

100 x CRÉATIF EN LANGUES

composé par Dominique Collet pour vzw Roeland

© vzw Roeland
Gent 2010

ISBN 9789081560917

Colophon

Composition: Dominique Collet (dominique_collet@hotmail.com)

Traduction: Danièle Ramakers

Travail de rédaction: Jesse Mortelmans, Anja Deveugle et Jacques Eichperger

Mise en page: Evelien Van Renterghem

Imprimerie: Nevelland



Contact

Evelien Van Renterghem (responsable de communication et de documentation)

vzw Roeland - Krijgslaan 18 - 9000 Gent

www.roeland.be - evelien@roeland.be

Origine des illustrations

Toutes les illustrations sont prises des sites www.sxc.hu et www.istockphoto.com.



L'association Roeland est reconnue par le Ministère de la Communauté flamande de Belgique, la province de Flandre-Orientale et la ville de Gand.

TABLE DES MATIÈRES

Préface

Explication des symboles

Activités brise-glace **1-30**

Jeux de noms et exercices visant à faire connaissance 1-15

Exercices d'échauffement 16-30

Exercices d'expression **31-55**

Exercices physiques 31-46

Exercices verbaux 47-55

Exercices de concentration et de focalisation **56-66**

Exercices de théâtre **67-87**

Exercices d'improvisation 67-79

Exercices de jeu 80-87

Exercices de confiance **88-100**

Pièces annexes **I-VII**

PRÉFACE

Roeland fête son 40^{ième} anniversaire! C'est l'occasion évidente de lancer une publication festive!

Tous ceux qui, d'une façon ou d'une autre, ont un jour participé à une activité organisée par Roeland, savent que l'apprentissage des langues y va de pair avec le plaisir et la créativité. Cette formule unique propre à Roeland est mise en pratique de façon enthousiaste et engagée par tous ses animateurs.

Mon expérience personnelle d'animatrice m'a appris qu'il faut souvent beaucoup de temps pour rechercher et rassembler des activités d'expression et que beaucoup d'énergie se perd lorsque chacun cherche le même matériel de son côté. Ce recueil contient 100 activités différentes, rassemblées au cours des années. Lors de la rédaction, je suis partie de mes propres expériences, d'idées et de pratiques apprises d'autres animateurs Roeland, d'exercices classiques (adaptés de Keith Johnstone et d'Augusto Boal) et de jeux d'enfants. J'ai toujours veillé à ce que ces activités stimulent l'acquisition langagière. Certains jeux semblent très simples à première vue, mais constituent de réels défis si on les utilise dans un contexte d'apprentissage d'une langue étrangère.

Ces exercices sont surtout destinés à être utilisés lors des séjours de vacances, pendant les ateliers Junior et de théâtre, à l'occasion d'ateliers de formation, mais peuvent l'être aussi en classe, pendant une excursion scolaire, en un mot, dans n'importe quelle situation où il faut animer un groupe de jeunes de façon ludique mais sensée. Ce sont des activités qui peuvent contribuer à la bonne ambiance du groupe et favoriser le bien-être de tous les participants.

Le recueil comporte cinq parties. Dans chaque partie les exercices sont présentés par ordre de difficulté en commençant par les plus faciles. L'expérience m'a appris toutefois que le niveau d'un groupe ne dépend pas nécessairement de l'âge ni de la connaissance de la langue. C'est à l'animateur d'évaluer le groupe pour décider des exercices appropriés.

« 100 x créatif en langues » se veut une aide précieuse pour l'animateur linguistique qui est très souvent obligé d'improviser dans son travail avec les jeunes.

Je conseille à tous les animateurs d'employer ce recueil comme un instrument de travail dans lequel on coupe, on change ou on adapte en fonction du groupe de jeunes avec lequel on travaille. A la fin du recueil des pages blanches sont prévues pour noter les réflexions, remarques ou autres variantes.

Merci à tous ceux qui consciemment ou inconsciemment m'ont aidée à composer ce recueil.

Dominique Collet

QUI SOMMES-NOUS?

