

JEUX ET ACTIVITÉS LUDIQUES EN CLASSE DE LANGUE

Comment susciter l'intérêt et maintenir la motivation :

- Varier les canaux d'informations et d'expressions.
- Varier les capacités, les intelligences sollicitées.
- Faire alterner les compétences réceptives (écoute, lecture) et productives (expressions orale et écrite).
- Varier les thèmes et les exercices.
- Varier le rythme à l'intérieur de la leçon : mouvement et calme. Phases d'attention et de détente.
- Varier le degré de difficulté des tâches.
- Proposer des moments de réussite aux apprenants.
- Travailler avec du matériel et dans un environnement attrayants.
- Introduire des activités ludiques et des éléments de compétition. Proposer des défis.
- Varier l'ambiance de travail : passer d'une ambiance enjouée à une ambiance sérieuse, voire grave. Passer d'une atmosphère concentrée à une atmosphère détendue, etc.
- Introduire un peu de spectacle.
- Utiliser l'imaginaire des apprenants (jeux de rôles, simulations, etc.).
- Faire chercher l'information manquante.
- Personnaliser les tâches. S'appuyer sur le vécu des apprenants.
- Faire changer le mode d'organisation dans la classe (travail individuel, par paires, par groupes...)
- Faire changer les apprenants de place. Changer de place soi-même (s'asseoir un jour au fond de la classe...).
- Changer de look (!).
- Commencer le cours par une surprise, un élément nouveau.
- Montrer de l'intérêt pour les opinions et les expériences des apprenants. S'appuyer sur leurs contributions.
- Associer le dire et le faire.
- Etc.

Deux principes méthodologiques appliqués depuis le temps de Comenius :

- apprendre à connaître les langues en liaison avec la connaissance des choses et
- transformer l'étude en jeu et plaisir

La motivation ludique sert à :

- animer les classes de langue
- stimuler et maintenir l'intérêt des apprenants
- apprendre à travers la pratique
- communiquer, échanger, discuter librement
- habituer les apprenants à tout l'espace de la classe en les faisant bouger
- susciter de la compétitivité

Le jeu :

- simule la réalité avec une certaine distance
- attribue à dépasser la timidité
- est un masque, un déguisement
- allège le poids d'éventuels échecs
- devrait conserver son caractère collectif
- devrait rester bénévole

Les jeux dans la classe de langue ne devraient pas être considérés comme :

- de simples activités bouche-trou pour terminer une leçon ou pour meubler une dernière heure de classe avant les vacances
- une récompense pour une classe qui a bien travaillé

Les jeux linguistiques bien choisis permettent :

- l'utilisation de façon nouvelle, personnelle, des composantes linguistiques en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris
- l'acquisition de nouveaux éléments langagiers et leur réemploi
- la synthèse et l'emploi simultanés de plusieurs lexiques et structures (exemple : le jeu des 7 familles)

- l'acquisition du lexique et des structures dans une approche communicative
- le développement des situations communicatives

L'approche ludique enrichit aussi la pratique pédagogique en changeant le rôle et l'attitude de l'enseignant qui devient avant tout un animateur, quelquefois un arbitre ou une espèce de dictionnaire ambulante. Introduire le jeu dans la classe c'est donc briser la structure rigide du groupe classe-enseignant.

Le bon jeu :

- n'exige pas une longue préparation linguistique
- ses règles ne sont pas trop compliquées
- suscite l'intelligence et l'activité des apprenants
- ne dure pas longtemps
- amuse les apprenants sans trop relâcher la discipline
- n'exige pas le temps spécial pour corriger les réponses

Pour que le jeu ait du succès, ne pas oublier :

- que le jeu doit correspondre avec l'objectif donné, l'âge et les capacités intellectuelles des apprenants
- d'adopter le jeu à la fois amusant et utile
- de choisir le jeu auquel tous les apprenants prennent part
- de se décider pour un jeu dont les règles sont brèves, transparentes et compréhensibles
- de suivre les règles du jeu d'une manière conséquente
- que c'est l'enseignant qui est l'organisateur du jeu
- que les groupes doivent être équilibrés
- d'insérer le jeu quand la classe est fatiguée ou après une activité fatigante
- de changer les jeux (la répétition fréquente d'un jeu fatigue et perd d'attraction)
- que le jeu doit finir à temps pour ne pas ennuyer et qu'il doit être achevé

Tirage au sort pour désigner le volontaire :

- à l'aide d'objets (à la courte paille, avec les dés, etc.)
- à l'aide de comptines : *Am stram gram*
Pique et pique et colégram
Bourre et bourre et ratatam
Am stram gram
Pique dame

Un peu de terminologie :

*Le meneur de jeu propose de jouer au jeu *...+.*

L'enseignant explique le déroulement du jeu, il est l'arbitre du jeu.

