



**LE DÉVELOPPEMENT
DE LA CRÉATIVITÉ
DANS
L'ENSEIGNEMENT DU
FLE : LES JEUX**

GINA PROCA

**LE DEVELOPPEMENT DE LA CREATIVITE DANS
L'ENSEIGNEMENT DU FLE : LES JEUX**

Autor: Proca Gina

Data apariției: ianuarie, 2019

ISBN 978-606-94762-1-5

Format: A4

Nr. Pagini - 110

EDITURA EVOMIND

Le développement de la créativité dans
l'enseignement du FLE : les jeux
RECENZIE

Cartea *Le développement de la créativité dans l'enseignement du FLE : les jeux* scrisă de dna Gina Proca tratează o temă relevantă pentru didactica predării limbii franceze, fiind astfel de real interes pentru toți profesorii din domeniu, indiferent de nivelul elevilor acestora, dar și pentru profesori de alte specialități, care pot adapta tema la specificul domeniului. Adunând laolaltă diverse aspecte ale folosirii jocurilor în predare, cartea contribuie din plin la îmbogățirea și dezvoltarea domeniului didactic.

Lucrarea are o structură unitară și coerentă, stabilind niște jaloane teoretice (problema motivației în învățare, legătura dintre jocuri și stiluri de învățare, când, cum și ce fel de jocuri trebuie folosite la clasă, rolul profesorului, recompensele jocului) și exemplificând apoi cu tipuri de jocuri clasificate după criterii diverse (conținut, abilități lingvistice, obiective lingvistice, stiluri de învățare). Din punct de vedere al conținutului și mărimii, capitolele sunt echilibrate și structurate logic, titlul lucrării și titlurile capitolelor fiind în acord cu conținutul întregii lucrări, respectiv a fiecărui capitol în parte.

Aspectele abordate de autoare se bucură de o mare actualitate, dată fiind tendința actuală de predare prin centrarea pe elev, iar cadrul teoretic prezentat este în concordanță cu exemplele practice. De asemenea, atât aspectele teoretice, cât și cele practice sunt clare, concise și organizate rațional, iar conceptele și termenii folosiți pe parcursul lucrării sunt utilizați corect și cu discernământ. Relevante sunt și imaginile și celelalte figuri non-verbale utilizate pentru exemplificare în cadrul lucrării.

Sursele sunt citate corect atât în text, cât și în bibliografia finală a lucrării, ele fiind de actualitate și relevante pentru tema aleasă. Autoarea respectă normele de indicare a surselor bibliografice și webografice în vigoare și demonstrează consultarea unei vaste bibliografii în domeniu. Lucrarea respectă normele de tehnoredactare și redactare specifice limbii franceze, este corect așezată în pagină și dispune de imagini și grafice exacte, drept care o recomand cu căldură pentru publicare.

Conf. Univ. dr. Corina-Amelia Georgescu,
Universitatea din Pitești,
Facultatea de Teologie, Litere,
Istorie și Arte

Table des matières

Argument

Chapitre 1. La créativité et l'enseignement moderne du FLE

- 1.1. La définition de la créativité
- 1.2. Les types de créativité
- 1.3. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL)
- 1.4. Les compétences dans le CECRL

Chapitre 2. Les jeux dans l'enseignement du FLE

- 2.1. L'importance du jeu dans le développement de la créativité
- 2.2. Les types de jeux (classification)
 - 2.2.1. Les jeux linguistiques
 - 2.2.1.1. Les jeux de grammaire
 - 2.2.1.2. Les jeux morphologiques
 - 2.2.1.3. Les jeux de lexique
 - 2.2.1.3.1. Les synonymes /antonymes /homonymes /paronymes
 - 2.2.1.3.2. Le champ lexical
 - 2.2.1.3.3. Les jeux avec les moyens d'enrichissement du vocabulaire
 - 2.2.1.4. Les jeux sémantiques
 - 2.2.1.5. Les jeux phonétiques
 - 2.2.1.6. Les jeux orthographiques
 - 2.2. Les jeux de créativité
 - 2.2.1. Devinettes
 - 2.2.2. Charades
 - 2.2.3. Anagrammes
 - 2.2.4. Calligrammes
 - 2.2.5. Le jeu du pendu
 - 2.2.6. L'initiale
 - 2.2.3. Les jeux culturels
 - 2.2.4. Les jeux dérivés du théâtre

- 2.2.4.1. La dramatisation
- 2.2.4.2. Le jeu de rôle
- 2.2.4.3. Le jeu du métier ou le jeu professionnel
- 2.2.4.4. La simulation
- 2.3. Autres classifications des types de jeux
 - 2.3.1. La classification des jeux en fonction de style d'apprentissage
 - 2.3.1.1. Les jeux visuels
 - 2.3.1.2. Les jeux auditifs (pour l'écoute)
 - 2.3.1.3. Les jeux de lecture-écriture
 - 2.3.1.4. Les jeux kinesthésiques
 - 2.3.2. Autres types de jeux
 - 2.3.2.1. Les jeux énergisants
 - 2.3.2.2. Les jeux de mouvement
 - 2.3.2.3. Les jeux de société
 - 2.3.2.4. Les jeux d'ordinateur
- 2.4. Adapter et inventer des jeux
- 2.5. Modalités de grouper la classe pendant les jeux
- 2.6. Le matériel utilisé pour les jeux
- 2.7. Récompenses et pénalités pendant les jeux en classe de FLE

Chapitre 3 Modalités d'utilisation des jeux pour le développement des compétences

- 3.1. Jeux utilisés pour la compréhension écrite
- 3.2. Jeux utilisés pour la compréhension orale
- 3.3. Jeux utilisés pour la production orale
- 3.4. Jeux utilisés pour la production écrite

Chapitre 4 L'utilisation des jeux en classe de FLE

- 4.1. Séquences didactiques
- 4.2. L'analyse des résultats

Conclusions

Bibliographie

Sitographie

Annexes

ARGUMENT

De nos jours, nos apprenants s'intéressent à la haute technologie et l'école semble ennuyeuse pour la plupart d'entre eux. Ils sont assis dans leurs pupitres pendant au moins six heures par jour, en écoutant de longues explications et des conférences et écrivant beaucoup d'exercices sans apprentissage interactif. Évidemment, cette situation n'est pas favorable à un apprentissage réel. Ce travail a l'intention de proposer des réponses aux questions que nous nous sommes souvent posées en tant que professeur : comment motiver nos élèves qui s'ennuient de la monotonie de l'école? Comment les impliquer dans le processus d'apprentissage? Comment être plus efficaces et susciter leur intérêt pour l'apprentissage du français? Comment pouvons-nous les rendre plus responsables? Comment les faire parler français? Nous avons trouvé une réponse possible : augmenter l'utilisation des jeux dans nos classes pour développer leur créativité, parce que les jeux peuvent ajouter des ingrédients secrets afin que les élèves apprennent avec plaisir. Outre l'offre de diversité et de couleur, ces techniques répondent aux besoins des élèves et sont adaptés à tous les styles d'apprentissage. L'objectif principal de ce travail est, par conséquent, d'obtenir une analyse complète de cette méthode. Nous souhaitons explorer de nouvelles méthodes d'enseignement interactives et comment adapter et créer de nouveaux jeux pour développer leur créativité. Un autre but du présent travail est de faire un sondage sur les activités les plus efficaces et attrayantes pour les élèves de lycée ayant entre 14 et 18 ans. Donc, on essaiera de répondre à des questions telles :

- comment on pourrait dépasser la monotonie de l'école ?
- comment on pourrait motiver mieux les élèves ?
- comment on pourrait les responsabiliser ?
- comment on pourrait les déterminer de parler en français ?

La création d'une atmosphère positive et relaxante dans la salle de classe est d'une importance vitale pour augmenter l'apprentissage des élèves. Nous devons créer un environnement d'apprentissage positif, approprié pour le développement de la créativité des élèves. Le format du jeu est ludique ; alors, le défi du matériel, même matériel nouveau ou qui semble difficile, est moins menaçant. Pendant le jeu, les questions et les scénarios qui apparaissent comme difficiles sont vus comme « une partie du jeu ».

Le développement de la créativité des élèves par les jeux peut déterminer les apprenants à

participer avec plaisir au processus d'apprentissage. Les enseignants doivent stimuler les apprenants à obtenir une motivation intérieure en leur fixant des objectifs significatifs, et pour cela ils doivent les sensibiliser à l'importance d'apprendre une langue étrangère et créer des moments agréables dans le processus d'apprentissage. Les jeux sont amusants, drôles, ce qui est très important, car ils peuvent attirer l'attention de nos apprenants et, bien sûr, activer les élèves passifs. Cette condition est très importante pour que les élèves participent au processus d'apprentissage. Les jeux vont déterminer les élèves à attendre les leçons de français langue étrangère et à apprendre mieux. Ce que nous apprenons avec plaisir nous n'oublierons jamais. De cette façon, nous pouvons intégrer l'information à la pratique, en créant des leçons mémorables qui peuvent être rappelées avec plaisir par l'élève.

L'objectif principal de l'enseignement du FLE est l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication le plus à la portée de l'enfant. Pour atteindre à ce résultat satisfaisant, l'enseignant doit stimuler les élèves à apprendre les compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit. Ces compétences reposent surtout sur les savoirs, c'est-à-dire savoir-faire, savoir-être et savoir-apprendre, selon le Cadre Européen Commun de Référence pour les langues. Pour cela, l'enseignant doit centrer tous les efforts sur les besoins de ses apprenants, il doit s'identifier avec son public, avec les attentes et motivations de ses apprenants.

Donc, le sujet dont on parle beaucoup aujourd'hui est la motivation des apprenants, comment leur donner le goût à l'apprentissage, et pour cela l'enseignant doit créer des situations stimulantes pour développer une bonne motivation ; il doit réfléchir aux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer l'attention de ses apprenants et de rendre l'apprentissage du français langue étrangère un plaisir au lieu d'ennui. Le jeu est un moyen qui éveille aux jeunes le désir d'apprendre.

L'apprentissage d'une langue étrangère signifie l'apprentissage du vocabulaire et des structures syntaxiques, puis continue vers le savoir communiquer dans la vie quotidienne. Dans le deuxième chapitre, nous essayerons de trouver des jeux pour toutes les composantes de la langue.

En conclusion, ce travail explorera la pertinence du jeu au lycée, sa valeur éducative, ainsi que la façon de développer et d'utiliser des jeux dans des salles de classe en langue étrangère. On essaiera de découvrir des méthodes nouvelles et motivantes, adapter et créer des jeux nouveaux, découvrir les activités les plus efficaces et attrayantes pour les élèves de lycée et développer leur créativité.

CHAPITRE 1

La créativité dans l'enseignement du FLE

Le rôle principal d'un enseignant est de motiver les élèves à apprendre et à trouver du plaisir et à se réjouir du processus d'apprentissage. Un enseignant qui ne trouve pas le moyen de toucher les cœurs et les vies des apprenants n'est pas efficace. Pour atteindre cet objectif, nous devrions être plus humanistes et créatifs dans nos méthodes d'enseignement. Être un enseignant «débranché» signifie pouvoir transmettre l'information aux élèves en utilisant des méthodes de motivation propres à leur niveau, leur désir et leurs besoins.

1.1. La définition de la créativité

La créativité représente l'un des problèmes centraux des recherches pédagogiques du dernier temps. Les enseignants doivent trouver et stimuler la créativité des élèves ; cela représente une direction des plus importantes pour perfectionner et moderniser le processus d'enseignement. Le développement de la créativité est une demande sociale, mais aussi un besoin individuel. Elle est de plus en plus demandée par la société pour dépasser le décalage entre les activités de création et la routine et pour stimuler le progrès de la société.

La créativité est un phénomène exclusivement humain, celui qui lui permet une si grande capacité d'adaptation, qui l'a fait passer de l'état de nature à la culture.

Selon Guilford, psychologue américain, l'aptitude à la créativité est présente à des niveaux variables chez tous les individus normaux.

Noam Chomsky, dans sa théorie linguistique, affirme que « *la créativité est l'aptitude du sujet parlant à créer et comprendre un nombre infini d'énoncés nouveaux qu'il n'a jamais entendus auparavant, et qu'on ne peut répertorier en totalité.* »¹ Selon cette définition, la créativité représente une compétence humaine et linguistique de produire un grand nombre d'actes de langages.

Du point de vue didactique on peut définir la créativité comme « *un ensemble unitaire des*

1

facteurs subjectifs et objectifs qui mènent à la réalisation par les individus ou groupes, d'un produit original et de valeur »². Selon cette définition on trouve trois critères d'approche et d'analyse du phénomène de création :

- a) le produit de la création ;
- b) le processus créatif ;
- c) la personne ou le groupe créateur.

