2027

Kit pédagogique

L'ANIMATION LINGUISTIQUE AU SERVICE
DE L'APPRENTISSAGE

INSTITUT FRANÇAIS
Indonésie

Liberté
Créativité
Diversité

Dossier clé en main

Ce dossier constitue une valise pédagogique « clé en main » regroupant plusieurs jeux et activités à mettre en œuvre avec les élèves.

Objectifs

Le but est de fournir aux professeurs des outils concrets et facilement **réutilisables en classe**. Pour les élèves, ces activités visent à débloquer la communication en français, à encourager la prise de parole et à favoriser les apprentissages à travers une approche **ludique** et **interculturelle**.

Sommaire

1. Salade de fruits
2. Le jeu du dé
3. Les mots transparents
4. Le jeu des paires franco-indonésiennes
5. Le jeu de la mémoire
6. Le mime des émotions
7. Le téléphone coupé
8. Le jeu des directions
9. Bibliographie

Dynamiser la séquence pédagogique

Les activités proposées peuvent facilement intégrer vos **séquences pédagogiques** et constituent un véritable levier de **dynamisation de la classe**. Leur utilisation permet de varier les pratiques pédagogiques, de favoriser l'interaction entre les apprenants et de rendre les **séances plus vivantes et participatives**.

Les activités proposées sont **adaptées** à différents **âges, types de groupe** et **niveaux** de langue des élèves. L'objectif est de favoriser la participation de toutes et tous et de mettre les apprenants en situation de réussite.

Conseils :

Le formateur **s'implique directement dans le jeu** pour montrer l'exemple et encourager la participation des élèves.

Toutes les activités sont réalisables avec des groupes allant **jusqu'à 35 personnes**. Il suffit de les adapter légèrement en fonction du nombre de participants et de privilégier une organisation en **petits groupes** afin que chacun puisse pleinement participer et profiter de l'animation.

1. Salade de fruits

A1

Objectifs pédagogiques :

Objectif communicatif : comprendre et exécuter des consignes orales simples, réagir rapidement et interagir avec les autres participants.
Objectif linguistique : acquérir, mémoriser et réemployer le **lexique des fruits.**

Matériel et installation de l'espace :

Aucun. Toutefois, si les élèves sont de grands débutants, il est recommandé d'**imprimer des images** correspondantes afin de leur fournir un support visuel. Disposer les chaises en cercle en laissant un espace libre au centre pour faciliter les déplacements.

Dynamique de groupe :

10 à 35 personnes
Animation énergique, déconseillée en fin de session, qui complique le retour au calme avant le départ.



Description :

Étape 1 : La mise en place

- Les participants sont assis en cercle sur des chaises, et l'animatrice ou animateur se tient debout au centre, sans chaise.

Étape 2 : La distribution des rôles

- Le groupe total est divisé en 4 sous-groupes (ou plus).
- Chaque groupe reçoit le nom d'un fruit.
- Niveau A1 : Utiliser un vocabulaire simple et courant (ex. : fraise, banane, pomme, cerise).

Étape 3 : Le lancement du jeu

- L'animatrice ou l'animateur (situé au milieu) appelle des fruits.
  - Option 1 : « Pomme ! » : Le groupe nommé doit se lever et échanger rapidement de place.
  - Option 2 : « Salade de fruits ! » : Tous les participants doivent changer de place en même temps.

Étape 4 : La course à la chaise

- Pendant que les joueurs se déplacent pour trouver une nouvelle chaise, l'animateur du milieu essaie d'en piquer une.
- La personne qui se retrouve sans chaise se retrouve à son tour au milieu du cercle.
- La Mission du Nouveau Meneur : C'est désormais à cette personne de dire à son tour les catégories de fruits (ou « Salade de fruits ! ») pour relancer la manche.

2. Le jeu du dé

A1/A2

Objectifs pédagogiques :

Objectif communicatif : se présenter de manière simple, briser la glace au sein d'un nouveau groupe.

Objectif linguistique : mobiliser et réemployer les structures langagières de base permettant de se présenter.

Matériel et installation de l'espace :

Un grand dé (à découper et à assembler) ; une enceinte ; un téléphone ou tout autre support permettant de diffuser de la musique. Installer les participants en cercle afin de faciliter la circulation du dé.

Dynamique de groupe :

10 à 35 personnes

Idéale en début de session pour briser la glace, cette activité dynamique peut aussi être proposée en cours de séance pour relancer l'attention.



Description :

Étape 1 : La matrice d'affichage

- L'animatrice ou l'animateur écrit l'ensemble des phrases de référence au tableau pour servir de repère visuel :
  - 1 : Je m'appelle…
  - 2 : J'ai … ans.
  - 3 : J'habite à…
  - 4 : J'aime…
  - 5 : Mon activité préférée est…
  - 6 : Bingo ! (Il faut dire toutes les phrases.)

Les phrases sont adaptables selon le niveau des élèves.

Étape 2 : La mise en place

- Les participants s'assoient en cercle (pour favoriser la visibilité et la circulation rapide de l'objet).
- Un dé classique (à 6 faces) est confié au groupe, et une source de musique est préparée.