Roeland est une association pour la promotion de la connaissance des langues, reconnue d'utilité publique par le Ministère de la Communauté flamande de Belgique, la Province de Flandre Orientale et la ville de Gand. Chaque année nous accueillons pendant les périodes de vacances quelque 3000 jeunes entre 7 et 18 ans dans nos différents centres en Flandre, en Wallonie, en France et en Angleterre pour des séjours linguistiques de français, d'anglais et de néerlandais en formule d'immersion totale. Depuis 2008 nous organisons également des activités pour primo-arrivants entre 7 et 15 ans qui veulent apprendre le néerlandais.

Pendant l'année scolaire nous entrons en contact avec plus ou moins trois fois ce nombre de jeunes par des activités de théâtre en langue étrangère, l'organisation de sessions de formations, la publication de magazines plurilingues et des visites communicatives de villes telles que Namur, Liège et Lille.

Pour plus d'infos, consultez notre site: www.roeland.be.

EXPLICATION DES SYMBOLES



Activités brise-glace

Exercices d'expression




Exercices de concentration
et de focalisation

Exercices de théâtre



Exercices de confiance

Ces symboles indiquent de quel type d'exercice ou de jeu il s'agit.

Une  à côté du titre signifie qu'à la fin du recueil des annexes sont prévues pour cet exercice.



Ces trois symboles indiquent qu'il s'agit d'un exercice à deux, en cercle ou en rangées. Si un exercice requiert un nombre pair de participants, l'animateur est invité à participer si le nombre est impair. Plusieurs exercices qui sont prévus pour deux personnes, peuvent également être joués à trois ou à plusieurs.

Une image auprès de certains exercices suggère le matériel nécessaire pour jouer le jeu: des ballons, des chaises, des chaussures, de la musique.

Activités brise-glace

Objectifs

- créer une ambiance positive au sein du groupe
- aider à se détendre
- faire disparaître les différences sociales
- motiver et s'échauffer
- s'attaquer aux préjugés
- apprendre à se connaître

Activités brise-glace

Jeux de noms et exercices visant à faire connaissance

1. Jongler en groupe
2. Le cercle de noms
3. Marie la marrante et
Florence la frileuse
4. Attrapez le ballon
5. De quoi ai-je l'air ?
6. Le cercle d'amis
7. Le jeu des chaussures
8. Catégories
9. Attrape-moi si tu peux !
10. Souriez !
11. As-tu déjà ... ?
12. Nom-nom-nom
13. Confusion !
14. La machine à ragots
15. Deux vérités et un mensonge



Exercices d'échauffement

16. Un deux, trois, lapin !
17. Jongler avec des ballons
18. Ballon en équilibre
19. La chaise
20. L'usine de chaussures
21. L'instigateur caché
22. Des grimaces
23. Secouez-vous !
24. Le mouchoir
25. La guêpe
26. Pan pan ! Pif pouf paf !
27. Qui/quoi suis-je ?
28. Que fais-tu ?
29. Qu'y a-t-il dans la boîte ?
30. La boîte imaginaire

1. Jongler en groupe



Nécessaire : 4 petits ballons doux (ou plus)

- Demandez aux participants de former un cercle.
- Jetez une balle à un des participants en criant son nom.
- À son tour celui-ci/celle-ci jette la balle à quelqu'un d'autre en criant le nom de la personne suivante et ainsi de suite.
- On continue ce jeu pendant quelque temps.

À un moment donné vous introduisez plusieurs ballons ce qui compliquera le jeu: il sera plus difficile d'attraper la balle et de dire les noms à temps et de manière correcte.

