



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ  
КАФЕДРА ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА И МОФЯ

**«Игра как прием формирования универсальных учебных  
действий на уроках французского языка»**

Выпускная квалификационная работа

по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность программы бакалавриата

«Французский язык. Английский язык»

Проверка на объем заимствований

49,2 % авторского текста

Работа рекомендована к защите  
рекомендована/не рекомендована

Выполнила:

Студентка группы ОФ-503/089-5-1  
Латыпова Татьяна Раифовна

«23» июня 2018 г.

зав. кафедрой французского языка  
и МОФЯ  
Тихонова Анастасия Леонидовна

Научный руководитель:

К.п.н., доцент, зав. кафедрой ФЯ и МОФЯ  
Тихонова Анастасия Леонидовна

Челябинск

2018 год

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I.....	6
ФОРМИРОВАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ КАК ТРЕБОВАНИЕ СТАНДАРТА.....	6
1.1. Понятие «универсальные учебные действия» .....	6
в обучении иностранному языку .....	6
1.2. Способы формирования.....	13
универсальных учебных действий .....	13
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I.....	20
ГЛАВА II.....	21
ИГРА КАК ПРИЕМ ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ НА УРОКАХ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА.....	21
2.1. Игра в обучении иностранному языку.....	21
2.2. Технология применения игр для формирования .....	27
различных универсальных учебных действий.....	27
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II .....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	41
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	44
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	49

## **ВВЕДЕНИЕ**

Настоящая дипломная работа посвящена рассмотрению игры как приема формирования универсальных учебных действий на уроках французского языка в средней общеобразовательной школе. В последние годы в обществе очень изменилось понимание целей образования и путей их достижения в целом и во всех отраслях дидактической науки, в частности. Сегодня особенно ощущается потребность в изменениях способов и технологий преподавания, которые развивают практические способности анализа данных и самообучения, а также активизируют самостоятельную работу учащихся, создают возможности выбора путей достижения образовательных целей.

Универсальные учебные действия (далее по тексту УУД) должны составлять основу отбора и структурирования содержания обучения, способов, методов и форм преподавания, конструирования целостного учебно-воспитательного процесса. Развитие УУД, которые обеспечивают решение задач общекультурного, ценностно-личностного, познавательного становления обучающихся, реализуется в метапредметной работе, организации форм учебного сотрудничества и решении значимых проблем жизнедеятельности обучающихся.

Вместе с тем, ряд вопросов, связанных с реализацией указанных положений, недостаточно разработан в отношении некоторых учебных предметов. В частности, в отношении иностранного языка реализация указанных установок должна быть связана с переориентацией с традиционно глубоко прорабатываемых предметных аспектов на интердисциплинарный, личностно-развивающий характер обучения.

Обучение иностранному языку должно учитывать психологические особенности учащихся на разных этапах обучения в течение всего периода их обучения в школе, а также быть максимально приближенным к ситуациям реальной действительности, в которой предстоит действовать

учащимся. Иначе говоря, формирование универсальных учебных действий – личностных, познавательных, коммуникативных, регулятивных, предметных, – должно трактоваться не как учебный процесс, а как реальная деятельность по реализации этих действий, учитывающая возрастные особенности учащихся. Поиск оптимальных способов такой реализации формирования УУД связан, по нашему мнению, с применением игровых технологий, сущность которых и заключается в моделировании реальных ситуаций.

Анализ дидактической и методической литературы, посвященной роли игры в формировании УУД, в том числе на уроках иностранного языка, показал, что данный вопрос исследован достаточно глубоко. Предлагаются различные виды игр, указывается их потенциал в формировании УУД, однако полученные данные о влиянии различных игр на формирование определенных видов универсальных учебных действий фрагментарны, разобщены. До настоящего момента не существует системного представления игр в их взаимосвязи с формируемыми универсальными учебными действиями. Это противоречие обуславливает **актуальность** нашего исследования.

**Цель** работы – оптимизировать применение игр на уроках французского языка на основе установления их влияния на формирование универсальных учебных действий обучающихся.

Достижение цели потребовало последовательного выполнения следующих **задач**:

- 1) изучить дидактическую, психологическую, методическую литературу, посвященную формированию универсальных учебных действий;
- 2) проанализировать особенности формирования универсальных учебных действий применительно к обучению иностранному языку;
- 3) уточнить понятие игры, установить перечень дидактических игр, применяемых на уроках французского языка;

4) установить направленность разных видов игр на формирование различных УУД и разработать классификацию игр как приемов формирования УУД на уроках французского языка.

**Объект** исследования – процесс обучения французскому языку в средней школе как сфера формирования универсальных учебных действий.

**Предмет** исследования – классификация игр как приемов формирования различных универсальных учебных действий на уроках французского языка.

Исследование проводилось с использованием комплекса теоретических и эмпирических **методов**, среди которых следующие:

1) теоретические: анализ нормативных документов, понятийно-терминологический анализ;

2) эмпирические: наблюдение учебно-воспитательного процесса в школе; анализ документов (технологических карт, рабочих программ), обобщение педагогического опыта.

**Теоретическую базу** исследования составляют труды таких ученых, как И.В. Абакумова, А.Г. Асмолов, В.Г. Бурменская, А.Р. Джигоева, В.С. Ильин, М.В. Кларин, Т.В. Облазова, Н.С. Подходова, Ю.А. Прокудина, Г.К. Селевко, А.В. Федотова, Е.В. Фролова, С.В. Чопова, В.А. Ясвин и др.

**Научная новизна** исследования заключается в разработанной нами классификации игр по критерию влияния на формирование УУД, что представляет также **теоретическую значимость** исследования.

**Практическая значимость** исследования определяется систематизацией игр для обучения французскому языку. Кроме этого результаты работы могут использоваться при обучении французского языка в средней школе, а также для разработки курса лекций по методике преподавания французского языка, педагогике, психологии.

**Структура работы:** работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка.

## ГЛАВА I.

### ФОРМИРОВАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ КАК ТРЕБОВАНИЕ СТАНДАРТА

#### 1.1. Понятие «универсальные учебные действия» в обучении иностранному языку

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС), изучение иностранного языка в основной школе нацелено на достижение следующих целей: формирование иноязычной коммуникативной компетенции в совокупности ее элементов, таких, как речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной, познавательной (13).

Перемены, случившиеся в концепции образования за прошедшие годы, привели к переосмыслению способов и технологий преподавания иностранных языков. Сегодня основной упор делается на способность анализировать собственные действия и слова, развитие кругозора, что позволяет вызвать интерес собеседника либо слушателя, а также на формирование логики для грамотного и последовательного изложения мысли. Все вышеназванные умения можно назвать универсальными учебными действиями. В ФГОС определены требования к личностным, метапредметным и предметным результатам, которые должны быть достигнуты при помощи формирования УУД, следовательно, развитие УУД должно составлять основу уроков иностранного языка (13).

Концепция развития универсальных учебных действий разработана на основе системно-деятельностного подхода. Появление определения «универсальные учебные действия» сопряжено с переменой парадигмы образования от цели освоения знаний, умений и навыков к цели формирования личности учащегося. ФГОС характеризует УУД как «совокупность способов действия обучающегося (а также связанные с

ними навыки учебной работы) обеспечивают его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса. Сама учебная деятельность становится предметом усвоения» (13).

Первые представления об универсальных учебных (общеучебных) действиях появились в концепции поэтапного развития интеллектуальных действий П.Я. Гальперина; согласно этой концепции, УУД могут быть представлены как «общеучебные умения», «единые способы деятельности», «надпредметные действия» и т.п. Исследователь неоднократно подчеркивал важность становления умений этого порядка как для общеинтеллектуального развития учащегося, так и для формирования предметных навыков и умений (4, с. 18).

Овладение универсальными учебными действиями выступает как способность к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта. УУД создают возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений и компетентностей, включая организацию усвоения, то есть умения учиться (5, с. 14).

По утверждению А.Г. Асмолова, УУД – это «совокупность способов действий учащихся, обеспечивающая его способность к самостоятельному усвоению новых знаний, т.е. способность субъекта к саморазвитию и самосовершенствованию путём сознательного и активного присвоения нового социального опыта» (10, с. 14).

В широком значении термин УУД рассматривается как умение учиться, т.е. способность к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта. В более узком смысле данный термин можно определить как совокупность способов действий учащегося, обеспечивающих его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса (7).

Отметим, что достижение умения учиться предполагает полноценное освоение учащимися всех компонентов учебной деятельности, которые включают познавательные и учебные мотивы, учебную цель, учебную задачу, учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка) (5, с. 41).

На основании вышеизложенного можно заключить, что универсальные учебные действия – это обобщенные способы действий, открывающие широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях.

Далее рассмотрим функции универсальных учебных действий, главными среди которых являются следующие:

1) предоставление возможностей учащимся *самостоятельно* реализовывать учебную деятельность, устанавливать цели, находить и применять требуемые средства и методы их достижения, осуществлять контроль и производить оценку процесс и итоги работы;

2) формирование обстоятельств для формирования *личности* и её самореализации в процессе непрерывного образования;

3) создание условий эффективного усвоения знаний, развития умений, навыков и компетентностей *в различных предметных областях* (9, с. 8).

В указанном перечне функций особенно акцентируется направленность работы по становлению УУД на реализацию как предметно-ориентированных, практических целей, так и воспитательных, развивающих. Универсальный характер учебных действий выражается в следующем:

1) в надпредметном, метапредметном характере;

2) в обеспечении единства общекультурного, индивидуального и познавательного формирования и развития личности;

3) в последовательности абсолютно всех ступеней образовательного процесса;



4) в составлении основы организации и регуляции любой деятельности учащихся вне зависимости от ее специально-предметного содержания (15, с. 115).

Обратим внимание, что универсальные учебные действия обеспечивают этапы освоения учебного содержания и развития эмоциональных способностей обучающегося. В составе ключевых типов универсальных учебных действий, соответствующих основным целям общего образования, возможно отметить 4 блока:

- 1) личностный;
- 2) регулятивный (включающий саморегуляцию);
- 3) познавательный;
- 4) коммуникативный.

Рассмотрим вышеназванные УУД более подробно. Так, личностные УУД сводятся к обеспечению ценностно-смысловой ориентации учащихся, которая выражается в умении соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, в знании моральных норм и в умении выделять нравственный аспект поведения. Кроме этого, личностные УУД направлены на ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях. Рассматривая роль личностных УУД в учебной деятельности, можно выделить следующие виды:

1) действие смыслообразования, т.е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, между результатом учения и тем, что побуждает деятельность, ради чего она производится. Учащимся необходимо ответить на вопрос, какое значение либо смысл та или иная деятельность имеет для него лично;

2) действие нравственно-этического оценивания усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей, обеспечивающее личностный моральный выбор (12).

Регулятивные УУД – это действия, «обеспечивающие организацию учащимся собственной учебной деятельности» (11, с. 56). Регулятивные

УУД предполагают формирование умений целеполагания, планирования, моделирования, самооценки и самокоррекции. Развитие данного вида УУД является возможным за счет организации самостоятельной деятельности учащихся. Неоспоримым представляется тот факт, что при обучении иностранным языкам развитие регулятивных действий осуществляется, прежде всего, при выполнении домашних заданий, предусматривающих работу с текстом, а также в процессе подготовки собственного высказывания либо презентации (12).

Отметим, что при формировании регулятивных УУД весьма часто необходимо модифицировать разновидности учебной работы, принимая во внимание психические и возрастные особенности обучающихся. Так, игра в ходе преподавания может помочь естественному изучению языка. Играя, учащиеся развиваются и изучают язык одновременно. Цель игры заключается в обучении учащихся регулировать собственную деятельность. Саморегуляция осуществляется в процессе инсценировок сказок, при диалогической речи, при составлении рассказа по цепочке либо на основании схемы-опоры, а также по иллюстрациям. Весьма важным является научить учащихся предсказывать собственные результаты. В качестве средств самоконтроля обучающиеся могут использовать учебник и рабочую тетрадь, при помощи которых они могут осознать, всё ли у них получается, что достигается за счет сравнения собственных решений с образцом. Также самоконтроль способствует улучшению письменной и устной речи учащихся, а положительные результаты вызывают положительные чувства и улучшают самооценку учащихся (14, с. 58 – 59).

Говоря о познавательных УУД, прежде всего отметим, под познавательными универсальными учебными действиями понимаются «действия, которые обеспечивают процесс познания, творческого умственного процесса получения и обновления знаний» (14, с. 63).

Развитие познавательных УУД при обучении иностранным языкам сопряжено с формированием общеучебных, логических действий, что

возможно достичь посредством работы с текстовой, графической и иной информацией. Основными познавательными действиями, которые должны реализоваться на уроках иностранного языка, являются анализ, синтез и сравнение, а также базирующиеся на них умения охарактеризовать, систематизировать и разъяснить. Такие действия позволяют формировать способности к имитации, выявлению основной мысли при работе с текстами, установлению языковых закономерностей, логичному изложению, построению внутреннего плана высказывания. К познавательным УУД можно отнести и знаково-символические действия, к которым относится интерпретация и комментирование схем, таблиц, графиков, иллюстраций (24, с. 68 – 69).

К познавательным УУД относится также освоение новых языковых средств (фонетических, орфографических, лексических, грамматических) в соответствии с темами, сферами и ситуациями общения, отобранными для изучения в средней школе. Кроме этого, сюда входит получение знаний о языковых явлениях изучаемого языка, различных методах выражения мысли на родном и иностранном языках, приобщение учащихся к культуре, обычаям, традициям и особенностям страны изучаемого языка в рамках тем и ситуаций общения, соответствующих опыту учащихся, развития мастерства представлять на иностранном языке собственное государство и его культуру (15, с. 89).

