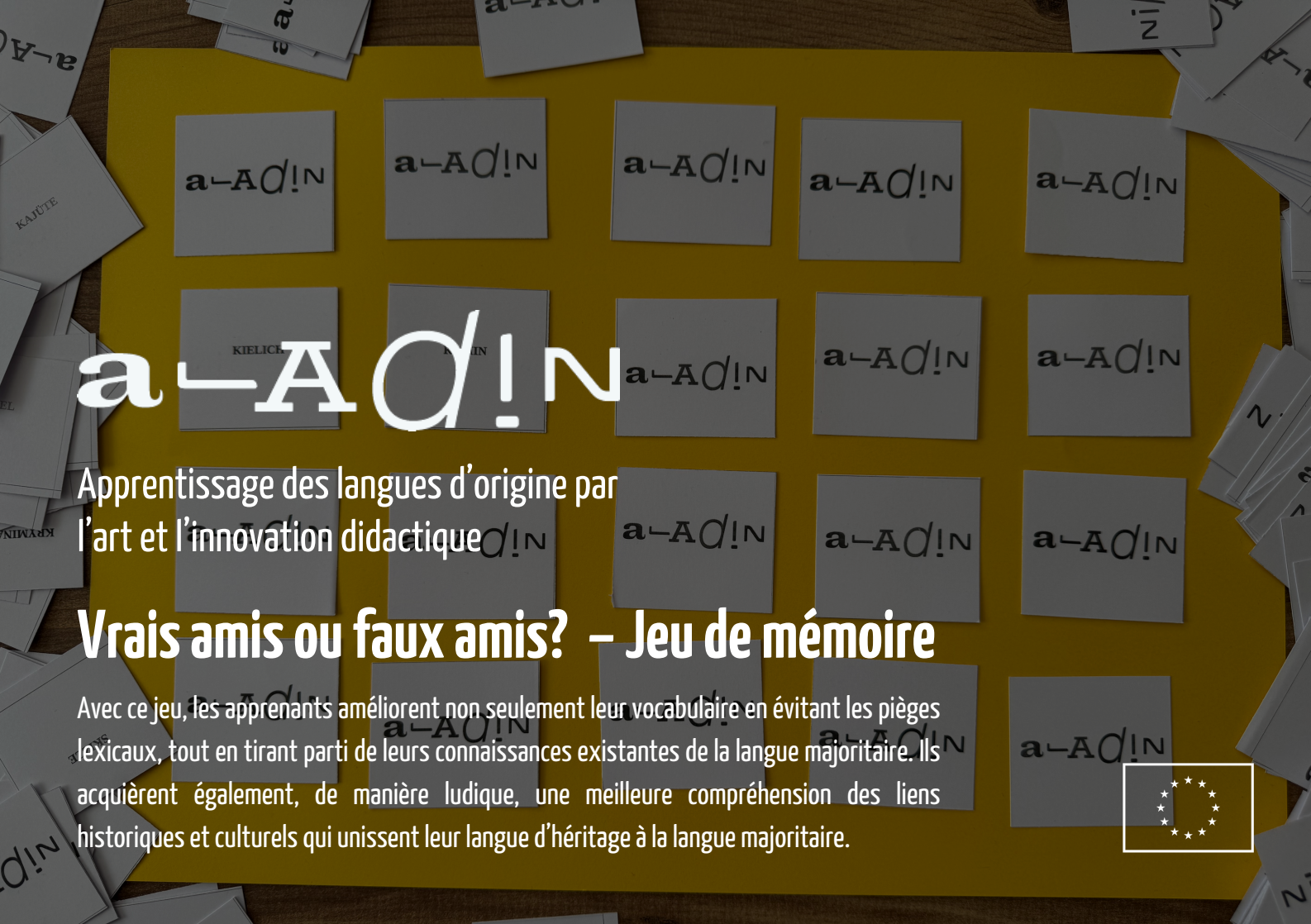




a-Ad!N

Apprentissage des langues d'origine par
l'art et l'innovation didactique

Vrais amis ou faux amis? – Jeu de mémoire

Avec ce jeu, les apprenants améliorent non seulement leur vocabulaire en évitant les pièges lexicaux, tout en tirant parti de leurs connaissances existantes de la langue majoritaire. Ils acquièrent également, de manière ludique, une meilleure compréhension des liens historiques et culturels qui unissent leur langue d'héritage à la langue majoritaire.



