LUDI LANGUE

Atelier de jeu et de théâtre pour l'apprentissage du français

Contact > Sophia Kaghat-Danane
compagniedassyne@gmail.com
www.compagniedassyne.fr

COMPAGNIE DASSYNE

Défendre et promouvoir les langues de traditions orales et méditerranéennes par le théâtre

LUDI LANGUE

Défendre et promouvoir les langues de traditions orales et méditerranéennes, ainsi que le français langue étrangère, par le théâtre.

SOMMAIRE

LUDILANGUE

LE TERRITOIRE PARISIEN ET FRANCILIEN p.4

OBJECTIFS DE L'ACTION p.5

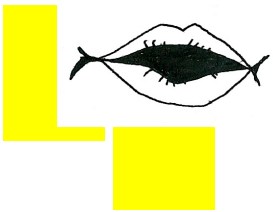
DESCRIPTION DE L'ACTION p.6

INDEX DES SÉQUENCES p.8

LES STRUCTURES

PORTEUR DU PROJET LUDILANGUE p.11

PARTENAIRES p.15



LUDILANGUE
Le territoire parisien et francilien

LES BESOINS DU TERRITOIRE PARISIEN ET FRANCILIEN

En France, 13% de la population francilienne âgée de 18 à 65 ans (soit environ un million de personnes) est concernée par d'importantes difficultés pour lire, écrire et comprendre un texte simple (ANLCI, 2011). Cette proportion monte jusqu'à 53% chez les personnes qui ont été scolarisées hors de France ou non scolarisées. L'illettrisme est un handicap important dans la recherche d'emploi. Les personnes dont le français n'est pas la langue maternelle sont donc particulièrement touchées, puisque souvent elles cumulent des difficultés non seulement à l'écrit, mais aussi à l'oral. Dans le cadre du contrat de ville de Paris, et plus spécifiquement l'*Axe 1 : Accompagner les parcours et prévenir les ruptures*, la lutte contre l'illettrisme a été identifiée comme un axe stratégique fort.

13% de la population francilienne soit 1 000 000 de personnes en Île de France sont en situation d'illettrisme.

DIAGNOSTIC DES CENTRES SOCIAUX ET DES APPRENANTS

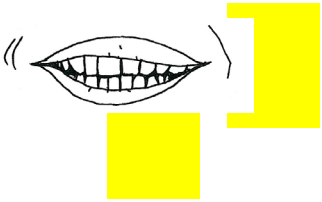
Les centres sociaux du 19ème et du 20ème ont constaté, de par la diversité de leurs participant-e-s qui arrivent d'Afrique du Nord, d'Afrique subsaharienne (Mali, Sénégal et Côte d'Ivoire), et d'Asie (Chine, Pakistan, Vietnam) des besoins prioritaires pour leur insertion. Dans cette optique, des ateliers sociolinguistiques sont proposés pour les soutenir face à une langue dont ils ne connaissent pas le fonctionnement. Certain-e-s apprenant-e-s ont fait des études supérieures, d'autres n'ont pas été scolarisé-e-s, d'où la limite de l'apprentissage classique de l'expression orale. Dans tous les cas, les apprenant-e-s ressentent le besoin que leur parole soit prise en considération, malgré leur difficulté pour s'exprimer et comprendre. Il y a une véritable volonté d'apprendre, motivée par des raisons assez diverses : l'insertion professionnelle bien sûr, mais aussi le désir de communiquer et de s'insérer socialement, voire plus spécifiquement pour certaines femmes au foyer de pouvoir aider dans leurs devoirs leurs enfants scolarisés en France, etc... Par ailleurs, il y a un public féminin important qui a tendance à s'autocensurer, dévaluer ses propres compétences et s'interdire de se projeter.