Ces trois critères représentent des différentes perspectives desquelles on peut approcher la créativité. Ainsi, pour les spécialistes de l'industrie, l'histoire des arts, la créativité s'exprime par le produit réalisé. Les spécialistes en psychothérapie beaucoup d'artistes approchent la créativité comme un processus, tandis que les psychologues, les pédagogues et les enseignants mettent l'accent sur la personnalité créatrice, comment détecter, former la créativité.

En fait, l'étymologie du mot *créativité* est latine : « *creare* » signifie imaginer, produire quelque chose ou instituer. Jean-Pierre Robert affirme, lui aussi, que « *la créativité, au sens habituel du terme, est le pouvoir de créer, d'inventer* »³. Nous constatons donc que la créativité est un phénomène très complexe que l'on peut retrouver dans des contextes différents comme la psychologie, la littérature, l'économie, l'histoire, et beaucoup d'autres domaines.

1.2. Les types de créativité

Dans la méthodologie traditionnelle des langues, la créativité n'avait pas une place à elle. Les débutants devaient apprendre par la répétition et par exercices de répétition. Cette méthode ne permettait qu'une seule réponse, celle correcte. Ce modèle d'enseignement ne permettait aucune valeur créative de la part de l'apprenant. C'est à partir de la dernière décennie du XXe siècle que la didactique des langues s'est approchée d'une pédagogie actionnelle, mettant l'accent sur l'activité de l'apprenant⁴.

Dans le contexte d'apprentissage des langues étrangères, nous pouvons considérer la créativité la façon d'utiliser la langue pour produire des textes avec un certain objectif. La communication a lieu le plus souvent dans des situations spontanées. En ce cas, nous ne pouvons pas encourager l'apprentissage par la répétition permanente des phrases que dans quelques situations très restreintes. Le CECRL, le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, rappelle que « *l'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité joue souvent un rôle*

2 Barna, A., Antohe, G., *Curs de pedagogie. Fundamentele și teoria educației*, Editura Logos Galați, 2001, p. 185

3 Robert, J.-P., *Dictionnaire pratique de didactique du FLE. 2^e édition revue et augmentée, prise en compte détaillée du Cadre européen commun de référence pour les langues*, Paris 2007, p. 54.

4 Cuq, J.-P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris 2003, p. 60

important dans l'apprentissage et le perfectionnement mais n'appartient pas au seul domaine éducationnel »⁵. Pour l'apprentissage d'une langue étrangère sont plus appropriées les scènes authentiques de la vie quotidienne, parce qu'elles sont plus ouvertes aux situations problématiques, spontanées et communicatives.

Dans la seconde moitié du siècle dernier on a proposé d'introduire à tous les niveaux de l'enseignement du français langue étrangère l'utilisation de techniques créatives concernant la production orale et écrite. Le but de ces méthodes est d'intégrer à l'apprentissage les motivations et les ressources d'invention des élèves. Elles revêtent de nombreuses formes :

- *des jeux de langue*⁶
- *l'écriture créative*
- *des jeux de rôles*
- *des simulations globales*

Nous trouvons dans la littérature didactique de nombreuses variantes d'exercices créatifs. Les idées principales du jeu de rôles et de l'écriture créative dans un domaine scolaire sont présentées comme exemples des exercices créatifs.

Une pédagogie de la créativité n'implique absolument pas de modifications au programme. Au contraire, l'idée est de bien penser à des tâches qui soient insérées dans les contenus disciplinaires.

Nous pouvons motiver les élèves et leur donner l'envie d'apprendre à travers l'approche ludique de la langue en exploitant les différentes formes de créativité en classe de langue. Toute forme de créativité est faite pour amuser, distraire, expliquer une histoire, danser... La créativité avec tous ses éléments comprend beaucoup de goûts, de sensibilités, de problèmes socio-culturels. C'est la raison pour laquelle on peut rencontrer la créativité dans toutes sortes de jeux. Alors, le choix de documents en classe devient un sujet sensible. Nous devons choisir, en fonction de critères connus, des documents qui vont avoir de bonnes chances de plaire aux élèves, par les éléments composants du jeu.

Dans le processus d'enseignement, la créativité comme acte manifesté, finalisé dans un produit très original reste valable seulement pour les enfants exceptionnels. Sous l'aspect éducatif

5 Robert, J. -P. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE. 2^e édition revue et augmentée, prise en compte détaillée du Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris 2007, p. 55.

6 <http://www.franccparler-oif.org/apprendre-le-francais-par-le-jeu/> (26.06.2017)

et formatif nous devons être intéressés de former chez l'apprenant l'attitude de se manifester spontanément, indépendamment, de croire dans ses propres forces.

Plus important que le produit est l'implication de l'apprenant dans l'activité, l'intérêt pour le travail, manifester sa curiosité, flexibilité, la spontanéité et la fantaisie dans l'apprentissage, comme une prémisses pour l'avenir.

1.3. Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL)

Le Cadre Européen de Référence pour les Langues est un outil qui nous permet de décrire, de comparer et de comprendre les systèmes d'apprentissages d'une langue étrangère. Le CECRL décrit ce que les individus en situation d'apprentissage d'une langue étrangère doivent acquérir et les dispositifs d'enseignement proposés ; ce Cadre privilégie une entrée par les compétences.

Le CECRL propose une échelle d'évaluation par des niveaux de compétences, des démarches d'évaluation et d'autoévaluation et des outils de suivi des apprentissages communs.

L'échelle globale (ou l'échelle de compétence langagière globale) fait apparaître trois niveaux généraux divisés en six niveaux communs⁷ :

- *« Niveau A : utilisateur élémentaire (c'est-à-dire scolarité obligatoire), et lui-même subdivisé en A1 (niveau introductif ou de découverte) et A2 (intermédiaire ou usuel) ;*
- *Niveau B : utilisateur indépendant (lycée), subdivisé en B1 (ou niveau seuil) et B2 (utilisateur avancé ou indépendant). Il correspond à une « compétence opérationnelle limitée » ou une « réponse appropriée dans des situations courantes » ;*
- *Niveau C : utilisateur expérimenté, subdivisé en C1 (autonome) et C2 (maîtrise) ».*

Ces niveaux balisent l'apprentissage des langues étrangères. Toutefois, C2 ne doit pas être confondu avec la compétence langagière du locuteur natif. Celle-ci se situe au-delà des niveaux de compétences présentées dans le CECRL et ne peut donc plus constituer le modèle idéal à partir duquel est évaluée la compétence en langue des élèves.

Pour chaque niveau on doit avoir en vue des activités de communication langagière qui peuvent relever de :

- la réception : écouter, lire ;
- la production : s'exprimer oralement en continu, écrire ;
- l'interaction : prendre part à une conversation ;
- la médiation : (notamment activités de traduction et d'interprétation).

⁷ <http://franceza-fse.edu.ro/sites/default/files/curs/modul-1/index.html> (27.05.2017)

Le Cadre Européen présente pour chaque niveau des descripteurs de compétences et permet d'asseoir sur une base solide et objective la reconnaissance réciproque des qualifications en langue. Il fournit l'étalonnage qui permet d'élaborer des référentiels cohérents dans chaque langue et pour chaque niveau commun de l'échelle et aide les enseignants, les élèves et les organismes de certification à coordonner leurs efforts et à situer leurs productions les unes par rapport aux autres.

Le nombre croissant d'États membres, les évolutions permanentes des certifications et les grandes différences d'organisation des systèmes éducatifs ont conduit l'UE à s'orienter vers la mise en place d'outils destinés à faciliter la transparence des qualifications et la libre circulation des personnes dans l'UE. Les certifications internationales sont des documents importants, étant reconnues en Europe et dépassant même les frontières européennes. Il s'agit d'une obtention du DELF /DALF, TCF, TEF, TFI, DL.

1.4. Les compétences dans le CECRL

La compétence est un terme devenu très fréquent dans le vocabulaire courant du monde du travail. Dans le dernier temps, des nombreuses approches permettent de donner un sens au concept de compétence au niveau théorique . On distingue six approches⁸ :

- l'approche par les aptitudes ;
- l'approche par les savoirs ;
- l'approche par les savoirs-faire ;
- l'approche comportementale ;
- mixte savoirs, savoirs-faire, savoir-être ;
- l'approche par les compétences cognitives.

Du point de vue du CECRL, « *les compétences sont l'ensemble des connaissances, des habiletés et des dispositions qui permettent d'agir* ». ⁹ Mais nous devons définir la compétence linguistique. Le CECRL se rattache au courant actionnel, en ce qui concerne cette notion. Le CECRL propose une redéfinition de la compétence de communication qui prend en compte plusieurs composantes hiérarchisées de A1 à C2 (la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique) :

« L'usage d'une langue, y compris son apprentissage, comprend les actions accomplies par des gens qui, comme individus et comme acteurs sociaux, développent un ensemble de

8 <http://franceza-fse.edu.ro/sites/default/files/curs/modul-1/index.html#2.1> (28.06.2017)

9 *Un Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*, Division des Politiques linguistiques, Didier, Paris, 2005, p. 15

compétences générales et, notamment une *compétence à communiquer langagièrement*. Ils mettent en œuvre les compétences dont ils disposent dans des *contextes* et des *conditions* variés et en se pliant à différentes *contraintes* afin de réaliser des *activités langagières* permettant de traiter (en réception et en production) des *textes* portant sur des thèmes à l'intérieur de *domaines* particuliers, en mobilisant les *stratégies* qui paraissent le mieux convenir à l'accomplissement des *tâches* à effectuer. Le contrôle de ces activités par les interlocuteurs conduit au renforcement ou à la modification des compétences. »¹⁰

Donc, le CECRL distingue des compétences générales qui sont plutôt des savoirs (savoir, savoir-être, savoir-faire, savoir-apprendre) et les compétences de communication. Les compétences générales « ne sont pas propres à la langue mais sont celles auxquelles on fait appel pour des activités de toutes sortes, y compris langagières ».

La notion de « tâche » est liée à la théorie de l'approche actionnelle du cadre au sens de réalisation de quelque chose, d'accomplissement en termes d'actions. En autres termes, l'usage de la langue n'est pas dissocié des actions accomplies par celui qui est à la fois locuteur et acteur social. Donc, la compétence linguistique peut être sollicitée en totalité (ex du livre), en partie (cas de la notice de montage), ou pas du tout (confectionner un plat de mémoire). La compétence linguistique est un type de compétence qui entre dans la réalisation de tâches.

Le Cadre insiste particulièrement sur la compétence de communication qui est elle-même décomposée en plusieurs compétences. Elle se compose de :

- la compétence linguistique (qui se décline en compétences lexicale, grammaticale, sémantique, phonologique, orthographique) ;
- la compétence sociolinguistique (c'est-à-dire les règles de politesse, les dialectes et les accents, les différences de registre, les marqueurs des relations sociales, les expressions de sagesse populaire) ;
- la compétence pragmatique (qui contient les compétences fonctionnelle et discursive).

On parle de plus en plus de la compétence plurilingue et pluriculturelle. Le CECRL désigne par compétence plurilingue et pluriculturelle, « la compétence à communiquer langagièrement et à interagir culturellement d'un acteur social qui possède, à des degrés divers, la maîtrise de plusieurs langues et l'expérience de plusieurs cultures »¹¹. On entend que nous ne pouvons pas parler de la superposition ou la juxtaposition des compétences distinctes, mais d'une compétence complexe, composite que nous devons développer chez l'apprenant.

10 *Un Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer*, Division des Politiques linguistiques, Didier, Paris, 2005, p. 15

11 *Ibidem*, p. 129

Selon le CECRL, l'apprentissage d'une langue étrangère doit être représenté comme l'adjonction d'une compétence à communiquer en langue étrangère à une compétence à communiquer en langue maternelle.

Donc, la compétence de laquelle on parle est une compétence plurielle, transversale. L'apprenant est vu comme acteur social, né avec l'approche actionnelle. La pédagogie moderne parle de la centration sur l'apprenant. On peut dire que l'enseignement des langues étrangères met de plus en plus l'accent sur la compétence communicative, ayant comme objectif central la capacité de communiquer.

Apprendre une langue étrangère, ne signifie pas seulement apprendre les temps des verbes, la grammaire et les faits phonétiques, aussi apprendre les savoirs-faire qu'elle contient. Ainsi la méthode communicative se développe autour des actes de parole. Les professeurs de français langue étrangère doivent concentrer leurs efforts sur les besoins des apprenants.

L'enseignant doit créer une situation stimulante pour engendrer une bonne motivation et surtout, il doit savoir même déscolariser les pratiques, car on sait que le voile de la langue maternelle rend plus difficile l'apprentissage d'une langue étrangère. On trouve souvent chez les apprenants des phénomènes de blocage dus à la timidité. Il faut mettre à profit les connaissances des apprenants en langue étrangère de façon communicative, à travers d'activités ludiques, ce qui permettra une vraie assimilation des actes de parole étudiés et nécessaires aux activités. Tout en développant les objectifs linguistiques fixés dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, le rôle de l'enseignant est aussi de favoriser chez l'enfant la construction d'une mentalité interculturelle : savoir-faire et savoir-être. Il faut avoir en vue l'apprentissage en contexte, ce qu'on appelle le transdisciplinaire.