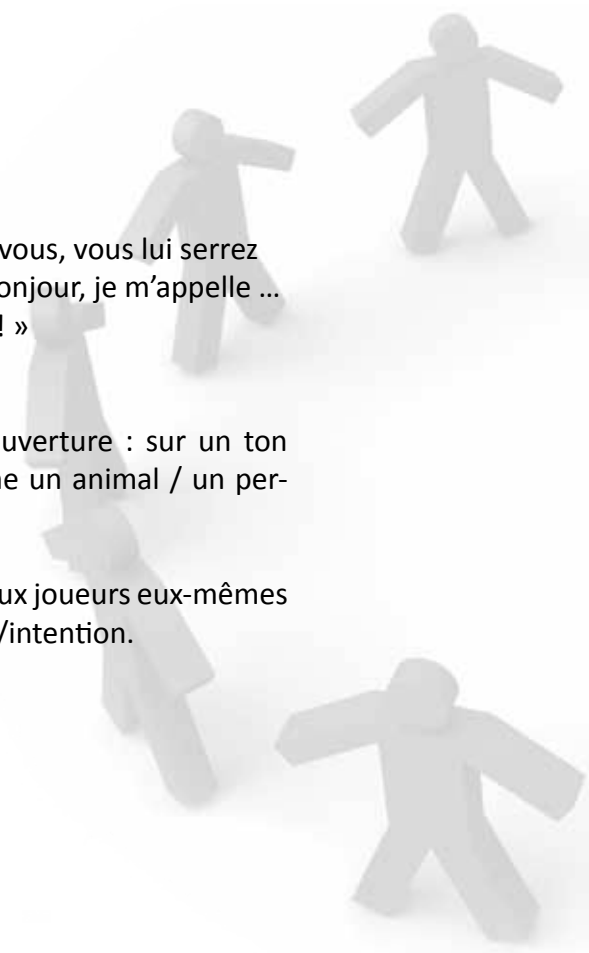


2. Le cercle de noms ★

- Demandez aux participants de former un cercle.
- Vous vous adressez au participant qui se trouve à côté de vous, vous lui serrez la main et vous dites avec beaucoup d'enthousiasme : « Bonjour, je m'appelle ... (utilisez votre propre nom). Enchanté(e) de te rencontrer ! »
- Chacun serre à son tour la main de son voisin.

Introduisez diverses émotions/intentions dans la phrase d'ouverture : sur un ton fâché, timide, rêveur, amoureux, hypocrite, en pleurs, comme un animal / un personnage de BD / un extraterrestre etc.

Vous pouvez aussi laisser le choix des émotions et intentions aux joueurs eux-mêmes et introduire à chaque nouvelle salutation une autre émotion/intention.



3. Marie la marrante et Florence la frileuse

Demandez à tous les participants de choisir un adjectif qui commence par la première lettre de leur prénom, de préférence un qualificatif qui correspond bien à leur personnalité.

Vous démarrez le jeu en disant par exemple à votre voisin de gauche : « Je suis Mélanie la mélancolique ». Ensuite votre voisin répète à son voisin de gauche qui vous êtes en y ajoutant son propre nom et adjectif. Exemple : « Voici Mélanie la mélancolique et moi je suis Bruno le bagarreur ».

Le suivant répète les deux premiers noms (et compléments) et ajoute son propre nom. Plus on avance dans le cercle, plus la mémoire des participants sera mise à l'épreuve.

Variante:

- *Les participants disent leur nom en y ajoutant un mouvement.*
- *Les participants disent leur nom en y ajoutant un slogan.*
- *Les participants disent leur nom en y ajoutant une qualité avec la phrase « Ce qu'il y a de plus fantastique à ma personnalité c'est ... » (ne doit pas nécessairement être vrai !).*

Chacun répète ce que son voisin lui a dit.