При формировании познавательных УУД основная задача сводится к обучению способам и приёмам самостоятельного изучения иностранного языка и его культуры, в том числе с применением новейших информационных технологий. Также цель заключается в обучении учащихся видеть проблему, задавать вопросы, демонстрировать собственное суждение и обосновывать его.

Коммуникативные УУД направлены на формирование коммуникативных умений и навыков при обучении говорению, аудированию, чтению, письму. Коммуникативные УУД – это учебные

действия, «обеспечивающие социальную компетентность и сознательную ориентацию учащихся на позиции других людей (прежде всего, партнера по общению или деятельности), умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми» (3, с. 47). При обучении иностранным языкам коммуникативные УУД реализуются равно как в обстоятельствах намеренно созданного учебного сотрудничества, к которому относится совместная групповая работа учащихся, так и при выполнении предметно-направленных заданий (например, при подготовке высказываний на основании вопросов, а также в процессе порождения диалогов и полилогов) (10).

Исходя из того, что универсальные учебные действия являются составной частью метапредметных результатов освоения иностранного языка, мы проанализировали перечень требований ФГОС к их сформированности и пришли к выводу, что каждое конкретное учебное действие, как то: «умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией» (9), состоит из определенных операций, набор которых меняется в зависимости от конкретных условий, входящих в ту или иную учебную задачу (учебное действие соотносится с целью задачи, а его операции – с условиями задачи).

Итак, можно утверждать, что универсальные учебные действия предполагают конкретные условия их реализации. Так, регулятивные вносят порядок, планомерность в деятельность, обеспечивают организацию учащимися своей учебной деятельности; коммуникативные, связанные с передачей и восприятием информации, обеспечивают социальную компетентность учащихся; познавательные связаны с

процессом познания и потому способствуют расширению знаний на основе познавательной деятельности.

## **1.2. Способы формирования универсальных учебных действий**

В данном разделе рассмотрим способы формирования универсальных учебных действий на уроках французского языка. Прежде всего, остановимся на формировании личностных УУД. Отметим, что к личностным результатам изучения иностранного языка относится следующее:

- 1) получение общего представления о мире как о многоязычном и поликультурном сообществе;
- 2) осознание иностранного языка основным средством общения народа-носителя данного языка;
- 3) знакомство с миром зарубежных сверстников посредством иностранного языка (З, с. 87).

Формирование личностных УУД на уроках иностранного языка может осуществляться при помощи следующих образовательных технологий:

- 1) Технология проектной деятельности, которая способствует тому, что личностные результаты достигаются уже на этапе выбора тематики проектов. Например, проект, посвященный истории и культуре Франции, позволяет формировать самоопределение учащихся как людей, принадлежащих данной культуре посредством изучения языка;
- 2) Информационно-коммуникационные технологий, позволяющие формировать следующие личностно-значимые элементы развития:
  - критическое отношение к информации и избирательность в процессе ее восприятия;

- уважение сведений о частной жизни и результатов деятельности других людей;
- основы правовой культуры в сфере использования информации;
- самоопределение (например, личностное, профессиональное, жизненное);
- смыслообразование, т.е. понимание учащимися цели учебной деятельности и ее мотива или, другими словами, результат учения, и того, что приводит к деятельности, ради чего она осуществляется. Учащиеся должны точно осознавать, какое личностное значение имеет изучаемый материал;
- нравственно-этическое оценивание изучаемого содержания на основании социальных и личностных ценностей, что обеспечивает личностный моральный выбор (12, с. 47).

Рассмотрим формирование регулятивных УУД на уроках иностранного языка. Так, можно представить следующие образовательные технологии, позволяющие сформировать регулятивные УУД:

1) Технология самостоятельного оценивания образовательных достижений, что происходит в виде самопроверки и взаимопроверки учащихся. Так, учитель предлагает учащимся тексты для проверки, содержащие разнообразные ошибки, среди которых графические, орфографические, грамматические и т.д., после чего можно вместе составить правила проверки текста и обучать алгоритму действий. В процессе выполнения таких заданий учащиеся привыкают самостоятельно ставить цель, планировать деятельность, работать согласно собственному плану, оценивать и корректировать полученный результат. Такая работа позволяет избавить учащихся от страха перед контролем учителя. Оценивание происходит в комфортной обстановке. Также можно утверждать, что оценивание способствует формированию и коммуникативных УУД, т.к. учащиеся привыкают аргументировать свою точку зрения, логически обосновывать выводы.

2) Технология проектной деятельности, что связано с нацеленностью проектов на оригинальный конечный результат в сжатые сроки. Это, в свою очередь, создает предпосылки и условия для достижения регулятивных метапредметных результатов, к которым можно отнести следующие:

- постановка целей деятельности и составление плана действий;
- работа согласно плану с постоянным сравнением исходных целей и достигаемых результатов;
- понимание причин различных сложностей и поиск способов их решения (9, с. 14 – 15).

3) Информационно-коммуникативные технологии также позволяют формировать регулятивные УУД. При этом обеспечивается следующее:

- оценивание условий, алгоритмов и результатов действий, выполняемых в информационной среде;
- использование результатов действий в процессе оценивания и корректирования выполненных действий;
- целеполагание или постановка учебных задач путем соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще предстоит усвоить;
- прогнозирование результатов и уровня усвоения;
- контроль или сравнение способа действий и их результатов с установленным образцом для обнаружения отклонений и отличий от образца;
- оценка или выделение и осознание учащимся того, что уже изучено и что еще предстоит изучить, а также осознание качества и уровня усвоения;
- волевая саморегуляция или способность к мобилизации сил и энергии; проявлению усилия, т.е. к выбору в ситуации мотивационного конфликта, что позволяет преодолевать различные препятствия (17, с. 51).

Далее рассмотрим особенности формирования познавательных УУД, которые определяют умение учащихся выделять тип упражнений и способы их выполнения. Так, учащимся предлагаются определенные упражнения, в которых нужно найти схему, отображающую логические отношения между правильными и неправильными сведениями. Другими словами, учащимся необходимо вспомнить правило, позволяющее выполнить данные упражнения. В таком случае предмет ориентировки и цель выполнения предлагаемых заданий по иностранному языку сводится к установлению логических отношений между всей информацией, что обеспечивает успешное усвоение общего способа выполнения упражнений (4, с. 21).

Отметим, что выполнение упражнений в процессе чтения, аудирования, письма позволяет формировать у учащихся основные мыслительные операции, к которым относится анализ, синтез, классификация, сравнение, аналогия и т.д., а также умения различать обоснованные и необоснованные суждения, давать обоснование этапам решения учебных заданий, анализировать и преобразовывать информацию, что происходит в процессе использования при выполнении различных упражнений по иностранному языку простейших предметных, знаковых, графических моделей, к которым относятся таблицы, тексты и т.п., а также преобразование их в соответствии с содержанием упражнений (17, с 34).

Основными способами формирования познавательных УУД являются следующие:

1) Проектные технологии, т.к. при работе над проектами обязательным этапом, предваряющим работу и решение поставленной задачи, является поиск информации по одному из направлений общей темы в соответствии с интересами учащихся, что позволяет осваивать познавательные универсальные учебные действия, к которым относятся следующие:

- предполагать нужную информацию;



- отбирать необходимые словари, энциклопедии, справочники, электронные ресурсы;

- сопоставлять и классифицировать информацию, полученную из различных источников (например, из словарей, энциклопедий, справочников, электронных ресурсов) (1, с. 3).

2) Информационно-коммуникативные технологии, которые выполняют одну из важнейших функций в таких общеучебных универсальных действиях, как:

- поиск информации;

- фиксация информации посредством различных технических средств;

- структурирование информации, ее анализ и представление в виде диаграмм, картосхем и т.п.;

- создание презентаций;

- построение простейших моделей объектов и процессов (10, с. 140).

Обратимся к анализу способов формирования коммуникативных УУД, которые, как известно, обеспечивают возможности сотрудничества учащихся, учат слушать и понимать партнера, планировать и согласованно выполнять совместную работу, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга и уметь договариваться, что достигается за счет работы в парах.

В процессе изучения иностранного языка осуществляется знакомство с данным языком, формируются речевые умения, учащиеся учатся выражать свое мнение с использованием определенных клише и понятий, формулировать вопросы и ответы в процессе выполнения упражнений, выстраивать доказательства своего мнения, обосновывать этапы построения диалога или монолога. Работа на основании инструкций к заданиям учебника позволяет научиться работать в парах либо самостоятельно (18, с. 8).

Существуют следующие способы формирования коммуникативных УУД:

1) Технология проектной деятельности. Так, совместная творческая работа учащихся в процессе создания проектов и презентации к ним, равно как и защита проекта, позволяют формировать метапредметные коммуникативные умения, среди которых следующие:

- организация взаимодействия в группе, распределение ролей, обсуждение работы и т.д.

- прогнозирование последствий совместных решений,

- оформление своих мыслей в устной и письменной речи с учётом учебных и реальных речевых ситуаций, в том числе с применением средств ИКТ;

- аргументация и отстаивание своей точки зрения, а также приведение фактов в качестве доводов (17, с. 5).

2) Информационно-коммуникативные технологии представляют собой важный инструмент для формирования коммуникативных УУД. Для этого используются следующие приемы:

- обмен презентациями;

- выступление с аудиовизуальной поддержкой;

- фиксация хода коллективной либо личной коммуникации;

- общение при помощи интернет технологий;

- планирование учебного сотрудничества;

- определение целей, функций участников, а также способов взаимодействия;

- инициативное сотрудничество в процессе поиска и анализа информации;

- разрешение конфликтов, которое сводится к выявлению, проблемы, поиску и оценке альтернативных способов ее решения;

- управление поведением партнеров, что выражается в контроле, коррекции, оценке действий партнеров.

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;

- владение монологической и диалогической формами коммуникации в соответствии с нормами изучаемого языка (1, с. 7 – 8).

Таким образом, обнаруживается, что применяемые технологические решения по формированию универсальных учебных умений ориентированы прежде всего на применение проектной технологии, а также педагогических технологий групповой работы (работа в малых группах, технология взаимопомощи, «бригадный» метод и т.д.) и информационно-коммуникационных технологий. Не умаляя значения перечисленных технологических решений, обратим внимание на то, что все они интерпретируются учащимися как учебная и даже трудовая деятельность, которую «надо сделать». Очевидно, что современный человек – это прежде всего человек, работающий с эффективной самоотдачей, умеющий организовать свой труд и работу окружающих его людей. Мы предлагаем обратить внимание на иную сторону формирования УУД: возможности игровой технологии, применение которой особенно важно в младших классах, где игровая деятельность остается какое-то время ведущей, но и полезной в старших классах, где возникает потребность в поиске средств самовыражения и борьбы со стрессовыми ситуациями, в какой-то степени релаксации. Мы рассмотрим возможности применения игры для формирования УУД на различных возрастных ступенях в следующей главе.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

Изучение теоретических источников по теме исследования позволяет нам сделать следующие выводы:

1) Универсальные учебные действия – качественно новые способы действий учащихся, позволяющие самостоятельно получать, усваивать и интегрировать новые знания и умения, включающие организацию данного процесса, учитывающие зону ближайшего развития и обеспечивающие умение учиться в условиях интеграции урочных и внеурочных форм деятельности. Универсальность учебных действий заключается в нацеленности конкретных учебных действий на рефлексивную оценку обучающимися границ своих возможностей, осознание уровня своей компетентности, знаний, умений и навыков не только в учебной, но и в личностной сфере деятельности. Достижение данных умений предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности: целеполагание, программирование, планирование, исполнительские действия, действия контроля/самоконтроля, оценки/самооценки.

2) Существуют различные способы формирования универсальных учебных действий. К универсальным способам можно отнести проектные и информационно-коммуникативные технологии, позволяющие формировать все разновидности УУД одновременно.

3) Формирование УУД с помощью проектных, групповых и информационно-коммуникационных технологий психологически способствует достаточно быстрому «вживлению» в учебную и трудовую деятельность, часто оставляя за кадром возможности иной, творческой самореализации личности, а также требования здоровьесбережения и формирования стрессоустойчивости, позитивного восприятия реальности, в том числе неудач. Мы полагаем, что дополнение перечисленных технологий игровыми позволит сделать процесс формирования УУД более органичным.

## ГЛАВА II.

# ИГРА КАК ПРИЕМ ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ НА УРОКАХ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

### 2.1. Игра в обучении иностранному языку

На современном этапе весьма актуальным является вопрос о применении игр на уроках иностранного языка при работе с учащимися разных возрастов. Как известно, применение игр в процессе обучения представляет собой нетрадиционный метод обучения, который позволяет обучать иностранному языку, моделируя различные ситуации и воздействуя на эмоциональную сферу учащихся.

Обратим внимание, что игра на уроках иностранного языка позволяет оптимизировать учебный процесс, повысить интерес учащихся к предмету. Кроме этого игры способствуют активизации познавательной деятельности учащихся. Однако весьма важным является учет возраста учащихся и ранжирование игр согласно возрастным и психологическим особенностям. Учитель должен подобрать игры, являющиеся самыми приемлемыми для данного возраста, т.к. в противном случае возможна «обратная» реакция (например, старшеклассники могут высмеивать слишком простые игры, а младшие школьники будут рассматривать сложные игры невыполнимой задачей).

Как известно, самым важным является обучение именно устной речи, т.е. непосредственно общению на иностранном языке. Для того, чтобы обучение общению проходило успешно, учащиеся должны осознавать, что изучаемый иностранный язык – это не только предмет в школе, но и, в первую очередь, средство коммуникации, подобное родному языку, используемому с рождения. Игры в данном случае позволяют создать необходимую мотивацию общения, которая служит начальной

точкой в процессе обучения иностранному языку, а также позволяет учащимся понять практическую значимость изучаемого языка.