L'enseignant doit tenir compte de l'âge de l'apprenant, du niveau des connaissances déjà acquises par l'apprenant en langue étrangère, les besoins de celui-ci. On se propose de travailler l'oral, de travailler l'écrit, de monter un projet. Il est important de communiquer avec des documents authentiques.

En Roumanie, dans les programmes scolaires pour le lycée, nous trouvons les compétences générales que les enseignants doivent développer chez les apprenants. On présente, par exemple, les compétences pour la 9e, langue moderne ¹² :

- *« la réception des messages transmis oralement ou par écrit dans différentes situations de communication ;*

12 <http://programe.ise.ro/> (30.06.2017)

- *la production de messages oraux ou écrits appropriés pour certains contextes ;*
- *la réalisation des interactions oralement ou par écrit ;*
- *le transfert et la médiation des messages écrites ou orales dans diverses situations de communication ».*

Chaque compétence générale divisée en compétences spécifiques avec des formes de présentation.

CHAPITRE II

Les jeux dans l'enseignement du FLE

Comment pouvons-nous définir le jeu ? On sait que les êtres humains ont comme caractéristique l'aspect ludique toute leurs vies, dès l'enfance jusqu'à vieillesse.

Les enfants sont fascinés par le monde des jeux, parce qu'ils se sont libres et récréent le monde réel dans leur propre imagination. Donc, le jeu est défini, en général, comme une activité mentale ou physique, non imposée, purement gratuite, fondée sur la fiction ou la convention, qui a pour but le plaisir qu'elle procure, la fin n'étant qu'elle-même. Le jeu s'oppose à la contrainte à cause de ses caractéristiques de gratuité et de plaisir, et s'éloigne des obligations de la vie sociale. En tant qu'outil pédagogique, la perspective du jeu est vaste et peut être abordé de perspectives différentes.

Un jeu éducatif est une activité régie par des règles, ayant un certain but éducatif. Appeler un jeu d'activité, même s'il n'est pas vraiment un jeu, peut susciter l'enthousiasme et l'intérêt des élèves et finalement les faire se sentir impliqués et portés par la vague. Le terme « jeu » désigne toute activité didactique utilisée avec un certain but, et obtenue dans un temps donné, contenant un élément de plaisir. C'est une activité menée par des marqueurs de décision coopérants ou concurrents, visant à atteindre, dans un ensemble de règles, leurs objectifs.

Les jeux dans la classe de langue sont des activités fermées, avec un début et une fin très clairement marqués. Il y a un point précis où le jeu est terminé ou a été gagné. Par exemple, si un apprenant termine le jeu, cela signifie que les autres devraient être près de la fin du jeu. Un utilisateur efficace de jeux dans la classe de langue est quelqu'un qui a vraiment réfléchi à ses apprenants, connaît leurs personnalités, leurs problèmes et quelles compétences et capacités doit leur développer. Un enseignant qui comprend les jeux en tant que professionnel est capable de trouver et de créer des jeux pour aider les élèves à apprendre quelque chose pendant qu'ils jouent et à les motiver à se préparer mieux à la maison. Le but le plus important d'un jeu est la communication et pas l'exactitude absolue. Mais nous visons à atteindre à la fois l'exactitude et l'efficacité communicative avec nos élèves, en utilisant différentes techniques d'enseignement qui sont plus appropriées pour chaque individu à différents moments.

Les enfants adorent jouer à des jeux car ils les aident à apprendre une langue étrangère de la même manière que les tout-petits apprennent à parler leur langue maternelle par l'imitation et

l'imagination. Jouer à des jeux dans la salle de classe est une ré-création de situations de la vie réelle et peut inspirer les apprenants pour la vie réelle, en développant leur créativité et la maîtrise de la langue.

2.1. L'importance du jeu dans le développement de la créativité

Le jeu fait partie intégrante de l'univers de chaque individu et c'est pour cette raison qu'il est une source de motivation puissante. Les caractéristiques essentielles de jeu se résument en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité (c'est-à-dire l'accomplissement d'un acte ce qu'il est en soi) et créativité.

Avant de parler de l'importance du jeu dans le développement de la créativité, nous rappellerons d'abord les caractéristiques des jeux :

- la liberté, parce que les joueurs (les apprenants) décident de s'engager dans le jeu ;
- la gratuité, parce que le jeu est sans conséquences pour ceux qui jouent ;
- la fiction, étant donné que le jeu se déroule en dehors de la vie réelle ; Il existe un écart entre le jeu et la réalité, le jeu possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements importants de l'existence journalière. La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu ;
- la compétition : jouer implique directement l'acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir. L'enfant réussit ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire ;
- les règles -chaque jeu comporte des règles qui lui sont spécifiques ; le jeu fonctionne avec des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre à respecter et à se faire respecter ;
- la délimitation en temps et espace (pendant une séquence didactique ou une séance, par exemple) ;
- l'exploration : l'apprenant découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu ;
- la socialisation : le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération. Le jeu permet à l'apprenant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec des partenaires, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité ;
- la détente -dans le jeu, l'élève apprend à se protéger du monde extérieur.
- le jeu est un peu incertain, parce que l'issue et le déroulement ne peuvent être connus à l'avance ;
- le jeu demande une certaine implication de la part de celui qui joue.

Nous pouvons dire que la classe de langue est une discipline scolaire privilégiée car, en ce qui concerne la langue et la communication, tout peut servir de support : textes, images, documents audio et vidéo, cartes, objets quotidiens, objets insolites, corps, sons, mots, concepts... Cela offre sans doute de très nombreux avantages ; mais, lorsque tout support devient possible, le matériel ne fournit plus comme dans le cas du jeu d'échecs des pistes claires sur la marche à suivre. Face à un tel éventail, il importe de connaître les diverses structures ludiques et de bien gérer le contexte, deux points sur lesquels nous reviendrons bientôt.

La contrainte la plus importante dans le recours à la pédagogie du jeu est sans doute la question de l'évaluation : comment évaluer les connaissances et les compétences des élèves, lorsqu'une séance est basée sur le jeu et donc principalement sur la production orale ? Sur quels critères se baser pour évaluer ?

Il est donc difficile pour l'enseignant d'élaborer des activités d'évaluation par les jeux adaptées aux objectifs visés.

Toutefois, de nos jours, on trouve beaucoup d'activités en ce qui concerne les jeux que l'on peut exploiter en classe de français langue étrangère. Le professeur peut suivre les exigences des manuels et des programmes scolaires. Le type d'environnement que l'enseignant aide à créer dans la salle de classe fait partie intégrante des méthodologies d'enseignement conçues pour stimuler la réflexion critique et créative. L'enseignant peut faire de la salle de classe un lieu plus accueillant en basant ses jugements et ses décisions sur l'empathie et la compréhension, en estimant l'originalité et l'authenticité, et en traitant les différences d'opinion comme des situations d'enseignement.

Les notions de créativité et de jeu sont toutes deux marquées par l'importance accordée à l'attitude de celui qui crée ou celui qui joue. Dans la mesure où créativité et jeu semblent tous deux aptes à enrichir les processus cognitifs et affectifs, à alimenter l'estime de soi, la motivation et la réussite scolaire et à diversifier les ressources d'enseignement et de l'apprentissage, leur articulation dans la classe de langue méritait d'être mieux étudiée ; d'autant plus que certains jeux semblent être à la même de développer la créativité, et que la créativité devrait aussi permettre de développer de jeux en tout genre, dont certains particulièrement propices à un meilleur apprentissage plurilingue et pluriculturel.

Howard Gardner, qui théorise que les humains ont huit intelligences, prétend que lorsqu'un certain sujet est exploré à l'école, il peut et devrait être abordé de six façons différentes afin d'augmenter les chances d'atteindre tous les élèves dans la salle de classe. L'une de ces façons est «la manière personnelle», où l'objectif ultime est de voir s'il est possible d'aborder un sujet spécifique en utilisant, par exemple, le jeu de rôle ou d'autres interactions. (Annexe 1)

En formation professionnelle, les situations d'apprentissage peuvent réellement s'adapter aux 8 formes d'intelligences afin que chaque apprenant puisse « capter » et « traiter » l'information, les messages-clés de la formation par des canaux différents et qui correspondent à chacun.

Selon Doina Roman, « *il est nécessaire de bien formuler les règles du jeu dès le début :*

- *un bon jeu doit favoriser l'emploi correct et juste de la langue ;*
- *un bon jeu est nécessairement créatif, c'est-à-dire qu'il place toujours les joueurs devant un problème à résoudre ;*
- *un jeu d'équipe doit avoir recours à l'initiative des joueurs, à leur astuce et à leur esprit d'émulation. »¹³*

En conclusion, nous pouvons dire qu'un bon jeu est une activité avec des stratégies afin que l'enseignant sache exactement quel jeu est utile dans les différents moments de la leçon et quelles compétences sont requises selon le niveau des élèves. L'enseignant doit être flexible, en tenant compte d'un but spécifique, car il existe plusieurs façons d'atteindre chaque but. Les enseignants devraient encourager les élèves à développer leur propre stratégie tout en gardant le jeu stimulant et en atteignant les objectifs d'apprentissage.

Un bon jeu est basé sur la réalité, donnant aux apprenants un modèle qui peut être appliqué dans la vie réelle, par l'imitation. Si nous transposons des situations réelles dans nos jeux, nous pouvons répondre aux attentes des élèves. Le joueur est capable de pratiquer une compétence utile sans le stress des situations de la vie réelle. Nous avons la chance de pratiquer et de faire des multiples connexions avec la réalité. Les jeux situationnels permettent aux joueurs d'assumer une nouvelle identité dans un monde simulé où ils se sentent à l'aise de faire des erreurs et de tester des hypothèses.

Un bon jeu devrait être conçu de sorte qu'il puisse inclure tout le monde dans la salle de classe. Chaque étudiant doit être socialement intégré. Les jeux sont conçus pour égaliser le terrain de jeu, ce qui donne à chacun une chance égale de gagner parce que tout le monde commence avec la même quantité de ressources et de temps tout en cherchant à atteindre le même objectif.

Un bon jeu nécessite une interaction avec le matériel sur divers niveaux et l'interaction entre les étudiants. Étant plus ou moins expérimentés, ils peuvent apprendre les uns des autres mieux que de l'enseignant. Un jeu coopératif devrait notamment encourager les apprenants à comprendre leurs collègues et à les aider s'ils se trouvaient dans une situation similaire. Les

13 Roman, D., *La Didactique du français langue étrangère*, Umbria, Baia Mare, 1994, p. 103

questions fermées et les questions de fait n'ont qu'une seule réponse, ne permettant pas la créativité, l'expression personnelle ou les hypothèses de test. La réponse est correcte ou fautive, mais les jeux peuvent permettre de multiples réponses. Ils améliorent la participation, l'estime de soi et l'utilisation du vocabulaire et permettent aux apprenants de voir qu'il existe de nombreuses façons de résoudre le même problème.

Il existe de nombreuses compétences que les apprenants peuvent développer grâce à des jeux tels que la lecture, l'écriture, l'écoute et surtout la parole. L'utilisation de jeux différents implique une grande variété de compétences car il existe des jeux spécifiques pour développer chaque compétence.

Comment utiliser les jeux dans la classe de FLE ?

Les jeux doivent être soigneusement préparés et bien organisés. Avant qu'un jeu soit utilisé en classe, l'enseignant doit être sûr que les installations et les matériaux nécessaires sont préparés antérieurement.

Un objectif clair

Le jeu doit avoir un objectif et un but d'apprentissage clairs. L'enseignant doit être sûr du but et de la procédure du jeu. Ayant un certain objectif, l'enseignant sait comment s'adapter au niveau et aux besoins des élèves.

Équipes équilibrées

L'enseignant devrait diviser les élèves en équipes équilibrées. Cela dépend de la connaissance des capacités et des personnalités des élèves. Le groupement des apprenants plus intelligents dans une équipe et le plus faible dans un autre assure les chances d'avoir gagné définitivement le jeu.

Instructions claires

Les règles et les procédures du jeu devraient être clairement présentées afin que chaque élève puisse entendre et comprendre ce qu'il va faire et participer à l'activité. L'enseignant peut avoir des commentaires et nommer des élèves pour répéter ce qu'il a dit. Lorsqu'un jeu est bien connu des étudiants de leur expérience réelle, ils peuvent énoncer les règles. Chaque jeu aura besoin d'une instruction appropriée, ce qui signifie une explication appropriée et une démonstration de quelques mouvements ou rondes. Si nécessaire, la langue maternelle peut être utilisée. L'enseignant peut faire une manifestation animée et attrayante pour que les élèves soient attirés et motivés à jouer au jeu.

