

### Multilinguisme et dialogue interculturel

Groupe thématique : l'enrichissement par les langues

Vidéos concernées : *Game*, Ewa Górzna / *Mira a tu alrededor y absorbe (Look around yourself and absorb)*, Sandra Garcia Piñero

A2	B1	B2
<b>Objectifs communicatifs :</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discuter de l'utilité d'apprendre des langues.</li> <li>2. Décrire des actions.</li> <li>3. Décrire des images.</li> <li>4. Identifier les liens thématiques entre les clips.</li> <li>5. Imaginer une histoire, une anecdote ou une prédiction.</li> <li>6. Imaginer la situation linguistique de l'UE en 2057.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discuter de l'utilité d'apprendre des langues.</li> <li>2. Énumérer et analyser des sentiments.</li> <li>3. Décrire des images.</li> <li>4. Débattre des interprétations du multilinguisme dans les clips.</li> <li>5. Discuter de la diversité linguistique dans l'UE.</li> <li>6. Imaginer une fable illustrant une conception du multilinguisme.</li> <li>7. Imaginer la situation linguistique de l'UE en 2057.</li> <li>8. Jouer au scrabble selon les règles de <i>Game</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discuter de l'utilité d'apprendre des langues.</li> <li>2. Décrire des images.</li> <li>3. Découvrir les liens thématiques entre les clips.</li> <li>4. Analyser les aspects du multilinguisme présentés dans les clips.</li> <li>5. Discuter de la diversité linguistique dans l'UE.</li> <li>6. Réfléchir sur le potentiel créatif du multilinguisme européen.</li> <li>7. Écrire et jouer une saynète traitant du multilinguisme.</li> <li>8. Imaginer la situation linguistique de l'UE en 2057.</li> <li>9. Jouer au scrabble selon les règles de <i>Game</i>.</li> </ol>
<b>Objectifs linguistiques :</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enrichir et employer le lexique lié au multilinguisme.</li> <li>2. Enrichir et employer le lexique lié à la nature.</li> <li>3. Revoir et employer les temps du passé.</li> <li>4. Revoir et employer le futur.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'appropriier le lexique de l'apprentissage.</li> <li>2. Enrichir et employer le lexique lié au multilinguisme.</li> <li>3. Enrichir et employer le lexique et les expressions idiomatiques liés aux animaux.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'appropriier le lexique de l'apprentissage.</li> <li>2. Enrichir et employer le lexique lié au multilinguisme.</li> <li>3. Revoir et employer le lexique et les expressions idiomatiques liés à la nature.</li> </ol>
<b>Objectifs (inter) culturels :</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Découvrir des interprétations du multilinguisme européen.</li> <li>2. Aborder les spécificités propres à chaque culture.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Découvrir des interprétations du multilinguisme européen.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Découvrir des interprétations du multilinguisme européen.</li> </ol>
<b>Éducation aux médias :</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Décrypter le choix des images pour analyser ce qu'elles apportent au sens du</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Décrypter le choix des images pour analyser ce qu'elles apportent au sens du reportage.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Débattre de l'intention du vidéaste.</li> <li>2. Identifier la fonction didactique</li> </ol>

reportage.

de l'image dans la construction d'une représentation de références culturelles.

## Suggestions d'activités pour la classe

### Entrer dans la thématique

#### A2

Demander aux apprenants pourquoi ils apprennent le français. Puis, les interroger sur l'utilité d'apprendre une langue étrangère, pour eux et en général.

#### B1-B2

Écrire le verbe « apprendre » au tableau. Demander aux apprenants ce que leur évoque ce terme. Puis, les interroger sur l'utilité d'apprendre une langue étrangère. Leur demander d'expliquer pourquoi ils apprennent le français, quelles étaient leurs motivations, leurs attentes et ce que cette langue leur apporte.

### Faire des hypothèses – être créatif

#### A2

Faire visionner *Mira a tu alrededor y absorve* en entier. Afin d'aider les apprenants à découvrir la thématique de ce clip, leur demander de décrire les actions des personnages.