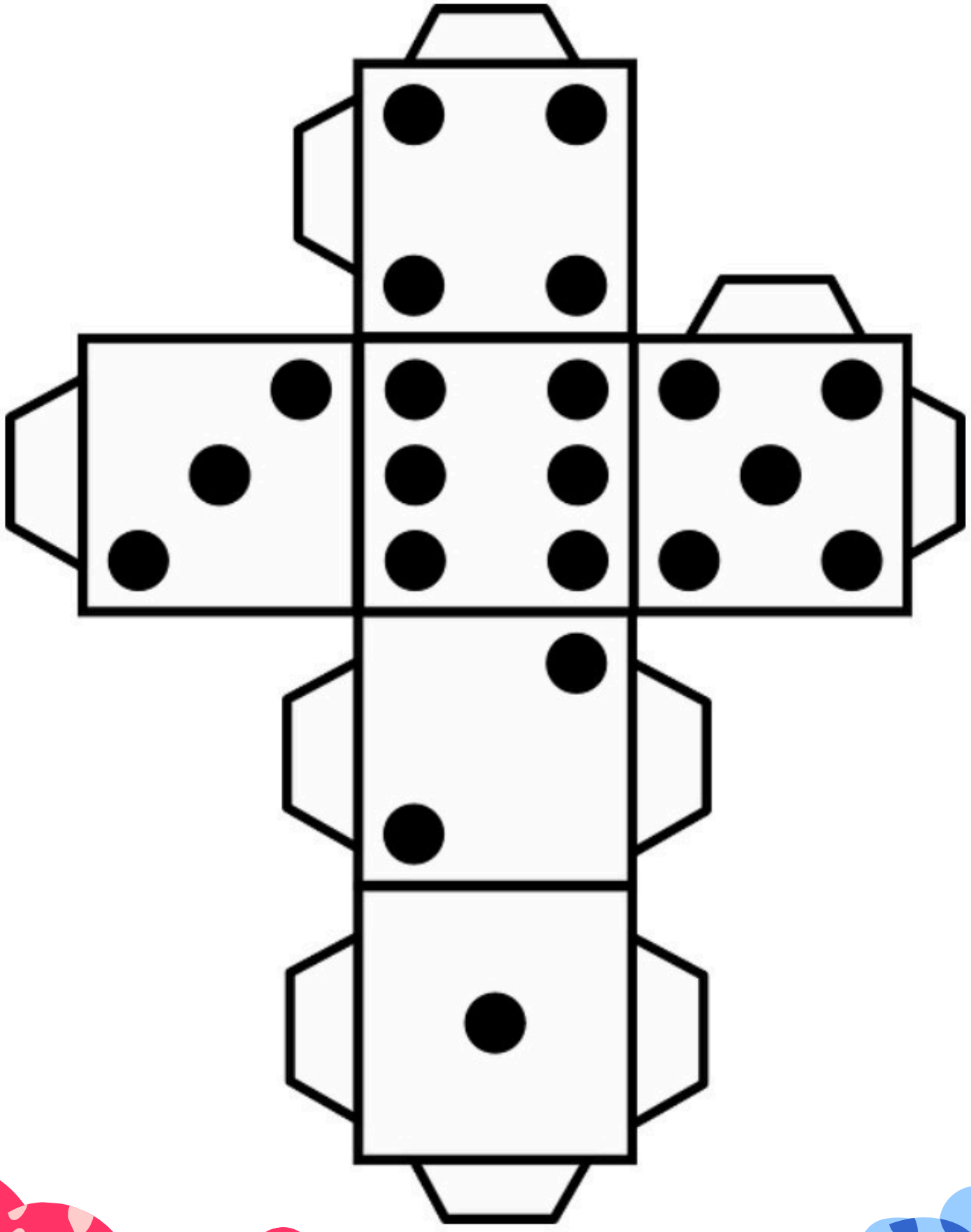
Étape 3 : Le tour de jeu musical

- L'animatrice ou l'animateur lance de la musique.
- Pendant que la musique joue, les élèves se passent le dé de main en main le long du cercle.

Étape 4 : L'arrêt sur image

- Lorsque la musique s'arrête subitement, l'élève qui a le dé en main doit le lancer.
- L'élève regarde le numéro obtenu sur le dé et consulte le tableau pour prononcer la phrase correspondante :
  - Exemple : S'il obtient 3, il doit dire : « J'habite à… » (en complétant avec sa ville).
  - Bingo (Face 6) : Si l'élève tombe sur le numéro 6, il doit dire l'ensemble des 5 phrases proposées au tableau en complétant avec ses propres informations.

2. Le jeu du dé



3. Le jeu des mots transparents

A1

Objectifs pédagogiques :

Objectif socioculturel : découvrir des mots transparents dans la langue française et indonésienne.

Objectif linguistique : repérer et comprendre des mots transparents afin de faciliter l'accès au sens et de développer des stratégies d'intercompréhension.

Matériel et installation de l'espace :

Le tapis des mots transparents. Il est recommandé de plastifier le tapis afin de ne pas avoir à le refaire à chaque animation. Disposer un grand tapis illustré au centre de l'espace et placer les deux équipes face à face, de chaque côté du tapis.

Dynamique de groupe :

3 à 35 personnes



Description :

Étape 1 : L'installation du tapis

- Un grand tapis comportant diverses illustrations (images, objets, animaux, etc.) est disposé au centre de l'espace.
- Faire découvrir les mots du tapis aux participants.
- Les élèves sont répartis en deux équipes équilibrées, placées de part et d'autre du tapis.

Étape 2 : L'appel des joueurs

- Pour chaque manche, l'animateur ou l'animatrice désigne un élève de chaque équipe pour s'affronter en duel au bord du tapis.
- Les deux joueurs se tiennent prêts à réagir à la consigne.

