'imagination et valorise l'originalité.
Réserves : Il faut bien gérer la participation du groupe.
Variantes :
- Sélection d'objets insolites.
- Faire écrire les réponses et ne retenir que les idées les plus originales
- Travailler avec des images
- Explorer le champ sémantique des professions et des métiers