LUDILANGUE
Objectifs de l'action

- Permettre un complément ludique à l'apprentissage du français
- Développer la confiance en soi et l'autonomie
- Lutter contre l'illettrisme et l'exclusion
- Égalité Hommes-Femmes

Ludilangue a été créé autour de quatre objectifs principaux: apporter un complément ludique à l'apprentissage du français dans le cadre de l'éducation pour tous, développer la confiance en soi et l'autonomie des apprenant-e-s, lutter contre l'illettrisme et l'exclusion à travers des propositions ludiques et artistiques, favoriser l'égalité Homme-Femme. Ludilangue mêle jeu, théâtre et écriture. Le jeu comme vecteur d'apprentissage est né d'une réflexion sur les méthodes pédagogiques utilisées pour enseigner le français. Le jeu permet l'assimilation de compétences fondamentales, théoriques ou cognitives, tout en dédramatisant l'erreur et en cultivant la motivation des apprenant-e-s. Le théâtre permet la compréhension de situations indirectes de connaissances. Il développe la communication, favorise la confiance en soi et le respect entre apprenant-e-s. L'écriture est un moyen privilégié d'expression et contribue à développer l'estime de soi grâce à une production durable et valorisante.

Lutter contre l'illettrisme et l'exclusion à travers des propositions ludiques et artistiques.



LUDILANGUE
Description de l'action

L'action consiste à animer des ateliers sociolinguistiques pour des apprenant-e-s de niveau A1, A2 et B1. Une thématique et des sous-compétences sont définies pour chaque séance. Des objectifs de communication (orale et écrite) sont également déterminés. Les séquences pédagogiques sont construites à partir de jeux de société, jeux de rôle, jeux de cartes sur des thématiques de la vie quotidienne. Les apprenant-e-s doivent mobiliser des connaissances en grammaire, en conjugaison, en orthographe, en phonétique, en conversation orale pour participer à ces propositions ludiques.

Voici un exemple concret d'une séance. Le thème abordé est « les loisirs ». La sous-compétence développée est « exprimer ses goûts en matière de loisirs, donner son opinion ». L'objectif de communication écrite est la maîtrise des accents, l'objectif de communication orale est « pouvoir débattre sur un sujet sans connaître tout le vocabulaire nécessaire ». La séance s'organise en quatre phases.

Dédramatiser l'erreur
Cultiver la motivation
Reconquérir l'estime de soi

Une phase 1 de découverte qui consiste à rechercher et mettre en commun du vocabulaire en rapport avec le sujet. Chacun des apprenant-e-s doit au moins trouver un mot de vocabulaire, que ce soit un nom, un verbe, un adjectif (etc.) S'il manque des mots importants, la facilitatrice peut les rajouter. Il est important que chaque apprenant-e reçoive un mail avec la liste de ce vocabulaire après la séance.

Une phase 2 de jeux / exercices où l'on travaille un ou plusieurs points de grammaire, souvent par équipe et sous un angle compétitif (avec un système de points pour chaque bonne réponse par exemple). Chaque jeu doit réutiliser le vocabulaire vu dans la phase 1. Dans cette phase, les apprenant-e-es doivent écrire les accents sur des mots dont on a effacé les accents (aigus, graves et circonflexes), et dans un second jeu doivent conjuguer des verbes dans des phrases dont le verbe est écrit à l'infinitif, par exemple : NOUS : Une fois par semaine, SORTIR avec SES amis dans Paris.

Une phase 3 de jeux / exercices sur la syntaxe (en réutilisant encore le vocabulaire de la phase 1). Dans cette phase les

apprenant-e-es doivent remettre dans l'ordre les mots d'une phrase qui ont été mis dans le désordre. Ils doivent toujours commencer par trouver le verbe conjugué et ensuite le pronom personnel qui le détermine. Par exemple, dans la suite de mots « Jamais – cinéma – ne – au – vous – films – de – regardez », ils doivent retrouver le verbe « regardez », remarquer la terminaison en « -ez » et donc chercher le sujet « vous ». Puis ils continuent leur raisonnement jusqu'à trouver la phrase « Vous ne regardez jamais de films au cinéma ». On ne compte que les réponses qui contiennent le raisonnement en entier, jamais les réponses qui proposent directement la réponse finale sans le raisonnement.