Exercices d'expression

Objectifs

- stimuler la créativité
- améliorer les facultés perceptives
- amplifier la liberté de mouvement
- entraîner l'élocution et la faculté d'expression
- entraîner les compétences sociales
- augmenter la confiance en soi
- appliquer de manière nuancée les moyens de communication

Exercices d'expression

Exercices physiques

31. Dos à dos
32. Hypnose
33. Image renversée
34. Coordonner divers mouvements
35. Exprimer des émotions
36. Grossir
37. L'ours de Poitiers
38. Défilé de mode
39. Des chaises en mouvement
40. Parlons avec les chaises
41. Constitution de bandes
42. La chorale
43. Marcher sur consignes
44. Où suis-je ?
45. Un espace imaginaire
46. En voiture



Exercices verbaux

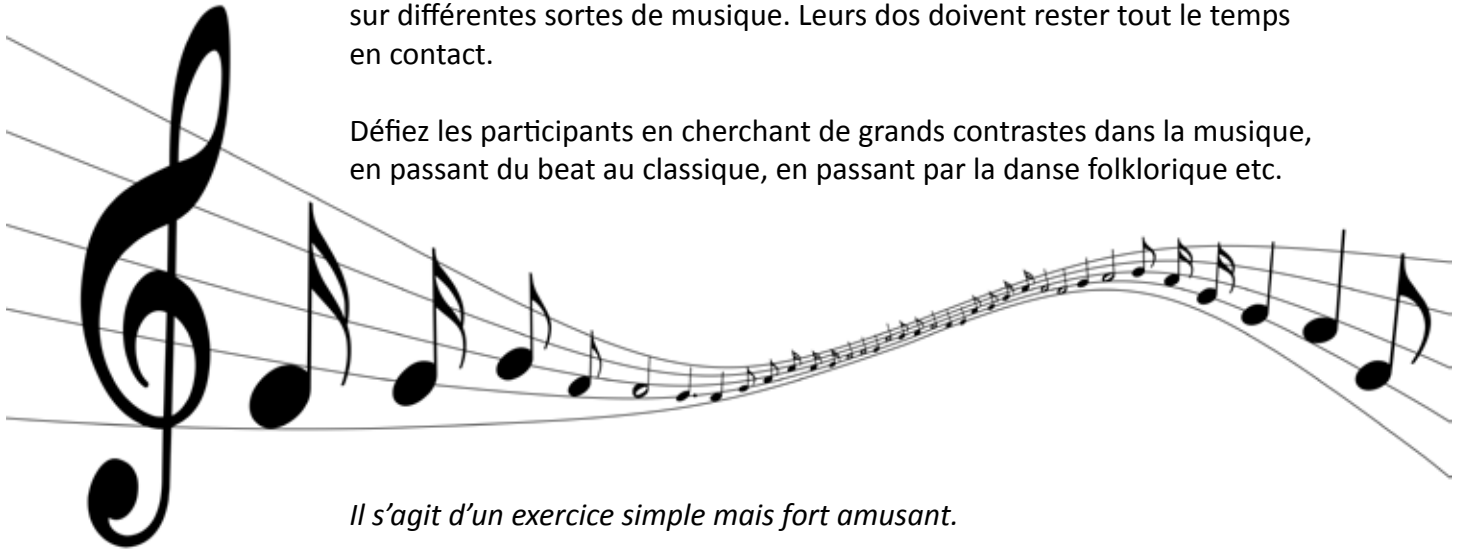
47. Oui ! Non !
48. Le professeur bicéphale
49. Exercice de gros mots
50. Raconter une histoire
51. Des virelangues
52. Le journal parlé pour les sourds
53. Trio
54. Récit x 2
55. Debout, assis, couché !

31. Dos à dos

Nécessaire: un lecteur CD et différents genres de musique

Demandez aux participants de se mettre dos à dos (à deux) et de danser sur différentes sortes de musique. Leurs dos doivent rester tout le temps en contact.

Défiiez les participants en cherchant de grands contrastes dans la musique, en passant du beat au classique, en passant par la danse folklorique etc.



Il s'agit d'un exercice simple mais fort amusant.



32. Hypnose

- Demandez aux participants de se mettre à deux.
- Un des deux tient une main devant le visage de l'autre, qui se trouve ainsi "hypnotisé" et qui suit chaque mouvement fluide que fait la main (pas trop rapide mais sans interruption).
- Gardez toujours la même distance entre la main et le visage.
- Si nécessaire, l'hypnotiseur peut changer de main pour faire passer par exemple l'hypnotisé entre ses jambes.
- Après quelques minutes, les deux changent de rôle.