À PROPOS D' ALADIN

NOM DU PROJET

Art Based Learning of Language of Origin through Didactic Innovation

NO. DE PROJET

KA210-ADU-239BA964

COORDINATEUR

COTA ONG (FRANCE)

ORGANISATIONS PARTENAIRES:

Comparative Research Network e. V. (GERMANY)

KOOPKULTUR e.V. (GERMANY)

SINDIANE (FRANCE)

AMIS VRAIS ET FAUX AMIS – JEU DE MÉMOIRE



a – A d! N

Profil des participants : 7 ans et plus

Nombre maximum de participants : 20 (en petits groupes)

Durée totale : 30 à 45 minutes

Matériel : un jeu de cartes mémoire avec des mots polonais ou allemands imprimés sur un côté

Compétences linguistiques : vocabulaire, expression orale, orthographe, lecture, écoute

Autres compétences : concentration, attention, persévérance, histoire linguistique et culturelle

Niveaux : B1 et plus

Développé par / Origine / Langue d'origine : Katarzyna Włusek & Rupert Hasterok, Comparative Research Network e. V. – Anglais



Activité étape par étape

1. Préparation des cartes mémoire

Créez un jeu de cartes mémoire avec des paires de mots en deux langues (ici l'exemple qu'on utilise concerne l'allemand et le polonais) qui s'écrivent ou se prononcent de la même façon ou de manière similaire, mais qui ont un sens complètement différent — les « faux amis » — ou au moins un sens proche — les « vrais amis ». Utilisez des lettres majuscules pour éviter les problèmes d'orthographe différents — en allemand, les noms communs s'écrivent avec une majuscule initiale, ce qui n'est pas le cas en polonais — et appliquez la même règle au verso des cartes.

Pour cela, vous pouvez soit utiliser le modèle disponible sur le site du projet ALADIN, soit créer votre propre jeu de mémoire (voir ressources en ligne). Dans ce dernier cas, évitez les mots rares, obsolètes ou trop techniques. Les participants doivent pouvoir reconnaître les mots et leur signification.

Notez que les emprunts du polonais à l'allemand sont peu nombreux (ex. granica / Grenze / frontière, szabla / Säbel / sabre, twaróg / Quark / un type de fromage blanc, ogórek / Gurke / concombre) et souvent plus reconnus comme tels, tandis que le polonais contient plusieurs milliers d'emprunts à l'allemand, souvent aussi méconnus, allant de rathusz / Rathaus / hôtel de ville et burmistrz / Bürgermeister / maire aux plus récents autohaus / Autohaus / concession automobile et szyberdach / Schiebedach / toit ouvrant de voiture.

Si vous créez un jeu plus grand, vous pourrez mieux adapter votre sélection au groupe cible ou rejouer avec d'autres paires de mots. Le nombre et la difficulté des paires influencent la durée du jeu et doivent être adaptés au profil des participants : par exemple, 20 à 30 cartes pour des enfants de 6 à 8 ans (10 à 20 minutes), 30 à 50 cartes pour ceux de 9 à 12 ans (15 à 30 minutes) et 50 à 75 cartes pour adolescents et adultes (25 à 45 minutes), capables de développer des stratégies de jeu.



2. Les règles du jeu

« Vrais et Faux Amis » se joue comme un jeu de mémoire classique. Disposez les cartes choisies face cachée sur la table. Les joueurs retournent ensuite deux cartes à tour de rôle. S'ils pensent que les deux cartes forment une paire, c'est-à-dire qu'elles sont de vrais ou de faux amis, demandez-leur d'expliquer ou de reformuler le sens des mots, puis confirmez ou infirmez leur hypothèse. En cas de succès, le joueur garde les deux cartes à côté de lui, puis peut rejouer. En cas d'erreur, c'est au joueur suivant d'essayer sa chance et de tester sa mémoire. Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été correctement identifiées. Dans une version compétitive, le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie.