Une phase 4 de jeux de rôles où la facilitatrice attribue à chaque groupe d'apprenant-e-s (généralement de deux à quatre) un sujet qu'ils devront développer sous la forme d'un dialogue à présenter devant les autres apprenant-e-s. Par exemple, pour cette séance les sujets sont :
- groupe 1 : interview d'une star de cinéma qui décrit ses loisirs de luxe au journaliste qui lui pose des questions (2 personnes)
- groupe 2 : des amis essayent de se mettre d'accord sur la sortie qu'ils veulent faire ce week-end (4 personnes).
- groupe 3 : Deux personnes se rencontrent en speed dating et essayent de trouver des points communs sur leurs loisirs mais ne s'entendent pas du tout et finissent par se disputer.

Ces séquences pédagogiques répondent à un besoin de plus en plus important d'apprentissage oral de la langue française. Les apprenant-e-s sont acteurs de leur apprentissage. Ils développent une confiance en soi et une autonomie à travers une démarche divertissante. Le langage devient ainsi un vecteur de circulation d'idées, de partage et de dialogue.

Résultats

Résultats quantitatifs (constatés par une fiche de suivi des apprenants) :
- Réalisation complète de l'exercice
- Degré d'intervention individuelle
- Nombre de mots liés au thème étudié exprimés et écrits

Résultats qualitatifs
- Rapport nombre d'interventions spontanées sur nombre d'interventions sollicitées
- Adéquation de la séance aux besoins des apprenants (commentaires en fin de séance)
- Qualité des échanges entre participants (cohésion du groupe)

Public bénéficiaire
- Habitants des quartiers politiques de la ville de Paris, et autres
- Ateliers de maximum entre 12 et 15 personnes

Moyens mis en œuvre

Moyens matériels :
- Matériel ludique : cartes, dés, balles, perruques, jeux de société FLE, caméra et rétroprojecteur

Moyens humains :
- Une formatrice en atelier de jeu pour l'apprentissage du français
- Un volontaire service civique

LUDILANGUE
Index des séquences

Cours 1 – SE PRESENTER

Partie 1 – S'APPELER
Thème abordé : le verbe s'appeler et le présent de l'indicatif
Sous-compétence travaillée : la conjugaison au présent et se présenter brièvement en public et dans le contexte d'un dialogue

Partie 2 – ÊTRE ET AVOIR
Thème abordé : les présentations
Sous-compétence travaillée : parler de soi et apprendre à connaître quelqu'un

Cours 2 – LA NATIONALITÉ
Thème abordé : les pays, la nationalité et l'origine
Sous-compétence travaillée : parler de ses origines et de sa nationalité

Cours 3 – LA FAMILLE
Thème abordé : La généalogie
Sous-compétence travaillée : parler de sa famille et décrire une personne

Cours 4 – LES ACHATS ET L'ARGENT
Thème abordé : les achats et gérer son argent
Sous-compétence travaillée : faire ses courses / du shopping et compter son argent

Cours 5 – LA NATURE ET LES ANIMAUX
Thème abordé : la nature, les animaux, les plantes et l'environnement, l'écologie
Sous-compétence travaillée : décrire un environnement et un animal

Cours 6 – LA BANQUE ET LA POSTE
Thème abordé : la banque et la poste
Sous-compétence travaillée : savoir prendre un rendez-vous, écrire une lettre et déposer un colis

Cours 7 – SE DÉPLACER ET LES TRANSPORTS
Thème abordé : les déplacements
Sous-compétence travaillée : indiquer un itinéraire et trouver son chemin

Cours 8 – LE LOGEMENT ET L'INTÉRIEUR
Thème abordé : les types de logements et hébergements, la maison et les tâches du quotidien
Sous-compétence travaillée : savoir lire une annonce, chercher et décrire un logement (intérieur et extérieur), connaître les objets de la maison et décrire les tâches à faire