Д.Б. Эльконин является одним из самых известных теоретиков игровой деятельности. Согласно его исследованиям, игра является средством развития мотивационно-потребностной сферы. Также игра представляет собой средство познания, развития умственных действий и произвольного поведения (14, с. 78).

Игровая деятельность оказывает воздействие на механизмы всех познавательных процессов, к которым относятся внимание, память, мышление, воображение. В этой связи С.Г. Бегларян обращает внимание, что именно благодаря игре возможно создать условия, способствующие полному и глубокому проявлению способностей школьников, что положительно влияет на общее развитие учащихся, способствует их самореализации (4, с. 77).

Учебная игра представляет собой средство целенаправленного управления учителем умственной деятельностью учащихся, а также средство формирования познавательных структур, позволяющих ее участникам самостоятельно регулировать свою мыслительную деятельность (8, с. 5).

А.А. Деркач и С.Ф. Щербак полагают, что эффективность игрового подхода заключается в следующем: игру можно организовать при разных формах работы, что очень важно в процессе обучения иностранному языку, где смена форм работы – это естественный процесс обучения. Так, игру можно использовать как при индивидуальной, так и при парной, групповой и коллективной формах работы на уроке (8, с. 10). Данный факт доказывает также эффективность игры для экономии учебного времени.

Важность игровой деятельности при обучении иностранному языку указывалась такими методистами, как Е.И. Пассов и М.Н. Скаткин. Так, например, М.Н. Скаткин утверждает, что «игра должна способствовать решению определенных дидактических и одновременно развивать

психические процессы учащихся (16, с. 96). Е.И. Пассов, в свою очередь, полагает, что «игра представляет собой только оболочку, форму, содержанием которой должно выступать учение, овладение различными видами речевой деятельности» (22, с. 89). Ученый выделяет следующие черты игровой деятельности как средства обучения:

- мотивированность;
- отсутствие принуждения;
- индивидуализированная;
- глубоко личная деятельность;
- обучение и воспитание в коллективе и при помощи коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- обучение с увлечением (22, с. 91).

Согласно Е.И. Пассову, цели применения игр в процессе обучения иностранному языку сводятся к следующему:

- формирование определенных навыков;
- развитие речевых умений;
- обучение умению общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- усвоение речевого материала (22, с. 91).

Обратим внимание, что большим преимуществом игры при обучении иностранным языкам является тот факт, что в процессе игры, учащиеся не подозревают, что они чему-то учатся. В игре, в отличие от неигровой деятельности, важен процесс, так как игра не имеет очевидной для игрока, т.е. учащегося, цели. В игровой форме обучения отсутствует так называемый опознаваемый источник знаний и обучаемое лицо. Все учатся и учат в процессе активного контакта и взаимодействия друг с другом. Учащиеся развиваются и подготавливаются к дальнейшему виду деятельности. Они играют, потому что развивается и, соответственно, развиваются, потому что играют. То есть, практика развития и является игрой (16, с. 41).

Игра в процессе обучения иностранным языкам может выполнять следующие функции:

1) Обучающая. Игра способствует развитию учебных умений и навыков, таких как, восприятие, память и внимание, и является поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора.

2) Коммуникативная. В процессе игровой деятельности осуществляется общение на иностранном языке. Общая цель, совместные усилия к её достижению, общие переживания позволяет учащимся строить различные ситуации коммуникации, искать выход из конфликтных ситуаций, не прибегая к агрессии. Игровая деятельность позволяет построить с учащимся доверительные и верные отношения, наладить контакт и теснее с ним сотрудничать.

3) Самореализации и самовыражения. Игра помогает развитию воображения, необходимого для создания новых ситуаций, миров, правил игры и активизирует мыслительную деятельность учащегося. В игре у учащихся есть возможность для выражения собственного мнения, самореализации и проявления творческого потенциала, для удовлетворения личностных стремлений, которые тяжело достигаются в реальной жизни.

4) Диагностическая. Игра является более диагностичной, чем любая другая деятельность. Учащиеся в игре максимально проявляют свой потенциал и интеллект, а также выражают себя. Учащиеся в процессе игры стремятся сыграть желаемую роль, что позволяет учителю определить их способности и интересы. Игра позволяет определить оценочную деятельность учащихся, следовательно, можно говорить, что благодаря игре у учителя есть возможность развивать и оценивать одновременно.

5) Релаксационная. Игра помогает снимать напряжение, в котором учащиеся находятся в реальной жизни. Игра позволяет заменить данное напряжение добровольной и радостной мобилизацией физических и



духовных сил. На игровом уроке значительно повышается активность учащихся и снижается их утомляемость.

6) Коррекционная. Психологическая коррекция в игре происходит естественным путем, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Игра развивает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в своем вымышленном мире. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании учащихся и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

7) Развлекательная и мотивирующая. Развлечение является влечением к разнообразному, разному. Такая функция игры, как развлекательная связана с созданием определенного комфорта благоприятной обстановки, душевной радости, то есть способствует реализации личностных притязаний (10, с. 58 – 59).

Еще одним достоинством использования игрового метода обучения является универсальность игр: их можно применять на любом этапе обучения иностранному языку, с любыми категориями учащихся на различных этапах урока (17, с. 6). При этом важно учитывать языковые способности учащихся, их возрастные изменения, а также особенности, характерные для каждой ступени обучения.

Так, игра представляет собой средство создания ситуации общения. К учебно-речевым играм на начальном этапе обучения можно отнести следующие: фонетические, для работы с алфавитом, орфографические, лексические, грамматические, для обучения чтению, аудированию, монологической и диалогической речи, подвижные игры.

На среднем этапе обучения иностранному языку у учащихся изменяется отношение к изучаемому предмету, т.к. в структуре мотивации ведущими становятся внешние факторы, а интересы обуславливаются

внутренними мотивами, а это, в свою очередь, свидетельствует о том, что желание учить иностранный язык само по себе не обеспечивает положительную мотивацию. Ее необходимо подкреплять интересом учащихся к выполнению учебной деятельности, чему может послужить игра (16, с. 92). Особенности подросткового возраста приводят к тому, что учащимся интересны различные подвижные, интеллектуальные и сюжетно-ролевые, следовательно, для мотивации к изучению иностранного языка учитель может применять игры-соревнования и игры-конкурсы.

На старшем этапе обучения на первый план выдвигаются ролевые и деловые игры, способствующие повышению эффективности обучения иностранному языку. В то же время нужно помнить, что к особенностям игры в старшем школьном возрасте относится нацеленность на самоутверждение, наличие юмористической окраски, стремления к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность (19, с. 19). Все это обусловлено тем фактом, что в данном возрасте единственный способ вызвать отклик учащихся сводится к постановке их перед близкой им проблемой, которая заставляет их самостоятельно размышлять и находить решение. Мы полагаем, что организация общения на старшем этапе обучения иностранному языку может происходить с применением ролевых и деловых игр. Согласно Н.И. Гез, «ситуация ролевого общения представляет собой стимул к развитию спонтанной речи, если она связана с решением конкретных проблем и коммуникативных задач. Цель ролевой игры сводится к концентрированию внимания участников на коммуникативном использовании единиц языка» (8, с. 87).

Обратим внимание, что учебные деловые и ролевые игры представляют собой практическое занятие, при помощи которого моделируются различные аспекты профессиональной деятельности учащихся. Такие игры создают условия для комплексного использования

имеющихся у учащихся знаний в определенных областях, а также способствует более полному овладению иностранным языком.

## **2.2. Технология применения игр для формирования различных универсальных учебных действий**

В данном разделе настоящей дипломной работы рассмотрим технологию применения игр для формирования различных универсальных учебных действий на уроках французского языка в средней общеобразовательной школе. Прежде всего, отметим, что игры на уроках не являются развлечением. Они представляют собой один из главных способов достижения поставленных задач обучения на определенном этапе. Каждая игра имеет мотив, цель и результат. Использование игр на уроках французского языка имеет положительное влияние на процесс обучения и одновременно способствует формированию УУД учащихся.

Игра – это определенного рода подготовка учащихся к будущему личностно-ориентированному взаимодействию с другими людьми в межкультурной среде, именно поэтому игры обеспечивают личностный рост, повышают уровень рефлексии, позволяют учащимся осознать себя субъектом познания и мышления, актуализируют потребность в самореализации и саморазвитии в отношении изучения иностранного языка. При этом игры позволяют развивать все виды речевой деятельности: аудирование, говорение, чтение, письмо.

Так, например, фонетические игры позволяют достаточно быстро поставить правильную артикуляцию при произнесении отдельных французских звуков, а также способствуют развитию речевой активности и самостоятельности учащихся. Примером фонетической игры может быть игра “La r che aux mots”, по правилам которой учащиеся должны найти в читаемом тексте самое большое количество слов, включающих конкретный звук. Например, звук [E] или [e], которые имеют в орфографии

è, é, ê, ait, ais, ai, aient, er, et. Еще одной игрой является “Jeu des mots”, согласно которой учащиеся слушают скороговорки. Например:

- 1) Les nez des poupées de Péré sont cassés.
- 2) Charlotte cherche un chapeau chinois archi-chic.
- 3) Un ver de terre va vers un ver vert qui est dans un verre vert.

Тот, кто смог повторить скороговорку быстро и без ошибок, побеждает. Отметим, что данные игры позволяют формировать познавательные и регулятивные УУД.

Орфографические игры направлены на тренировку зрительной памяти учащихся. Одной из орфографических игр является игра “Changez ma tête”. Задача учащихся сводится к быстрой замене первой буквы предложенных слов, чтобы получить новое: père, gomme, tarte, je reux, mur, tête. Другой игрой может быть игра с буквосочетаниями. Учащиеся называют слова с данными буквосочетаниями, а побеждает тот, кто назовет больше слов. Данные игры позволяют формировать регулятивные УУД.

Лексические игры применяются для активизации использования в речи новых слов и выражений. В качестве примера рассмотрим игру “Jeu de memoire”, по правилам которой учитель раскладывает 10-15 картинок с изображением изучаемой лексики. Рассмотрим на примере продуктов питания. Задача учащихся назвать по-французски изображения, рассматриваемые ими в течение 2-3 минут. Особенностью игры является то, что учащиеся должны запомнить данные картинки. Если же лексические навыки совершенствуются, время можно сократить до 1-2 минут. Победителем в игре является тот, кто правильно назвал больше всего слов.

Кроме этого, данная игра может применяться следующим образом: два учащихся выходят к доске, учитель убирает только одну картинку, а ученики должны сказать по-французски, какого изображения не хватает на столе. Выигрывает тот, кто быстрее даст правильный ответ. Если оба

участника затрудняются с ответом, остальные ученики могут им помочь: описать картинку, назвать одну из характеристик изображённого на ней продукта. Например: C'est noir. C'est sucré. C'est très bon! (le chocolat).

Другим вариантом проведения данной игры может быть следующий: Qu'est-ce qu'il y a de trop? Два ученика выходят к доске, а учитель добавляет одну картинку. Вышедшие к доске учащиеся должны сказать, какое изображение появилось на столе. Выигрывает тот, кто быстрее даст правильный ответ. Отметим, что данная игра может применяться при изучении следующей лексики по таким темам, как одежда, интерьер, животные и т.п. Такая игра позволяет формировать все четыре УУД.

Грамматические игры позволяют научить учащихся пользоваться в речи речевыми образцами, вызывающими грамматические трудности, а также при помощи грамматических игр создается естественная ситуация для применения изучаемого речевого образца и развивается речевая активность и самостоятельность учащихся. Рассмотрим на примере игры "Identité fictive". Данную игру можно применять при изучении либо повторении следующей грамматической темы "Emploi des verbes avoir et être au présent". По условиям игры учитель раздаёт следующие карточки:

Prénom \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_

Nationalité \_\_\_\_\_

Profession \_\_\_\_\_

Divers \_\_\_\_\_

Далее учитель просит учащихся создать себе вымышленный образ и заполнить карточки придуманной информацией. В графе "divers" можно писать любые сведения: вкусы, привычки, наличие братьев и сестер, домашних животных и т.д. Далее учащиеся по очереди представляются под вымышленными именами. Таким образом, тренируется 1-е лицо единственного числа глаголов avoir, être. Например: Je suis Paul. (Je

m'appelle Paul). J'ai 33 ans. Je suis Italien. Je suis médecin. J'ai un chien et des poissons rouges. J'aime lire.

После ответа всех учащихся учитель просит вспомнить кто, кем представился. Таким образом, тренируется 3 лицо ед. числа глаголов avoir, être. Например:

Учитель: Qui a 33 ans dans notre classe?

Ученики: Paul a 33 ans.

Учитель: Qui est Italien?

Отметим, что данная игра способствует формированию всех четырех видов УУД.

Отдельного внимания заслуживают ролевые и деловые игры при формировании УУД на уроках французского языка. Как известно, ролевые и деловые игры имеют огромный потенциал, позволяющий формировать все четыре УУД. Они являются условным воспроизведением ее участниками реальной практической деятельности людей, следовательно, такие игры создают условия реального общения, т.е. игра становится проекцией жизненных ситуаций.

Ролевые и деловые игры можно разделить на несколько видов:

- 1) контролируемая ролевая игра – участники получают необходимые реплики;
- 2) умеренно-контролируемая игра – учащиеся получают общее описание сюжета и своих ролей;
- 3) свободная игра – учащиеся получают обстоятельства общения;
- 4) эпизодическая игра – разыгрывается отдельный эпизод;
- 5) длительная игра – в течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов (11, с. 15).

Учащимся необходимо войти в определенную роль, которую им, возможно, придется играть за пределами школы. Отметим, что многие изучают иностранный язык для того, чтобы быть готовым играть ту или иную роль в реальной жизни, пользоваться языком в работе, во время

путешествия либо стажировки за границей. Ролевая игра позволяет испытать собственные силы в дружеском окружении одноклассников и является репетицией реальной жизни, помогая при этом осознать, что иностранный язык является средством общения.