La minuterie

L'utilisation d'une minuterie est un bon moyen d'être cohérent et assurez-vous que tout le

monde a le même temps de faire la tâche. L'enseignant devrait décider si la première réponse est seulement prise en compte.

Maintien de l'ordre

L'enseignant doit observer des comportements perturbateurs comme la tricherie, la rupture des règles et des réactions négatives. Il est extrêmement important pour la classe de travailler dans un environnement non menaçant et de ne pas avoir des sentiments négatifs causés par certains camarades de classe. L'enseignant punira ce qu'on appelle inacceptable et établira dès le début comment traiter et respecter les autres.

Éviter le bruit

Lorsque nous devons faire face à une grande classe qui est incroyablement bruyante, nous pouvons utiliser une manière silencieuse de réponse ou un signal corporel pour le choix entre deux réponses. Tout le monde peut réagir en même temps, et un avantage de cette méthode est qu'ils n'ont pas le temps de changer d'avis.

2.2 Les types de jeux dans l'enseignement /apprentissage du FLE

Nous avons déjà énuméré les caractéristiques du jeu, qui peuvent être résumées en quelques mots : créativité de l'acte posé, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et plaisir. Le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives. Nous pourrions dire que le jeu touche tous les hommes de n'importe quel âge ou catégorie sociale et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.

Cependant, il ne serait pas désirable de mettre en place une pédagogie uniquement fondée sur le jeu. En ce cas, le jeu ne produirait rien de durable. L'enseignement /apprentissage doit se situer entre le jeu et le travail.

Il est difficile de classer et de nommer tous les jeux susceptibles d'apprendre le français comme langue étrangère. C'est un véritable défi pour l'enseignant de savoir exactement quel type de jeu devrait être approprié dans un certain moment de la leçon afin qu'il puisse appliquer le principe de l'accessibilité (le jeu devrait être adapté au niveau des élèves), l'efficacité (le jeu devrait être soigneusement choisi afin qu'il corresponde au but de la leçon) et la variabilité (pour offrir la diversité aux élèves). Il existe deux principaux types de jeux: les jeux compétitifs et les jeux coopératifs. On peut considérer les jeux concurrentiels plus sélectifs parce que les apprenants sont en compétition pour être les premiers, tandis que les coopératives sont plus productives et efficaces pour les apprenants qui coopèrent pour atteindre un but.

Il existe plusieurs classifications du jeu dans l'enseignement du FLE ; en premier lieu, nous adopterons la classification suivante (proposée par J.-P. Cuq¹⁴) : jeux linguistiques, jeux de créativité, jeux culturels et jeux dérivés du théâtre.

2.2.1. Les jeux linguistiques

Les jeux linguistiques en classe du FLE permettent aux élèves d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés. Ils sont les meilleurs moyens d'affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison, sont un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique, ne permettant pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante. L'apprenant doit mettre en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non seulement une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants.

Les jeux linguistiques englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui reposent sur les multiples composantes de la langue.

2.2.1.1. Les jeux de grammaire

Il existe un grand nombre des jeux grammaticaux, en fonction de la catégorie grammaticale, souvent associés avec d'autres types de jeux.

Les As de la grammaire.

Ce jeu aide à travailler les classes grammaticales. Le but du jeu est de terminer le parcours en répondant à trois types de questions : des questions sur le fonctionnement de la phrase, questions sur les classes grammaticales et des questions sur la grammaire. Nous avons besoin d'un plateau du jeu, cartes question ou chance, des pions et un dé. Lorsqu'un joueur tombe sur une case échelle, on suit les instructions : on grimpe ou on descend¹⁵. (Annexe 2)

Les proverbes

Les proverbes sont caractérisés par des traits formels, sémantiques et culturels, et il est profitable de les utiliser en classe de langue, à cause de leur structure de phrase complète et achevée. Leur forme est souvent rimée, symétrique. On peut jouer avec les proverbes à tous les niveaux de langue.

14 J.P. Cuq, I. Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Presses Universitaires de Grenoble, 2002, P. 417, apud. Georgescu, C.-A., *La didactique du français langue étrangère : tradition et innovation*, Tiparg, 2011, p. 189

15 <https://laclassedeallory.net/2017/04/24/les-as-de-la-grammaire-jeu-sur-les-fonctions-et-classes-grammaticales/> (29.06.2017)

a) la reconstruction des proverbes -il est préférable d'utiliser ces jeux chez les débutants. Par exemple, l'enseignant choisit un proverbe, écrit ses mots sur des cartes et les apprenants (individuellement/ paires /groupes...) doivent reconstituer le proverbe. Il s'agit, en ce cas, d'un simple jeu d'analyse morphosyntaxique et sémantique. Doina Roman¹⁶ propose la reconstitution des proverbes à partir de deux segments anormalement réunis.

b) la complétion de proverbes – on peut utiliser la complétion en classe de FLE portant sur des verbes, réguliers ou non. Par exemple, l'enseignant écrit sur une liste des proverbes dont le verbe manque et sur une autre liste des verbes à l'infinitif. Les apprenants doivent compléter les proverbes avec les verbes convenables.

c) le proverbe morcelé -chaque groupe choisit en secret un proverbe de la liste donnée. Chaque membre du groupe dit à haute voix un mot du proverbe tour à tour et l'autre groupe doit assembler les mots pour former le proverbe complet.

d) Le Petit Champollion -l'enseignant écrit au tableau un proverbe où il remplace chaque lettre par une croix. Ainsi, « Un homme averti en vaut deux » devient « xx xxxxx xxxxxx xx xxxx xxxx ». Si un élève croit avoir trouvé le proverbe, il peut le dire. Sinon, il cite une lettre, au hasard. Si cette lettre se trouve dans la proverbe, le professeur l'inscrit à la place de la croix correspondante. Ainsi, lettre après lettre, le proverbe est découvert. Le joueur qui le trouve prend la place du professeur, écrit un autre proverbe, et ainsi de suite.

2.2.1.2. Les jeux morphologiques

La morphologie est définie comme une discipline de la linguistique permettant de distinguer les éléments significatifs fonctionnels de la langue ou morphèmes. Le français est une langue très morphologique : 80% des mots sont polymorphémiques, construits par dérivation, conversion ou soustraction. Les enfants qui ont une bonne conscience morphologique lisent mieux car ils font naturellement le lien entre l'oral et l'écrit.

Les jeux morphologiques peuvent être utilisés pour systématiser les verbes, l'accord de l'adjectif, les différents types de terminaisons, etc.

Exemple : Compléter les verbes des phrases suivantes avec -rai/ -rais (futur de l'indicatif/ présent du conditionnel) :

Je voudr... aller où tu iras.

J'ir... où tu voudras, quand tu voudras.

J'ir... mieux si je faisais davantage de sport.

16 Roman, Doina, *La Didactique du français langue étrangère*, Umbria, Baia Mare, 1994, p. 109

Je fer... davantage de sport si j'allais mieux.

Je passer... te voir à midi.

Si tu passais à midi, je risquer... de ne pas être là.

2.2.1.3 Les jeux de lexique

Selon des critères linguistiques, les jeux lexicaux peuvent être :

2.2.1.3.1 Les synonymes/ antonymes/ paronymes /homonymes

Jeu : Croissance du vocabulaire

L'enseignant peut commencer la leçon d'antonyme en examinant les mots synonyme et antonyme, soulignant qu'ils sont des antonymes. Comme exercice d'échauffement les apprenants sont invités à trouver autant de synonymes de «grands» qu'ils peuvent. Ensuite, le professeur peut faire un remue-méninges sur une liste d'antonymes pour ces même mots, puis invite les apprenants à dire pourquoi ils pensent qu'il serait avantageux d'ajouter des synonymes et des antonymes à leurs vocabulaires. Que peuvent-ils acquérir grâce à un vocabulaire plus étendu?

2.2.1.3.2. Le champ lexical

Jeu des cartes- images :

Pour e jeu, nous avons besoin de cartes-images, en nombre de 36 : 12 contiennent des objets de la cuisine, 12 objets de l'école et 12 objets de la rue. Ces cartes sont doublées de 36 cartes-mots où il n'y a pas d'objets, mais les noms d'objets. Le but du jeu est de gagner le maximum de cartes-images.

Les cartes-images sont mélangées, puis disposées avec la face visible sur le dessus. Les cartes-mots sont empilées et seront extraites tout au long du jeu. Chaque apprenant dispose au début de 10 jetons. À tour de rôle, ils extraient une carte-mot, puis doivent poser leur jeton sur une des deux cartes-images correspondantes. Lorsque trois jetons de même couleur sont alignés le joueur peut prendre les cartes-images qui sont en dessous, et les jetons sont rendus à leur propriétaire. Il est possible que différents joueurs placent leur jeton sur une même carte. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'est plus possible de jouer (plus de possibilité de placer trois jetons en ligne), ou après un temps donné à l'avance par l'enseignant. L'élève qui a le plus de cartes-images est le gagnant¹⁷. (Annexe 3)

17 <http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/FR123Quotid.pdf> (3.07.2017)

Les mots croisés

Parmi les jeux linguistiques, les mots croisés occupent une place privilégiée à cause de leurs qualités instructives et formatives. C'est un moyen d'acquérir et renforcer les connaissances linguistiques et culturelles, et de les systématiser. Les mots croisés sont à la portée de toute catégorie d'apprenants et peut avoir une valeur éducative considérable.

Il n'est pas difficile de concevoir des grilles des mots croisés. Les apprenants sont deux moyens pour trouver les mots justes : ils ont déjà les définitions données et à la fois le nombre des lettres de chaque case. Ce travail exige la recherche des mots et la fixation visuelle de leur forme graphique.

Par exemple, pour systématiser le champ lexical des fruits, l'enseignant choisit les mots qui désignent les fruits, qu'il dispose en croisant dans une grille. (Annexe 4)

Un autre type de jeu, qui combine les paronymes et les mots croisés, dans « Les perles du cancre »¹⁸

Les « perles » du cancre

Sais-tu trouver où est l'erreur ?

a) Maths :

« Il y a quatre sortes d'angle : l'angle droit, l'angle aigu, l'angle obtus et l'angle terre. (3)

Deux angles sont égaux parce qu'ils ont la même température.

20 est un nombre père. (8)

b) Géo : *La Terre fait partie du système scolaire. (6)*

La Loire se verse dans l'Océan Attentif. (4)

Lé Sahara est un grand dessert. (10)

L'Espagne et le Portugal forment la péninsule téléphérique. (5)

c) Histoire : *Le père de Napoléon 1er est Napoléon 0.*

Le parasite est un habitant de Paris. (7)

Le principal ministre de Louis XIII a été le carnaval de Richelieu. (1)

Les peuples d'Europe ont lutté contre les Goths, les Wisigoths et les Saxophones. (2)

d) Sciences naturelles : *Ces champignons sont mauvais, ils ne sont pas combustibles. (9)*

La femme du perroquet s'appelle perruque, et celle du coq, une coquette ».

Après avoir trouvé les erreurs en s'amusant, les apprenants remplissent la grille avec les mots corrigés (Angleterre, pair, cardinal, etc.) (Annexe 5)

18 Popa, M., Soare, A., *Manual de limba franceză pentru clasa a V-a* (L1), Humanitas, 2011, p. 77

Une sous-catégorie de mots croisés est représentée par les mots croisés en triangle. Elle porté également sur des manipulations des lettres, ce qui leur donne la valeur d'un leçon d'orthographe.

Nous pouvons aussi ajouter les rébus ; ce sont des jeux linguistiques qui peuvent être organisés en groupe, où chaque participant peut y contribuer avec une proposition. Les rébus sont suites de dessins, des mots et des lettres évoquant un mot ou une phrase.

La chasse au trésor

L'objectif du jeu est de ramener le plus vite possible les objets inscrits sur la liste ou en avoir le plus possible à la fin du temps donné. La liste avec les objets est distribuée à chaque élève/ groupe d'élèves. Une fois chaque objet défini, ils partent à la recherche des objets mentionnés sur le papier. Le groupe peut se disperser dans les limites données par le professeur au début du jeu (en général la salle de classe). Le nom français des objets doit être connu des apprenants. Si certaines objets risquent de manquer, le professeur peut préciser que les choses manquantes peuvent être dessinées (mais les dessins rapportent moins de points).¹⁹

Air, terre, mer

Les joueurs s'assoient en rond autour du professeur. Celui-ci lance une balle (ou quelque chose d'autre faisant office de balle) à un des joueurs en disant « air », « terre » ou « mer ». Le joueur qui reçoit le ballon doit le rattraper puis donner un nom en rapport avec l'élément indiqué (personne, animal, métier, objet, minéral, végétal, action) puis le relancer. La place du professeur peut être prise par un élève. Il doit veiller à envoyer la balle à tous les participants. Le contrôle des réponses est fait par le professeur ou bien par le groupe entier.