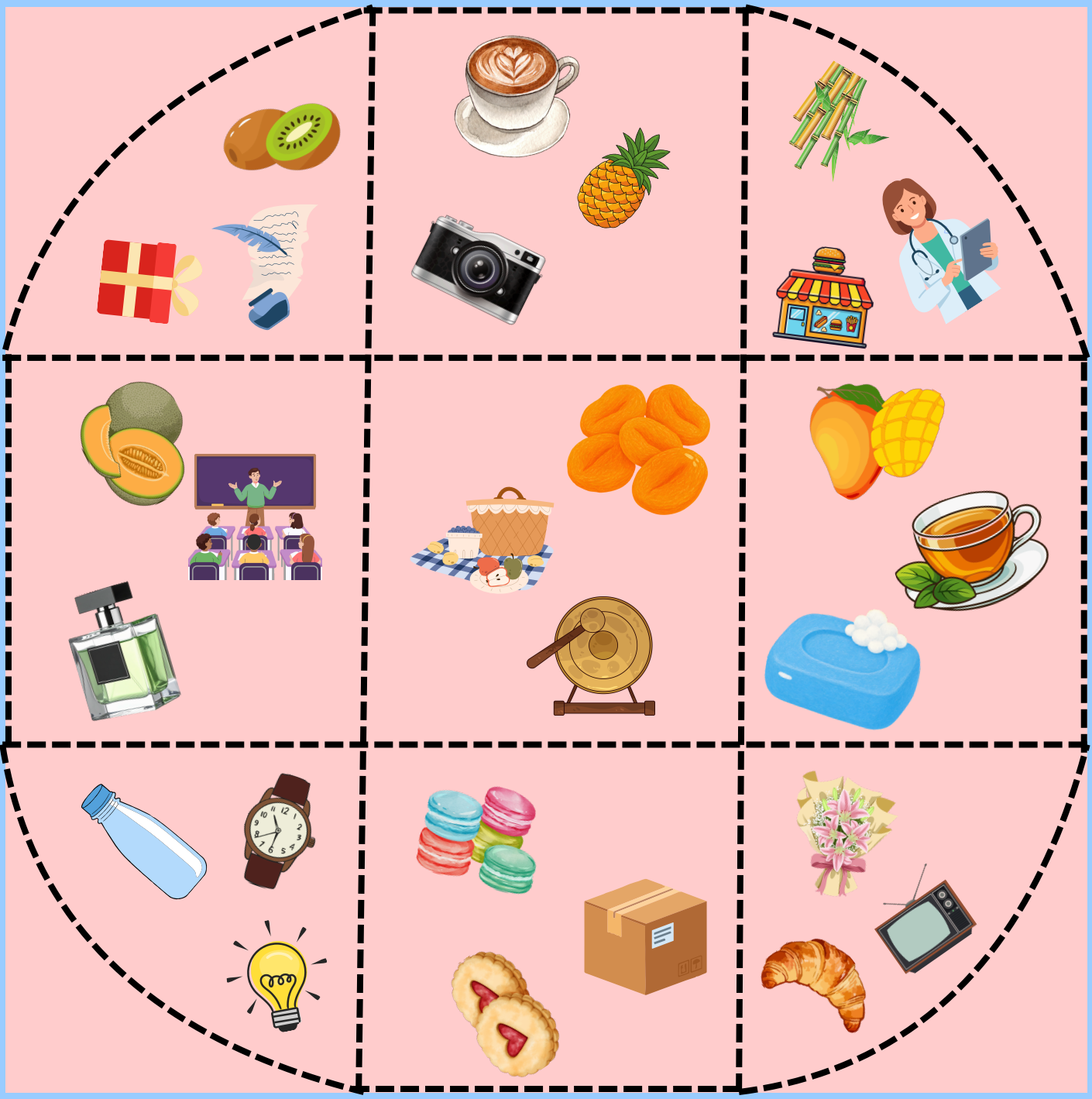
Étape 3 : Le signal de départ

- L'animateur ou l'animatrice prononce à voix haute un mot ciblé parmi ceux illustrés sur le tapis.
- Dès l'énoncé du mot en français, les deux élèves en duel doivent se précipiter pour repérer et toucher le plus rapidement possible l'illustration correspondante sur le tapis.

Étape 4 : Le point de la victoire

- Le premier élève à identifier et toucher correctement le dessin remporte un point pour son équipe.
- Les deux duellistes retournent s'asseoir, et une nouvelle manche commence avec une nouvelle paire d'élèves et un nouveau mot.

3. Le jeu des mots transparents*



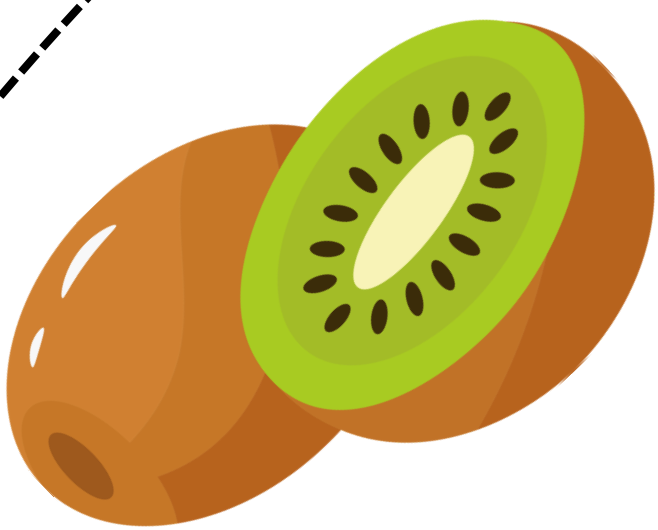
*Certains mots sont parfaitement transparents, d'autres sont seulement apparentés ou proches à l'oral.