Ролевые и деловые игры выполняют четыре весьма важные для развития личности функции, которые сводятся к следующему:

- 1) развитие мотивационно-потребностной сферы учащихся;
- 2) средство познания;
- 3) средство развития произвольного поведения;
- 4) средство, способствующее формированию новых качеств личности.

Ролевые и деловые игры дают учащимся возможность усвоить общественные функции, нормы поведения. Кроме этого игры учат, воспитывают, развивают. Ролевые и деловые игры можно использовать при любом виде работы с языком (например, отработка различных лексических структур, интонационных моделей, грамматических форм и т.п.). Преимущество ролевых и деловых игр заключается в том, что они позволяют использовать неподготовленную речь, что и является самой главной целью данных игр. Кроме этого ролевые и деловые игры дают следующие возможности:

- 1) учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы;
- 2) расширять контекст деятельности;
- 3) создавать мотивы к иноязычному диалогическому общению;
- 4) реализовывать деятельностный подход в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится учащийся со своими интересами и потребностями.

Отметим, что ролевые и деловые игры доставляют удовольствие учащимся, поэтому УУД формируются непроизвольно. Как только учащиеся начинают понимать, что от них требуется, они дают волю своему

воображению, а поскольку игры им нравятся, то и учебный материал усваивается эффективнее (11, с. 18).

Далее приведем примеры некоторых ролевых и деловых игр, позволяющих формировать различные виды УУД. Так, например, для формирования личностных УУД можно предложить следующую игру:

Interviewez votre amie de sa/son sport préféré. Écrivez d'abord dix questions pour demander. Utilisez ces indices: Que? Quand? Où? Pourquoi? Compétitions? Vos amis? Vos parents? Cher? Utilisez l'information de votre interview. Écrivez du sport de votre copain.

Регулятивные УУД можно формировать в процессе следующей игры: Ann parle à Piere de sa part. Faites leur conversation.

Exemple: vos parents, être, là ? Non, être, là, aller, le théâtre.

Vos parents sont là ? – Non, ils ne sont pas là. Ils vont au théâtre.

Utilisez ces indices:

- avoir, vous, à la maison, la partie ? Non, avoir, cela, ici, à, le centre, les sports

- heure, commence, quelle, le parti, à? Heures, huit, à

- vous, combien, invitez, les gens? Amis, tous, mes.

Далее приведем примеры ролевых игр, направленных на формирование коммуникативных УУД. Одной из таких игр может быть заполнение анкет, которые, возможно, учащимся придется заполнять в реальной жизни. Приведем пример анкеты «Запись в спортивный центр». Итак, при данной игре один учащийся исполняет роль администратора, который ведет запись, а другой – роль будущего посетителя спортивного центра. До того, как предложить анкету учащиеся могут разыграть следующий диалог:

- Bonjour! Je voudrais aller à la salle de musculation.

- Bonjour! Combien de fois vous voudriez venir?

- 8 – 10 fois par mois.



- Alors, je peux vous proposer d'acheter 10 visites. Ce sera plus avantageux pour vous.

- Oui, merci.

- Il faut remplir ce questionnaire.

<b>CARTE DE MEMBRE</b>	
Le prénom	
Le nom de famille	
L'âge	
L'adresse	
Le code postal	
Le numéro de téléphone	
L'école	
Le sport	
La signature	
La date	

Rассмотрим ролевую игру, направленную на формирование познавательных УУД. Игра называется "Imaginez la ville idéale". Данную игру можно выполнять, разделив учащихся на группы по 3-4 человека. Роль учащихся – это инженеры, архитекторы, дизайнеры, которые проектируют город, идеальный для проживания. Задания учащихся сводятся к следующему:

1) Pensez d'abord aux villes. De quelles choses ont-ils besoin? Par exemple, travaux, magasins, pouvoir, transport.

2) Dessinez un plan de votre nouvelle ville. Donnez un nom à la ville et les différentes parties.

3) Décrivez votre ville. Que les gens feront-ils là? Comment fera-t-il leurs vies mieux?

Далее приведем таблицу, в которой представим различные игры, позволяющие формировать те или иные универсальные учебные действия

на уроках французского языка. Отметим, что список игр не является исчерпывающим. В то же время одна игра позволяет формировать несколько УУД, одна/одно из них является основным.

Мы предположили, что упорядочение игр в соответствии с их потенциалом для формирования УУД может быть положено в основу их классификации. Предпринятая нами попытка классификации игр как приемов формирования УУД потребовала уточнения состава УУД (в качестве компонентов УУД нами рассматриваются указанные во ФГОС пояснения относительно каждого из видов УУД), а также учета тематической отнесенности игр и их соответствия одному из трех возрастных этапов – младшему, среднему и старшему (таблица 1).

Технология применения указанной классификации, представленной в виде таблицы, очевидна. Поскольку игра не занимает центральное место на уроке, уступая его другим видам деятельности – проектной, информационно-коммуникационной и иным, – отбор игр осуществляется в зависимости от соотношения различных форм работы на уроке. Учитель, составляющий технологическую карту урока, планирует основные этапы (актуализация опорных знаний и целеполагание – применение знаний в деятельности и самостоятельная работа с самопроверкой по эталону) и далее, планируя переходные элементы, элементы релаксации (15-я, 30-я минуты урока), отбирает тематические или внетемные игры; в зависимости от психологического типа учащихся, можно обеспечить играми мотивирующий и рефлексивный этап. Ряд игр, с которыми учащиеся ознакомились или инструкции, к которым достаточно немногословны или интуитивно понятны, может быть предложен более сильным учащимся для индивидуальной работы, когда они уже справились с заданием, предложенным всему классу. При организации смешанного обучения, например, по модели «Смена рабочих зон / станций», коллективные игры могут быть предложены самостоятельной работающей группе.

**Классификация игр как приемов формирования универсальных учебных действий (УУД)  
на уроках французского языка**

УУД	<i>Компоненты УУД → виды игр</i>	<b>Принятые технологические решения</b>	<b>Игры</b>	<b>Соответствие возрасту</b>	<b>Соответствие тематике</b>
<b>Личностные</b>	<i>Самоопределение → мотивационные игры</i>	Проекты ИКТ Ролевые (стандартные) ситуации	Драматизации, ролевые игры	младший, средний, старший	Сказки Ситуации «В магазине», «В больнице», «Устройство на работу», «В спортивном клубе», «В гостинице», «Покупка билетов» и др.
	<i>смыслообразование → смыслообразующие игры</i>	ИКТ Проекты Страноведческие и творческие задания Эстетически и инструментально мотивационные приемы	Игры с предметами	младший	Любая тема
			Les quiz	средний, старший	Страноведческий аспект тем «Путешествие», «Пища», «Одежда», «Экология», «Досуг» и др.
			Le jeu des initiales	старший	Франция, Париж; СМИ; Аббревиатуры в рамках повторения тем
			Les petites annonces		Жилье, Покупки, СМИ
<i>Нравственно-</i>	ИКТ	Игры со «смайликами»	младший	Любая тема	

<b>УУД</b>	<b>Компоненты УУД → виды игр</b>	<b>Принятые технологические решения</b>	<b>Игры</b>	<b>Соответствие возрасту</b>	<b>Соответствие тематике</b>
<b>регулятивные</b>	<b>этическое оценивание → социоигры</b>	Ознакомление с традициями и обычаями, нормами межкультурного и инокультурного поведения	Les héros et leurs noms	средний	Знаменитые люди Франции и России Повторение
			Les cinq sens Les gestes des Français	старший	Повторение
	<b>Целеполагание → игры целеполагания</b>	Проект	Рисунки и их описания	младший	Любая тема
			L'enquête	средний	Друзья; Досуг (также все подтемы «Досуга»: Музыка, Спорт...)
				старший	Взаимоотношения в семье и с друзьями; Выбор профессии
	<b>Планирование → планировочные игры</b>	Проект, составление плана (текста, письма и т.д.)	Составление кроссвордов, ребусов, коллажей	младший средний старший	Любая тема
	<b>Прогнозирование → игры антиципации</b>	Прогнозирование трудностей, предположение о результате	Дополнить картинку, предположить, что нарисовано	младший, средний	Любая тема
			Les charades	средний, старший	Любая тема
			Les trois lettres qui commencent les mots		Любая тема
			Vice-versa Les petites annonces	старший	Любая тема
	<b>Контроль →</b>	Проверка, самопроверка, самооценивание ИКТ	La récitation	младший средний старший	Любая тема
	<b>Коррекция →</b>	Исправление ошибочных работ			

<b>УУД</b>	<b>Компоненты УУД → виды игр</b>	<b>Принятые технологические решения</b>	<b>Игры</b>	<b>Соответствие возрасту</b>	<b>Соответствие тематике</b>
	<b>Оценка → игры контроля, коррекции, оценивания</b>	Выставление оценок			
	<b>Волевая саморегуляция – игры на саморегуляцию</b>	Аутотренинги, принуждение к деятельности	Jacadi	младший средний	Глаголы действия в рамках тем начального этапа, Досуг, Спорт
<b>познавательные</b>	<b>Анализ, синтез →</b>	Проекты ИКТ Применение словарей, справочников	Les mystérieux pays Les déductions	средний старший	Путешествия, месцы, числительные, страны, животные, птицы...
	<b>Сравнение →</b>	Проекты (отбор источников, электронные ресурсы)	Найти отличия на двух картинках	младший средний	Любые темы
			Les onomatopées		Животные
			Les anagrammes	старший	Любые темы
	<b>Логические операции → логические игры</b>	Классификации, Работа с символической информацией (чтение символов и представление информации в виде символов) Логическое / хронологическое упорядочение	Игры с предметами	младший	Любые темы
			Чтение текстов с символическими заменами слов	младший средний	Любые темы
		Les quiz La boule de neige Les charades	средний старший	Любые темы	
<b>коммуникативные</b>	<b>Знание основных понятий → понятийные игры</b>	Проекты ИКТ	Secrets et mystères L'enquête Le baccalauréat	средний старший	Любые темы
	<b>Умения взаимодействия → игры на</b>	Проекты	Le crocodile	младший	Любые темы
			Le schmilblick Le panneau	средний	Любые темы

<b>УУД</b>	<b>Компоненты УУД → виды игр</b>	<b>Принятые технологические решения</b>	<b>Игры</b>	<b>Соответствие возрасту</b>	<b>Соответствие тематике</b>	
	<i>взаимодействие</i>		Secrets et mystères Où est mon partenaire ?	старший	Любые темы	
	<i>Навык активного слушания → игры на активное слушание</i>	Диспуты, дискуссии	Игры в «инструкции» (Jacadi, Robot guidé)	младший средний	Глаголы действия в рамках тем начального этапа, Досуг, Спорт	
			Le téléphone arabe			Любые темы
			Cocorico !			Животные
	<i>Умение рассуждать, доказывать → аргументативные игры</i>	Диспуты, дискуссии ИКТ	Qui est qui ?	средний, старший	Друзья Работа, планы на будущее	
			S.O.S naufrage !	старший	Путешествия	
	<i>Владение устной речью → риторические игры</i>	Заучивание наизусть	Драматизации, театральные постановки	младший средний старший	Любая тема	
			Le parfum imaginaire	старший	Описание человека	
	<b>предметные</b>	<i>Языковые навыки, речевые умения → языковые игры</i>	Имитация	Les onomatopées	младший	Любые темы, внетемные элементы урока (фонетические зарядки, физкультминутки, индивидуальные задания)
			Заучивание	Les crocodiles	младший	
Les déductions Les charades				средний старший		
Трансформации по аналогии				«В среду Паганель встретил Золушку в супермаркете»	средний	
Аудирование			Cocorico !	младший		
Чтение			La pêche aux mots Les jeux de mots	младший средний		
Говорение			Le rhinocéros au théâtre	старший		
Письмо			Le pendu, Changez ma tête Les anagrammes	младший средний		

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

Изучение роли игр в обучении иностранному языку в рамках средней общеобразовательной школы позволяет нам сделать следующие выводы:

1) Игра представляет собой хорошее средство развития различных умений и навыков на уроках иностранного языка, поэтому игры необходимо включать в уроки. В то же время игры представляют собой эффективное средство создания ситуации общения. Эффективность игр находится в прямой зависимости от правильной их организации. Проведение игр на уроках иностранного языка способствует более успешному решению основных задач обучения устной речи на разных этапах обучения.

2) Игры позволяют формировать различные универсальные учебные действия на уроках французского языка. Невозможно выделить игру, которая способствовала бы формированию только одного вида УУД. Чаще всего цель – это формирование определенного УУД, а задачи сводятся к развитию всех остальных действий. При формировании УУД выделяются следующие игры: фонетические, орфографические, лексические, грамматические, лексико-грамматические, коммуникативные, т.е. игры, направленные на порождение речевого высказывания (сюда относятся ролевые и деловые игры).

3) Нами была предпринята попытка классификации игр как приемов формирования УУД, учитывающая возрастные и тематические соответствия игр. Она включает следующие виды игр:

*Игры становления личностных УУД:*

- мотивационные игры;
- смыслообразующие игры;
- социогames.

*Игры становления регулятивных УУД:*

- игры целеполагания;
- планировочные игры;
- игры антиципации;
- игры контроля, коррекции, оценивания;
- игры на саморегуляцию.

*Игры на становление познавательных УУД:*

- логические игры.

*Игры на становление коммуникативных УУД:*

- понятийные игры;
- игры на взаимодействие;
- аргументативные игры;
- риторические игры;
- игры на активное слушание.

*Игры на становление предметных УУД:*

- языковые игры.