Cours 9 – L'ADMINISTRATION ET LES SERVICES
Thème abordé : les services administratifs
Sous-compétence travaillée : connaître les différents services publics

Cours 10 – LA POLITIQUE, LA POLICE ET LA JUSTICE
Thème abordé : la politique et les « faits divers »
Sous-compétence travaillée : savoir parler d'un gouvernement et décrire une affaire judiciaire

Cours 11 – LES ÉMOTIONS ET LES RELATIONS HUMAINES
Thème abordé : les sentiments, émotions et relations humaines
Sous-compétence travaillée : parler de ce que l'on ressent et décrire une relation entre deux personnes

Cours 12 – LA SANTÉ
Thème abordé : la santé et les maladies
Sous-compétence travaillée : décrire des symptômes et des remèdes

Cours 13 – LES LOISIRS, LES GOÛTS ET LES OPINIONS
Thème abordé : les loisirs
Sous-compétence travaillée : parler de ses goûts et exprimer une opinion

LUDILANGUE
Index des séquences

Cours 14 – L'INFORMATION, L'ACTUALITÉ ET LES MEDIA
Thème abordé : l'actualité médiatique
Sous-compétence travaillée : parler de ce qui nous intéresse et interpréter une photographie ou un tableau

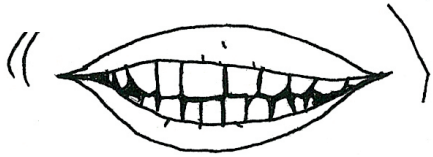
Cours 15 – LE TRAVAIL
Thème abordé : le monde du travail et de l'entreprise
Sous-compétence travaillée : mettre en avant ses compétences et décrire un poste

Cours 16 – LA CUISINE ET LA GASTRONOMIE
Thème abordé : la cuisine et le restaurant
Sous-compétence travaillée : parler de ses goûts et décrire une recette

Les structures
Porteur du projet Ludilangue

Valoriser la diversité culturelle comme "héritage commun de l'humanité", est le socle fondateur de **Dassyne**. "Ludilangue", "éMOTions", "Romainville des mondes", "écritures nomades", et "Dihya" interrogent sous différents aspects, la place de la langue maternelle et celle de la langue d'adoption face à la migration, aux chocs des générations. Quel regard peut-on apporter à la transmission ? Que signifie transmettre de nos jours ? En quoi cela influe sur l'identité ? Ces interrogations ont construit l'action culturelle et le propos artistique de Dassyne.

Différentes approches ont été mises en œuvre pour créer des ponts entre les générations, favoriser la mixité et le lien social, dédramatiser l'apprentissage du français, valoriser le patrimoine culturel et linguistique, organiser des moments conviviaux et informels, se saisir de son histoire individuelle pour mieux appréhender l'histoire collective. **Le but étant d'amorcer une réflexion sur sa propre identité.** De s'interroger sur les mouvements de va et vient de la migration. Comment les enfants de deuxième génération parviennent-ils à gérer cette identité, enrichie par deux langues, deux horizons distincts ? Une question fondamentale qui permet d'interroger, leur véritable histoire, leur mémoire qui d'une génération à une autre peut parfois tomber dans l'oubli.



La création artistique pose ces différentes problématiques par le biais de l'esthétisme et de la médiation culturelle. L'expression de l'art est toujours accompagnée d'un support pédagogique, pour approfondir la réflexion. Ce qui amène des publics éloignés à se rencontrer, à débattre, à créer. Dihya est une métaphore de toutes ces interrogations. Par le prisme de l'art et du bilinguisme, elle interroge sur la transmission et l'identité.

Un questionnement sur la transmission et l'identité

Vu le contexte actuel, il est plus que nécessaire d'entamer un travail de fond dans les rencontres inter-culturelles. Ré-impulser la curiosité de l'autre, s'intéresser à la différence, construire des liens, des espaces de parole, valoriser le patrimoine culturel, lutter contre les discriminations est une

Les structures
Porteur du projet Ludilangue

responsabilité commune à tous, pour amorcer un dialogue dans le respect des individualités de chacun.