3. Le jeu des mots transparents

Français	Indonésien
Abricot	Aprikot
Ananas	Nanas
Thé	Teh
Bambou	Bambu
Macaron	Makaron
Paquet	Paket
Biscuit	Biskuit
Bouteille	Botol
Cadeau	Kado
Café	Kopi
Lampe	Lampu
Classe	Kelas
Caméra	Kamera
Télévision	Televisi

3. Le jeu des mots transparents

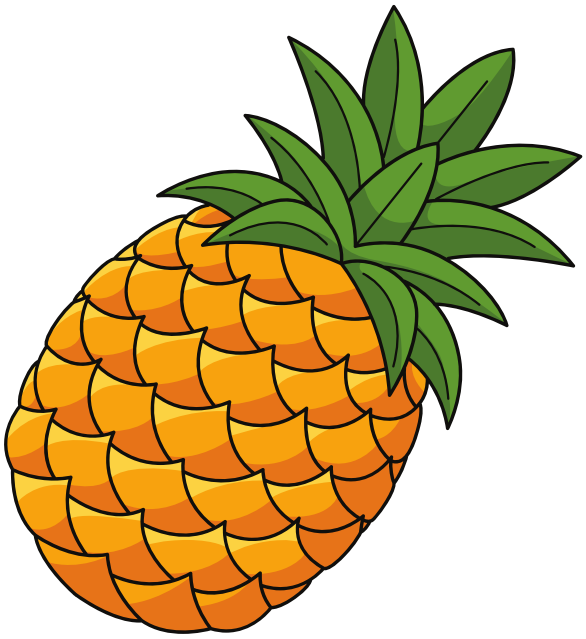
Français	Indonésien
Docteur	Dokter
Gong	Gong
Horloge	Arloji
Kiwi	Kiwi
Savon	Sabun
Mangue	Mangga
Melon	Melon
Pique-nique	Piknik
Poésie	Puisi
Restaurant	Restoran
Croissant	Kroisan
Parfum	Parfum
Bouquet	Buket