При отборе игр для урока мы рекомендуем обеспечивать играми переходные элементы урока, элементы релаксации, а также мотивирующий, рефлексивный этапы урока и самостоятельную работу учащихся.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Требования современности к образованию предполагают, в первую очередь, формирование активной личности, готовой к выполнению различных видов деятельности и позитивному взаимодействию с другими людьми. Поиск оптимальных способов формирования такой личности связывается со становлением универсальных учебных умений и подготовкой учащегося к выполнению универсальных учебных действий. УУД бывают следующих видов: личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные. Мы предположили, что одним из способов реализации указанной работы может быть применение игровых технологий, и попытались доказать это в нашем исследовании, цель которого мы сформулировали следующим образом: оптимизировать применение игр на уроках французского языка на основе установления их влияния на формирование универсальных учебных действий обучающихся.

Достижение цели потребовало последовательно выполнить ряд задач: изучить дидактическую, психологическую, методическую литературу; проанализировать особенности формирования универсальных учебных действий применительно к обучению иностранному языку; уточнить понятие игры, установить перечень дидактических игр, применяемых на уроках французского языка; установить направленность разных видов игр на формирование различных УУД и разработать классификацию игр как приемов формирования УУД на уроках французского языка.

На основании изучения теоретических источников по теме исследования, а также с учетом рассмотрения различных игр, направленных на формирование универсальных учебных действий на уроках французского языка в средней общеобразовательной школе, мы пришли к выводу, что игра представляет собой хорошую возможность

интенсифицировать учебный процесс при обучении иностранным языкам. Обучающие игры в сравнении со стандартными тренировочными упражнениями концентрирует внимание учащихся на содержании самой игры, а не на языковых формах, обеспечивая при этом частую повторяемость языковых форм и позволяя отрабатывать все навыки и умения общения на иностранном языке. В то же время игры представляют собой модель реальной действительности, что дает возможность придать обучению иностранному языку предметный и социальный контексты коммуникативной деятельности и тем самым смоделировать аутентичные условия общения.

В результате наблюдения за учебным процессом, опроса учителей и студентов-практикантов, рефлексии собственной деятельности в ходе трех школьных практик мы пришли к выводам, касающимся влиянию игр на формирование универсальных учебных действий. Различные виды игр можно применять при формировании и совершенствовании фонетических, орфографических, лексических, грамматических, коммуникативных умений и навыков учащихся на всех этапах обучения. Формированию личностных УУД способствуют следующие виды игр: составление диалогов, урок-экскурсия, самопрезентация, составление рассказов и т.д. Регулятивные УУД можно формировать посредством инсценировок, обыгрывания диалогов, составления рассказа на основании опоры, различных игр на само- и взаимоконтроль и т.д. Формированию познавательных УУД способствуют такие игры, как постановка спектакля, урок-праздник, игры с текстами для прослушивания, игры в командах и т.д. Для формирования коммуникативных УУД можно применять дебаты, дискуссии, заполнение анкет, активное слушание и т.д.

Нами была предпринята попытка классификации игр как приемов формирования УУД, учитывающая возрастные и тематические соответствия игр. Она включает игры становления личностных УУД (мотивационные, смыслообразующие, социогames); игры становления

регулятивных УУД (игры целеполагания, планировочные, игры антиципации, игры контроля, коррекции, оценивания и игры на саморегуляцию); игры на становление познавательных УУД (логические игры), игры на становление коммуникативных УУД (понятийные игры, игры на взаимодействие, аргументативные, риторические игры и игры на активное слушание); игры на становление предметных УУД (языковые игры).

При отборе игр для урока мы рекомендуем обеспечивать играми переходные элементы урока, элементы релаксации, а также мотивирующий, рефлексивный этапы урока и самостоятельную работу учащихся.

Мы полагаем задачи исследования выполненными, цель – достигнутой. Очевидно, перспективой исследования является его апробация в опытном либо экспериментальном обучении в школе.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абакумова, И.В. Обучение и смысл: смыслообразование в учебном процессе [Текст] / И.В. Абакумова. – Ростов-на-Дону, 2003. – 258 с.
2. Асмолов, А.Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий [Текст]: пособие. Для учителя / А.Г. Асмолов. – М.: Просвещение, 2011. – 159 с.
3. Баженова, Н.Г. Игровые технологии как средство духовно-нравственного воспитания учащихся в курсе французского языка [Текст] / Н.Г. Баженова // Вестник ТГПУ. – 2013. - № 1(129). – С. 140-143.
4. Бегларян, С.Г. Обучающие игры на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе [Текст]/ С.Г. Бегларян // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Уфа, ноябрь 2013 г.). – Уфа: Лето, 2013. – С. 77 – 79.
5. Бурменская, В.Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе. От действия к мысли. Система заданий [Текст] / В.Г. Бурменская. – М.: Просвещение, 2013. – 87 с.
6. Гальперин, П.Я. Лекции по психологии: Учебное пособие для студентов вузов [Текст] / П.Я. Гальперин. – 2-е изд. – М: КДУ, 2005. – 400 с.
7. Гез, Н.И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе [Текст] / Н.И. Гез. – М., 1982. – 282 с.
8. Грет, К. Давайте поиграем!: Игры на французском языке для всех [Текст] / К. Грет. – СПб.: КАРО, 2002. – 160 с.
9. Деркач, А.А. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком [Текст] / А.А. Деркач, С.Ф. Щербак. – М.: Педагогика, 1991. – 224 с.
10. Джиева, А.Р. О видах универсальных учебных действий и их реализации в условиях общеобразовательной школы [Текст] / А.Р. Джиева // Синергия. – М., 2016. – № 1. – С. 7–13.

11. Игры – обучение, тренинг, досуг [Текст] / Под ред. В.В. Петрусинского. – В 4-х книгах. – М.: Новая школа, 1994. – 368 с.
12. Ильин, В.С. Формирование личности школьника (целостный процесс): [Текст] / В. С. Ильин. – М.: Педагогика, 1984. – 144 с
13. Картавых, М.А. Развитие универсальных учебных действий познавательного характера у обучающихся основной школы [Текст] / М.А. Картавых, А.А. Щепетильников // Международный научный журнал «Символ науки». – М., 2016. – № 2. – С. 115-118.
14. Кларин, М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (анализ зарубежного опыта) [Текст] / М.В. Кларин. – Рига: Эксперимент, 1995. – 176 с.
15. Конышева, А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам [Текст] / А.В. Конышева. – СПб.: КАРО, 2006. – 258 с.
16. Матвеева, Н.В. Коллективная учебная деятельность при подготовке и проведении ролевой игры «Заключение контракта» [Текст] / Н. В. Матвеева // Иностранный язык в школе. – 2004. – №7. – С. 41-45.
17. Облазова, Т.В. Актуализация личностно-развивающего потенциала учебно-информационных умений школьников [Текст]: дис. ... д-ра пед. наук / Т.В. Облазова. – Тюмень, 2012. – 350 с.
18. Панюшкин, В.П. Функции и формы сотрудничества учителя и учащихся в учебной деятельности [Текст]: автореф. дис. ... канд. психол. наук / В.П. Панюшкин. – М., 1984. – 18 с.
19. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе [Текст] / Е.И. Пассов. – М., 1989. – 198 с.
20. Подходова, Н.С. Особенности формирования познавательных универсальных учебных действий (на примере сравнения) [Текст] / Н.С. Подходова, Е.Ф. Фефилова // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Сер. Гуманитарные и социальные науки. – 2013. – № 4. – С. 139–146.

21. Прокудина, Ю.А. Формирование метапредметных знаний старшеклассников в условиях профильного обучения [Текст]: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Ю. А. Прокудина. – Н. Новгород, 2013. – 23 с.
22. Репкина, Г.В. Оценка уровня сформированности учебной деятельности: в помощь учителю начальных классов [Текст] / Г.В. Репкина, Е.В. Заика. – Томск, 1993. – 61 с.
23. Рогова, Г.В. О некоторых причинах снижения интереса к предмету [Текст] / Г.В. Рогова, З.Н. Никитенко // Иностранные языки в школе. – М., 1982. – № 2. – 258 с.
24. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст]: учеб. пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 2004. – 256 с.
25. Слостенин, В.А. О моделировании образовательных технологий [Текст] / В.А. Слостенин // Наука и школа. – М., 2000. – № 4. – С. 50–56.
28. Скаткин М.Н. Школа и всестороннее развитие детей [Текст] / М.Н. Скаткин. – М., 1980. – 258 с.
26. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 2001. – 370 с.
27. Усова, А.В. Формирование у учащихся учебных умений [Текст] / А.В. Усова, А.А. Бобров. – М.: Знание, 1987. – 80 с.
28. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя [Текст] / [А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.]; под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2010. – 159 с.
29. Хуторской, А.В. Дидактическая эвристика: теория и технология креативного обучения [Текст] / А.В. Хуторской. – М.: Изд-во Московского ун-та, 2003. – 416 с.
30. Чопова, С.В. Формирование познавательных универсальных учебных действий учащихся профильных классов [Текст]: дис. ... канд. пед. наук / С.В. Чопова. – М., 2013. – 168 с.

31. Чуланова, Н.А. Практическая составляющая модели развития познавательных универсальных учебных действий [Текст] / Н.А. Чуланова // Актуальные вопросы регионального образования. – 2013. – № 10. – С. 89–95.

32. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.

33. Ясвин, В.А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию [Текст] / В.А. Ясвин. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Смысл, 2001. – 366 с.

### **Интернет-ресурсы**

34. Барсукова А.Н. Формирование универсальных учебных действий у учащихся основной школы средствами внеурочной деятельности по технологии [Электронный ресурс] / А.Н. Барсукова // Научное сообщество студентов XXI столетия. гуманитарные науки: сб. ст. по мат. XVIII междунар. студ. науч.-практ. конф. – № 3 (18).. URL: <https://sibac.info/studconf/hum/xviii/37167> (дата обращения: 28.05.2018).

35. Карабанова О.А. Универсальные учебные действия / О.А. Карабанова [Электронный ресурс]. URL: [http://www.prosv.ru/umk/perspektiva/info.aspx?ob\\_no=12250](http://www.prosv.ru/umk/perspektiva/info.aspx?ob_no=12250) (дата обращения: 28.05.2018).

36. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования // Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 [Электронный ресурс]. URL: <http://xn--273--84d1f.xn--p1ai/zakonodatelstvo/prikaz-minobrnauki-ot-17052012-no-413> (дата обращения: 28.05.2018).

37. Федотова А.В. Роль универсальных учебных действий в системе современного общего образования [Электронный ресурс] / А.В. Федотова. URL: <https://ru.calameo.com/read/0008650646aa1dc3df141> (дата обращения: 28.05.2018).

38. Фролова Е.В. Программа развития универсальных учебных действий на ступени основного общего образования [Электронный ресурс] / Е.В. Фролова. URL.: <https://ru.calameo.com/read/0008650646aa1dc3df141> (дата обращения: 28.05.2018).



# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Приложение 1

Примеры игр на уроках французского языка  
(из пособия Карины Грет «Давайте поиграем!: Игры на французском языке для всех» (СПб.: КАРО, 2002. – 160 с.)

### Приложение 1-1

Jouer avec les mots • Игры со словами

### Les petites annonces

Объявления

Сможете ли вы разобраться в этих объявлениях?

- CSE DWLE EMPLOI**, table avec rallonges et 6 chaises, état nf. Tél. 06.12.25.54.63.
- PART VEND POUSSETTE** BV, VE, 152€. Tél. 05 56 78 39 04.
- PARIS**, Mais F5, état neu, 4ch, 2WC, gge, jard. Dispo, 1200€ ch. compr. Tél. r/vi/vstgr 01.46. 89.34.62.
- CSE DÉPART**, lave-vaisselle, lave-linge, frigo-congél, 150€ l'up. Tél. 03 87 71 49 80.
- F. ВСВБ**, 48 а, tech N même profl pr sorties, resto, intérets communs. Ecg s/réf. 33В7556, Le 33, rue Sainte-Catherine, 33000 Bordeaux.
- PROF. MATH, DESS**, gde exp, donne cours 2de au Bac, Deugs, BTS, Licences. Tél. 06 45 93 05 94.
- H. 42a**, Div', ss enfl, 1m80, sobre, nf, ch F. 35/45 qui souh. tomprre solit. pr tel dur. Tél. 06 48 95 03 85.
- FORD Mondeo**, 1,8 GLX, 98, 5p, clim, ind, cuir, tees opt, pne et fr nfi, ТВЕБ, 116000 km, 8000€ à déb. Tél. 06 84 90 38 57.
- URGENT CSE DÉMEN.**, VTT F, 18 vit, val, 200€, vdu 100€. Tél. 02 44 54 95 93.
- METZ**, maib, F4, RDС: sal, cuis, buqir, cell, WC, gge; 1er ét.: 3 ch., SdB, SdE, WC, Excel. Prest. (ImmMoMetz). Tél. 03 87 30 93 04 NB; 03 87 58 67 94 NNВ.

Niveau débutant • Простой уровень

### Les mystérieux pays

Загадочные страны

При помощи указанных отгадайте десять названий стран. Когда все слова будут найдены, вы прочитаете по вертикали название одинадцатой страны.

- Pays du Nord, dit "de 1000 lacs"
- Pays des vases de Vienne
- Pays au sud des États-Unis
- Entre la Norvège et la Finlande
- Berlin, Hambourg et Cologne
- Le pays des tulipes
- Pays natal de Chopin
- Pays qui a une frontière avec l'Espagne
- Le plus grand pays du monde
- On y parle français mais aussi néerlandais

Название 11-й страны : \_\_\_\_\_

## L'enquête

Анкета



## OBJECTIFS

Apprendre à décrire une personne. Pratiquer la description physique et morale. Se connaître.