LUDI-EMPLOI

LUDI-EMPLOI est un complément ludique pour la recherche d'un emploi. Il est orienté autour de la valorisation des compétences transférables ou de l'utilisation de plateformes numériques (Pôle emploi, CAF, AMELI, formulaires en lignes). L'action consiste d'animer un maximum de 36 séances de 2 heures. Le nombre de séquences peut être adapté en fonction des besoins et des problématiques environnantes des habitant-e-s.

Dans un premier temps, il permet d'identifier des aptitudes personnelles transposables d'un milieu d'activité à un autre. Cette méthode facilite la construction d'un argumentaire (prenons l'exemple d'une femme au foyer qui doit gérer du temps : son aptitude transposable est de maximiser des tâches en peu de temps). Cette étape de connaissance de soi est indispensable pour consolider des compétences qui ne sont pas sanctionnées par un diplôme. La seconde étape est dédiée à la rédaction de CV et de lettre de motivation avec des objectifs linguistiques précis (communication écrite). Pour rendre accessible l'utilisation des plateformes numériques (Pôle emploi, CAF, AMELI, les formulaires en lignes), nous utiliserons des jeux pour découvrir et maîtriser l'outil informatique. Enfin, le troisième temps permet de favoriser la communication orale par des jeux de rôles ludiques et de mise en situation professionnelle. L'approche de l'apprentissage ludique, renforce le travail de classification, d'organisation du temps et de l'espace, la maîtrise de la logique pour résoudre des problèmes. LUDI-EMPLOI permet de développer l'expression, la communication, le sens de l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que l'analyse et la synthèse.

Consolider les compétences qui ne sont pas sanctionnées par un diplôme

éMOTions :

"éMOTions" est une proposition d'écriture à partir de 10 mots choisis par l'OPALE (Organismes francophones de politique et d'aménagement linguistiques). Les productions sont ensuite mises en scène dans des petites formes théâtrales

et musicales. Elles peuvent être jouées dans un bus.

"éMOTions" explore la richesse de la langue française. La contrainte du mot permet d'explorer et de jouer avec les définitions dans sa langue maternelle et en français. Cet atelier s'oriente autour de la traduction, du détournement et de la symbolique des mots. Les participants peuvent s'approprier et jouer avec les langues. La valorisation de leur production par des formes théâtrales et musicales sont aussi une façon d'interroger l'espace public sur cette articulation langue maternelle, francophonie, jeu, je et nous !

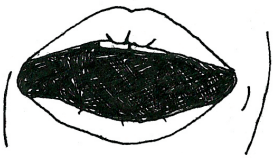
Atelier écritures nomades :
"Écritures nomades" est un atelier itinérant alliant un repas, la visite d'un lieu et la production de textes libres.

L'objectif est de permettre un temps convivial autour du partage d'un repas, puis la déambulation dans un espace (musée, exposition...) chargé d'une histoire commune. Ce moment particulier favorise la libération de la parole, les échanges informels et l'établissement des liens géographiques et sociaux autour de l'écriture. C'est aussi le moment pour certaines femmes de se retrouver et d'accorder un temps pour exprimer leur sensibilité. Cette parole est ensuite mise en forme, par le biais de l'écriture, dans différentes langues. Le choix d'écrire dans l'une ou l'autre langue, permettent de faciliter l'expression du ressenti, les subtilités des émotions et du vécu étant parfois difficiles à dire dans une langue d'adoption. Ces ateliers ont permis d'initier des discussions entre les participantes autour de l'héritage familial, de la migration, de la transmission intergénérationnelle.

Une envie d'écrire
un désir d'expérience
un besoin de partage

Dihya :
C'est une pièce de théâtre bilingue, qui interroge les thèmes de la transmission et de l'identité.