Variante :

*L'exercice peut aussi se faire avec un hypnotiseur et 2 hypnotisés.
Les deux hypnotisés ne peuvent pas se toucher.*



33. Image renversée



- Demandez aux participants de se mettre face à face en deux rangées à bout de bras.
- Une rangée de participants forme l'image renversée de l'autre rangée.
- Les participants qui se trouvent devant le miroir font des mouvements lents qui doivent être copiés le plus précisément possible par leur image renversée.
- Ensuite, les rôles sont inversés.

Vous pouvez aussi donner des tâches spécifiques comme par exemple: vous venez de vous réveiller et découvrez votre image renversée ce qui vous amuse ou vous rend triste ou vous surprend; vous devez aller à une fête et vous vous habillez; vous faites des exercices d'étirement devant le miroir; vous défiez votre image renversée, etc.



Exercices de concentration et de focalisation

Objectifs

- apprendre à être attentif de manière consciente
- augmenter la capacité de sélection
- veiller à avoir une vue d'ensemble
- créer un plus grand sentiment de groupe
- créer une plus grande conscience de soi

Exercices de concentration et de focalisation

- 56. Transmettre un « clap »
- 57. A celui qui crie le plus fort
- 58. Compter jusqu'à 20
- 59. Le chiffre interdit
- 60. Un, deux, trois !
- 61. Cercle : plus doucement/plus fort
- 62. Tu m'entends encore ?
- 63. Un montage sonore
- 64. Racontons une petite histoire !
- 65. Blablabla
- 66. Combien de temps tiens-tu le coup ?

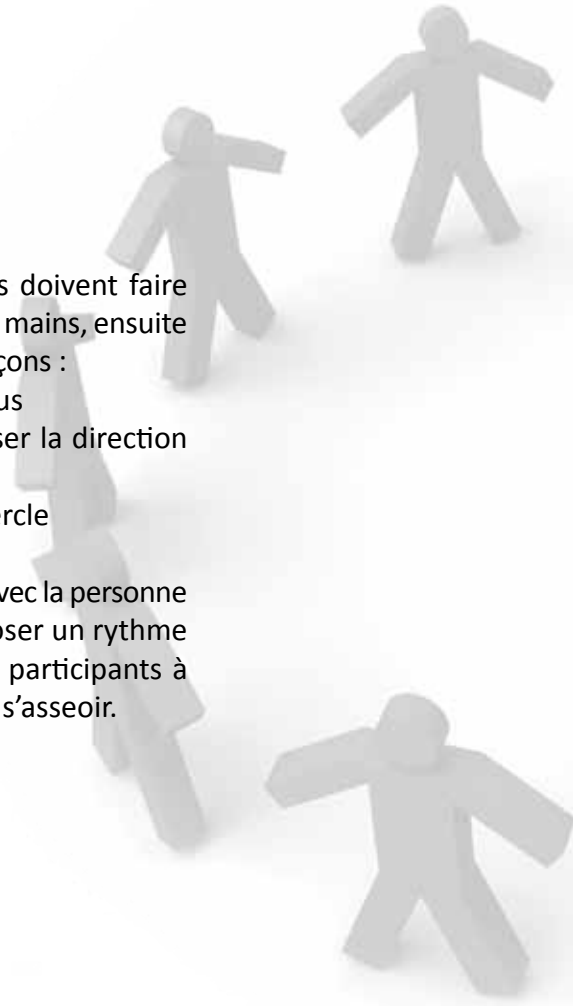


56. Transmettre un « clap »

Demandez aux participants de former un cercle. Dites-leur qu'ils doivent faire passer un « clap » des mains : le premier participant se tape dans les mains, ensuite un second et ainsi de suite. L'enchaînement peut se faire de trois façons :

- transmettre le « clap » au participant se trouvant à côté de vous
- rendre le « clap » à celui qui vous l'a donné de façon à inverser la direction du « clap »
- jeter le « clap » à quelqu'un qui se trouve de l'autre côté du cercle

Demandez aux participants d'établir clairement un contact des yeux avec la personne à qui on passe un « clap ». Pour cet exercice il est important d'imposer un rythme régulier. On peut rendre l'exercice plus compétitif en invitant les participants à accélérer toujours plus. Celui qui réagit mal ou trop tard doit aller s'asseoir.