Exemples : pour « air » -nuage, voler, ange, oiseau, avion...

pour « terre » : sol, plage, éléphant, maison...

pour « mer » : nager, océan, vague, poisson...

Cette version du jeu est adaptée aux groupes de débutants ; pour rendre la tâche appropriée pour les élèves de lycée, on peut remplacer ces mots avec le nom d'un champ lexical/sémantique, ou bien de changer de thème (par exemple, les joueurs doivent trouver seulement des verbes, ou des noms...)²⁰

19 Anghel, M.-D., Petrișor, N.-F., *Guide pratique pour les professeurs de français*, Paradigme, Pitești, 2007, p. 56

20 Jeux adapté sur le site: <http://www.lecafedufle.fr/wp-content/uploads/2011/06/Jeux-en-FLE.pdf> (12.07.2017)

Les jeux en-ligne

Il existe aussi un nombre de sites qui proposent des jeux en ligne pour apprendre le français. Par exemple, sur des sites tels <http://www.lepointdufle.net> ou <http://www.francaisfacile.com/>, ou beaucoup d'autres on trouve des jeux avec des synonymes, antonymes, etc. Mais on ne peut pas utiliser ce type de jeux toujours, en premier lieu parce qu'on a besoin d'un grand nombre d'ordinateurs, puis parce qu'on doit programmer auparavant la classe dans un laboratoire d'informatique (TIC).

2.2.1.3.3. Les moyens d'enrichissement du vocabulaire

Dans la catégorie des jeux lexicaux nous pouvons ajouter les moyens d'enrichissement du vocabulaire, notamment la dérivation avec des suffixes et préfixes, puis la composition, la conversion, etc.

Exemple :

1) Reliez les éléments des deux colonnes pour former des mots :

Ière colonne :hippo-, hydro-, hypo-

IIème colonne : -gène, -thèque, -cution, -mel, -crisie, -glisseur, -phage, -thèse, -drome, -céphale, -potame, -dermique.

Ces demi-mots peuvent être écrits sur des cartes, puis multipliés ; les apprenants, par groupes ou individuellement, doivent trouver des mots dérivés. Le groupe ou l'apprenant qui a trouvé tous les mots possibles²¹.

2) Jeu de dérivation: « Comment s'appelle la femelle de.. » montrer la régularité de certains suffixes. L'enfant va lui-même créer ses propres mots sur la base de ceux qu'il connaît tout en insistant sur le fait que ça ne marche pas tout le temps.

3) Jeu de cartes avec des familles de mots :nom-adjectif-verbe. Le but du jeu est d'être le premier à trouver un membre de la famille de mots proposée. L'enseignant est debout, ou, éventuellement sur une chaise, en face des apprenants qui forment deux équipes disposées en files. Le professeur tire au sort une carte sur laquelle est inscrit un mot qu'il lit à voix haute. Le joueur qui fournit le plus vite un autre membre de la famille de mots gagne la carte, tandis que celui qui a perdu fait une révérence. Les deux regagnent la fin de leur file. À la fin du jeu, les équipes comptent le nombre de cartes gagnées. L'équipe qui a le plus de cartes est déclarée

21 Berthelin, C., Yaiche, F., *Orthographes de A à Z -350 règles, exercices, dictées*, Hachette, Paris, 1997, p. 81

gagnante.

2.2.1.4. Les jeux sémantiques

« *Le champ sémantique c'est l'ensemble des différentes significations que peut posséder un mot*²². » La plupart des mots de la langue française sont polysémiques, ce qui fait sa richesse reconnue. La polysémie met en évidence les relations étroites et complexes qui existent entre les mots. Comme elle peut prêter à l'ambiguïté, la polysémie est à base des jeux de mots et des calembours les plus raffinés.

En général, quand on parle de la polysémie d'un mot (ou champ sémantique), on fait la différence entre les deux champs (lexical et sémantique). Mais, pour l'enseignant, le problème des champs n'est intéressant que dans la mesure où il entraîne deux ordres de constatations fondamentales :

- a) chaque langue structure la réalité à sa propre façon et, par la même, établit des éléments de la réalité qui sont particuliers à cette langue ;
- b) la délimitation des champs en fonction des données fournies par le sens exige un modèle d'analyse sémantique du contenu qui contribue tant au développement de la sémantique lexicale qu'à l'épanouissement de l'enseignement du vocabulaire.

2.2.1.5 Les jeux phonétiques

La phrase difficile à prononcer

Tous les niveaux et les âges jouissent de la langue. Les jeux phonétiques fonctionnent bien comme un réchauffement pour amener les élèves à parler, et ils aident les élèves à pratiquer la prononciation de sons difficiles en français.

Exemples :

Dis à toute vitesse : Quatre gâteaux gâtés gâtent quatre garçons gâtés.

Six cent six Suisses scient six cent six saucissons !

Trois tortues trottaient sur un trottoir très étroit.²³

L'arbre aux mots

Il faut trouver des mots commençant par la lettre C et se répartissant en trois séries d'après la deuxième lettre : carte, café, cave, cahier, cacao, cadran, etc ; chat, chef, cher, coup, cour, cou,

22 <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr> (15.07.2017)

23 <http://www.languefrancaise.net/forum/viewtopic.php?id=8341> (27.05.2017)

coude, etc.

Les jeux de comptines

Grâce aux comptines utilisées communément par les enfants au cours de leurs jeux, les apprenants sont sensibilisés aux particularités acoustiques du phonétisme, sans qu'ils s'aperçoivent. Les comptines sont généralement des refrains rimés ou assonancés, mais toujours rythmés, scandés ou mélodiques. La majorité représente des petites formules de jeu fondées sur quelques types de structure : formules de désignation (« Le dernier restera »), formules d'exclusion (« Ce n'est pas toi »), formules numériques, formules syllabes. Parfois les comptines sont des fragments des chansonnettes populaires, de sentences, de proverbes.

Appliquées au cours d'un jeu, les comptines apprennent aux enfants l'observance d'un code spécifique à la communauté du jeu, avec son cérémonial précis et des formules langagières spécifiques. Quelquefois, les comptines constituent le point de départ pour un exercice de créativité linguistique.

Le recours à des comptines et à des extraits de chansons est d'une très grande utilité : le rythme et la musique facilitent la perception de la qualité des phonèmes français en permettant une bonne reproduction.

Exemples :

« Un deux trois/ Pois/ Retire-toi » ; « Un deux trois/ L'imbécile, c'est toi » ;

« Alan ! Balan !

Qu'y a-t-il parmi ces gens ?

C'est l'enfant d'un grand géant,

Qu'on emporte à baptiser,

Dans un bassin d'argent.

Le bassin se casse

Et l'enfant trépassé.

Cou-cou, ca-na-ri. Un, deux, trois »²⁴.

Les jeux homophoniques

Exemples : Complétez les points de suspension par des mots correspondant aux suites homophoniques suivantes :

[set] Une partie de tennis est formée de plusieurs ...

24 Roman, D., *La Didactique du français langue étrangère*, Umbria, Baia Mare, 1994, p. 52

Le grand poète français Paul Valéry est né à ... , un grand port de la Méditerranée.

Le chiffre ... vient après six.

[tã] C'est le ... de faire le bilan, après ... de travail et de soucis.

Ne ... va pas, je ... prie, ... que tu es là je me sens mieux²⁵. (Annexe 6)

« Le corbillon »

Les élèves sont invités à apporter chacun un objet quelconque : un ballon, un chiffon, un chapeau, etc. Le professeur met un corbillon sur l'un des pupitres, puis commence la phrase : « Dans mon corbillon qu'y met-on ? » et choisit, par exemple, « un ballon ». Tous les mots suivants doivent, donc, finir en [õ] (o nasal) : un citron, un chiffon, un bâton, etc. Puis le premier apprenant reprend la question et la pose au deuxième et ainsi de suite. Les apprenants doivent faire attention de ne pas redonner le même mot parce qu'ils sont éliminés. De même, il faut que les joueurs répondent vite, sinon ils sont éliminés. Lorsqu'on trouve un objet terminé en [ẽ] (e nasal), on continue la série : un sapin, un raisin, etc. Le jeu peut se dérouler avec des images découpées dans des revues, etc.

Les lettres finales

L'enseignant cherche dix mots qui finissent tous par les quatre mêmes lettres. Les apprenants sont aidés par des définitions et par le nombre des lettres.

Exemple :

« Elle pousse sur l'arbre » (7 lettres, la feuille)

« Pour mettre le lait, le vin, l'eau. » (9 lettres, la bouteille)

« Pour présenter le pain sur la table » (9 lettres, la corbeille)²⁶

On peut continuer la liste à l'aide des apprenants.

Perdre une syllabe

Les apprenants doivent trouver des mots qui ont perdu la même première syllabe. Les mots doivent être de deux syllabes et l'enseignant donne aux apprenants les dernières syllabes. Nous pouvons fabriquer des jetons avec les dernières syllabes et les donner aux groupes d'élèves pour trouver la syllabe perdue.

Exemple : -les dernières syllabes sont -per, -teau, -ler, -leur, -cher. Les apprenants doivent trouver la syllabe « cou- ».

25 Veja, Virginia, *Éléments de phonétique et de phonologie françaises*, Fundația Universitară "Dunărea de Jos", Galați, 2000, p. 119

26 Selon Roman, D., *La Didactique du français langue étrangère*, Umbria, Baia Mare, 1994, p. 48

Changer ma tête

Ce jeu consiste dans le changement de la première lettre d'un mot pour en obtenir un autre. Le reste des lettres sont identiques pour tous les mots.

Exemple : poule, coule, roule, foule...

Les enchaînements

Les jeux d'enchaînement peuvent être joués à deux ou à plusieurs ; le premier élève propose un mot le suivant doit dire un nouveau mot qui commence par la dernière syllabe, prise phonétiquement, du mot prononcé par le premier élève. Le troisième continue avec un mot qui commence par la dernière syllabe du mot qui a été dit par le deuxième et ainsi de suite. L'apprenant qui ne peut pas continuer la chaîne perd un point.

On peut permettre aux apprenants de se servir d'un dictionnaire. Il est préférable de prendre la phonétique de la dernière syllabe, pas l'orthographe. Les enchaînements développent l'acuité auditive et font preuve d'imagination.

Exemple : « *Marabout, bout de ficelle, selle de cheval, valet de ferme...* »²⁷

2.1.1.6. Les jeux orthographiques

L'orthographe du français est particulièrement difficile – en raison notamment de la grande distance entre l'oral et l'écrit et de la multitude d'exceptions que le français comporte ; alors les enseignants doivent faire preuve de patience, surtout dans les premiers degrés de la scolarité. Les enfants se sont pénalisés par une évaluation chiffrée trop précoce ; ils ont besoin de plus de temps pour comprendre les relations entre les mots. Il convient d'investir du temps pour la mise en place de méthodes de travail, en tenant compte des divers canaux de perception utilisés par les élèves.

Si l'on utilise la langue d'une manière ludique, on éviterait que l'orthographe soit mal aimée par les élèves. Les enseignants doivent éviter d'utiliser les ressources pour régler des problèmes de comportement (copie de verbes par exemple).

L'abeille orthographe /Le concours d'orthographe

L'abeille orthographe est un jeu d'orthographe classique qui aide les élèves à épeler et à examiner les mots de leurs listes de vocabulaire. La classe est divisée en deux équipes et chaque

²⁷ http://elisabeth.tardieu.free.fr/ateliers_ecrit_creative_en_cl_de_fle.pdf (15.06.2017)

équipe se dresse sur un mur opposé de la salle de classe. Les deux équipes se lèvent pour commencer le jeu. L'enseignant lit un mot à un membre de l'équipe qui doit l'épeler correctement. S'il échoue, il doit s'asseoir et le mot passe à l'autre équipe. S'il le dit correctement, l'enseignant lit un autre mot. Les équipes le prennent pour commencer. Le jeu se termine lorsque l'une des équipes a été entièrement éliminée. Ce jeu est un excellent moyen d'examiner le vocabulaire et l'orthographe.

Les calembours

Il est possible de sensibiliser les élèves à l'art des calembours par des alternances phonétiques et nous pouvons les utiliser comme matériel pour les jeux. Exemples :

« Le livre est ouvert. / Le manteau est tout vert. »

« C'est amer. /C'est ta mère. »

« *Gal, amant de la reine, alla, tour magnanime. /Galamment de l'arène à la tour Magne à Nîmes* »²⁸

« On a pris la vie du maire. / On a pris l'avis du maire ».

