

# Les langues modernes au cœur d'un jeu motivant

Brigitte GERARD

Les élèves de 4<sup>e</sup> professionnelle Travaux de bureau de l'Institut Cardinal Mercier à Schaerbeek ont cours d'anglais, ce mardi 26 février. Au programme, le travail sur un dialogue intitulé « *At the reception* ». Et leur enseignante, **Baptistine ROBERT**, est ravie : elle testait ici le nouveau jeu « *Langues modernes* » concocté par la Fédération de l'Enseignement secondaire catholique (FESec) pour le 2<sup>e</sup> degré professionnel... et c'est une réussite !

## At the reception

- Good morning, Madam !
- Good morning, Sir !
- My name is Albert SANDERS, I've got an appointment with Mr ROBSON.
- I'm his secretary. What time is your appointment ?
- At 10 o'clock.
- Just a minute... Please, take a seat. I'll call him !
- Thank you !

En ce début d'après-midi, dans une chaleur inhabituelle pour une fin de mois de février, les élèves entrent en classe sans déborder d'enthousiasme. Leur enseignante s'empresse de leur rappeler qu'il s'agira d'une leçon un peu particulière, basée sur un jeu. Annonce qui suscite quelques « Ah ! » d'approbation, mais pas encore de réelle conviction... Et pourtant, les dix élèves de la classe se laisseront petit à petit prendre au jeu !

« *C'est super, car en professionnel, nous n'avons pas de manuel pour nous aider à préparer nos cours, constate B. ROBERT, qui donne néerlandais et anglais en enseignement général, technique de qualification et professionnel. Il y a bien un programme, mais nous devons créer beaucoup de choses nous-mêmes, ce n'est pas toujours évident. Ce nouvel outil est une aubaine !* »

L'idée de départ était, en effet, de construire un outil d'accompagnement pédagogique et de fournir du matériel de travail aux professeurs de néerlandais et d'anglais pour le 2<sup>e</sup> degré professionnel.

« *Il n'existe aucun support pédagogique qui convienne à ces classes, confirme Nicole BYA, responsable du secteur Langues modernes à la FESec. Avec ces élèves, il faut à la fois travailler les bases de la langue, à un niveau très simple, et s'adresser à un public d'adolescents. Et nous souhaitons aussi insister sur le développement de l'axe oral, avec de la compréhension à l'audition et de l'expression orale.* »

Le principe du jeu s'est alors imposé comme démarche pédagogique qui pourrait stimuler ces jeunes, avec les notions de plaisir, de défi pouvant amener de la motivation. « *Par la diversité des démarches proposées, poursuit N. BYA, nous avons voulu rencontrer un maximum de profils d'apprenants différents et outiller au mieux les élèves afin de les aider à progresser « sans douleur » dans l'apprentissage d'une nouvelle langue moderne.* »

## Des élèves plus actifs

Le jeu a été élaboré par deux enseignantes et une conseillère pédagogique, en collaboration avec N. BYA mais aussi plusieurs membres du personnel du SEGEC. Il repose sur treize dialogues en lien avec la vie quotidienne (sept pour la 3<sup>e</sup> année et six pour la 4<sup>e</sup>), en néerlandais ou en anglais, et qui ont fait l'objet de deux enregistrements, un vidéo et un audio. On y voit et entend des conversations dans diverses situations : à la réception, pour la réservation d'une table, au magasin de vêtements, pour une prise de rendez-vous, à la gare, etc. Ces dialogues constituent la base du travail effectué en classe et sont accompagnés de cartes qui permettent de les exploiter de façon variée, via diverses activités destinées à mémoriser le vocabulaire et les dialogues de référence.

Dans un premier temps, les dix élèves de B. ROBERT visionnent la vidéo « *At the reception* » mettant en scène un homme qui se présente à une réception en ayant rendez-vous, et une secrétaire qui l'y reçoit (cf. encart). Le but : retenir au mieux le dialogue et l'enchaînement des images. Après plusieurs diffusions de la courte vidéo, les élèves sont mis à contribution. Par deux, ils reçoivent une série de cartes représentant des arrêts sur image, à remettre dans l'ordre. Pas trop compliqué, semble-t-il... Cela se corse toutefois lorsqu'ils reçoivent ensuite des cartes représentant les phrases du dialogue en question, à ordonner également. « *C'est trop dur* », souffle un élève. Mais non, avec un peu d'effort, de concentration et le soutien de leur enseignante, ils y parviennent tous, et mine de rien, le vocabulaire commence à rentrer !