57. A celui qui crie le plus fort

Demandez aux participants de former un cercle. Lorsque vous dites « baissez la tête », tous les participants regardent vers le sol. Lorsque vous dites « levez la tête », tous les participants essaient de regarder un autre participant droit dans les yeux.

Lorsque la personne qu'ils regardent droit dans les yeux ne répond pas à leur regard (il/elle regarde quelqu'un d'autre) rien ne se passe. Lorsque deux participants se regardent bel et bien dans les yeux, ils doivent commencer à crier très fort, comme s'ils avaient pris peur. Les participants chez qui c'était le cas doivent quitter le cercle et observent les autres participants jusqu'à ce que tout le monde soit éliminé.

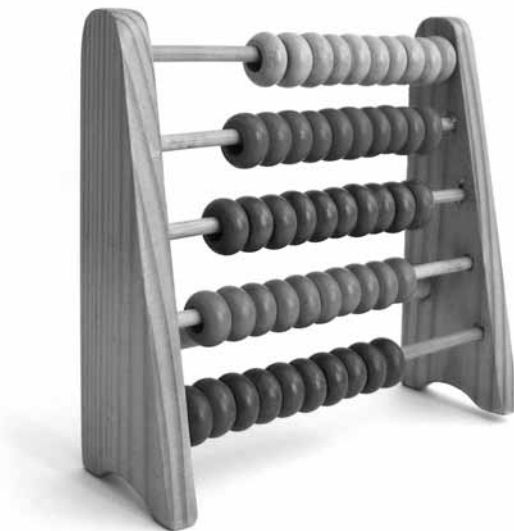
Lorsque le nombre de participants est pair, il en restera finalement deux. Celui qui crie le plus fort, gagne le jeu. Laissez la décision au groupe en cas de doute.



58. Compter jusqu'à 20

- Demandez aux participants de se mettre en cercle, debout.
- Criez le chiffre 1.
- Ensuite, un participant crie le chiffre 2 suivi d'un autre qui crie le chiffre 3 et ainsi de suite.
- Ainsi, on doit compter jusqu'à 20.
- Or, lorsque plusieurs participants crient le même chiffre en même temps, on recommence à compter à partir de 1.
- Les participants ne peuvent pas se mettre d'accord préalablement sur qui dit quoi quand et on ne peut pas s'échanger de signaux ni établir de routine.

Conseil: Vous pouvez demander aux participants de fixer le regard vers le sol. Cela augmente la concentration.



Exercices de théâtre

Objectifs

- stimuler la créativité
- apprendre à bien se servir de son énergie
- apprendre à réagir à ses propres impulsions
- apprendre à réagir à des impulsions externes
- entraîner ses capacités rhétoriques
- améliorer son articulation
- prendre conscience de son corps et de sa voix

Exercices de théâtre

Exercices d'improvisation

- 67. Impro – exercice d'impulsions
- 68. Impulsions à marcher
- 69. Associations
- 70. Le Viking hurlant
- 71. Frigo
- 72. Égaré
- 73. Scènes avec stimulant
- 74. Saynètes
- 75. Erreurs typiques
- 76. Jeu de cartes
- 77. Chanson de barman
- 78. Blind date
- 79. Changement de statut



Exercices de jeu

- 80. Jongler avec des émotions
- 81. Mets ta perruque
- 82. Des articles de journaux
- 83. Il pleut, il pleut bergère
- 84. À chacun son tic de langage
- 85. À la radio et à la télé !
- 86. La fin est différente !
- 87. À nouveau ! À nouveau ! À

67. Impro – exercice d'impulsions

Il s'agit d'un exercice d'improvisation de base qui a fait ses preuves. Il stimule les sens et aide à réagir impulsivement.

