



métier // ressources

*Théâtre, romans policiers, jeux de langue :
le fle fait l'école buissonnière.*

LEÇONS

Sur les traces de Maigret

Après les œuvres littéraires adaptées pour les niveaux A2 et B1 dans la collection Lire en français facile, Hachette propose deux enquêtes du commissaire Maigret, de G. Simenon, pour le niveau B2 (*Maigret tend un piège* et *La tête d'un homme*, C. Milou, 2012). Comme pour chaque ouvrage de la collection, un CD accompagne le texte, qui laisse à l'enseignant et aux apprenants le choix d'un traitement oral ou écrit du récit. L'apprentissage est accompagné par des aides lexicales en bas de page et des activités de compréhension pour chaque chapitre. Certaines sont très guidées pour assurer la compréhension des faits. D'autres sont ouvertes, créatives, pour conduire l'apprenant à une maîtrise plus approfondie de l'œuvre : rédaction du portrait d'un personnage à travers les informations apportées sur lui tout au long de l'enquête ;

discussion sur les motivations de Maigret qui décide de laisser s'échapper un condamné à mort ; hypothèses sur la culpabilité d'un personnage, etc. Les activités proposées amènent l'apprenant à s'exprimer face aux interrogations du scénario, et à se familiariser avec l'univers créé par Simenon autour de son héros. Au-delà du travail sur l'œuvre elle-même, l'auteur propose des fiches pour aller plus loin : encarts sur la vie de Simenon, recherches sur Internet pour découvrir la géographie sociale et l'histoire des quartiers de Paris servant de cadre aux enquêtes ; comparaison entre les interprétations de différents acteurs ayant joué le rôle. Ces récits adaptés d'œuvres très populaires offrent des entrées dans la langue très attractives à ce niveau d'apprentissage. ■

Chantal Parpette



ACTIVITÉS

À vous de jouer !

La collection Outils mains du fle des PUG consacre l'une de ses dernières parutions aux *Jeux de théâtre* (M. Pierré et F. Treffandier, 2012). Soixante dix jeux répartis en trois chapitres – dynamiser, théâtraliser, interpréter et créer – proposent une maîtrise progressive des compétences vocales, corporelles et textuelles qui constituent l'expression théâtrale. Apprendre à contrôler sa respiration en faisant mine de gonfler un ballon, de humer une fleur ou de haïeuler comme un chien. Être attentif aux gestes du partenaire par le jeu du miroir. Créer un espace imaginaire en pensant à voix haute. Transformer un banal bâton en canne, en fusil, en guitare à travers des mimes successifs. Jouer à tourner une phrase dans tous les sens à la manière de « Belle marquise » du *Bourgeois gentilhomme*. Transformer un fait divers en saynète. Et beaucoup d'autres encore.

Chaque partie est introduite par quelques pages de réflexion-formation pour l'enseignant, complétées par de petits encarts – les calepins – qui ponctuent l'ouvrage en apportant des données simples et claires sur le mime, le lexique de l'espace scénique ou encore la technique du tableau vivant. Certaines activités suivent J. Tardieu, G. Porec, R. Dubillard et autres écrivains joueurs de mots. Transmettre des émotions, jouer avec la voix, avec le corps, avec les mots, créer de l'originalité à partir de règles, c'est ce que proposent les auteurs, à tous les niveaux de compétence linguistique, de A1 à B2-C1. Expérimenté ou débutant, chaque enseignant trouvera dans ce recueil des jeux adaptés à son public et à lui-même. Il pourra également se plonger dans l'intéressante bibliographie présente en fin d'ouvrage. ■

Ch. P.

