

RENDEZ-VOUS RAPIDES NOTICE

1. Nom du jeu: Rendez-vous rapides
2. Concepteurs: Anna Foxen, Lisa Magurn, Helen Mazikins
3. Matrice de départ: On s'est inspiré du principe du "Speed Dating." Ce format permet aux élèves de parler avec un grand nombre d'interlocuteurs. Le mouvement et la rapidité servent comme distractions pour minimiser la gêne de parler sans canevas préétabli ou de parler de soi-même. On voulait impliquer tout de suite les élèves avec des questions inattendues et personnelles, alors on a emprunté des questions du jeu "Brin de Jasette". Les questions peuvent être modifiées selon le thème ou le texte étudié.
4. Matériel requis et corpus à utiliser : une chaise ou pupitre pour chaque élève. Un projecteur du genre « SmartBoard ». (Alternativement, des grandes pancartes. L'important, c'est que tout le monde puisse lire les questions sans difficulté.) Selon le niveau du groupe, on peut fournir une fiche aide-mémoire avec des répliques (« Ah bon ? C'est incroyable ! C'est vrai ? Moi, par contre... ») <i>Questions choisies autour des thèmes de l'amour et l'amitié (à adapter en fonction de son public) :</i> <ul style="list-style-type: none">• Quel ou quelle camarade d'enfance aimeriez-vous revoir le plus? Pourquoi?• Quelle personnalité aviez-vous lorsque vous étiez enfant? Elle reste la même aujourd'hui?• Quel genre de secret n'arriveriez-vous pas à garder?• Qu'appréciez-vous le plus chez vos amis?• Si tu vous étiez un ange, qui protégeriez-vous?• À propos de quoi vous taquinait-on quand vous étiez plus jeune?• Quelles habitudes de vie avez-vous qui plairaient (ou qui ne plairaient pas) à un colocataire?• Comment définiriez-vous une vraie amitié?• L'amour peut-il exister sans amitié?• À qui vous confiez-vous en premier?• Selon vos parents, qui est le garçon/la fille idéal(e) pour vous? Êtes-vous d'accord? (Les questions sont disponibles sur le diaporama joint)
5. Nombre prévu de joueurs: La classe entière peut jouer. L'important, c'est que chaque élève ait un partenaire. Si on se trouve avec un nombre impair d'élèves, c'est possible avoir une chaise « magique » qui impose une gage ou, encore, on peut mettre deux élèves ensemble pour le jeu. Cela permet peut-être de mettre un élève qui est faible à l'oral avec quelqu'un qui pourrait l'aider/soutenir.
6. Âge des joueurs : Les questions que nous avons choisies sont assez sophistiquées parce que notre public est une classe de français « AP » dont les élèves ont 16-18 ans.
7. Durée estimée du jeu: Environ 2 minutes par question. Le/la prof peut faire les transitions aux questions suivantes plus ou moins rapidement selon le niveau d'énergie du groupe. On veut garder l'esprit de rapidité et de l'inattendu pour que le côté jeu reste palpable. On « sent » le bon moment d'annoncer le changement de partenaire, en général.

8. But du jeu : Ce n'est pas une compétition, mais c'est un moment de prendre plaisir en faisant mieux connaissance avec ses camarades de classe, tout comme le jeu « Brin de Jasette ». Avec des élèves plus jeunes ou ceux qui ont besoin de plus d'intrigue, on pourrait avoir un mot « magique » que seul le prof connaît (et qui est choisi en avance selon les questions.) Pendant que le/la prof circule pour écouter les élèves, il/elle va noter quand quelqu'un emploie le mot « magique ». À la fin de la partie, le mot est révélé et les élèves qui l'ont employé reçoivent un prix (ou un gage.) Bien sûr, un aspect important du jeu, c'est que l'élève évite de parler en langue maternelle.

9. Déroulement :

- 1) Le/la prof affiche la première diapo, qui indique le jeu.
- 2) Les élèves comptent « 1, 2, 1, 2 » à haute voix, et le/la professeur demande qu'ils se placent face à face, assis. La personne qui est en face doit avoir le nombre opposé. (Les 1 avec les 2.)
- 3) On explique aux élèves qu'ils vont répondre, à l'oral, à des questions ouvertes. Il n'y a pas de réponse « fausse ». Le but est simplement de donner sa réponse personnelle, en français, et d'écouter son partenaire attentivement, en posant des questions si c'est convenable, et d'éviter, à tout prix, la langue maternelle. Vive la circonlocution !
- 4) Quand ils entendent un signal prédéterminé, chaque élève du groupe « 1 » va se lever pour prendre la place de l'élève à sa droite. Si on se trouve au bout du rang, on se remet au début, à la première chaise. Les « 2 » ne bougent pas ! Et ainsi de suite...