## DÉROULEMENT

Les participants répondent individuellement au questionnaire et inscrivent leurs prénoms derrière les feuilles. Les questionnaires de tous les participants sont ensuite mélangés et un des participants tire un des questionnaires au sort. Il lit les réponses en faisant des phrases complètes. Les autres participants écoutent et doivent deviner de qui il s'agit.

## Remarque

Ce jeu est particulièrement intéressant pour les premiers cours d'une classe de langue. Les apprenants sont placés immédiatement en situation active et ils s'expriment dans un contexte sécurisant, ce qui permet au professeur de tester leur niveau en douceur.

## FAIRE CONNAISSANCE

1. Quel est votre âge ?	
2. Où êtes-vous né(e) ?	
3. Où habitez-vous ?	
4. Quel est votre peintre préféré ?	
5. Quel est votre musicien favori ?	

70


6. Quel est votre animal préféré ?	
7. Quelle est votre couleur préférée ?	
8. Quelle est votre fleur préférée ?	
9. Quelle est votre nourriture préférée ?	
10. Quel est votre principal défaut ?	
11. Quelle est votre principale qualité ?	
12. Que détestez-vous par-dessus tout ?	
13. Avez-vous les cheveux clairs ou foncés ?	
14. Avez-vous les yeux clairs ou foncés ?	
15. Quelle est votre taille ?	
16. Où aimeriez-vous vivre ?	
17. Qui auriez-vous aimé être ?	
18. A quelle époque aimeriez-vous vivre ?	

71

Jeux de groupe • Коллективные игры

## Où est mon partenaire?

Где мой двойник?



**ОБЪЕКТЫ**  
Sentraîner à la construction de phrases à partir d'éléments imposés. Faire connaissance avec les membres du groupe en situation active. Apprendre à utiliser la première personne du pluriel : Nous aimons ...

**ДÉROULEMENT**  
Chaque participant écrit sur une feuille qu'il accrochera sur lui :  
— Son signe du zodiaque (Bélier, Taureau, Gémeaux, Cancer, Lion, Vierge, Balance, Scorpion, Sagittaire, Capricorne, Verseau, Poissons),  
— Sa couleur préférée,  
— Son chanteur francophone préféré,  
— Son sport favori,  
— La couleur de ses yeux,  
— Sa pointure (de chaussures).

**EXEMPLE**  
SAGITTAIRE  
BLEU  
LARA FABIAN  
SKI  
VERTS  
40

Ensuite, chaque participant partira à la recherche de celui qui a le plus d'éléments communs avec lui. Ceux qui trouveront le plus de points communs se présenteront au reste du groupe en énumérant ces points et en faisant des phrases complètes.  
(Exemple : Nous aimons tous les deux le bleu, nous avons tous les deux les yeux verts).


**Remarque**  
Pendant le jeu, on pourra en profiter pour rappeler les constructions correctes des verbes et pour élargir le vocabulaire.  
Par exemple : J'aime le noir, je porte du noir, je suis en noir ; Je fais du patinage ; Je fais (chausse) du 40 ; J'aimerais aller au Canada, aux U.S.A., en Suède...

72

Jeux d'action • Активные игры

## Jacadi : pigeon vole!

Жақаддi: лётсаёт — не лётсаёт



**ОБЪЕКТЫ**  
Enrichir le vocabulaire général. Pratiquer le vocabulaire corps humain et les verbes de mouvement.

**ДÉROULEMENT**  
Le meneur de jeu prononce successivement des phrases courtes auxquelles les joueurs doivent réagir en levant la main. Chaque phrase commencera par « Jacadi ... » et est suivie par un nom commun et le verbe « voler ». Si le sujet proposé est un objet, un animal qui peut voler (un oiseau, un insecte, un avion, un boomerang, un cerf-volant...), alors les joueurs doivent lever la main. Si un joueur lève la main alors que le sujet proposé désigne quelque chose qui ne vole pas, il perd et est éliminé. De même si le sujet désigne quelque chose qui vole et qu'un joueur ne lève pas la main, il perd aussi. De plus, si le meneur de jeu commence par sa phrase par « Jacadi ... », les joueurs ne doivent pas lever la main, même si l'objet cité vole. Le jeu doit se dérouler à un rythme rapide.

**EXEMPLE**  
— Jacadi : Pigeon vole ! → Les joueurs doivent lever la main  
— Jacadi : Fusée vole ! → Les joueurs doivent lever la main  
— Papillon vole ! → Les joueurs ne doivent pas lever la main  
(On n'a pas dit « Jacadi »)  
— Jacadi : Oignon vole ! → Les joueurs ne doivent pas lever la main  
— Jacadi : Hirondelle vole ! → Les joueurs doivent lever la main  
— Jacadi : OVNI vole ! → Les joueurs doivent lever la main  
(OVNI = Objet Volant Non Identifié)



## Cocoricó !

Кукарекы!

### ОБЪЕКТЫС

S'incliner à la compréhension orale. Stimuler l'attention des participants, surtout des plus jeunes.

### ДÉROULEMENT

Un des participants lit un texte dans lequel il est question d'animaux. À chaque joueur, on attribuera un animal qui a un cri typique. Dès qu'un joueur entendra le nom de l'animal qu'il représente, il devra imiter son cri. Le jeu doit se dérouler très rapidement et si un joueur tarde trop à émettre le cri (plus d'une seconde), il perd un point sur les trois attribués à chacun au départ. Quand on a perdu trois fois, on est éliminé du jeu. On peut relire le texte jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueurs. Gagne, le joueur qui est resté le plus longtemps.

### LISTE D'ANIMAUX

Chien (OUAH OUAH), Chat (MIAOU), Âne (HI HAN), Grenouille (COA COA), Vache (MEUHH), Coq (COCORICO), Poule (COT COT), Corbeau (CROA CROA), Dindon (GLOU GLOU), Moineau (CUI CUI), Canard (COIN COIN), Mouton (BÉFÉFÉ), Abeille (BZZZ), Cheval (HIHHH).

### VARIANTE 1

On peut placer les joueurs sur des chaises les uns à côté des autres. On attribue alors les noms des animaux non pas aux joueurs, mais aux chaises: celui qui est assis sur telle ou telle chaise fait le cri de l'animal correspondant. Dès qu'un joueur se trompe ou n'est pas assez rapide, il va sur la première chaise et tous les autres joueurs se décalent d'une chaise et changent donc de cri. Celui qui est sur la dernière chaise gagne un point à chaque séquence (une séquence dure jusqu'à ce que quelqu'un perde).

Le jeu peut être encore plus difficile si, en plus de son propre cri, le joueur doit répéter le dernier cri émis.

### VARIANTE 2

Sur le même modèle, on peut jouer avec les chiffres: les participants devront dire «Bingo» à chaque fois qu'ils entendent le chiffre qui leur a été attribué.

Toujours avec les chiffres, on peut, de même, attribuer un chiffre à chaque chaise. Un joueur dit un des chiffres. Celui qui est assis sur la chaise portant ce chiffre doit répéter son chiffre et en dire un autre, et ainsi de suite. Celui qui se trompe ou tard trop, perd et va sur la première chaise. Tous les autres se décalent alors d'une chaise.

### EXEMPLE DE TEXTE

«Par un beau matin, Félix le chat (MIAOU) et Médor le chien (OUAH OUAH) se rencontrèrent au coin de la rue du corbeau (CROA CROA) et de la rue du lièvre. Ils s'étaient levés de bonne heure parce que le coq (COCORICO) avait chanté très tôt et avait réveillé tout le village, y compris l'âne (HI HAN) Anatole de Monsieur Paul. Ils ne savaient pas quoi faire car ils n'avaient pas assez dormi et étaient très fatigués. Tout à coup, Félix le chat (MIAOU) eut l'idée d'aller voir Anatole: peut-être voudrait-il bien lui permettre de monter sur son dos...»

En chemin, les deux amis rencontrèrent une grenouille (COA COA), un moineau (CUI CUI) et une abeille (BZZZ). «Et si on leur proposait de faire un petit tour sur Léon le mouton (BÉFÉFÉ)», dit Médor, on pourrait faire une promenade tous ensemble: Félix sur Anatole et eux sur Léon le mouton (BÉFÉFÉ)! Félix l'abeille (BZZZ), le moineau (CUI CUI) et la grenouille (COA COA) trouvèrent l'idée excellente et tous se dirigèrent chez l'âne (HI HAN) Anatole. Alors qu'ils marchaient tous ensemble, Médor le chien (OUAH OUAH) s'arrêta brusquement: «Mais moi, je ne serai sur le dos de personne!». Félix le rassura en lui disant que la bonne et gentille vache (MEUHH) Marguerite accepterait sûrement de le promener étant donné qu'il avait déjà vu la poule (COT COT), le canard (COIN COIN) et le dindon (GLOU GLOU) de la ferme sur le dos de Marguerite.

En arrivant chez Monsieur Paul, quelle ne fut pas leur surprise en voyant le dindon (GLOU GLOU), le canard (COIN COIN) et la poule (COT COT) sur le dos de Nestor le cheval (HIHHH) «Mais où sont donc Anatole, Marguerite et Léon?»

# Приложение 1-5

Jeux d'action • Активные игры

## 1-2

### Boule de neige

#### СНЕЖНЫЙ КОМ

**ОБЪЕКТЫ**  
Mobiliser, réactiver et renforcer le vocabulaire général. Réviser l'orthographe. Stimuler la mémoire et l'attention. Utiliser et mettre en pratique les déterminants : articles et adjectifs...

**ДÉROULEMENT**  
Le premier des participants commence par dire une phrase simple et courte que le suivant doit continuer en y ajoutant un élément. La personne suivante devra reprendre cette nouvelle phrase en y ajoutant elle aussi un nouvel élément, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs se trompe en oubliant un mot ou en ne respectant pas l'ordre d'énonciation. Dans ce cas, est éliminé. On continuera le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, le gagnant. Pour pouvoir contrôler les éventuelles erreurs, on désignera une personne chargée de noter les mots ajoutés.

**EXAMPLE**  
**1<sup>ère</sup> partie:**  
Joueur 1 : Sur la table, il y a un stylo.  
J. 2 : Sur la table, il y a un stylo et une lampe.  
J. 3 : Sur la table, il y a un stylo, une lampe et un livre.  
J. 4 : Sur la table, il y a un stylo, une lampe, un livre et de la colle ...

**2<sup>ème</sup> partie:**  
Joueur 1 : Je mange de la purée.  
J. 2 : Je mange de la purée et du poisson.  
J. 3 : Je mange de la purée, du poisson et du beurre.  
J. 4 : Je mange de la purée, du poisson, du beurre et de l'ail.

Логические загадки

### Déductions

Найдите названия месяцев...

...и числительные

Найдите названия фруктов...

...и животных...

## Le baccalauréat



Аттестат

## ОБЪЕКТЫ

Mobiliser et enrichir le vocabulaire. Réviser ou découvrir des villes, prénoms et personnalités françaises. Pratiquer l'alphabet. Stimuler le groupe.

## ДÉROULEMENT

Les équipes sont formées de deux, trois ou quatre joueurs. Chaque équipe ne dessinera qu'une seule grille commune à tous dans laquelle on écrira seulement les titres de chaque colonne (voir exemple). Une personne désignée par le meneur de jeu fera défiler l'alphabet français dans sa tête et le meneur de jeu fera STOP. La lettre sur laquelle l'alphabet a été interrompu sera écrite dans la colonne 'Lettre'. Le but du jeu est de remplir le tableau le plus vite possible. Dans chaque colonne, il faut trouver un mot commençant par la lettre désignée. La première équipe qui a terminé le tableau ou qui estime que le jeu doit s'arrêter dit «STOP» et tout le monde doit cesser d'écrire. A chaque mot trouvé et correctement orthographié, l'équipe gagne un point. L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de points quand la partie est terminée.

## EXEMPLE

Lettre	Ville	Pays	Prénom	Fruit, légume	Nom commun	Nom propre	Adjectif	Verbe	Fleur, arbre	Animal, poisson, oiseau
L	Lyon	Luvent-bourg	Louie	Lathé	Livre	Lamproline	long	lire	lilas	lion
S	Strasbourg	Suisse	Sophie	Sacole	Soc	Socrate	souple	soûler	sapin	serpente
C	Chombes	Chine	Christophe	Clementine	Cassette	Courteau	Cour	Casser	Chêne	Chien
P	Paris	Pologne	Patrick	Pomme	Poêle	Pf (le chien)	Pédeux	Perrade	Ph	Pe
Q	Quimper	Guatza	Quentin	Quinoa	Quai	Queneau	Quoilé	Quitter	Queue-de-renard	Quérzoi
K	Kiev	Kenya	Karine	Kivi	Képi	Klein (Ves)	Koli	Kilo-mètre	Koldier	Koola

90

## VARIANTE 1

On peut rendre le jeu plus difficile en exigeant de choisir seulement des mots relatifs à la France. Par exemple : Ville française, Prénom français, Nom propre français... Pour chaque ville, prénom ou nom propre français trouvé, on attribuera deux points par mot au lieu d'un seul si on a écrit une ville, un prénom ou un nom propre étranger.

Pour les niveaux élémentaires, on peut réduire le nombre de colonnes à cinq ou six, ou jouer à l'aide du dictionnaire. Pour les niveaux supérieurs, on peut aussi imposer un nombre strict de lettres pour chaque mot.

Autres catégories possibles : vêtement, sport, couleur ...

## VARIANTE 2

On peut demander aux équipes d'imaginer une histoire en utilisant tous les mots d'une même ligne. On compare ensuite les versions.

## Le schmilblick



ШМИМЬБЛИК

### ОБЪЕКТЫ

Apprendre à poser des questions fermées. Développer l'imagination et la créativité. Favoriser l'expression orale.