3. Déroulement du jeu

Disposez toutes les cartes face cachée sur la table, expliquez les règles du jeu, puis commencez la partie. Avant d'annoncer si un joueur a correctement deviné ou non, vous pouvez demander l'avis des autres joueurs ou donner une courte explication sur le sens et l'usage d'un mot (voir ci-dessous), surtout si l'association correcte semble difficile pour les participants. Après la partie, demandez aux joueurs quelles paires de mots ont été particulièrement difficiles à identifier et recueillez leurs impressions afin de mieux choisir vos cartes à l'avenir. Si vous choisissez de ne pas faire du jeu une compétition, sa durée sera probablement plus longue.



4. Explications ou activités supplémentaires (facultatif)

Pour les enfants plus âgés, les adolescents et les adultes qui sont familiers avec l'histoire de la Pologne, vous pouvez conclure le jeu par une courte leçon. Expliquez, par exemple, pourquoi la langue polonaise contient davantage de mots empruntés à l'allemand que l'inverse, et à quelles périodes historiques ces emprunts ont été les plus fréquents, comme au Moyen Âge (christianisation d'ouest en est, installation de paysans et de commerçants germanophones sur les territoires polonais), après le partage de la Pologne à la fin du XVIII^e siècle (lorsque la Prusse et l'Empire des Habsbourg occupaient les territoires polonais), pendant la Seconde Guerre mondiale et après 1990 avec la chute du communisme. D'autres périodes, comme celle de la République des Deux Nations ou la refondation de l'État polonais, ont connu moins d'emprunts.

Il est également possible d'illustrer comment ces mots ont été adoptés. Ainsi, le mot polonais *szlafmyca* a été emprunté vers 1793 à l'allemand *Schlafmütze* (bonnet de nuit), à une époque où l'on portait couramment un tel bonnet pour dormir – comme le loup dans le conte du Petit Chaperon Rouge – afin de protéger sa tête du froid, sa coupe de cheveux ou l'oreiller de l'huile pour cheveux. En allemand, ce mot a un autre sens, inexistant en polonais : il désigne aussi une personne « endormie », quelqu'un qui réagit lentement, manque d'attention, est paresseux ou dort beaucoup – devenant ainsi un faux ami potentiel pour les locuteurs polonais vivant en Allemagne.

Si un mot a été emprunté dans les deux langues à une troisième, comme le latin, leurs significations ont pu évoluer différemment. Par exemple, *konkurs*, du latin *currere* (« courir ensemble » ou « se rencontrer »), désigne en polonais une « course » ou une « compétition », tandis qu'en allemand *Konkurs* signifie une entreprise insolvable – à l'origine, les créanciers se réunissaient. De même, un *kollega* en polonais est un « ami » ou une « connaissance », alors qu'un *Kollege* en allemand est un collègue de travail.

Vous pouvez également demander aux participants d'écrire un court texte en utilisant de vrais et de faux amis, comme celui figurant à la page 7, ou encore de dessiner une scène façon bande dessinée illustrant un malentendu entre deux personnes provoqué par un ou plusieurs faux amis.



Le dictionnaire historique le plus complet des emprunts allemands en polonais – jusqu’au milieu du XXe siècle – est le Wörterbuch der deutschen Lehnwörter in der polnischen Schrift- und Standardsprache, consultable [ici](#). Toutefois, il contient de nombreux emprunts aujourd’hui obsolètes.

Pour rechercher la signification de mots polonais, vous pouvez consulter l’un des dictionnaires monolingues en ligne disponibles, comme le Słownik języka polskiego PWN, accessible [ici](#).

Pour les mots allemands, il peut être utile de consulter le Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache, disponible en ligne [ici](#).

Une courte liste de faux amis entre le polonais et l’allemand est également disponible [ici](#).