Cherchez les ânes

Dans ce jeu, tous les mots à retrouver se terminent par *-ane*. Les apprenants doivent trouver chaque fois une indication du lieu où l'objet a des chances d'être vu. Par exemple, « le long d'une avenue » fait penser à « platane ». D'autres exemples :

« *Dans un forêt où travaille un bûcheron (cabane)*

Dans une tasse (tisane)

Sur un terrain d'aviation (aéroplane)

Sur la route derrière une auto (caravane)

Près d'une frontière (douane)

*Dans un tuyau de réchaud » (butane)*²⁹

L'enseignant peut suivre ce modèle pour faire les apprenants cherchent aussi des mots qui se terminent tous par les mêmes lettres. Par exemple, « -eille » : corbeille, abeille, etc.

Trouvez les accents

L'enseignant offre aux élèves une liste avec des mots écrits sans accents ; ils doivent trouver, dans la liste, les mots comportant deux accents aigus/ un accent grave /un accent aigu et

²⁸ http://www.confidentielles.com/r_14334_exemples-de-calembours.htm (17.07.2017)

²⁹ Roman, Doina, *La Didactique du français langue étrangère*, Umbria, Baia Mare, 1994, p. 84

un accent grave/ un accent circonflexe/ un accent circonflexe et un accent aigu/ ne comportant pas d'accent. Gagne l'équipe/ l'élève qui a trouvé les mots la première /le premier. (Annexe 7)

Doublez vite

Il y a plusieurs mots dont la seconde syllabe répète la première -par exemple : coucou, bonbon, etc. les apprenants doivent chercher vite les mots dont on donne la définition et l'initiale. Exemples : Fruit exotique d'un palmier : C... (coco) ; Plat arabe : C... (couscous), etc.

2.2.2. Les jeux de créativité

Les jeux de créativité sont des jeux qui engagent la personnalité de l'élève, sa créativité d'utiliser le langage, ainsi que son habilité d'imaginer des situations d'énonciation. En motivant l'apprenant par un exemple et en lui donnant un temps pour réfléchir dans une atmosphère de plaisir et de détente, l'enfant peut trouver beaucoup de créativité dans ses interventions en classe. On ne naît pas créatif, on le devient, c'est en exerçant qu'on acquiert la capacité d'invention, la fluidité des idées, la flexibilité, la capacité de synthèse propres la créativité.

2.2.2.1. Jeux de devinettes

Les jeux de devinettes sont basés sur le principe de trouver la vérité lorsque l'on détient une partie de l'information et un autre essaie de le deviner. Il existe une grande variété de jeux de devinettes ; les apprenants pratiquent leurs habiletés de parler et d'écouter tout en coopérant. Ils suivent des instructions et des règles qui ne doivent pas être strictes.

Les devinettes sont des sortes d'énigmes avec des énoncés courts dont l'enfant doit trouver la réponse. C'est un jeu dont le but est de deviner quelque chose ; le plus souvent il faut trouver la bonne réponse à une question.

Exemple 1 : « Il est toujours à l'est/ Et ne passera jamais à l'ouest. /Il assiste à un lever /Et jamais à un coucher ». Qui est-ce ? (réponse : orient)

Les devinettes, souvent drôles, sont basées sur des jeux de mots.

Exemple 2 : « Comment sait-on que les carottes sont bonnes pour la vue ? » (réponse : parce qu'on n'a jamais vu un lapin porter des lunettes).

Exemple 3 : « Deux vérités et un mensonge »

Ce jeu peut être joué par des apprenants de tous les niveaux d'apprentissage : d'intermédiaires à jusqu'aux avancés. Le but principal est la production écrite (écriture de phrases), et la compréhension orale.

Chaque enfant doit écrire son nom sur une feuille de papier. Ensuite, il doit écrire trois

événements à propos de lui-même. Deux d'entre eux doivent être vrais, et l'un doit être un mensonge. Les apprenants se questionnent les uns les autres pour trouver le mensonge. Variante : 1) Le professeur recueille les phrases, les lit à la classe et les fait deviner lequel est un mensonge ; 2) les élèves doivent deviner quelle personne de la classe a écrit les phrases. Ce jeu est amusant sans avoir à déclarer un gagnant. L'enseignant demande aux élèves d'écrire des mensonges proches de la vérité au lieu de quelque chose de vraiment scandaleux.

2.2.2.2. Charades

C'est un jeu très apprécié par les apprenants de tout âge, parce qu'il oblige à la réflexion. C'est une énigme où l' « *on doit deviner un lot de plusieurs syllabes, décomposé en parties, dont chacune forme un mot de plusieurs syllabes, décomposé en parties, dont chacune forme un mot défini et dont le tout ou l'entier représente un mot-synthèse* »³⁰. Les charades réactualisent et fixent le vocabulaire déjà acquis.

Ce jeu est toujours populaire auprès de la plupart des groupes et c'est amusant à faire. Le choix des mots doit être délibéré pour rendre le jeu plus facile. Cela peut être fait comme un exercice avec la classe entière ou dans des groupes de 5 à 6 élèves. L'enseignant copie le document et les cartes de mots pour chaque groupe. Avant de commencer, l'enseignant explique les règles et les gestes communs utilisés dans les charades tout en le faisant. Ensuite, les apprenants placent les cartes de mots face cachée sur la table. À leur tour, ils prennent une carte et mime le mot sur la carte. La personne du groupe qui devine le mot conserve la carte. Ils ont seulement 2-3 minutes pour mime un mot. L'étudiant avec la plupart des cartes à la fin sera le gagnant.

Au début du jeu, les étudiants peuvent montrer combien de syllabes le mot se compose. Par exemple. Trois doigts pour trois syllabes. Pendant le jeu, les élèves tiennent les doigts pour montrer le nombre de syllabes qu'ils essaient de mime. Par exemple. Deux doigts pour la seconde syllabe. Pour un mot similaire, ils peuvent mettre la main à l'oreille. Lorsque quelqu'un a deviné une syllabe correctement, ils peuvent montrer leur pouce vers le haut. (Annexe 8)

2.2.2.3. Anagrammes

Selon le dictionnaire Larousse, l'anagramme est un mot formé en changeant de place les lettres d'un autre mot. Par exemple, une anagramme de « gare » est « rage ».

L'enseignant écrit le mot «anagramme» sur le tableau. Ensuite, il / elle demande aux

30 Roman, Doina, *La Didactique du français langue étrangère*, Umbria, Baia Mare, 1994, p. 105

élèves de lui dire la définition d'anagramme. Une fois que la définition a été précisée, l'enseignant montre un exemple. Il écrit un mot sur le tableau et demande aux élèves d'utiliser les lettres de ce mot pour faire une phrase ou d'autres mots. Ils travaillent par paires pendant cette activité. Le professeur demande aux élèves leurs réponses puis écrit le vrai sur le tableau. Ensuite, il dicte quelques mots pour les apprenants et leur demande de penser aux anagrammes de ces mots: nacre, merci, aube, santé. . En variante, les étudiants peuvent faire un mot l'un de l'autre en réorganisant les lettres pour former une nouvelle. L'enseignant dicte les mots sur la gauche pour les élèves et leur donne un mot différent: ancre, crime, beau, sénat.

2.2.2.4. Calligrammes

Les calligrammes sont des poèmes (ou des phrases, des textes) dont la disposition graphique sur la page forme un dessin, généralement en rapport avec le sujet du texte, mais il peut arriver que la forme apporte un sens qui s'oppose au texte. Cela permet d'allier l'imagination visuelle à celle portée par les mots. (Annexe 9)

Pour utiliser les calligrammes un classe de FLE, nous pouvons, par exemple, suivre quelques pas :

- a) demander aux apprenants d'observer le calligramme et de dire ce qu'il représente (certains sont plus évidents à décoder que d'autres) ;
- b) demander aux apprenants de lire les phrases, de retrouver l'enchaînement et de reconstruire ensuite le texte dans son entier ;
- c) puis ils doivent choisir un thème et une forme qui peuvent être associés ; ils écrivent ensuite quelques vers et dessinent sur une feuille 8 à 12 tracés (il est préférable de choisir un crayon, pour effacer à la fin les lignes tracées, qui illustreront le poème. Puis les apprenants passent à la partie manuscrite, en suivant les tracés réalisés au crayon qu'ils pourront effacer ensuite.

Nous pouvons organiser des concours dans le groupe ou dans la classe, et l'on peut soumettre les produits à un vote collectif. Les calligrammes peuvent aussi être exposés en classe ou sur un panneau³¹.

2.2.2.5. Le jeu pendu

Ce jeu classique est un favori pour tous les apprenants, mais il peut devenir assez rapidement ennuyeux. Ce jeu est le mieux utilisé pendant 5 minutes au début pour réchauffer la classe ou 5 minutes à la fin si nous avons un peu plus de temps. Cela fonctionne peu importe le

31 <http://insuf-fle.hautetfort.com/tag/calligramme> (28.06.2017)

nombre d'étudiants en classe. L'enseignant pense à un mot et écrit le nombre de lettres sur le tableau à l'aide de tirets pour afficher plusieurs lettres. Les élèves doivent suggérer une lettre. Si cela apparaît dans le mot, l'enseignant l'écrit dans tous les espaces appropriés. Si la lettre n'apparaît pas dans le mot, écrivez-la sur le côté et commencez à dessiner l'image d'un homme pendu. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les élèves devinent le mot correct ou nous complétons le diagramme.

2.2.2.6. L'initiale

L'objectif du jeu est de trouver des mots qui commencent par une certaine lettre ; une minuterie est déterminée et indiquée aux élèves. Puis on choisit une lettre de l'alphabet de manière aléatoire ou non (par exemple, le jour de la semaine, la date, etc.) et immédiatement les joueurs écrivent les mots de leur connaissance qui commencent par cette lettre. À la fin du temps, les apprenants lisent un mot de leur liste ; si personne d'autre n'a ce mot dans sa liste, ils marquent un point. Celui qui remporte le plus des points est le gagnant³².

2.2.3. Les jeux culturels

Ces jeux sont une source d'enrichissement de la culture de l'enfant. Ils permettent une ouverture de l'esprit de l'apprenant dans la découverte de son monde et celui des autres. Par ailleurs le jeu culturel en classe développe la capacité d'assimilation orale des informations chez l'apprenant. Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme les détermine le Dictionnaire Du Français Langue Étrangère et Seconde « *les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »³³.

Les activités ludiques sollicitent et stimulent les échanges entre les apprenants. Ces derniers apprennent à maîtriser leurs émotions, leurs corps, leurs voix et à écouter les autres. Ces activités préparent les apprenants à une rencontre avec les autres et à la découverte de la culture étrangère. En fait, l'apprenant manifeste à un moment ou à un autre une certaine curiosité à connaître et à découvrir la culture de la langue cible. La dimension culturelle occupe une place très importante dans les activités ludiques.

Le petit bac (Le jeu du baccalauréat)

Ce jeu très connu a une forme presque rituelle et consiste à trouver des termes

32 Anghel, M.-D., Petrișor, N.-F., *Guide pratique pour les professeurs de français*, Paradigme, Pitești, 2007, p. 58

33 Cuq, J.- P., Gruca, I, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble 2003, p.458

commençant par une lettre donnée et remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases.

Les apprenants dessinent des tableaux sur leurs fiches ou cahiers. Ils dessinent autant de colonnes que des catégories, en encore deux pour inscrire la lettre sélectionnée (première colonne) et le nombre des points remportés (deuxième colonne). Les catégories peuvent être choisies par l'enseignant ou bien en concertation avec la classe.

Une lettre est tirée au sort ; dès lors, chaque joueur doit remplir les cases du tableau avec les mots commençant par la lettre sélectionnée et appartenant aux catégories inscrites. Un temps limite est fixé, mais le joueur qui finit de remplir sa grille avant peut arrêter le compte. Puis les joueurs donnent leur mot à tour de rôle pour chaque catégorie. Ils gagnent deux points si le mot est cité une seule fois, un point si le mot est cité plusieurs fois et zéro s'ils n'ont rien à proposer ou si le mot ne convient pas.

Exemple de catégories : pays, ville, personnage célèbre, végétal, animal, titre de film, etc.

Exemple de tableau :

Lettre	Pays	Ville	Personne célèbre	Animal	Végétal, etc.
A	Allemagne	Abbeville	André Rieu	Abeille	...

2.2.4. Les jeux dérivés du théâtre

Ce type de jeux sont, selon J. P. Cuq et P. Gruca, « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation, la dramatisation, la directivité* »³⁴. Ces jeux ont donc caractère théâtrale ont comme fondement la stimulation des apprenants d'investir les connaissances acquises et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

Les jeux dérivés du théâtre permettent aux apprenants de travailler l'expression orale et de développer en même temps leur créativité. Ils aident les élèves à travailler en situation de communication et apparaissent comme des techniques pédagogiques particulièrement adaptées pour faire expérimenter à l'apprenant ces situations. Il est possible que ces typologies de jeu dérivé du théâtre se croisent. Un tel jeu peut être à la fois à linguistique et culturel, créatif et théâtral et ainsi de suite. Par exemple, le jeu de rôle est un jeu théâtral, créatif et linguistique car l'apprenant mobilise ses compétences linguistiques pour s'exprimer à l'oral et sa créativité pour inventer ses répliques.