« *Le jeu fonctionne bien, se réjouit l'enseignante. Je vois certains élèves qui sont actifs aujourd'hui, et qui le sont nettement moins d'habitude ! Certains se souviennent déjà bien des phrases, je vais pouvoir leur faire remarquer qu'ils sont capables de retenir les choses ! J'avais un peu peur au départ car, en général, ces élèves ne sont pas très dynamiques, mais ça fonctionne... Pour eux, c'est autre chose, ça change d'un cours normal !* »

Cela se complique néanmoins à l'étape suivante : toujours par deux, les élèves reçoivent d'autres cartes recto/verso, avec d'un côté un arrêt sur image, et de l'autre la phrase du dialogue correspondant. Chacun à leur tour, les élèves montrent à l'autre une image, et à charge de celui-ci de prononcer la phrase correcte. Et chaque mot compte : l'oubli



d'un « Please » ou « Madam » leur coute le point ! Les discussions vont bon train, et l'exercice est une réussite. Certains seraient même presque déjà prêts à rejouer le dialogue intégralement !

### Enthousiasme des enseignants

Le cours passe vite et l'enseignante demande, pour finir, aux jeunes de changer de groupe et de se mettre par trois ou quatre. Ce qui s'avère plus compliqué que prévu, les élèves ayant du mal à s'accorder sur la composition des groupes... Grâce à la persuasion de l'enseignante, ils finissent malgré tout par se mettre d'accord et les groupes se forment, avec pour objectif la dernière activité du jour : un jeu de dominos, encore basé sur le même dialogue. Pas facile à comprendre, apparemment, pour une partie de ces jeunes, qui n'ont sans doute pas beaucoup joué aux dominos dans leur enfance... Mais ça finit par faire tilt, et les voilà qui s'y mettent avec un relatif enthousiasme, l'idée étant de mettre côte à côte les phrases et les arêts sur image correspondants.

Les exercices sont donc nombreux à pouvoir être mis en œuvre à partir d'une seule séquence, et les apprentissages se font en douceur, très progressivement. Deux heures ne suffisent pas, en tout cas cette fois, pour ouvrir un des trois plateaux de jeu prévus dans la boîte. « On n'a pas eu le temps, mais je compte bien jouer au Jeu de l'oie après le congé de Carnaval et le stage des élèves. Cela permettra de les relancer, de voir s'ils se souviennent du vocabulaire, du dialogue... Le jeu de plateau leur permettra de se rafraîchir la mémoire, pour ensuite créer eux-mêmes leurs dialogues à l'aide des phrases-types. »

Outre le Jeu de l'oie, la boîte propose aussi un jeu des échelles et des toboggans et un

jeu « Trois à la suite », toujours destinés à approfondir les connaissances engrangées préalablement. « Pour moi, c'est un outil précieux. Je ne dois pas commencer à chercher des vidéos ou du son, c'est ludique et facile d'utilisation, conclut B. ROBERT. Et pour mes élèves, qui étaient revenus en septembre en ayant quasi tout oublié de la matière de l'an dernier, c'est motivant ! On peut aussi n'utiliser que les cartes avec les images et le texte, ou uniquement le fichier audio sans la vidéo... Le jeu nous permet de nous adapter chacun à notre manière. C'est vraiment une bonne aide pour les enseignants, on est très enthousiastes ! » ■

Le matériel de cet outil, qui peut être téléchargé, imprimé et enregistré librement, est disponible à l'adresse suivante :

<http://enseignement.catholique.be> > Secondaire > Les disciplines-secteurs > Langues modernes > Les autres ressources pédagogiques > Travailler les compétences > Développement de l'expression orale et de la compréhension à l'audition au 2<sup>e</sup> degré professionnel  
<http://enseignement.catholique.be/segec/index.php?id=2390>