### ДÉROULEMENT

On forme deux équipes. Les membres de chaque équipe se réunissent et choisissent secrètement plusieurs objets à faire deviner. Chaque équipe choisira ensuite un représentant qui répondra par «oui» ou «non» aux questions de l'équipe adverse qui essaiera de trouver l'objet caché derrière le schmilblick (questions de type «fermé»). Dans chaque question, l'équipe qui cherche ce qu'est le schmilblick remplacera à chaque fois le nom de l'objet mystérieux par le mot «schmilblick». Chaque équipe pourra poser au maximum quinze questions pour trouver le schmilblick et fera une proposition. On peut comptabiliser les points individuellement ou par équipe.

### EXAMPLE

- Est-ce que le schmilblick casse ? → Non
- Peut-on prendre le schmilblick dans une main ? → Oui
- Est-ce que le schmilblick est lourd ? → Non
- Le schmilblick est-il rond ? → Non
- Utilise-t-on le schmilblick chaque jour ? → Oui
- Peut-on trouver un schmilblick de toutes les couleurs ? → Oui
- Est-ce que le schmilblick est en papier ? → Non
- As-tu un schmilblick dans ton sac ? → Oui
- Y-a-t-il plusieurs schmilblick dans ton sac ? → Oui
- Le schmilblick est-il un stylo ? → Gagné !

### VARIANTE

Le schmilblick peut être imaginé par le meneur de jeu et dans ce cas, chaque équipe posera ses questions à tour de rôle. La

première équipe qui pense avoir trouvé la bonne réponse fait une proposition. Si la réponse est inexacte, alors l'équipe perd un tour.

Une variante du schmilblick sera le Schtroumpf. Ici, il s'agira de retrouver un verbe d'action au lieu d'un objet. On remplacera le verbe à trouver par le verbe «schtroumpfer» et on posera alors des questions du type: «Est-ce qu'on peut schtroumpfer à la mer?», «Schtroumpfes-tu souvent?», «Aimes-tu schtroumpfer?», «Schtroumpfe-t-on dans l'eau?», «Est-ce qu'on est en maillot de bain lorsqu'on schtroumpfe?» ... → Ici, Schtroumpfer = NAGER.

## Qui est qui ?



КТО ЕСТЬ КТО?

### ОБЪЕКТЫ

S'entraîner à formuler des questions. Favoriser l'expression orale. Faire plus ample connaissance avec le groupe. Apprendre à faire des hypothèses.

### ДÉROULEMENT

On choisit quatre personnes (cinq ou six si le groupe est grand) qui seront mises à part pour qu'on ne les entende pas. Chacune d'elles devra choisir une de ses passions qui sera tenue secrète au reste du groupe. Seul le meneur de jeu connaît la passion choisie par chacune des quatre personnes.

Ensuite, les quatre « passionnés » reviennent devant le public et s'assoient en gardant le silence. On annonce les quatre passions sans dire à qui elles appartiennent et le but du jeu est de réattribuer chaque passion à la bonne personne. Le public (composé de deux équipes) devra alors poser des questions-pièges aux quatre « passionnés » pour deviner leur passion. Il faut choisir de vraies passions sinon les « Passionnés » ne pourront pas répondre correctement aux questions-pièges et dans ce cas, il serait impossible de deviner leur passion. Chaque équipe posera ses questions en alternance.

La première des équipes qui estime être en mesure de donner les passions des quatre « passionnés » fera ses propositions. Si les quatre passions sont correctes, l'équipe gagne deux points. Si elle s'est trompée, on lui retire un point et on continue de jouer. Si en faisant ses propositions une équipe devine une ou deux passions mais que les autres passions ne sont pas bien attribuées, on ne dit pas ce qui est faux, on enlève quand même un point à l'équipe, et on continue le jeu. Chacune des deux équipes commence le jeu avec cinq points.

### EXEMPLE

Passions : guitare, danse, patinage, echecs ...

Équipe 1 : Question au passionné numéro 1 : «Combien y a-t-il de fous dans un jeu d'échecs ?». Le passionné 1 répond : six ! (on comprend alors que le passionné 1 n'est pas un joueur d'échecs car il saurait que dans un jeu d'échecs il n'y a que quatre fous).

Équipe 2 : Question au passionné numéro 1 (ou 2 ou 3 ou 4) : «Combien y a-t-il habituellement de cordes sur une guitare ? Citez un célèbre joueur de guitare...»

### Remarque

Ce jeu est particulièrement intéressant au sein d'un grand groupe dont les membres ne se connaissent pas encore car il développe l'expression orale au sein du groupe et favorise la prise de parole.



## Le téléphone arabe



### Историченный телефон

#### ОБЪЕКТЫ

Apprendre à comprendre et à transmettre un message de façon claire. Favoriser la communication entre les participants.

#### ДÉРОУЛЕМЕНТ

Tous les membres du groupe participent. Le jeu doit se dérouler de façon rapide. Le premier participant dit à l'oreille de son voisin une phrase assez longue qui devra être répétée à la personne suivante. Cette dernière transmettra à son tour cette phrase au suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le message ait fait le tour du groupe. Le dernier des participants annoncera devant tout le groupe le message reçu. Sera-t-il le même qu'au départ... ?

#### ЕХЕМПЛЕ

«La nuit, tous les chats sont gris»

«J'ai vu cent sept soldats passer sans arme»

«A Paris en vélo, on dépasse les taxis»

«La bibliothèque est ouverte tous les jours de 14 à 18 heures sauf le mardi»

«Le mardi, je fais du tennis, le mercredi, du patinage, le vendredi, du basket-ball et le dimanche, je joue aux échecs»

«Hier, j'ai mangé de la salade, de la soupe, du poulet, des tomates de terre, des tomates, des cornichons, des olives, de la carte aux poires et de la glace...»

#### ВАРИАНТЕ

On peut rendre le jeu plus difficile en demandant aux participants de transposer la phrase ou l'énoncé entendu à la troisième personne du singulier au discours indirect (exemple : il n'a demandé s'il ferait beau demain). On peut aussi demander de transmettre la phrase ou l'énoncé au discours direct et indirect une fois sur deux.

104

Une variante intéressante sera de transmettre des messages difficiles à articuler tels que :

«Combien coûtent ces six saucissons-ci et ces six saucisses aussi ? C'est six sous ces six saucissons-ci et six sous ces six saucisses aussi».

«Les chaussettes de l'archiduchesse sont sèches et archi-sèches».  
«Un chasseur sachant chasser sait chasser sans son chien»...

## Приложение 1-10

Jeux de groupe • Коллективные игры

### Le ralléou

Афиша

1-2

**OBJECTIFS**

S'entraîner à poser des questions fermées du type « Est-ce que ... », et des questions avec l'inversion du sujet. Apprendre à choisir les bonnes intonations dans les questions.

**DÉROULEMENT**

Sur le dos de chaque participant, on colle une feuille de papier sur laquelle est inscrit un mot qu'il ne doit pas voir : un objet, une chose, un animal, un pays, une personne ou un personnage célèbre, un fruit, un légume, une fleur, un sport, un aliment, un monument célèbre, un métier, une couleur, etc ...

Les participants doivent alors aller à la rencontre les uns des autres et se poser mutuellement des questions fermées (auxquelles on ne peut répondre que par «oui» ou «non») pour essayer de trouver le mot écrit dans leur dos. Tous les participants doivent parler en français pour deviner leur identité. On fixe une limite de temps et à la fin de ce délai, ceux qui ont deviné le mot inscrit dans leur dos gagnent un point.

**EXEMPLE**

*Mot inscrit:* La Tour de Pise.

Joueur 1 : Est-ce que je suis grand ? («je» = le mot inscrit)

Joueur 2 : Oui.

J. 1 : Est-ce que je suis vivant ?

J. 3 : Non.

J. 1 : Est-ce qu'on peut me manger ?

J. 4 : Non.

J. 1 : Je suis une chose ?

J. 5 : Oui.

J. 1 : Peut-on me visiter ?

J. 6 : Oui.

J. 1 : Suis-je un monument célèbre ?

J. 7 : Oui.

Etc ...

106

Jeux de groupe • Коллективные игры

### La récitation

Низусть

2-3

**OBJECTIFS**

Initier et familiariser les participants au texte littéraire de façon ludique et attractive. Apprendre à mémoriser rapidement un court énoncé. Eventuellement, apprendre à réciter un texte poétique.

**DÉROULEMENT**

Le groupe est divisé en deux équipes. On distribue le même texte aux deux équipes. Chaque joueur des deux équipes doit apprendre par coeur deux lignes du texte en un temps limité. À la fin du temps impart, tous les participants de l'équipe 1 vont réciter le texte en disant à tour de rôle les deux lignes qu'ils ont apprises. L'équipe 2, quant à elle, vérifie le texte et pour chaque faute (de prononciation, de lexique ou de grammair) on enlève un point à l'équipe qui récite le texte. Les rôles sont ensuite inversés et l'équipe 2 doit à son tour réciter le texte pendant que l'équipe 1 vérifie. Chaque équipe commence à jouer avec 20 points (ou plus, en fonction de la difficulté du texte).

**REMARQUE**

On peut prendre n'importe quel texte pour ce jeu: un poème, un texte en prose, une fable...

**VARIANTE**

Les participants peuvent eux-mêmes créer le texte qu'ils devront donner à apprendre à l'autre équipe et on aura alors deux textes différents pour chaque équipe. Ils peuvent aussi créer plusieurs phrases-pièges que les adversaires devront à tour de rôle répéter sans faire de faute de prononciation (exemples de phrases : Trois tas de tuiles toutes bleutées; Six sauvages sont suivis sans le savoir ; Monsieur de Coutignon et Madame de Foncourt; Ton thé t'a-t-il plu ou tu préfères un autre thé ?...)

On peut aussi choisir de faire ce jeu à partir d'un document audio: on écoute un passage sélectionné sur une cassette et les participants doivent reproduire le texte par écrit avant de le réciter. Le meneur de jeu peut lui-même lire le texte que les joueurs doivent reproduire. Cette variante de jeu étant plus difficile, on attribuera au départ un nombre de points supérieur (50 ou 100 points au lieu de 20).

110

S.O.S. naufrage !  
СОС! Кораблекрушение



**ОБЪЕКТЫ**

Apprendre à défendre une opinion et apprendre à trouver un accord en français. Apprendre à exprimer une hypothèse : «Si + présent...» (alors) + futur... (Si on prend une boîte d'allumettes, (alors) on aura du feu)»; «Si + imparfait...», alors + conditionnel présent... (Si nous prenions une canne à pêche, (alors) nous pourrions manger du poisson tous les jours ; Si jamais on se retrouvait sur une île déserte, on construirait une maison dans les arbres)»; «A supposer que, En supposant que, En admettant que + subjonctif suivi du conditionnel (En supposant qu'on prenne une carte marine, à quoi nous servirait-elle ?)» ...

**DÉROULEMENT**

On imagine la situation suivante : Au moment d'une tempête, vous vous trouvez en pleine mer sur un bateau, loin, très loin de la terre. Soudain, vous vous rendez compte qu'il y a un trou dans le bateau! Il va bientôt couler ... Vous devez sans tarder vous installer dans une petite barque de sauvetage où vous ne pouvez emporter que huit objets. Lesquels allez-vous prendre ? Lequel de ces objets est le plus important pour vous ? Pourquoi ? Pour commencer, chacun fait sa liste, puis on forme des petits groupes où on doit décider en commun de cinq objets seulement.

**Liste des objets:**

SEUL	OBJETS	EN GROUPE
	1. Une boîte d'allumettes	
	2. Une boussole	
	3. 30 mètres de corde	
	4. Une canne à pêche	

	5. Une radio portable	
	6. Une cuillère	
	7. Une ancre	
	8. Un stylo	
	9. Une brosse à cheveux	
	10. 10 litres d'eau potable	
	11. 3 fusées de signalisation	
	12. Une lampe de poche	
	13. Le drapeau russe	
	14. Une carte marine	
	15. Une bouée	
	16. Une couverture	
	17. Des jumelles	
	18. Du papier hygiénique	
	19. Un miroir	
	20. Des palmes	

**VARIANTE**

On peut aussi jouer en imaginant une liste correspondant à d'autres situations : Qu'emporteriez-vous si vous étiez pour longtemps dans un train, dans un pays étranger, à l'hôpital, dans un sous-marin, dans la jungle, dans la forêt sur une île déserte ...

## Le rhinocéros au théâtre...



НОСОРОГ В ТЕАТРЕ

### OBJECTIFS

Établir une situation de communication. Apprendre à imaginer une conversation sur un thème donné. Favoriser l'expression orale.

### DÉROULEMENT

Le meneur de jeu doit au préalable préparer plusieurs enveloppes avec des thèmes différents. Pour chaque thème, il doit y avoir deux enveloppes, et dans chaque enveloppe, il y a un papier avec une douzaine de mots (qui sont différents dans chaque enveloppe, mais qui se rapportent au même thème). Deux joueurs vont choisir un thème et prendre les deux enveloppes du thème choisi. Chacun d'entre eux lira au public la liste de mots qu'il a reçue. Le but du jeu est d'employer tous les mots inscrits sur cette liste de façon logique et cohérente dans une conversation que les deux joueurs imagineront ensemble. Les autres participants vérifient le respect des consignes. Pour que le jeu soit équitable, il faut que les mots contenus dans chaque enveloppe soient de même difficulté.

### EXEMPLE

**Thème : Le cinéma.**

*Liste du joueur 1 :* Film, écran, siège, queue, intéressant, Cannes, sombre, dormir, émotion, Victoria Abril.

*Liste du joueur 2 :* Acteur, salle, moquette, ticket, ennuyeux, Hollywood, silencieux, pleurer, sentiment, Daniel Auteuil.

### Dialogue :

*Joueur 1 :* J'adore voir des films intéressants sur grand écran assis sur un siège confortable ! Surtout qu'on n'a pas fait la queue longtemps !