34 Cuq, J.- P., Gruca, I, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble 2003, p. 458

Les jeux théâtraux ont trois principes à citer :

-l'improvisation: c'est-à-dire que l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de l'enseignant. Il est préférable de commencer par des situations banales. Par exemple le projet de dîner en famille.

-la directivité : la production est élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques : les apprenants et leur enseignant qui les guide à travers le jeu.

-la dramatisation : la dramatisation est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires : ce sont surtout les connaissances pragmatiques que l'élève doit les mobiliser. C'est aussi le cas de jeux de rôle. Les jeux de rôle, selon les auteurs cités, est : « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique* »³⁵

C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

Les jeux dérivés de théâtre sont divisés en : dramatisation, jeu de rôle, jeu de métier ou le jeu professionnel et la simulation globale.

2.2.4.1. La dramatisation

La dramatisation peut être réalisée à l'aide des jeux communicatifs et des exercices d'applications. Mais la parole ne possède aucune personnalisation, étant donné que les dialogues sont toutes faites. La dramatisation comporte quand même de l'interaction, c'est-à-dire des répliques langagières. Mais les dialogues sont données d'avance, alors l'implication personnelle des apprenants peut manquer.

L'enseignant peut toutefois introduire des éléments d'implication personnelle ; par exemple, dans la dramatisation fidèle d'un dialogue aux achats, il peut permettre aux élèves d'introduire des modifications improvisées (prix, produits, etc.) pour recréer plus fidèlement la réalité.

2.2.4.2. Le jeu de rôle

Le jeu de rôles est une activité de groupe où les apprenants cherchent à être autres personnes. Il s'agit de l'animation par deux ou trois apprenants des scènes ou des personnages, sans préparation particulière, les élèves mobilisant tous les moyens de la langue. Ils se trouvent

35 Cuq, J.- P., Gruca, I, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble 2003, p.221.

dans des situations proches de la réalité.

Dans les jeux de rôle il existe une réelle implication de la part de l'apprenant. Ce dernier se trouve dans l'obligation d'utiliser les outils de la langue qui lui permettent de s'exprimer.

Le jeu de rôle est un jeu communicatif par excellence, parce que l'apprenant est invité à parler de lui-même, à questionner l'autre, à donner son point de vue et à échanger des informations. Cette activité permet de donner à la langue étrangère un statut de langue de communication par la création d'un climat d'échange favorable à l'apprentissage des connaissances. Le jeu de rôles a pour but de faire vivre des situations où les apprenants tendent à gérer eux-mêmes la prise de parole, à s'écouter et à prendre leur tour au bon moment.

2.2.4.3. Le jeu de métier ou le jeu professionnel

Nous devons faire la distinction entre le jeu de métier et le jeu de rôle. Dans un jeu de métier, l'apprenant a un rôle professionnel (docteur ou malade, patron ou employé, etc.). Le jeu professionnel est plus proche de la transposition que de simulation. L'échange linguistique est prévu conforme à la situation d'échange professionnel. On est ici dans le domaine d'exercice d'application, où l'élève ne doit que produire des échanges langagiers propres au cadre de la conception linguistique notionnelle -fonctionnelle (c'est-à-dire les actes de parole).

Dans le jeu de rôle, l'élève doit rentrer dans la peau d'un autre, il y a une assomption de la part du pratiquant du jeu, de la personnalité d'un autre, thématiquement définie, et non plus professionnellement définie.

2.2.4.4. La simulation

Si, dans le cas de jeu de rôle, les apprenants cherchent à être autres personnes, comme nous avons déjà dit, dans la simulation les apprenants cherchent à être ailleurs. La simulation est sociale (ou socioprofessionnelle) et globale.

La simulation sociale ou socioprofessionnelle est une reproduction simulée et fictive d'échanges interpersonnels organisés à partir d'une situation problème qu'on doit résoudre : problème, étude de cas, projet, conflit, débat, etc. L'environnement est construit à partir de celui réel : les apprenants s'assument chacun un rôle social particulier et simulé, reconstruit.

Exemples de simulations sociales : entretien d'embauche, conférence de presse sur divers sujets, etc.

La simulation globale demande à réinventer une part entière de la réalité : une île, une ville ou un village, un immeuble, etc. La simulation globale engage les apprenants dans cette ré-création d'une partie du monde. Il s'agit d'une reconstruction globale, où les élèves doivent tout

inventer, c'est-à-dire le décor, les personnages, types de problèmes, etc. Cette simulation est un cadre fictif où les élèves pratiquent des jeux linguistiques, communicatifs, jeux de rôle ou des simulations sociales. Mais, créer un monde entier ne se fait pas en une séance, et les productions qui découlent des interactions vont être nombreuses. La simulation va évoluer sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

Exemples des simulations :

Exemple 1 : **L'immeuble**³⁶ (Francis Debyser³⁷)

Dans cet exemple, il s'agit de faire vivre les habitants d'un immeuble, lors des multiples situations qu'y offre la vie quotidienne.

Les différentes phases proposées sont :

- mettre en place du contexte : la construction de l'immeuble, les habitants (identité, situation familiale et sociale, description physique), répartition, disposition des appartements, Les numéros de téléphone et les véhicules attribués à chacun
- la décoration : la façade, la cour, la rue ; plan et description des appartements
- les graffitis : avis, pancartes, règlements affichés dans l'entrée ;
- jeux de rôle : les relations entre les habitants : relations familiales ; rencontres dans l'escalier ; les discussions ; les services rendus ; les potins ; les conversations téléphoniques ;
- observations diverses : les bruits de l'immeuble ; les odeurs ; l'activité de l'immeuble le dimanche matin ;
- correspondance envoyée et reçue par les habitants : cartes postales et lettres de vacances ; invitations ; courrier officiel ;
- aspect culturel : lectures, goûts musicaux et artistiques des habitants, etc.

Il ne s'agit pas, bien sûr, d'une progression linéaire, mais d'une banque de situations dans laquelle chaque enseignant puisera selon ses besoins, au rythme et dans l'ordre qui convient à sa classe. Par ailleurs chaque classe peut imaginer d'autres situations de communications.

Exemple 2 : **Futura**³⁸

L'action se déroule en XXIII^e siècle, où l'on suppose que la Terre est confrontée avec le problème de la surpopulation.

L'enseignant partage les apprenants en 5 groupes : le premier groupe représente le Conseil

36 <http://www.ac-grenoble.fr/casnav/accueil/enseigner-FLE-FLS/index.php?post/2011/02/14/Les-simulations-globales> (20.07.2017)

37 C'est Francis Debyser qui a écrit « L'immeuble » ; nous le prenons comme exemple

38 <http://allumez-le-fle.blogspot.ro/search/label/Exemples%20d%27activit%C3%A9%20ludique> (20.07.2017)

d'experts qui sont chargés de résoudre le problème (la surpopulation). Les autres groupes représentent les équipes d'architectes dont le Conseil a lancé un appel d'offres dans le but de proposer un projet pour la création d'une cité nouvelle. Chaque équipe a une thématique de projet comme : la cité lunaire, la cité sous-marine, la cité spatiale et la cité du désert.

Chacune d'elles a 20 minutes ou plus pour construire le projet : les plans à élaborer, la répartition des habitants, les espaces administratifs, commerciaux, de loisir, quelles ressources naturelles ont à disposition et quelle activité économique envisager, quel est le nombre des personnes qui habitent là, etc.

L'équipe du Conseil prépare, pendant ce temps, des questions à poser pour les architectes, telles : Quels sont les moyens de transport de la cité ? Comment on peut communiquer avec les autres villes de la terre ? Quelles sont les problèmes psychologiques liées à l'isolement et comment les résoudre ? etc. Ensuite chaque équipe présente son projet devant le Conseil qui pose ses questions. Finalement le Conseil vote le projet le plus original et l'équipe qui l'a proposé remporte l'appel d'offres.

II.3. D'autres classifications des types de jeux

Nous avons présenté ci-dessus la classification des jeux proposée par J.-P. Cuq, qui est une classification à des fins différentes. Mais on peut trouver d'autres critères selon on peut classifier les jeux.

2.3.1. La classification des jeux fonction des styles d'apprentissage

Le style d'apprentissage est très important parce que chaque élève a son propre style dans lequel il apprend mieux. C'est pourquoi l'enseignant doit connaître les apprenants très bien afin de répondre à tous leurs besoins. Il y a de nombreux types de jeux et la plupart d'entre eux ont accès aux multiples styles d'apprentissage. Parce que les étudiants ont des styles d'apprentissage différents, il est important d'intégrer de multiples techniques pédagogiques dans l'expérience en classe. Pourtant, on ne peut pas hiérarchiser les styles d'apprentissage. Tout comme dans le domaine sportif, il n'existe pas de relation univoque entre le style et la qualité de la performance.

Nous adopterons l'un des modèles les plus populaires en matière de styles d'apprentissage. Neil Fleming a créé cet inventaire afin d'aider les étudiants à identifier leurs préférences personnelles en matière d'apprentissage.

- V pour visuel- préfère recueillir des informations présentées de façon visuelle (graphiques, illustrations, vidéo,...)
- A pour auditif- préfère recueillir des informations orales (conférences, ...)

- R pour lire et écrire- préfère recueillir des informations grâce à des écrits
- K pour kinesthésique- préfère recueillir l'information grâce à des expériences concrètes de mise en pratique³⁹

2.3.1.1. Les jeux visuels

Les apprenants visuels traitent l'information mieux lorsque l'information est visible. Les descriptions peuvent inclure des graphiques, des diagrammes d'écoulement et toutes les flèches symboliques, les cercles, les hiérarchies et d'autres dispositifs. Ces apprenants pensent aux images et ont une imagination vivante. Ils apprécient souvent la lecture, ont une bonne écriture manuscrite, sont très orientés vers le détail, sont organisés et ont une grande conscience des couleurs et des formes. Ils remplacent les mots par des symboles ou des initiales, traduisent des concepts en images et diagrammes, soulignent ou mettent en surbrillance les notes de différentes couleurs et utilisent des symboles et des diagrammes.

L'image est certainement l'un des plus intéressants moyens qui peuvent contribuer à l'apprentissage des langues ; parce qu'à l'aide de l'image nous pouvons expliquer le code de la langue en employant un autre code qui est visuel. L'image a été toujours présente dans une classe de langue. La place faite à l'image dans l'enseignement des langues a connu une évolution considérable, et un renforcement de son usage.

Les jeux visuels peuvent utiliser des matériaux tels que des cartes mémoire, des images colorées, des affiches, des vidéos, des livres des contes avec des images, des graphiques informatiques, des cartes (par exemple, des cartes pour la chasse du trésor), des graphiques, des dessins animés, des jeux de société, des feuilles de travail et des puzzles.

Jeux de mémoire

L'enseignant met de (grandes) cartes sur le tableau et demande aux élèves de dire et de répéter le mot correspondant pour chacun d'eux. Ensuite, ils doivent les regarder pendant quelques minutes et essayer de les mémoriser. Le professeur les prend et les élèves doivent écrire autant de mots qu'ils peuvent. Après un temps donné, le professeur leur donne un point pour chaque mot correct. Le gagnant est l'élève avec le plus de points. Pour un niveau supérieur, l'enseignant peut leur demander de donner une définition à chaque mot correct et ajoute un point supplémentaire pour cela. (Annexe 10)

Variante : au lieu des cartes-mémoire, on peut utiliser l'ordinateur, avec une présentation

³⁹ <http://boostinprogress.com/avoir-du-style-dapprentissage-test-varik/> (21.06.2017)

Power Point.

Histoire de la mémoire

Ce jeu peut être utilisé avec des cartes représentant des activités. Le but du jeu est d'identifier l'image avec le bon verbe et de se souvenir de toutes les autres activités. L'enseignant divise la classe en groupes de quatre personnes ou plus. Ils doivent raconter une histoire en utilisant la forme passée des verbes. Ils peuvent commencer par: « Hier, je suis allé au marché et j'ai acheté ... » ; le prochain doit répéter tout ce qui a été dit et ajouter son activité suggérée par l'image. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un élève ne sache pas quoi dire. Il est hors du jeu et ainsi de suite. Le dernier élève qui reste dans le jeu est le gagnant.

Affiches (des posters)

Nous pouvons utiliser des affiches avec des stars ou des célébrités pour enseigner aux élèves comment décrire quelqu'un ou des affiches avec des lieux ou des objets pour les décrire. Les élèves doivent regarder une affiche pendant 2 minutes et essayer de la décrire. Ensuite, ils doivent écrire autant de caractéristiques qu'ils le peuvent. Ceux qui ont écrit le plus de caractéristiques gagnent.