Le but du jeu est de trouver le mot convenu.

Le jeu a pour but de ..., consiste à ...

On peut utiliser le jeu pour exercer la prononciation.

Les joueurs forment deux (trois, ...) groupes ou équipes.

Le premier joueur ouvre le jeu.

Le joueur suivant continue (de jouer).

Un joueur de l'équipe quitte la classe.

Un joueur propose un mot.

Les joueurs tâchent de deviner le mot convenu.

Les joueurs assis en cercle (en rond) répondent à tour de rôle, suivant le sens des aiguilles d'une montre, à leur tour.

Les joueurs trouvent les mots au fur et à mesure.

Les deux concurrents répondent à qui mieux mieux, à l'envi.

Les spectateurs tâchent de deviner l'action mimée.

On passe au joueur de droite (de gauche).

Les partenaires se tiennent face à face, s'asseyent dos à dos.

Au jeu participe un nombre fixe des joueurs.

Le nombre de joueurs est limité.

On peut utiliser un jeu de cartes, on les bat, les coupe et distribue 6 cartes par joueur.

On joue au quatuor de mots: on cherche les cartes d'un quaterne.

On forme des files de mots.
 Le mot trouvé doit être en rapport avec le mot précédent.
 Il faut former (élaborer) des listes de mots commençant par ...
 Le tricheur est exclu du jeu (est éliminé).
 C'est une adaptation du jeu précédent.
 Les joueurs lancent le dé.
 Le système de marquer les points consiste à ...
 Nous pointons la promptitude des réponses.
 Les deux équipes ont obtenu le même nombre de points, elles ont fait match nul.
 On marque un mauvais point au joueur perdant (au perdant).
 Le joueur gagnant (le gagnant) est celui qui ...
 On enlève un point à celui qui ...
 Il est puni de deux mauvais points, il encaisse ..., il est pénalisé par ...
 Celui qui ... gagne la partie.

Fiche-type de la présentation d'un jeu en classe de FLE :

Matière, thème ou titre :	paramètres donnant des indications sur la nature du jeu
Objectifs :	définir ce qu'on vise par l'activité
Niveaux :	voir l'échelle du <i>Cadre européen commun de référence pour les langues</i>
Public :	définir l'âge ou scolarité des participants
Moyens, matériel/support :	tout ce dont on a besoin (en cas du matériel publié, définir des données bibliographiques y compris les pages)
Disposition de la salle :	dépendant du type de l'activité
Déroulement :	des activités décrites de façon simple, souvent sous forme de consignes à donner directement aux apprenants ; dans bien des cas le déroulement proposé peut et doit être modifié ou adapté aux besoins immédiats de la classe
Prolongement ou variante du jeu :	s'il y en a
Commentaires, remarques :	s'il y en a

Bibliographie en français :

ARNAUD, M., JEANNARD, R. *Enseignement de la langue française – guide de fabrication d'exercices*. Condé-sur-Noireau : Corlet, 1990.
 CARE, J.-M., DEBYSER, F. Jeu, langage et créativité. Coll. Le français dans le monde, BELC, Hachette.
 CHAMBERLAIN, A., STEELE, R., *Guide pratique de la communication*. Paris : Didier, 1985.
 DELBENDE, J.-C., HEUZÉ, V. *Le français en chantant*. Paris : Didier, 1992.
 GEFFROY-KONŠTACKÝ, D. *Pour les apprenants actifs*. Hradec Králové : Gaudeamus, 1997.
 GRANJEAN, O.-A. *Les jeux à la maison en 10 leçons*. Paris : Hachette, 1974.
 JULIEN, P. *Activités ludiques*. Paris : CLE International, 1988.
 WEISS, F. *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette, 1983.
 WEISS, F. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette, 2002.