*Joueur 2 :* En plus, la salle est belle, il y a de la moquette et le ticket d'entrée ne coûte pas cher ! On dit que Daniel Auteuil

114

joue très bien dans ce film. Pourtant d'habitude je préfère les acteurs d'Hollywood ...

*Joueur 1 :* Il y a aussi Victoria Abril, je l'ai vue à Cannes.

*Joueur 2 :* J'ai le sentiment que ce film ne sera pas ennuyeux !  
→ Le joueur 2 gagne car il lui reste deux mots non-utilisés : silencieux et pleurer (le joueur 1 a quant à lui trois mots non-utilisés : sombre, dormir, émotion).

### VARIANTE

Pour augmenter la difficulté du jeu, on peut s'amuser à glisser des mots-pièges qui sont des mots difficiles à placer dans le thème choisi : par exemple le mot «**rhinocéros**» à placer dans une conversation sur le **théâtre** ...

Avec des adjectifs, des adverbes, des mots de liaison, des verbes au passé composé, etc... dans la liste de mots, les joueurs se trouveront dans l'obligation de former des phrases complexes. On peut aussi remplacer les mots par des expressions.

Jeux de groupe • Коллективные игры

## Le parfum imaginaire

Волшебные души

**1-3**

**OBJECTIFS**

Favoriser l'expression orale. Apprendre à exprimer ses sensations et argumenter. Développer le sens critique et analytique. Donner une appréciation. Apprendre à décoder et à interpréter un document authentique. Explorer le champ sémantique des sensations personnelles et de la description.

**DÉROULEMENT**

Plusieurs parfums sont vaporisés sur différentes feuilles de papier. Les participants ne doivent pas voir les bouteilles de parfum pour ne pas être influencés (le meneur de jeu inscrira sur chaque papier des signes qui lui permettront à la fin du jeu de retrouver les parfums). Les participants forment de petits groupes de trois ou quatre personnes et vont alors se transformer en Nez (nom des créateurs de parfums). Leur tâche sera de retrouver les notes qu'évoque le parfum vaporisé sur le papier. Pour cela, on présentera aux Nez le vocabulaire du champ sémantique des odeurs de façon à leur permettre de formuler une appréciation objective ou subjective :

<i>Appréciation objective:</i>	<i>Appréciation subjective:</i>
Fort/Léger	Frais Sportif
Sucré, fruité/Acide	Jeune Lourd
Fleur/Boisé	Doux Féminin
Ambre/Vanillé	Masculin Agréable
Poivré/Vert ...	Enfantin Mystérieux...

A l'aide de ce vocabulaire, les Nez devront finalement faire un portrait de la personne qui est susceptible de porter le parfum choisi:

— Quel âge a-t-elle ?  
— Quelle est sa profession ?

Jeux de sélectivité • Творческие игры

**Comment est-elle habillée ?**  
— A-t-elle des enfants, des animaux, une voiture ?  
— Quelle couleur préfère-t-elle ?  
— Habite-t-elle en ville ou à la campagne ?  
— A-t-elle un appartement ou une maison ?  
— Est-elle mariée, divorcée, célibataire? Vit-elle seule ou en concubinage ?  
— Où passe-t-elle ses vacances ?  
— Quels sont ses loisirs ?  
— Quelle musique écoute-t-elle ? ...

Une fois que tous les participants ont fait leur description imaginaire en justifiant leurs choix, ils peuvent donner un nom au parfum. Le meneur de jeu présente ensuite les publicités (on peut les trouver dans les magazines féminins) des parfums proposés. Chaque groupe devra retrouver la publicité qui correspond à son parfum et argumenter son choix.

**EXEMPLE**

«Ce parfum est plutôt boisé et ambré avec des notes chaudes. Il est très persistant et on le remarque tout de suite. La personne qui porte ce parfum a la trentaine, c'est une femme. A mon avis, c'est une femme active qui est peut-être directrice d'une petite entreprise. Elle est souvent habillée en tailleur noir ou rouge car c'est une femme passionnée. C'est pour cela qu'elle a choisi ce parfum boisé et enfiéant qui reste longtemps dans l'air et qui sent très fort : c'est une femme de caractère. Elle n'a pas d'enfants car elle est trop occupée. Elle n'est pas mariée mais elle a un ami qu'elle voit quand elle est libre pour sortir, bien qu'elle ne l'aime pas vraiment et c'est pour ça qu'elle vit seule. Elle a aussi un petit chien yorkshire qu'elle prend parfois avec elle dans sa voiture rouge. Elle habite bien évidemment en ville dans un appartement de deux pièces situé dans la banlieue parisienne, car les appartements situés dans le centre de Paris coûtent trop cher et elle préfère dépenser son argent en s'achetant des vêtements. Elle passe ses vacances en Bretagne parce qu'elle adore le cinéma, et que très souvent, des acteurs célèbres viennent séjourner à Deauville».

**PETIT GUIDE DES PARFUMS**

Les femmes testent en général les parfums sur le poignet car à l'intérieur de ce dernier passe une artère qui chauffe un peu le parfum et cela permet de mieux l'apprécier.

Jeux de groupe • Коллективные игры

Il faut par exemple environ 600 kg de fleurs de jasmin (environ cinq millions de fleurs) pour faire un kilo d'absolu...  
Il y a cinq catégories de parfums classées selon la concentration des éléments parfumés dans l'alcool : le parfum, l'eau de parfum, l'eau de toilette, l'eau de cologne et le déodorant (du plus au moins concentré).

Les parfums ont un processus d'action en trois temps : On sent d'abord les notes les plus volatiles (les notes de tête) ; puis les notes persistantes et corsées (les notes de cœur) ; et enfin les notes très persistantes destinées à freiner l'évaporation des autres constituants (les notes de fond).

Les matières premières peuvent être :

— d'origine végétale : extraits de fleurs, de feuilles, de semences, de bois, de racine, décoctés de fruits ou d'arbres, de résines, de lychnes...  
— d'origine synthétique (produits aromatiques provenant des éléments naturels) ou animale (ambre gris ou musc naturel)

**VARIANTE**

On pourra faire l'étude des implicites et explicites culturels contenus dans la publicité selon le niveau des participants.

Le jeu peut aussi se faire avec des savons, des déodorants, des shampoings ou encore avec des désodorisants...

2

## Anagrammes

### АНАГРАММЫ

Анаграмма – риторическая фигура, которая состоит в перестановке букв в слове или группе слов, в результате чего образуется новое слово или ряд слов. Например, АИМЕР – МАРИЕ. Найдите единственную анаграмму каждого из этих слов.

1. NUIRE      R \_ \_ \_ \_
2. POULE      \_ O \_ \_ \_
3. AUDACE      C \_ \_ \_ \_
4. MONTRE      \_ \_ \_ \_ R
5. RÉACTIF      C \_ \_ \_ \_
6. ÉCRUES      \_ \_ \_ \_ É \_
7. COURSE      S \_ \_ \_ \_
8. CROÛTE      C \_ \_ \_ \_
9. BARRE      \_ \_ B \_ \_
10. SÉVIR      V \_ \_ \_ \_
11. CHIEN      \_ \_ \_ \_ \_
12. SURES      \_ \_ \_ S \_ \_
13. FRELON      R \_ \_ F \_ \_
14. DIRE      \_ \_ \_ \_ \_
15. ONZE      \_ \_ \_ \_ \_


Jouer avec les mots • Игры со словами

## Charades

### Шарады

Шарады – слово, пришедшее в русский язык из французского. Оно обозначает особый вид загадки. Загаданное слово разделяется на несколько частей с самостоятельным смыслом (например: семь-я) и затем дается описание смысла каждого из этих слов. Попробуйте разгадать несколько французских шарад.

1. — Mon premier est une note de musique,  
— Mon second accompagne chaque repas,  
— Mon tout court dans la forêt...
2. — Mon premier est un nombre,  
— Mon deuxième est au milieu  
de la figure,  
— Mon troisième est à moi,  
— Mon tout est une salle où on  
regarde des films...
3. — Mon premier pousse dans les rizières,  
— Mon deuxième est le contraire de la mort,  
— Mon troisième se respire à chaque seconde,  
— Mon tout coule et se jette dans un cours d'eau...
4. — Mon premier est dans le mot 'vue',  
— Mon deuxième est l'endroit où les oiseaux  
pondent leurs oeufs,  
— Mon troisième sert à boire,  
— Mon quatrième est une note de musique,  
— Mon cinquième se boit chaud,  
— Mon tout est un endroit où on étudie...



5. — Mon premier est le contraire de 'haut'  
— Mon second est le contraire de 'tard'  
— Mon tout navigue sur l'eau...
6. — Mon premier court après les souris,  
— Mon deuxième est à eux,  
— Mon tout est parfois difficilement supporté par certains  
l'été...
7. — Mon premier est un synonyme de bus,  
— Mon second est au-dessus des chaises,  
— Mon tout est un objet  
pour ranger les affaires de l'écolier...
8. — Mon premier est le contraire de froid,  
— Mon deuxième est le contraire de sous,  
— Mon tout se met pour marcher...
9. — Mon premier est le contraire de la mort,  
— Mon second se boit et n'a pas de couleur,  
— Mon troisième se boit aussi, surtout par les enfants  
— Mon tout est une couleur...

Niveau moyen • Средний уровень

2

Jouer avec les mots • Игры со словами

## Le jeu des initiales

Начальные буквы

Французы часто используют в разговоре только начальные буквы слов. Из-за этого французский язык иногда может показаться настоящим ребусом непосвященному человеку. Можете ли вы понять, что означают эти сокращения, и выбрать правильный ответ?

Niveau moyen • Средний уровень

1. Cet homme est très **ВСВГ**, il a de la classe.
  - Bon Chic Bon Genre
  - Bon, Charmant, Bien, et Gentil
  - Bien Cultivé, Bien Grand
2. J'adore les **ВД**, et pourtant j'ai 18 ans !
  - Blousons Décorés
  - Bons Desserts
  - Bandes Dessinées
3. Le **ВСГ** est obligatoire pour entrer à l'école primaire.
  - Brevet de Cours Général
  - Brevet de Culture Générale (= savoir lire et écrire)
  - Vaccin contre la tuberculose
4. J'ai faim, on va manger au **РУ** ?
  - Restaurant Ultra-rapide
  - Restaurant Universitaire
  - Restaurant Ultraprix
5. Pour ce travail, il faut avoir le **Д.Е.У.Г.**
  - Diplôme d'Études Universitaires Générales
  - Diplôme Européen Général
  - Degré Européen en Gestion
6. — Tu es en quelle classe ?  
— En **СМ1**.
  - Classe Moyenne 1
  - Cours Moyen 1
  - Compartiment Milieu 1
7. La **SNCF** recrute du personnel au mois de juillet.
  - Section Nationale des Cadres Français
  - Société Nationale des Chemins de Fer
  - Subdivision Nationale des Contrôleurs Français
8. Aujourd'hui, un couple peut décider de se marier ou de signer un **РАС**.
  - Pré-Acte de Concubinage et de Soutien
  - Projet d'Amour Commun Secret
  - Pacte Civil de Solidarité
9. Cet homme est **Р-ДГ** depuis bientôt dix ans. Il gagne beaucoup d'argent.
  - Président-Directeur Général
  - Patron-Dirigeant Général
  - Président-Dirigeant Général
10. Les **С.Д.Ф.** ont la vie dure.
  - Salariés De France
  - Sans Domicile Fixe
  - Sous-Directeurs de Formation

Niveau moyen • Средний уровень

## Les 5 sens

Пять чувств

Но многих французских образных выражениях используются названия частей человеческого тела. Найдите эти названия.

**Mots des expressions:**

1. Avoir les \_\_\_\_\_ plus grands que le ventre. (= быть наиступивым)

2. \_\_\_\_\_ pour \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ pour \_\_\_\_\_ (= око на око, зуб за зуб)

3. Avoir un cheveu sur la \_\_\_\_\_ (= шепелявить)

4. Donner sa \_\_\_\_\_ au chat. (= сдаваться)

5. Se mettre le doigt dans l'\_\_\_\_\_. (= ошибиться, попасть пальцем в небо)

6. Dormir d'un \_\_\_\_\_ (= чуток спать)

7. Dormir sur les deux \_\_\_\_\_ (= крепко спать)

41

Jouer avec les mots • Игры со словами

## Vice-versa

Шиворот-навыворот

Выберите одно из слов в списке, чтобы дополнить первую часть каждого предложения. Вторую часть следует дополнить анаграммой слова из первой части предложения, то есть словом, образованным перестановкой букв, входящих в состав слова.

1. Le \_\_\_\_\_ est le meilleur ami de l'homme. Mais, contrairement à l'homme, il couche dans une \_\_\_\_\_.

2. Près de ce \_\_\_\_\_, il y a un \_\_\_\_\_ très dangereux.

3. Regarde le \_\_\_\_\_, on dirait qu'il te fait un \_\_\_\_\_ de la main.

4. Je devrais \_\_\_\_\_ des congés et prendre du \_\_\_\_\_.

5. La petite fille qui habite au troisième \_\_\_\_\_ est très \_\_\_\_\_ par ses parents.

6. C'est de la \_\_\_\_\_ ! L'\_\_\_\_\_ a complètement disparu!

7. Ce \_\_\_\_\_, c'est l'Émiranie. On va tirer les \_\_\_\_\_.

8. Ce bijou est \_\_\_\_\_, on ne le voit pas sur l'\_\_\_\_\_ de télévision.

9. Tu as vu la femme avec la robe \_\_\_\_\_ qui joue de l'\_\_\_\_\_ ?

10. J'ai complètement perdu le \_\_\_\_\_ : j'ai l'impression de tourner en \_\_\_\_\_.