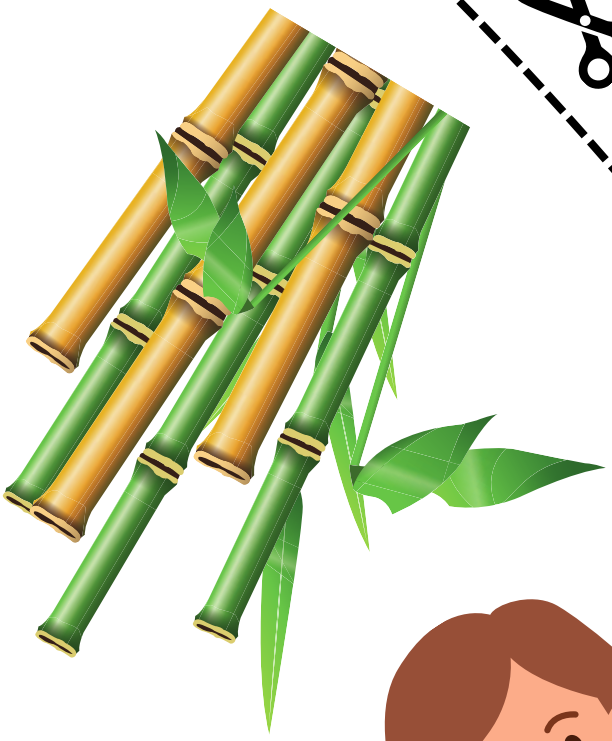






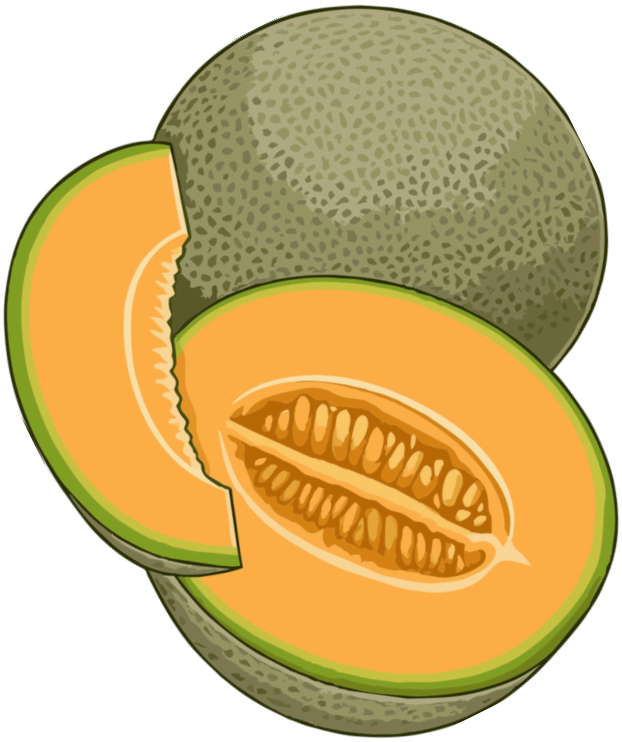








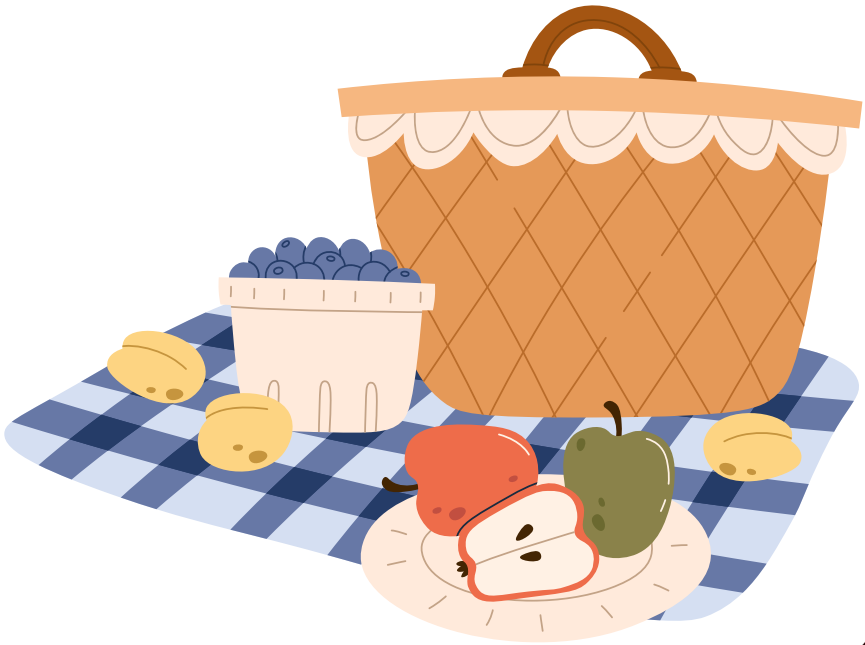


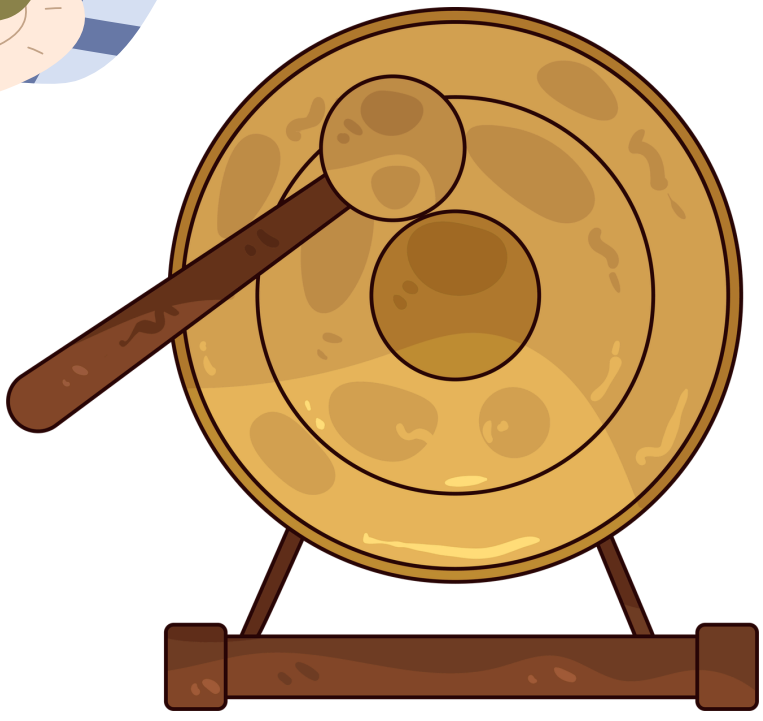


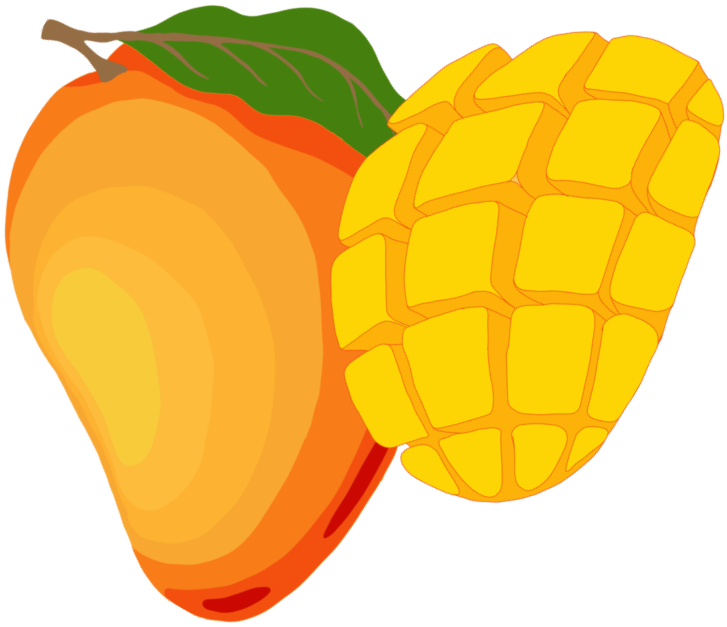
















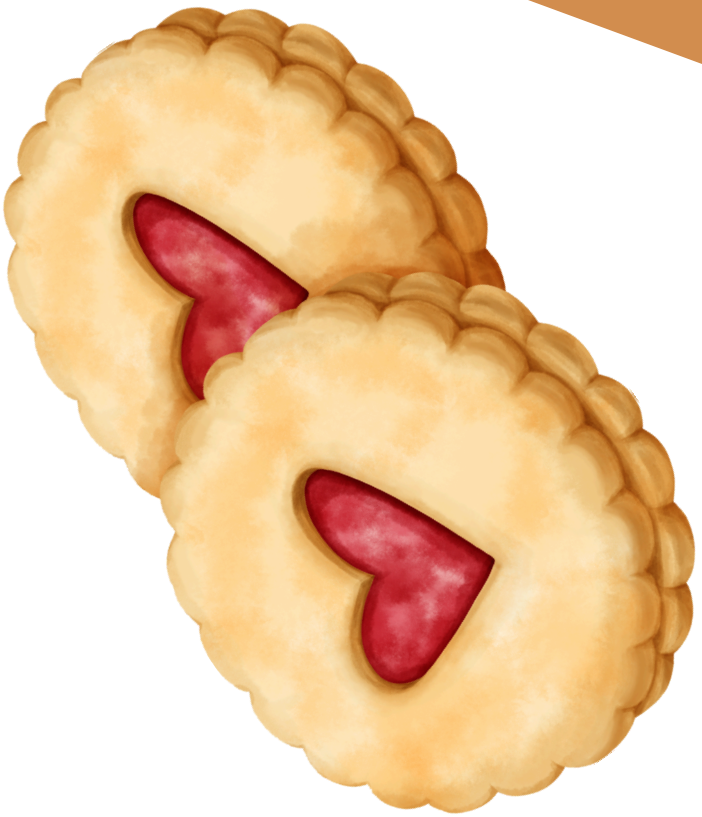




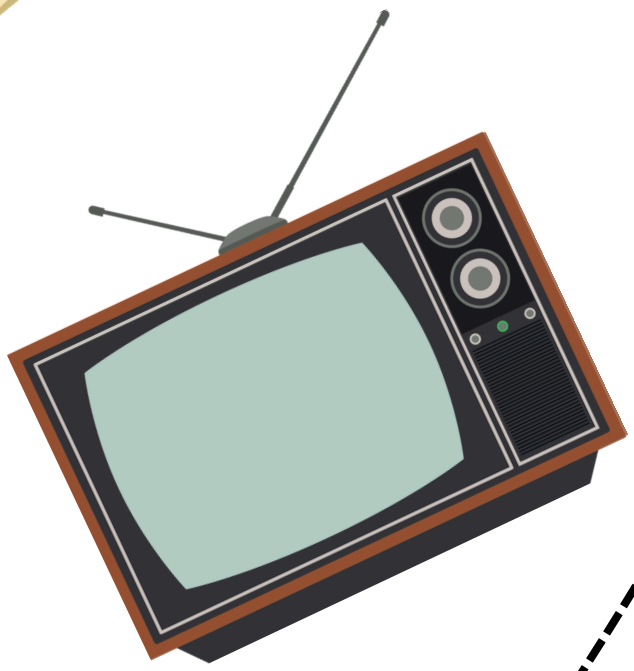














4. Le jeu des paires franco-indonésiennes

A1-B1

Objectifs pédagogiques :

Objectif socioculturel : identifier des éléments gastronomiques, symboliques et culturels communs à la France et à l'Indonésie.

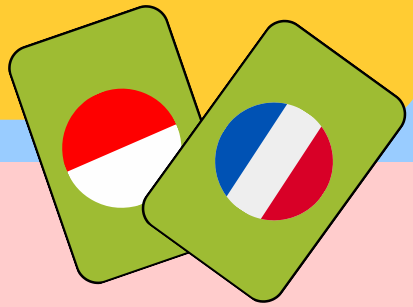
Objectif linguistique : utiliser la structure « il y a » pour nommer et présenter des éléments culturels.

Matériel et installation de l'espace :

24 cartes présentant des paires franco-indonésiennes illustrant des similitudes ou des rapprochements culturels. Si le groupe est grand et que vous travaillez en petits groupes, il faudra imprimer le jeu en plusieurs exemplaires. Prévoir un espace permettant d'installer les participants en cercle pour les présentations des cartes.

Dynamique de groupe :

8 à 36 personnes



Description :

Étape 1 : La distribution des cartes

- L'animateur ou l'animatrice distribue une carte à chaque élève.
- En fonction du nombre de participants, plusieurs groupes peuvent être constitués.

Étape 2 : La chasse aux paires

- Chaque élève circule dans la classe afin de parler à ses camarades et retrouver la carte qui correspond à la sienne. Ils se posent des questions telles que "as-tu un animal ?".
- Les paires à reconstituer reposent sur des éléments français et indonésiens présentant des similitudes culturelles, gastronomiques ou symboliques.

Étape 3 : La constitution des binômes

- Une fois que toutes les paires ont été reconstituées et validées, les élèves s'installent pour former un grand cercle.
- Chaque duo se prépare pour la restitution orale devant l'ensemble du groupe.

Étape 4 : La présentation des binômes

- L'animatrice ou l'animateur demande à chaque binôme de présenter sa paire à la classe.
- Ajustement selon le niveau de langue :
  - Niveau débutant (A1) : Nommer simplement les deux éléments figurant sur les cartes, en s'aidant de la structure (ex. : « Sur ma carte, il y a une crêpe »).
  - Niveaux avancés (A2/B1) : Formuler des phrases plus complexes pour expliquer les similitudes ou les équivalences culturelles. Des contraintes peuvent être ajoutées : obligation de formuler deux phrases.
- L'objectif principal reste de valoriser chaque prise de parole et d'encourager les élèves à s'exprimer en français en toute confiance.



