RENDEZ-VOUS RAPIDES

FICHE PÉDAGOGIQUE

Règle de base: Assis face à face, les apprenants vont répondre aux questions variées sur un thème qui a été choisi par l'enseignant. La conversation continuera jusqu'au signal qui indiquera la fin. A ce moment, une colonne d'élèves va changer de chaise en allant vers la droite. L'autre groupe d'élèves ne bouge pas. De cette manière, les jeunes auront l'occasion d'avoir des conversations intéressantes qui mèneront à une meilleure connaissance de leurs camarades de classe.

Remarques : On s'est inspiré du jeu québécois Brin de jasette. Mais, au lieu d'utiliser des cartes, on a décidé de choisir les questions pour les apprenants et de les afficher au tableau à l'aide d'un projecteur. Comme cela, l'emphase reste sur la communication spontanée.

But du jeu : Le but est de faire converser les élèves sur le thème précis de l'amitié pendant une période de temps limitée. Cette improvisation imite un échange social authentique et le changement continu de partenaires contribue à l'aspect ludique de l'activité.

Durée moyenne d'une partie : 15 minutes avec 5 joueurs/colonne.

Matériel requis :

- autant de chaises ou pupitres que d'apprenants, placés face à face, en deux colonnes
- une dizaine de questions écrites sur 10 diapositives d'une présentation PowerPoint
- une minuterie pour marquer le changement de partenaires et de question toutes les 2 minutes environ

Nombre de joueurs : 6 ou plus. Dans les groupes de plus de 20 joueurs, on peut jouer par sous-groupes.
Niveau de langue : Intermédiaire (Niveau 3+ dans le système américain)

Activités langagières visées : réception audiovisuelle, interaction orale, communication non-verbale.

Compétences langagières sollicitées : linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques.

Étape de la séquence pédagogique conseillée : le réinvestissement/l'évaluation.

Modalités de travail : Les apprenants vont suivre la consigne pour improviser un dialogue d'au moins deux échanges entre les interlocuteurs : Question – réponse- commentaire-commentaire. Il est préférable de faire une conversation à deux personnes. Le nombre de personnes dans chaque groupe ne doit pas excéder 10, sinon le jeu prendra trop longtemps.

Préparation à prévoir : Demander aux élèves de placer les chaises ou les pupitres face à face pour le jeu.

Consignes : Montrer une diapo avec une question tirée d'un autre thème. Choisir un élève coopératif et fort pour jouer le rôle d'interlocuteur avec la prof. Lire la question. Mettre la minuterie sur la Smart Board pour 1 minute (les échanges entre apprenants dureront 2 minutes). Commencer un dialogue avec l'élève en tachant de ne pas s'arrêter avant la sonnerie. Demander à un autre élève de s'asseoir en face du premier élève. Changer la diapo et lire la deuxième question. Remettre la minuterie. Laisser les jeunes parler jusqu'à la sonnerie. Arrêter et donner des récompenses aux volontaires (signet, autocollants...). Demander aux élèves s'ils ont des questions. Clarifier le déroulement du jeu. Expliquer que seulement la première colonne doit changer de siège vers la droite pour chaque tour.

Gages : Dans le cas où les apprenants ne parlent pas, ou s'ils parlent leur langue maternelle, ils doivent choisir un gage.

Les caractéristiques les plus intéressantes de l'activité : certains élèves peuvent paniquer sans la structure d'un dialogue dirigé ou un scénario écrit et pratiqué à l'avance. Il va falloir les encourager à utiliser la circonlocution. Il serait bien aussi de travailler le champ lexical de l'activité avant de faire l'activité.

Variante : On peut trouver beaucoup de questions sur des thèmes variés. Donc, c'est une excellente activité à faire vers la fin d'une unité de travail.

L'après-Jeu :

- Mise en commun pour parler des erreurs observées par le/la prof, ainsi que des suggestions pour le vocabulaire utile (5-10 minutes).
- Discussion autour des éventuelles difficultés d'expression/questions des élèves.
- Évaluation à l'écrit : les élèves répondent à l'écrit à une des questions vues pendant la partie (choisie par le/la prof).