#### B1

Diffuser *Mira a tu alrededor y absorve* en entier. Faire énumérer les divers sentiments ressentis par les personnages : *évaluent-ils ? Pourquoi ? Quelles différentes émotions les traversent ? Selon le clip, que permet l'apprentissage des langues ? Quel message véhicule cette vidéo ? Sur quels aspects souhaite-t-elle nous faire réfléchir ?*

#### B2

Diffuser les deux vidéos. Pour chacune d'elles, demander aux apprenants de décrire les images et de narrer le récit. Les questionner sur les liens thématiques entre les deux clips. *Quel message ces deux vidéos souhaitent-elles faire passer ? Que vous évoquent-elles ? Vous paraissent-elles parlantes ? Auriez-vous eu recours aux mêmes procédés pour faire passer le même message ?*

### Vérifier ses hypothèses - Accéder au sens du reportage

#### A2

Demander aux apprenants s'il est possible de jouer ensemble sans parler la même langue. Faire donner des exemples pour illustrer leur opinion. Puis, diffuser *Game*. Demander aux apprenants de décrire les images afin de faciliter la découverte de la thématique du clip.

#### B1

Diffuser *Game*. Demander aux apprenants de décrire les images. Les questionner ensuite sur la

thématique du clip. Une fois le mot « multilinguisme » découvert, faire rechercher à quels termes il est associé dans la vidéo.

**B2**

Faire visionner les deux vidéos. Inviter les apprenants à analyser les différents aspects du multilinguisme exposés dans les clips. Puis, prolonger la discussion en sollicitant l'opinion des apprenants sur la diversité linguistique au sein de l'Union européenne.

---

**Débattre sur une thématique à l'oral****A2**

Faire visionner les deux vidéos. Demander aux apprenants quels sont les liens entre elles. Une fois le terme « multilinguisme » découvert, inviter les apprenants à interpréter les deux versions proposées par les clips. Dans *Game*, le multilinguisme mène à une connaissance multiculturelle, à un enrichissement par les langues. *Mira a tu alrededor y absorve* développe le côté ludique et créatif du multilinguisme. Il montre également les différents rapports aux langues et à leur apprentissage que chacun peut avoir.

**B1**

Faire travailler les apprenants en tandem. Les inviter à débattre des deux interprétations du multilinguisme présentées dans les vidéos. Proposer ensuite une discussion avec l'ensemble de la classe. Puis, prolonger la discussion en sollicitant l'opinion des apprenants sur la diversité linguistique dans l'Union européenne.

**B2**

Faire discuter les apprenants en binômes de ce qui, pour eux, serait la meilleure méthode à suivre pour enseigner et apprendre une langue étrangère (passer par le visuel, la traduction, immersion totale, etc.)

---

**Travailler la langue****A2**

Diffuser *Game*. Afin d'enrichir ou de revoir le vocabulaire, faire énumérer en français les divers éléments vus dans la première partie du clip.

**B1**

Faire visionner *Game*. Afin d'enrichir le lexique, faire énumérer en français les animaux de la première partie du clip. Puis, faire un remue-méninges sur ce champ lexical ainsi que sur les expressions contenant des noms d'animaux. Exemple : être muet comme une carpe, gai comme un pinson, avoir une taille de guêpe, donner sa langue au chat, avoir une mémoire d'éléphant, être têtu comme un âne, être laid comme un pou, etc.

**B2**

Diffuser *Game*. Faire énumérer en français les divers éléments vus dans la première partie du clip. Faire ensuite travailler les apprenants en binôme. Pour chaque élément mentionné, ils doivent trouver une expression idiomatique ou une métaphore.

---

**Donner son opinion/argumenter/être créatif à l'écrit**

---

**A2**

Faire inventer une histoire ou une anecdote avec certains éléments mentionnés dans l'activité précédente. Cette activité permet de faire employer les temps du passé. Il est également possible de faire travailler le futur en demandant d'employer lesdits éléments dans une prédiction, comme une voyante.

**B1**

Faire imaginer une fable avec des animaux qui représenterait une conception du multilinguisme.

**B2**

Inviter les apprenants à réfléchir sur le potentiel créatif du multilinguisme européen. Puis, faire travailler les apprenants en petits groupes. Ils doivent écrire les dialogues qui illustrent le multilinguisme dans l'Union européenne. Finalement, faire jouer la scène devant la classe.

---

**Prolonger la réflexion**

---

**A2-B1-B2**

Proposer aux apprenants d'imaginer la situation linguistique au sein de l'Union européenne en 2057 lors de son 100<sup>e</sup> anniversaire.

**B1-B2**

Faire jouer les apprenants au scrabble. Suivre les mêmes règles que celles proposées dans *Game*.

---