Bibliographie en tchèque :

HOUŠKA, T. *Škola pro třetí tisíciletí*. 3. vyd. Praha : Papyrus spol. s. r. o., 1995.
 KRET, E. *Učíme se jinak*. Praha : Portál, 1995.
 SAMSON, C. *333 nápadů pro angličtinu*. Praha : Portál, 1997.
 SAMSON, C. *333 nápadů pro němčinu*. Praha : Portál, 1997.
 SANTLEROVÁ, K. *100 didaktických her ve výuce čtení a psaní*. Brno : DATIS, 1993.
 ŠALKOVÁ, M. *Hry při vyučování cizím jazykům*. Olomouc : KPÚ, 1988.
 ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*. Praha : Olympia, 1986.

Exemples de jeux :

JEUX POUR BRISER LA GLACE - ICEBREAKERS

J'apporte une lettre pour...

Jeu de 5-10 minutes. Disposer en cercle autant de chaises que de participants moins une. Leur demander de s'asseoir et, à celui qui n'a pas de chaise, de se tenir au milieu. Il doit dire selon son imagination quelque chose comme: *J'apporte une lettre à ceux qui portent des lunettes (ont pris une douche ce matin, portent des pantalons, ont une montre à leur poignet droit...)*. Tous ceux qui portent des lunettes doivent alors changer de chaise, tandis que la personne au centre essaie d'en profiter pour s'asseoir. La personne qui se retrouve au centre continue à *apporter la prochaine lettre+.

Voici le monde

Visualisation dans l'espace. Nationalités. Un apprenant choisit un endroit important, parce qu'il le connaît bien ou parce qu'il aimerait y être, se met à cet endroit et dit: *Je suis en Grèce. Je suis Grec*. Cet endroit sert de référence. Les autres apprenants, l'un après l'autre, en respectant l'endroit de référence se mettent aux endroits de leur préférence. Ils disent le nom la nationalité du pays où ils se trouvent.

JEUX DE PRÉSENTATION

Je m'appelle

L'enseignant prépare des étiquettes autocollantes et une fleur. Les apprenants écrivent leur prénom sur les étiquettes et les collent visiblement sur leur poitrine. L'enseignant prend la fleur et se présente au premier apprenant, lui tend la fleur en disant: *Je m'appelle X et toi*. Dans le groupe de non débutants, il peut ajouter pour mémoriser par exemple: *Je m'appelle Collette et je suis coquette. Je m'appelle Dana et je suis une belle nana. Ou Je m'appelle X et j'aime le chocolat*. L'apprenant abordé prend la fleur et passe à un autre. L'enseignant explique des façons de se saluer dans différentes cultures.

Le portrait dicté

Les apprenants dessinent le portrait de leur voisin d'après la dictée de l'enseignant qui prononce isolément les parties de la figure en s'aidant des gestes: *Dessinez la tête* (le geste représentant la tête); *Dessinez le nez, les yeux, etc*. Afficher les dessins au mur. Utiliser la structure: *C'est...* Les apprenants, l'un après l'autre, disent qu'ils reconnaissent leurs collègues d'après... .

Mon badge

Préparer des étiquettes autocollantes. Demander aux apprenants d'y inscrire leur prénom et de faire un petit dessin en une couleur qui signifie quelque chose d'important pour eux. Lorsqu'ils ont terminé, ils collent visiblement les étiquettes sur leurs poitrines. Les joueurs s'abordent mutuellement en demandant à l'autre: *X, pourquoi as-tu dessiné un soleil? Parce que j'aime bien quand il fait chaud. -Pourquoi as-tu choisi la couleur verte? Parce que c'est une couleur reposante*.

JEUX PHONÉTIQUES

Épellation de mots

Deux groupes identiques. Tirer au sort pour choisir le groupe qui va commencer. Donner successivement à chaque joueur une carte avec un mot inconnu qu'il doit épeler. S'il ne réussit pas à l'épeler correctement, il doit quitter le jeu et c'est le joueur de l'autre équipe qui essaie d'épeler le même mot.

Épellation en chaîne

Le premier joueur dit un mot et l'épelle. Le suivant doit prononcer un autre mot commençant par la dernière lettre du mot précédent. Celui qui se trompe ou ne réagit pas promptement doit quitter le jeu.

Pigeon-vole

Prononcer le son à reconnaître. Faire écouter une chanson. Chaque fois que ce son apparaît, les apprenants doivent lever la main.

Téléphone arabe

Deux groupes identiques. Glisser à l'oreille des premiers joueurs de chaque groupe une phrase. Les joueurs le passent d'une oreille à l'autre. Le dernier le prononce et écrit au tableau. Le mot bien prononcé et écrit vaut un point.

