



JE (UX) DIS POUS

S'EXPRIMER À L'ORAL, MIPE DE RIEN...

LIVRET
D'ACCOMPAGNEMENT
À L'USAGE
DES UTILISATEURS



CONTEXTE

Depuis janvier 2015, l'actualité a été marquée par des événements terribles liés principalement à une forme de radicalisation religieuse (en France notamment, les attentats dits « de janvier » et « de novembre »). La citoyenneté, l'interculturalité, sont autant de concepts qui ont été mis à mal dans leur versant opérationnel, celui du vivre-ensemble.

C'est pourquoi, le Ministère de la Justice a souhaité répondre à l'appel à projets « L'action culturelle au service de la maîtrise du français » lancé par le Ministère de la Culture et de la Communication en s'associant avec le CESAM, organisme de formation dijonnais. Le projet proposé dans ce cadre (un kit d'activités ludiques) a ainsi deux facettes : celui de l'apprentissage, du perfectionnement d'une langue à l'oral, mais aussi celui du partage, de l'échange, pour développer la citoyenneté présente en chacun de nous, quelles que soient nos origines.

L'intention est de favoriser les échanges avec notre jeunesse en difficulté sociale, affective, culturelle, pour l'enrichir au travers d'un potentiel langagier.

OBJECTIFS

Permettre, à travers l'activité ludique :

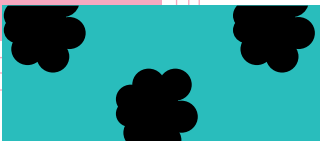
- Le développement de la maîtrise du français à l'oral
- La prise de confiance en soi et en sa capacité d'expression
- L'échange sur des thématiques favorisant le vivre-ensemble

Les objectifs linguistiques sont détaillés dans chaque jeu.



PUBLIC CIBLÉ

Ce kit d'activités est conçu pour des jeunes de 12 à 25 ans ayant des difficultés à s'exprimer à l'oral, notamment en ce qui concerne la formulation de phrases, et à l'écrit concernant la lecture et la compréhension de courts textes. Il peut toutefois être proposé à d'autres types de participants (adultes migrants, en insertion) dans la mesure où ces publics sont concernés par les objectifs poursuivis.



ADAPTABILITÉ



Le potentiel collaboratif est un pivot de la démarche, l'ambition étant que les professionnels s'en emparent et explorent les aspects non pensés dans la version initiale du kit. Quelques pistes sont données dans la rubrique « Pour aller plus loin... », mais chacun peut contribuer à l'enrichissement du jeu au regard de son contexte d'intervention, et dans le respect des objectifs initiaux. Par la mise en œuvre facilitante et conviviale des jeux, par un éveil à la curiosité, à l'ouverture, par des discussions de fond qui ne manqueront pas d'émerger entre animateurs et joueurs, le jeune reprend confiance en « ce qu'il pense » et donc « ce qu'il est ». Redonner confiance par le développement du langage oral est par conséquent plus qu'un pari, c'est un objectif essentiel.

Pour répondre à cet enjeu, le kit proposé s'adapte en matière de :

- Simplicité : les règles de jeux sont formulées de façon à être comprises par tous
- Accessibilité : les jeux sont mobilisables dans différents types de situations, formelles ou informelles, notamment les interstices temporels, les « entre-deux ».

ANIMATION



1- Vous identifiez le temps pour jouer, informel (dans une salle d'attente, lors d'un trajet,...), ou formel (une soirée en foyer d'hébergement, lors d'un atelier pédagogique...).

2- Vous êtes présent pour motiver les jeunes à s'impliquer dans un jeu, car des résistances peuvent apparaître : en tant qu'animateur du jeu vous devez avoir la capacité de les repérer, de les écouter et ainsi identifier le « bon moment » pour aborder le jeu le plus adéquat.

3- Vous êtes moteur de l'activité :

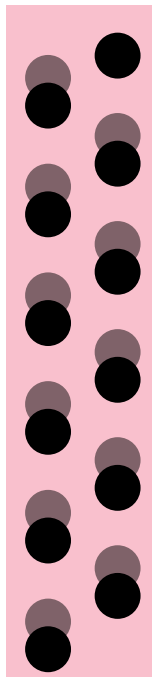
- Vous accompagnez le jeu (vous pouvez être joueur vous-même),
- Vous aidez à réguler et à encourager les échanges,
- Vous contribuez à encourager chaque joueur, quelles que soient ses difficultés langagières,

- Vous accompagnez dans l'élaboration des réponses, en éclaircissant ou définissant certains concepts,

- Vous permettez enfin à chacun de prendre sa place dans le jeu.

4- Vous disposez de fiches ressources pour animer le jeu afin :

- de repérer les objectifs linguistiques développés dans chaque activité et avoir des outils pour y contribuer (fiches n° 1, 2, 4 et 6),
- de connaître les références culturelles liées directement à certains jeux (fiches n° 3a et 3b),
- d'avoir des précisions sur les réponses à apporter dans certains jeux (fiche n° 5),
- de développer vos propres connaissances et alimenter éventuellement les échanges (fiches ressources téléchargeables n° 7 à n° 16).



CONTENUS

» LE KIT COMPREND :

- 10 jeux de cartes
- 7 fiches Ressources
- Et 10 cartes blanches pour laisser les talents s'exprimer !...

JEUX

- Le jeu du dictionnaire
- Raconte-moi
- Exercices de style
- Entends-Comprends
- Rime toujours !
- Les mots migrants
- Conversations
- Un autre « Je »
- Images, imagine !
- Comment je suis, quand je suis ?

FICHES RESSOURCES

- Fiche n°1 / L'argumentation
- Fiche n°2 / L'apprentissage de la langue
- Fiche n°3a et 3b / Références culturelles
- Fiche n°4 / L'étymologie
- Fiche n°5 / Les expressions du sens figuré
- Fiche n°6 / Lexiques

+ 10 FICHES RESSOURCES TÉLÉCHARGEABLES

» www.cesamformation.org

- Fiche n°7 / L'interculturalité
- Fiche n°8 / La Laïcité
- Fiche n°9 / Athéisme, agnosticisme, non croyance
- Fiche n°10 / Le Bouddhisme
- Fiche n°11 / Le Christianisme
- Fiche n°12 / L'Hindouisme
- Fiche n°13 / L'Islam
- Fiche n°14 / Le Judaïsme
- Fiche n°15 / Les autres philosophies ou religions
- Fiche n°16 / Bibliographie - Sitographie

KIT D'ACTIVITÉS CONÇU PAR :



DIR PJJ Grand-Centre

30, boulevard Clémenceau
21 000 DIJON
03 45 21 86 14
dirpjj-grand-centre@justice.fr

CESAM

24, avenue de Stalingrad
21 000 DIJON
03 80 73 91 40
cesam@cesamformation.org
www.cesamformation.org



Avec le soutien de :



En partenariat avec :