Mais vous pouvez aussi simplement utiliser un moteur de recherche et consulter les articles pertinents sur Wikipédia en polonais ou en allemand pour identifier les mots appropriés.



Recommandations pour les éducateurs et les enseignants

Préparation

- Imprimez le modèle et découpez-le en cartes, ou créez votre propre jeu de mémoire.
- Si nécessaire, préparez une fiche d'aide avec de courtes explications sur la signification, l'usage ou l'histoire des mots utilisés dans le jeu.
- Le cas échéant, sélectionnez des paires de mots reconnaissables par votre groupe cible.
- Si pertinent, rassemblez des illustrations d'animaux ou préparez des gabarits de silhouettes d'animaux.
- Si vous ajoutez une courte leçon, il peut être utile de préparer une brève présentation.

Résultats attendus

- Les apprenants pratiquent ou découvrent du nouveau vocabulaire et peuvent améliorer leur orthographe.
- Le nouveau vocabulaire est mieux mémorisé grâce à l'activité ludique qui l'accompagne.
- Les participants découvrent davantage l'histoire des deux langues et les mots empruntés dans la langue d'héritage.
- Amélioration de la concentration, de la persévérance et des compétences en communication.



Adaptation/Application

Un groupe avec des niveaux de langue variés

- L'atelier peut être mené dans la langue d'origine ou dans la langue majoritaire, avec des éléments de la première, selon les niveaux de compétence. Si ces niveaux varient fortement, il peut être judicieux de faire travailler les participants en binômes ou en petits groupes.

Autres langues

- Les vrais et faux amis existent entre de nombreuses paires de langues, comme entre l'arabe et les langues européennes, mais leur nombre doit être suffisant.

Options bilingues/multilingues

- L'activité peut être adaptée à des contextes multilingues, à condition qu'il existe un nombre suffisant de mots empruntés communs. Dans ce cas, l'accent devrait être mis sur la comparaison du vocabulaire entre plusieurs langues.

Contexte culturel

Les vrais et faux amis existent dans de nombreuses langues d'héritage, mais les emprunts sont souvent spécifiques à chaque langue.



Adaptation/Application

Autres tranches d'âge

- Pour les jeunes enfants, il est possible d'utiliser des illustrations à la place des mots imprimés, par exemple une cathédrale et une maison pour la paire de mots « DOM ». Le nombre de cartes devrait également être réduit dans ce cas. Les joueurs doivent de toute façon posséder un vocabulaire suffisamment riche.

Version en extérieur

- L'activité peut se dérouler en plein air, à une table dans un jardin ou un parc, sous des conditions météorologiques favorables.

Option d'apprentissage à distance

- En ligne : En principe, il est possible de créer une version numérique du jeu avec des compétences de codage simples (par exemple en JavaScript). Il se peut que de telles versions existent déjà et soient proposées dans le cadre de cours de langue en ligne.
- Cependant, jouer en ligne entraîne une perte d'interaction entre les joueurs et a donc une valeur pédagogique moindre.



Défis

- Les participants ayant un faible niveau de compétence dans la langue d'héritage peuvent devoir travailler avec un vocabulaire très réduit, mais ils peuvent utiliser un dictionnaire pour identifier les mots et expressions pertinents.
- Pour éviter les difficultés dans un groupe ayant des niveaux de langue différents, il est recommandé d'associer les apprenants moins avancés à des locuteurs plus compétents de la langue d'héritage, en favorisant l'apprentissage par les pairs.

•

Options pour les parents

- Les parents qui sont locuteurs natifs de la langue d'héritage peuvent facilement organiser cette activité pour leur(s) enfant(s) et jouer le rôle d'arbitre, à condition d'avoir une bonne maîtrise de la langue d'héritage et de pouvoir fournir de courtes explications, avec ou sans préparation préalable.
- Contrairement à un jeu de mémoire classique, il est essentiel qu'une personne ayant des compétences linguistiques suffisantes soit présente pendant le jeu.

Crédits d'image

Photo en page d'ouverture © Comparative Research Network e. V.