JEUX ALPHABÉTIQUES ET ORTHOGRAPHIQUES

Mettre la ponctuation

Supprimer dans un texte toute marque de ponctuation, même les majuscules: *crochet, point d'exclamation, guillemet, point d'interrogation, parenthèse, point, deux-points, point-virgule, points de suspension, tiret, virgule*. Photocopier le texte sur des transparents et les distribuer aux équipes qui essaient d'y ajouter les marques manquantes. Corriger les transparents à l'aide du rétroviseur. Noter des points.

Mettre les accents

Variante du jeu précédent qui consiste à la suppression et restitution des accents graves, aigus, circonflexes et des trémas. Pour rendre l'exercice plus difficile, choisir ou fabriquer un texte où la présence de l'accent différencie deux homophones (par exemple: à / a; finit / finit; tâche / tache; pêche / péché).

Retrouver le découpage en mots

Enlever tous les blancs typographiques et les apostrophes d'une phrase et demander aux apprenants de recopier cette phrase en séparant correctement les mots. Exemple en reprenant le texte précédent: en le vertous lesb lançs ty pogra phiqu e set le sapo strophes d'un ephra seet de manderaux appren ants dereco pier cet tephphrase ensépar antcor recte mentle smots.

Variante: AVECLESDEBUTANTSUTILISERDESPHRASESINDEPENDANTES.

Lettres en vrac

Des équipes. Écrire au tableau un mot dont les lettres sont en désordre. Le premier joueur qui a trouvé le bon ordre doit l'épeler correctement et gagne un point pour son équipe. Exemple: A C E S E P L C T (SPECTACLE).

JEUX GRAMMATICAUX

Faites-le!

Emploi de l'impératif. Un apprenant donne des ordres qu'un joueur doit exécuter en disant ce qu'il fait. Si celui-ci se trompe, il est exclu du jeu. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut utiliser l'impératif négatif. Exemple: *Ferme la fenêtre!* - *Je vais fermer la fenêtre. Vient au tableau!* - *Je viens au tableau. Ouvre ton livre!* - *J'ouvre mon livre.*

Jacques a dit

Le meneur du jeu donne des ordres simples. Si son ordre est précédé de l'amorce: *Jacques a dit...*, tous doivent l'exécuter. S'il ne prononce pas l'amorce donnée, personne ne doit bouger. Celui qui commet une erreur, est exclu du jeu. Exemple: *Jacques a dit: Levez la main droite!* (tous exécutent cet ordre). *Tournez la tête!* (personne ne bouge).

Si j'étais

Écrire au tableau des phrases conditionnelles subordonnées et demander aux groupes d'y ajouter le plus grand nombre de phrases conditionnelles principales. Chaque bonne phrase représente un point. Exemple: *Si j'étais une fille / un garçon,* * *Si j'étais un oiseau,* * *Si le printemps n'avait pas commencé,* * *Si je n'avais pas été né(e),* * *Si les animaux parlaient...*

Mimodrames

Avec des adverbes. Un apprenant imite diverses activités et les autres essaient, en utilisant les adverbes, de décrire ses gestes. Exemple: *il écrit vite,* *il se lève lentement,* *il parle doucement,* *il rit bruyamment...*

Avec des adjectifs. Un apprenant exprime par gestes et mimique ses sentiments. Les autres en posant des questions essaient de deviner ce qu'il présente. Exemple: *Tu as mal à la tête? Tu es fatigué? Tu as peur? Tu es triste? Tu as froid?*, etc.

La valise perdue

Emploi des adjectifs. Un touriste perd sa valise et va aux objets trouvés pour la chercher. On lui pose des questions pour la décrire. Exemple: *De quelle couleur est-elle? Quelles sont ses dimensions? De quelle matière est-elle?*, etc.

Qui a le dernier mot?

Emploi de l'imparfait et du passé composé. Écrire au tableau des phrases commençant par *quand+. Chaque groupe doit trouver par écrit le plus grand nombre de possibilités pour terminer cette phrase. Exemple: *Quand j'étais petit, - je buvais du lait; je ne regardais pas la télé; je me suis cassé la jambe, etc.* Ensuite les groupes lisent alternativement une de leurs phrases. Chaque phrase ne peut être donnée qu'une fois. Si l'autre groupe a aussi cette phrase, elle ne lui apporte aucun point. Chaque groupe reçoit un point par réponse correcte.