Demandez aux participants de marcher librement dans l'espace (vous pouvez les faire marcher en lignes droites ou en cercle ou pêle-mêle ou ...). Ensuite vous criez le nom de différentes sortes d'objets, de personnes, d'animaux, d'effets naturels, de phénomènes, etc.

Demandez aux participants de mimer instantanément ce qu'ils entendent tout en marchant, sans tenir compte des autres participants. Le but est de suivre ses impulsions. Démarrez avec des consignes simples que vous rendez de plus en plus difficiles. Vous remarquerez que les participants deviendront de plus en plus créatifs et se libéreront totalement de leurs inhibitions.

Exemples : un chien agressif, un pingouin, un danseur de tango, un train, une explosion, un singe, un bébé qui pleure, un top modèle, une tempête, une collision de voitures, un frère, une mère, un lave-vaisselle, des spaghettis, de l'eau bouillante, un poisson rouge, un piano, un gangster, un bonhomme de neige qui fond, une pomme acide, la mort par noyade, un Espagnol, une ballerine, un ivrogne, de l'eau gazeuse, ...



68. Impulsions à marcher

Demandez aux participants de circuler librement dans l'espace. Ensuite, vous nommez une série d'actions qu'ils doivent mimer tout en marchant, par exemple :

- se faire peur
- éprouver de la frustration (par exemple parce que vous avez eu un mauvais bulletin ou parce que vous êtes arrivé(e) dernier (dernière) dans une course à pied, ...)
- exprimer sa joie (par exemple parce que vous venez de gagner au Lotto, ...)
- faire semblant d'être soûl,
- etc.

Etablissez au préalable une liste d'actions semblables à mimer et à jouer. Demandez à nouveau aux participants de réagir de manière impulsive.



69. Associations

- Demandez aux participants de se mettre en cercle (le regard fixé sur le sol).
- Vous introduisez un mot simple comme par exemple « forêt ».
- La personne qui se trouve à côté de vous doit réagir instantanément en nommant le mot qu'il/elle associe au mot « forêt ».
- Par exemple : « arbre » ou « verdure » ou « nain ».
- Le suivant réagit à cela, etc. Ceci paraît plus simple que ce ne l'est en réalité.
- Demandez aux participants de ne pas trop réfléchir mais de réagir directement. Il est important qu'ils réagissent de manière impulsive.
- Un mot comme « herbe » peut évoquer différentes associations. Les uns pensent à « vert », d'autres à « vacances », à « fleurs », à « tondeuse à gazon », etc.



Exercices de confiance

Objectifs

- créer un sentiment de groupe et une confiance dans le groupe
- stimuler une communication efficace
- stimuler une collaboration efficace
- tendre des perches pour affronter des problèmes de manière constructive
- s'amuser ensemble

Exercices de confiance

- 88. Formes humaines
- 89. Le nœud humain
- 90. Colin-maillard
- 91. La soupe alphabétique
- 92. Mimer des foules
- 93. Le soleil brille pour tout le monde
- 94. La machine infernale
- 95. Cris d'animaux
- 96. Guider l'aveugle
- 97. Extraterrestre, vache ou tigre ?
- 98. Pas vu !
- 99. C'est rigolo !
- 100. Poker menteur !