Whoosh
KCIC400AF 22 05


TGV
inOui
721





















5. Le jeu de la mémoire

A1-B1

Objectifs pédagogiques :

Objectif socioculturel : identifier et associer des éléments culturels français et indonésiens présentant des similitudes ou des équivalences.

Objectif linguistique : mémoriser et réemployer le vocabulaire des éléments représentés sur les cartes et utiliser la structure présentative « il y a » pour les nommer.

Matériel et installation de l'espace :

24 cartes des paires franco-indonésiennes. Disposer les cartes face cachée en grille sur une table ou au sol.

Dynamique de groupe :

8 à 36 personnes






Description :

Étape 1 : La disposition des cartes

- Les cartes sont disposées face cachée sur une table ou au sol (en grille).
- Avant ou pendant l'activité, il est recommandé de faire répéter les mots présents sur les cartes afin de renforcer la mémorisation du vocabulaire.
- Les élèves se répartissent en petits groupes autour de l'espace de jeu.

Étape 2 : La recherche des paires

- À tour de rôle, chaque élève doit retourner deux cartes de son choix.
- L'élève observe les illustrations : dans cette version, les paires associent des éléments français et indonésiens présentant des similitudes ou des équivalences culturelles.
- Consigne linguistique associée : En retournant les cartes, l'élève s'entraîne à dire par exemple : « Sur cette carte, il y a [élément français] ».

Étape 3 : La validation et la récupération

- Si les cartes forment une paire correcte : L'élève remporte la paire et gagne le droit de rejouer.
- Si les cartes ne correspondent pas : L'élève doit les replacer face cachée exactement au même endroit, et c'est au tour du joueur suivant.

Étape 4 : La fin de la partie

- Le jeu s'arrête lorsque toutes les paires du tapis ont été trouvées.
- L'animateur ou l'animatrice invite les élèves à nommer de nouveau les paires gagnées.

6. Le mime des émotions

A1-A2

Objectifs pédagogiques :

Objectif communicatif : exprimer et faire deviner des émotions à travers la communication non verbale (mimiques, expressions faciales, gestes et postures).

Objectif linguistique : identifier, mémoriser et réemployer le lexique des émotions (noms et adjectifs).

Matériel et installation de l'espace :

Cartes des émotions. Prévoir un espace dégagé permettant aux participants de mimer librement et de se regrouper en petits groupes.

Dynamique de groupe :

8 à 36 personnes

Activité en petits groupes.







Description :

Étape 1 : La distribution des rôles

- Les élèves sont répartis en petits groupes.
- À tour de rôle, un élève tire au hasard une carte représentant une émotion, accompagnée de son illustration et de l'adjectif correspondant.

Étape 2 : La phase de mime

- Sans parler et sans émettre le moindre son, l'élève doit faire deviner l'émotion tirée aux autres membres de son groupe.
- Il utilise uniquement des mimiques, des expressions faciales et des gestes.

Étape 3 : Le jeu de cartes des coéquipiers

- En face du mime, les autres élèves disposent de cartes comportant les noms ou les adjectifs des différentes émotions en français.
- Tout en observant la gestuelle, ils parcourent leurs cartes pour identifier la bonne émotion.

Étape 4 : La proposition et la validation collective

- Dès que le groupe pense avoir trouvé, les élèves doivent prononcer ensemble le mot correspondant à voix haute en français.
- Variante linguistique : Pour enrichir la prise de parole, l'animateur ou l'animatrice peut demander aux élèves de formuler une phrase complète en utilisant la structure ciblée : « Sur ma carte, il y a "la peur" » ou « Je pense qu'il y a "la colère" ».
- Une fois l'émotion trouvée, un nouvel élève pioche une carte et devient le mime de la manche suivante.



Je suis fatigué.



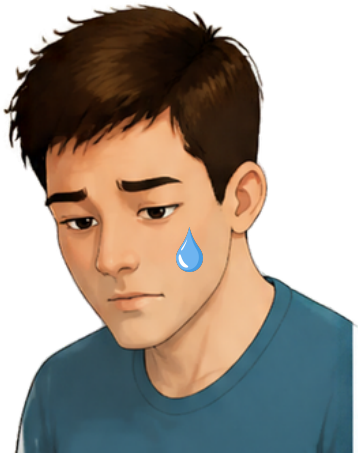
J'ai peur.



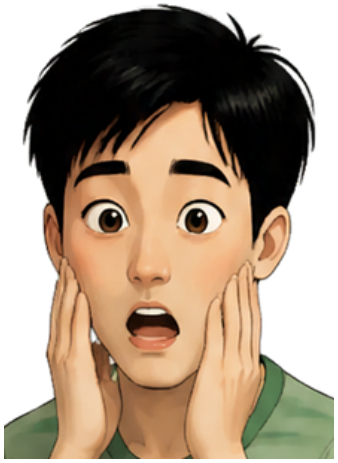
Je suis heureux.



Je suis stressée.



Je suis triste.



Je suis surpris.



Je suis en colère.



Je suis déçue.

7. Le téléphone coupé

A1-B2

Objectifs pédagogiques :
Objectif communicatif : écouter attentivement, comprendre et restituer fidèlement un message oral après un nombre limité d'écoutes.
Objectif linguistique : développer la discrimination auditive des sons du français et renforcer la maîtrise des correspondances entre l'oral et l'écrit pour transcrire correctement un message.