« Après le décès de son père, Amandine retourne dans la maison familiale pour débarrasser les affaires du défunt. En se confrontant aux souvenirs des objets du passé, elle replonge malgré elle dans les méandres de son histoire familiale, ses ruptures et ses tabous, un chemin plein de surprises



Les structures
Porteur du projet Ludilangue

et de poésie qui lui permettra peut-être de se réconcilier avec elle-même ? »
La pièce, écrite en français et en kabyle, est portée par ce double regard. “Dihya” se trouve dans la problématique de l’identité et de la transmission. À laquelle la question des langues est intrinsèquement liée et constitue la trame de fond de la pièce. Le bilinguisme franco-berbère y est envisagé comme un moyen de mettre en avant la richesse du métissage, de valoriser et préserver les transmissions, quelles qu’elles soient. Comment dès lors, les enfants de deuxième génération, nés en France de parents berbérophones parviennent-ils à gérer cette identité, enrichie par deux langues, deux horizons distincts ? Comment peut-on les valoriser, pour restituer à chacune leur unicité, leur individualité aux multiples appartenances ? Face à ces enjeux, le projet Dihya, explore ces interrogations au théâtre.

Une pièce de théâtre franco-kabyle qui interroge les thèmes de la transmission et de l’identité

La musique, composée et interprétée par Valentine Jé, flûtiste et Taoufik Azibi, mandoliste, tient une place importante dans l’intrigue de Dihya. Elle est nourrie de diverses influences, allant du berbère au jazz en passant par le châabi et la musique kabyle.

Romainville des mondes :
Le projet “Romainville des mondes” vise à valoriser la diversité du territoire de la commune de Romainville en mettant en avant le parcours des habitants et la richesse des apports culturels issus de l’immigration. Ce projet peut s’adapter à chaque ville pour valoriser l’identité d’un territoire.

Comparer et compiler les histoires d’exil c’est s’inscrire dans une histoire plus large. C’est permettre aux jeunes de se saisir de leur histoire individuelle pour mieux appréhender une histoire collective, c’est transmettre une histoire familiale nécessaire à la construction identitaire et l’intégration sociale. Elle permet également de valoriser l’appartenance à la ville de Romainville et à la construction collective d’une identité territoriale. Tous ces témoignages permettent d’amorcer un dialogue entre les générations et autour de la migration.

Les structures
Partenaires

Mairie de Paris/cget
Dans le cadre de l'appel à projet politique de la ville, Ludilangue est financé par le **cget** et la **Mairie de Paris**. Nous intervenons dans les quartiers politiques de la ville du 19ème arrondissement (Danube, Solidarité et Marseillaise) et du 20ème arrondissement (Amandiers, Belleville, Pelleport).

Le centre social et culturel Danube
Le **Centre socioculturel Danube** a ouvert des permanences d'accueil pour les habitants du quartier, des cours d'alphabétisation, ainsi qu'un accompagnement à la scolarité et différents ateliers (sociolinguistiques, informatique, etc.). Ce centre propose aussi des actions d'animation telles que la participation aux fêtes de quartier.

Le centre social La 20e chaise
Le centre **La 20ème Chaise** est véritable lieu de vie pour les habitants du quartier du Père Lachaise. Destiné à un public autant familial qu'adulte, il propose toutes sortes d'ateliers pratiques : les ateliers cuisine, lecture/écriture, la gymnastique, du Yoga, du Français Langue Étrangère, de l'accompagnement scolaire, de l'informatique, mais aussi des repas solidaires et un Accueil enfance. En partenariat avec des associations, le centre organise des journées thématiques telles que la « Journée équatorienne » ayant eu lieu en 2015.

cget
Commissariat général à l'égalité des territoires

MAIRIE DE PARIS

La 20e Chaise

Centre Social et Culturel Danube

a d L g

Contact > Sophia Kaghat-Danane
Coordinatrice linguistique
Tél. 06 66 02 60 54
compagniedassyne@gmail.com
www.compagniedassyne.fr

COMPAGNIE
DASSYNE

Défendre et promouvoir les langues de traditions orales et méditerranéennes par le théâtre