Phrases décalées

A partir d'un texte dont les fins de phrases ont été décalées les apprenants doivent reconstituer les phrases en fonction des relations grammaticales et sémantiques. Découper en deux morceaux chaque phrase du texte choisi. Mettre dans une colonne le début de chaque phrase, dans l'ordre chronologique du texte, et dans une deuxième colonne les fins de phrases, dans le désordre. Pour rendre l'exercice plus difficile, découper les phrases en plusieurs morceaux et faire plusieurs colonnes.

JEUX AVEC LES CHIFFRES

Bingo

Les apprenants reçoivent une feuille avec 12 cases dans lesquelles ils écrivent douze chiffres de 1 à 30. L'enseignant prononce les chiffres de 1 à 30 en désordre et les apprenants les barrent dans leurs feuilles. Le premier apprenant qui

a barré tous les chiffres qu'il avait écrits est gagnant. Le jeu recommence.

Deviner un nombre

L'enseignant pense à un nombre qu'il écrit sur une feuille ou au dos du tableau. Les apprenants tentent de le trouver en formulant diverses propositions du type: *C'est 13?+. L'enseignant aide la recherche en donnant des indications du type: *C'est plus petit/grand+. L'apprenant qui trouve la bonne réponse prend la place de l'enseignant.

Annuaire téléphonique

La classe est divisée en 2 équipes A et B. Chaque apprenant de l'équipe A reçoit une carte avec un numéro de téléphone, chaque apprenant de l'équipe B reçoit la liste des apprenants de l'équipe A. A tour de rôle, les apprenants B interrogent les apprenants A pour connaître leur numéro et les inscrivent sur leur liste. Variante: Tous les joueurs reçoivent un numéro de téléphone et une liste avec les prénoms de leurs camarades. Ils se déplacent et s'interrogent pour associer les numéros aux prénoms. Le premier joueur qui ramène à l'enseignant un annuaire sans erreur a gagné.

Pouet-Pouet

Entraîner à compter. Choisir un chiffre qui sera interdit. Les joueurs commencent à compter l'un après l'autre de 1 à 100 en évitant de dire ce chiffre ainsi que tous les nombres où il se trouve, y compris ses multiples. Ils le remplacent par *Pouet-Pouet+ (*boum+, *bang+). Lorsque quelqu'un se trompe et dit le chiffre interdit au lieu de *Pouet-Pouet+, il est éliminé du jeu. Exemple: *Soit le chiffre interdit *3+. 1, 2, *P+, 4, 5, *P+, 7, 8, *P+, 10, 11, *P+, *P+, 14, 15, *P+, 17, *P+, 19, 20, ... 29, *P+, *P+, *P+, *P+, *P+, *P+, *P+, *P+, *P+, *P+, 40..*

JEUX LEXICAUX

Alphabet

Entraîner le vocabulaire actif des apprenants. La classe est répartie en plusieurs équipes. L'enseignant écrit les lettres de l'alphabet français sur de petites cartes, les met dans un chapeau et les tire au hasard. Les équipes doivent dans un temps donné écrire le plus de mots possible commençant par la lettre tirée.

Jeu de Kim

Diviser la classe en équipes. Faire observer les apprenants un certain temps plusieurs objets connus. Puis les cacher et leur demander de dire ou d'écrire le plus grand nombre d'objets retenus.

Le Petit bac du lexique

Le jeu consiste à trouver en un temps chronométré (1 min pour les Français, 3 min pour des étrangers) le plus de mots commençant par une lettre donnée en entrant dans des catégories établies par les joueurs au début du jeu (personnages célèbres, noms de pays, noms d'animaux, noms de plats, noms de villes, prénoms, auteurs, noms géographiques, etc.). Le temps de la recherche peut être limité par le joueur qui a rempli comme premier la grille.

Scrabble

Recherche lexicale par commutation et combinaison de lettres. A partir des lettres d'un mot donné, faire trouver aux apprenants d'autres mots. Répartir la classe en équipes de deux à cinq apprenants. Donner un mot en exemple pour expliquer le fonctionnement du jeu: *ÉCOLIER: relié, clore, loi, lié, col* (l'accent ne joue pas un rôle important).