88. Formes humaines

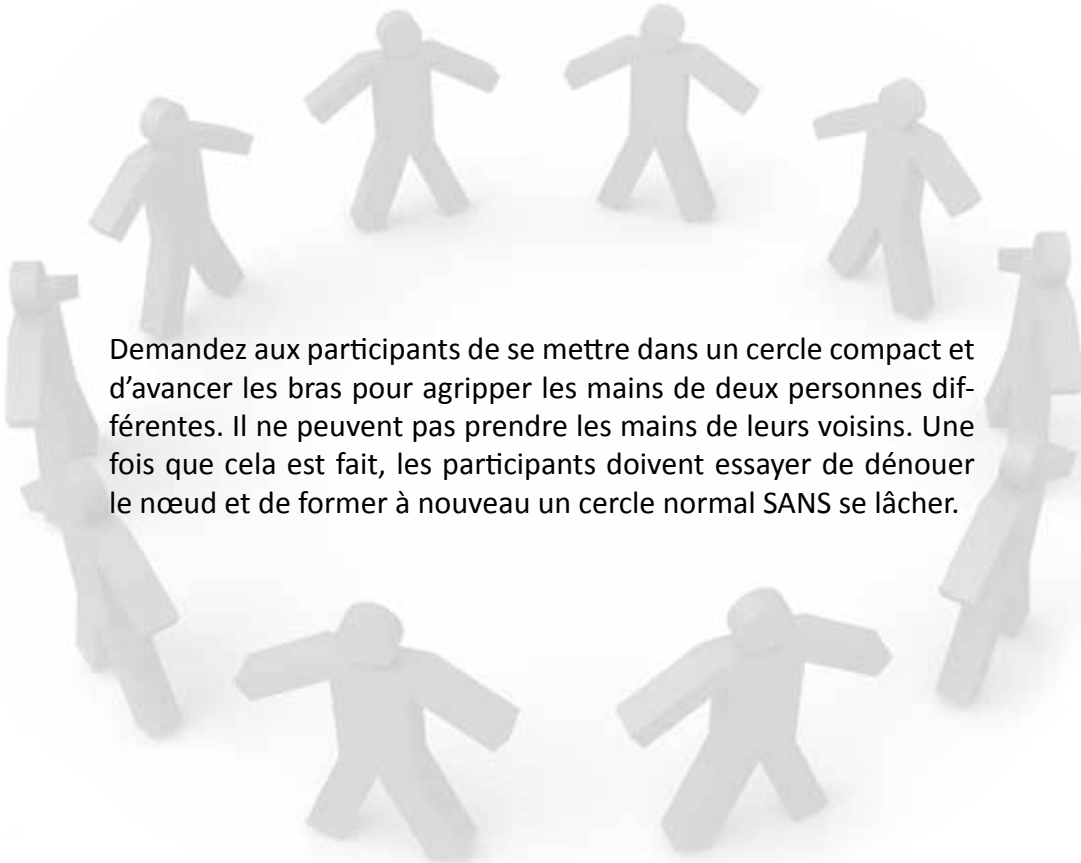
Pour l'exercice suivant vous demandez aux participants de collaborer le plus possible comme s'ils formaient un seul corps.

Donnez les consignes suivantes :

- créez la plus petite forme possible avec l'ensemble du groupe
- créez la plus grande forme possible avec l'ensemble du groupe
- créez la forme la plus tournoyante avec tout le groupe
- créez la forme la plus carrée avec tout le groupe
- créez la forme la plus ronde avec l'ensemble du groupe



89. Le nœud humain



Demandez aux participants de se mettre dans un cercle compact et d'avancer les bras pour agripper les mains de deux personnes différentes. Il ne peuvent pas prendre les mains de leurs voisins. Une fois que cela est fait, les participants doivent essayer de dénouer le nœud et de former à nouveau un cercle normal SANS se lâcher.



90. Colin-maillard

Nombre de participants : 2

Demandez aux participants de se mettre à deux.

Demandez à l'un des deux d'aveugler l'autre à l'aide de ses mains. Demandez-lui de guider l'autre à travers l'espace, de s'arrêter à chaque fois devant un certain objet et de montrer brièvement cet objet en ouvrant rapidement les mains. Les guides montrent ainsi cinq objets différents à leurs partenaires.

Demandez ensuite aux participants de se raconter ce qu'ils ont vu dans l'ordre correct. Après les participants changent de rôle.



Variante:

Un des deux ferme les yeux. L'autre guide son partenaire "aveugle" à travers l'espace, en donnant des indications avec un doigt sur l'épaule:

- *avancer = doigt dans le dos*
- *s'arrêter = relâcher le doigt, etc.*
- *aller à gauche = taper sur l'épaule gauche*
- *etc.*