Matériel et installation de l'espace :
Un tableau et un crayon. Disposer les équipes en lignes face au tableau.

Dynamique de groupe :
Un maximum de 10 élèves par ligne
Cette activité implique une proximité physique et est donc idéale pour un groupe d'élèves qui se connaît déjà bien.



Description :

Étape 1 : La constitution des équipes

- Les élèves sont répartis en deux équipes (ou plus) formées en lignes, chaque ligne se tenant face à un tableau.
- L'animateur ou l'animatrice chuchote discrètement une phrase (voir les propositions de phrases sur la page suivante) à l'oreille du premier élève de chaque ligne (situé le plus loin du tableau).

Étape 2 : La chaîne de transmission

- Le premier élève transmet le message à l'oreille de l'élève placé juste derrière lui, et ainsi de suite de proche en proche tout au long de la ligne.
- Chaque élève ne peut chuchoter le message que deux fois à son voisin.

Étape 3 : L'écriture au tableau

- L'information arrive enfin au dernier élève de la ligne, c'est-à-dire celui qui est positionné le plus près du tableau.
- Cet élève prend un feutre ou une craie et écrit rapidement au tableau le mot ou la phrase qu'il vient de recevoir.

Étape 4 : La validation collective

- La dernière personne lit à voix haute le message qu'elle a inscrit au tableau pour l'ensemble du groupe.
- L'animateur dévoile le message initial afin de le comparer avec le résultat final, permettant d'observer d'éventuelles déformations apparues lors de la transmission.

7. Le téléphone coupé

	Propositions de phrases
A1	Le chat noir dort sur le canapé rouge.
A1	Marie mange une glace au chocolat devant l'école.
A2	Hier soir, mon voisin a chanté très fort sous la douche.
A2	Le petit garçon a oublié son sac dans le bus.
B1	Il faut que tu préviennes tes amis avant de partir.
B1	Bien qu'il pleuve, nous irons pique-niquer au bord du lac.
B1	Je préfère qu'elle vienne plus tôt pour éviter les embouteillages.
B2	Il est peu probable que le directeur accepte cette proposition sans discuter.
B2	Pourvu que personne ne découvre notre surprise avant samedi !
B2	Bien qu'il ait tout préparé, il doute que son projet puisse aboutir.

8. Le jeu des directions

A1-A2

Objectifs pédagogiques :

Objectif communicatif : comprendre des consignes orales simples et y réagir par des gestes ou des déplacements adaptés.

Objectif linguistique : Identifier et mémoriser le vocabulaire de l'orientation et de l'espace en français (ex. : avant, arrière, à gauche, à droite).

Matériel et installation de l'espace :

Une balle et un support pour noter les mots. Prévoir un espace dégagé permettant aux participants de se placer en cercle et de sauter librement, avec un tableau visible de tous pour afficher les directions.

Dynamique de groupe :

3 à 35 personnes

Cette activité peut impliquer une proximité physique et est donc idéale pour un groupe d'élèves qui se connaît déjà bien.



Description :

Étape 1 : La préparation

- L'équipe d'animation prépare au préalable un tableau ou une affiche regroupant les repères spatiaux clés (par exemple : avant, arrière, à gauche, à droite), qui resteront visibles pendant toute l'activité.
- Ces termes sont présentés, explicités puis répétés collectivement afin que l'ensemble des élèves se familiarise avec le vocabulaire et la prononciation.

Étape 2 : La formation du cercle

- Les élèves se placent debout en cercle, à un mètre les uns des autres, afin de favoriser une bonne visibilité entre les participants.
- Un premier élève reçoit la balle et annonce à voix haute l'une des directions affichées.

Étape 3 : Le lancer de la balle

- L'ensemble du groupe réagit simultanément en effectuant un petit saut (quelques centimètres), les pieds joints, dans la direction qui vient d'être indiquée.
- La personne tenant la balle la lance ensuite à un autre participant du cercle, qui doit à son tour annoncer une nouvelle direction pour relancer l'action.

Étape 4 : La complexification et la validation

- Lorsque le groupe maîtrise les consignes de base, le niveau de difficulté est augmenté : l'élève qui reçoit la balle peut annoncer une séquence de deux ou trois directions successives.
- Le groupe doit alors mémoriser cet enchaînement et exécuter les sauts dans le bon ordre avant que la balle ne soit lancée à nouveau.

9. Bibliographie

Vous trouverez dans ce dossier une sélection non exhaustive d'activités et d'animations linguistiques. Pour enrichir votre pratique et découvrir d'autres idées, vous pouvez également consulter les ressources proposées par les sites suivants :

- TV5MONDE – Langue française : https://langue-francaise.tv5monde.com/
- IFprofs – Ressources pédagogiques : https://ifprofs.org/ressources
- Le Point du FLE : https://www.lepointdufle.net/
- Le français facile avec RFI : https://francaisfacile.rfi.fr/fr/
- Educ'arte : https://educ.arte.tv/

Ces plateformes mettent à disposition des activités, des fiches pédagogiques, des jeux et de nombreux supports adaptés à différents niveaux et contextes d'apprentissage. Vous y trouverez également des exemples d'animations destinées à des groupes plurilingues ainsi que des activités facilement adaptables à votre public.

Ces ressources pourront vous inspirer pour concevoir vos propres animations linguistiques en fonction de vos objectifs et des besoins des apprenants.