Jeu des définitions

L'enseignant écrit au tableau des mots se rapportant à un thème connu des apprenants. Puis il lit les définitions (périphrases) de ces mots et les apprenants doivent deviner de quel mot il s'agit. Pour rendre l'exercice plus difficile, l'enseignant ne donne pas des mots. Exemple: *Petit animal familier à poil doux, aux yeux oblongues et brillants, à oreilles triangulaires, aux griffes rétractiles (chat). Maison dans laquelle est donné un enseignement collectif (école).*

Au ZOO

On commence par la phrase: *Quand j'étais au ZOO j'ai rencontré un éléphant.* Les joueurs suivants reprennent cette phrase en ajoutant un autre animal: *Quand j'étais au ZOO j'ai rencontré un éléphant et un tigre (un zèbre, un serpent, un lion, un chameau, des oiseaux...).*

Bingo des mots

L'enseignant écrit au tableau 20 mots se rapportant à un thème. Les apprenants écrivent dans une grille de 16 cases (4 x 4) les mots de la liste donnée. L'enseignant lit les mots que les apprenants barrant dans leurs grilles s'ils y figurent. Dès qu'un apprenant a barré 4 mots verticalement, horizontalement ou en diagonale, il crie *bingo+ et gagne le jeu. Les thèmes: achats, famille, langues, sport, meuble, animaux, plantes, etc. Exemple: *Animaux: chat, cheval, renard, tigre, chèvre, lapin, lièvre, vache, chien, lion, éléphant, loup, souris, zèbre, chameau, singe, ours, hamster, âne, cerf.*

Jeu de mémoire (Memory)

Écrire par paires des mots et leurs antonymes (synonymes) séparément sur de petites cartes, les disposer sur la table, dos

visibles, et imiter le jeu *Pexeso+: le but du jeu est de constituer le plus grand nombre de paires de cartes.

JEUX DE RÔLES

Objectifs: Expression orale et corporelle (dramatisation: prononciation, intonation, gestes, mimiques...). Utilisation cohérente des registres de langue en fonction de la situation choisie. Utilisation des structures impliquées par le thème et la situation choisis. Utilisation du discours direct, puis reformulation en discours rapporté.

Mise en oeuvre: Choisir des thèmes acceptables, en fonction de l'âge, du niveau de la classe, des habitudes culturelles. Tenir compte de la dynamique interne du groupe. Déterminer les caractéristiques générales des personnages: âge, milieu social, origine régionale. Les rôles ne sont pas forcément réduits aux personnes, on peut faire dialoguer des animaux, des objets, etc. Il est utile de fournir au départ, en l'inscrivant au tableau, un vocabulaire de base et des tournures adaptées à la situation.

Le rôle de l'enseignant: Il intervient le moins possible, sauf: pour régler le groupe si un ou des apprenants monopolisent la parole, ou si le jeu tourne à la dispute; pour corriger l'expression quand les maladresses et les erreurs empêchent la compréhension (il demande alors à l'élève de reformuler); pour signifier la fin du jeu de rôle lorsque l'attention générale et l'invention verbale faiblissent.

JEUX DE RÔLES POUR UN GROUPE

Faire des courses

But pédagogique: le partitif. Préparer deux séries de cartes de couleur différente. Indiquer sur une série des produits à vendre, sur l'autre des produits à acheter avec leur quantité. Chaque participant reçoit deux cartes, une de chaque couleur et doit réussir à acheter son produit. Exemple: *Acheteur - Vendeur: Bonjour Monsieur! Vous avez du lait? - Oui. Vous en voulez combien? - Un litre, s.v.p. Variante négative: Bonjour Monsieur! Vous avez du lait? - Non, je regrette. Je n'en ai pas. (Je n'ai pas de lait).*

JEUX DE RÔLES POUR DEUX PARTENAIRES

Jeu de rôles à deux personnages: tu téléphones chez une amie; elle répond.

Tu te présentes.

Elle te répond.

Tu lui demandes ce qu'elle fait.

Elle te répond.

Tu lui proposes une sortie.

Elle refuse.

Tu insistes.

Elle refuse à nouveau en donnant une raison.

Tu comprends que c'est une excuse et qu'elle ne veut pas sortir avec toi: tu lui dis que tu as compris.

Elle répond avec diplomatie.

Jeu de rôles à deux personnages: **A** interroge **B** sur la personne avec qui il est sorti hier.

A demande à B ce qu'il a fait hier.

B répond qu'il est sorti.

A demande s'il est sorti seul.

B répond (il n'est pas sorti seul).

A demande avec qui B est sorti.

B répond d'une manière vague.

A demande s'il connaît la personne.

B ne donne pas de réponse précise.

A demande comment s'est passée la journée.

B répond.