Création d'histoires

Ces activités utilisent des images ; elles peuvent être proposées en individuel mais de préférence en petit groupe. Elles sont intéressantes au niveau de l'exploitation pédagogique à partir du niveau A2. La plupart des histoires d'images semblent inévitablement impliquer la pratique du passé simple et passé composé. Les élèves peuvent jouer à différents jeux avec des histoires d'images. Par exemple, les élèves travaillent en groupes de quatre et reçoivent six images avec une histoire. Ils doivent les mettre en ordre afin qu'ils aient une séquence logique d'une histoire et en parlent pendant au moins une minute.

Jeu de l'oie des objets

Pour ce jeu, on utilise un plateau de jeu de type jeu de l'oie où chaque case est une image. On peut reprendre un plateau de jeu déjà conçu ou le créer soi-même à partir d'une matrice. L'avantage de le créer soi-même est de pouvoir choisir des thématiques pour les images qui vont orienter l'histoire. Le principe est simple : quand le pion tombe sur une case, le joueur doit intégrer cet élément à l'histoire. C'est une consigne minimale, c'est-à-dire qu'il a le droit d'ajouter les éléments qu'il souhaite. Avec plusieurs joueurs, chaque joueur contribue à une

histoire commune. En fonction du nombre de cases et du nombre de joueurs, on peut limiter l'intervention de chaque joueur à une phrase par case. On peut demander à un apprenant d'écrire chacune des phrases -nous pouvons désigner un secrétaire.

À la fin de l'histoire, on obtient une première version de l'histoire qui doit être remaniée. L'histoire est corrigée du point de vue de la langue mais il est préférable tout de même de laisser tous les éléments absurdes ou étranges. Ce sont ces éléments qui font beaucoup rire les apprenants et dont ils se souviendront. La version définitive peut ensuite être lue par les apprenants de manière théâtrale et enregistrée ou alors résumée/illustrée sous une forme de BD. Dans cette activité, la création de l'histoire n'est pas structurée au début, elle demande plus d'improvisation et de travail de réécriture⁴⁰.

La bande dessinée

La bande dessinée (la BD) est une histoire racontée grâce à des images et des dessins accompagnés de textes. Donc, la BD appartient à deux genres : le dessin et l'écriture. Son aspect ludique et sa richesse culturelle, lexicale et grammaticale favorisent une manière différente de travail en classe avec les apprenants.

Les possibilités d'utiliser des BD en classe de FLE sont multiples :

- comprendre une BD à partir de l'observation des images, dessins ;
- entraîner la compréhension orale et la production écrite : trouver un titre, imaginer ce qui se passera après ou deviner le contenu des bulles ;
- s'exprimer oralement en développant sa créativité.

La bande dessinée est un art littéraire et graphique où une histoire est racontée grâce à des images et des dessins accompagnés de textes. Elle est un récit fondé sur la succession d'images dessinées, accompagnées le plus souvent de textes. La particularité de la BD est son appartenance à deux genres : le dessin et l'écrit.

Exemple : L'enseignant offre aux apprenants des bandes dessinées mais sans écriture ; ils doivent, par petits groupes, imaginer les dialogues manquants de la BD.

Le dessin mystère

Les apprenants se partagent en paires ou en groupes. Un des membres reçoit une image qu'il cache à son partenaire ou ses partenaires. Ce(s) dernier(s) reçoit /reçoivent des feuilles de papier et des crayons. L'apprenant qui possède l'image doit décrire aussi fidèlement que possible

40 <http://tenseignes-tu.com/pratiques-de-classe/creation-dhistoires-2/> (3.07.2017)

à ses partenaires qui dessinent en suivant ses instructions. À la fin, les images sont comparées.

En fonction des images, cette activité permet de travailler des choses très variées. Exemples : si l'image représente un tapis, on apprend à décrire quelque chose, les comparatifs, les formes et les couleurs ; pour une chambre, on apprend à localiser et l'emploi des prépositions et des locutions de lieu ; si l'image représente un plan de quartier, on apprend à indiquer un itinéraire et des locutions de lieu.

Avec ce type de jeu on apprend à décrire principalement.⁴¹

2.3.1.2. Les jeux auditifs (pour l'écoute)

Les apprenants auditifs traitent l'information le plus efficacement lorsqu'ils parlent ou écoutent. Ces apprenants répondent bien aux conférences et aux discussions et sont d'excellents auditeurs. Ils aiment aussi parler et apprécier de la musique et des drames, les jeux de mots et les rimes pour pratiquer le langage. Ces apprenants lisent à haute voix et sont de bons conférenciers publics. Ils utilisent également des rythmes et des chansons.

Les jeux de langue pour ce type d'apprenant sont essentiellement à l'écoute. Ils incluent des jeux qui impliquent la répétition, la dictée et l'écoute des indices. Les chansons fonctionnent mieux avec les apprenants de style auditif et nous pouvons faire beaucoup de choses avec une chanson: écouter, le développement du vocabulaire, écouter et écrire une histoire basée sur la chanson, écouter et jouer un rôle. Ils sont très rythmés et faciles à retenir. Nous pouvons jouer à des jeux de rimes, enseigner des verbes irréguliers en rimes ou utiliser des exercices créatifs en demandant aux élèves de proposer des mots qui riment.

La lecture est une autre façon d'enseigner ce type d'apprenant. Les élèves peuvent lire à haute voix individuellement, en chœur, ou après un modèle d'un locuteur natif enregistré ou de l'enseignant. L'écoute de matériaux audio réels peut être un défi pour ce type d'apprenants. Ils sont également capables de détecter l'intonation montante ou descendante. Grâce à la pratique de la prononciation, ils peuvent également entendre les différences entre les sons de voyelles et de consonnes ainsi que des combinaisons de consonnes spécifiques.

Le téléphone arabe

Les élèves sont en ligne. L'enseignant ou un apprenant dit un mot à l'oreille du premier élève qui le répète à l'oreille de son voisin, ainsi de suite, et le dernier de la ligne dit tout haut.

41 <http://allumez-le-fle.blogspot.ro/search/label/Exemples%20d%27activit%C3%A9%20ludique> (5.07.2017)

Le jeu du meilleur récit

La classe est divisée en groupes. Chaque équipe reçoit le même canevas d'histoire possible : un ensemble des noms et de verbes évocateurs, quelques situations assez vagues ; l'enseignant leur propose plusieurs personnages.

Chaque équipe invente une histoire. L'un des membres relate l'histoire inventée par son équipe. Puis on choisit le meilleur récit (ou la classe peut choisir le meilleur récit).

Le jeu du corbillon

L'objectif est de discriminer des sons identiques placés à la fin de certains mots (écoute / lecture). Exemple : « Dans mon chapeau j'ai mis un manteau, un gâteau, un râteau ». Nous avons parlé de ce jeu dans le chapitre dernier (les jeux phonétiques).

« Ni oui, ni non »

Les apprenants travaillent en groupes, mais nous pouvons travailler avec toute la classe. Les élèves doivent poser des questions les uns aux autres ; ceux qui sont questionnés ne doivent jamais répondre par « oui » ou « non », mais toujours par d'autres mots.

À tour de rôle un apprenant interroge ses collègues. Si les élèves répondent en même temps, il a le droit d'interrompre le jeu.

Exemple :

« -Aimes-tu le chocolat ?

-De temps en temps.

-Si on te donnait une bicyclette, la prendrais-tu ?

-Oui. »

Si un élève répond par « oui » ou « non », il est éliminé. Les gagnants sont ceux qui n'ont jamais répondu ni oui, ni non⁴².

Le jeu du mot « fatal » (mot à ne pas dire)

Un élève sort de la salle. Les élèves conviennent d'un mot « fatal » que l'élève-joueur ne doit pas prononcer. Celui-ci revient et pose des questions à ses collègues, en sachant qu'il doit éviter le mot « fatal » qu'il ne connaît pas. On chronomètre la durée du jeu pour chaque acteur et on compte le nombre des questions posées par chacun d'eux. Le gagnant est celui qui a posé le plus de questions dans le temps le plus long, sans prononcer le mot fatal.

42 T., Nica, C., Ilie, *Tradition et modernité dans la didactique du français langue étrangère*, Celina, Craiova, 1995, p. 181

2.3.1.3. Les jeux de lecture- écriture

Le style d'apprentissage en lecture / écriture- les apprenants en lecture / écriture apprennent le mieux par écrit. Ils assimilent l'information en lisant des livres et des documents, en prenant beaucoup de notes et en faisant des listes. Ils préfèrent les lectures, les diagrammes, les images, les graphiques et les concepts scientifiques à expliquer à l'aide d'une langue écrite. Ils sont souvent des lecteurs rapides et des écrivains habiles. Ce genre d'élèves apprend en écrivant beaucoup de notes, en les réécrivant dans leurs propres mots et en les étudiant. Ils aiment jouer à des jeux en utilisant des dictionnaires et répondre à des questions à choix multiples.

Histoire extraordinaire de M. Rigaud-Lépat (Ne rigolez pas!).

Il s'agit de faire une description de ce personnage très original et de raconter un événement qui lui est arrivé ou qui va lui arriver. Le choix des temps verbaux est à adapter au niveau des apprenants. Pour commencer, on tire le dé 6 fois pour obtenir les 6 éléments imposés de l'histoire. A partir de ces éléments, *« il s'agit de créer une histoire cohérente agrémentée de détails inventés afin d'être plus véridique. Les éléments imposés étant très loufoques, les apprenants ont toute liberté pour construire leur histoire selon leur imagination débridée. Le résultat est hilarant ! Dans un deuxième temps, les apprenants peuvent raconter leur histoire, l'illustrer avec un dessin ou une photo et l'enregistrer »*⁴³. (Annexe 11)

Reconstitution d'un texte

L'enseignant donne le début et la fin d'un texte court, et l'épreuve consiste à reconstituer le texte manquant. On donne un article découpé suivant une diagonale, il faut reconstituer l'article (retrouver les mots et bouts de phrases manquants).

Les histoires mélangées

Le professeur donne aux apprenants repartis en groupes de trois ou quatre élèves deux histoires en parties mélangées. Il faut reconstituer les deux histoires.

Drôle de poésie

Il faut donner aux groupes d'apprenants trois mots (qui n'ont pas de rapport entre eux). Chaque équipe doit produire un petit poème dans lequel il faudra impérativement inclure les trois

43 <http://tenseignes-tu.com/pratiques-de-classe/creation-dhistoires-2/> (14.07.2017)

mots en question.

Télégramme- SMS

Le professeur donne aux apprenants un petit texte, qu'il faut réécrire dans un style télégramme ou SMS. Chaque groupe d'élèves lit à tour de rôle la « télégramme » ou le « SMS ».

2.3.1.4. Les jeux kinesthésiques

Les apprenants kinesthésiques/ tactiles traitent activement les informations par des moyens physiques. L'apprentissage kinesthésique se réfère à tout le mouvement du corps tandis que l'apprentissage tactile se réfère uniquement au sens du toucher. Ces apprenants font un geste lorsqu'ils parlent, sont des auditeurs pauvres et perdent leur intérêt à de longs discours. L'apprenant est connecté à des situations réelles à travers l'expérience, l'exemple, la pratique ou la simulation ; il prend des informations par des visites sur le terrain, des laboratoires, des essais et des erreurs, des expositions, des collections et des exemples pratiques. Ils mettent l'exemple de la vie réelle dans le résumé des notes et utilisent des images et des photographies qui illustrent une idée.

Les apprenants kinesthésiques sont souvent les élèves qui ne reçoivent tout ce que nous essayons d'enseigner dans une leçon traditionnelle. Ils prennent mieux l'information lorsqu'ils utilisent tout leur corps pour compléter les exercices. Les apprenants tactiles sont également des apprenants physiques, mais ils sont plus susceptibles d'apprendre les choses à former des modèles et à donner des instructions pratiques.

Un autre facteur important c'est le cerveau ; par conséquent, les actions du corps affectent directement ce qui se passe dans le cerveau. Le mouvement envoie plus de sang et d'oxygène au cerveau. Nous pouvons conclure que, puisque nous utilisons notre cerveau pour l'apprentissage, cette augmentation de l'oxygène et de la circulation sanguine améliore l'activité cérébrale et également l'apprentissage. L'apprentissage est aussi une expérience émotionnelle. Par conséquent, l'état émotionnel de l'apprenant doit être pris en compte. Les émotions négatives telles que la peur et l'anxiété peuvent bloquer l'apprentissage, alors que les sentiments positifs d'attraction et d'intérêt peuvent être essentiels pour l'apprentissage.

Mon pied, mon œil

Les apprenants sont assis devant le professeur (ou un élève, qui est alors le meneur du jeu). Celui-ci déclare « c'est mon pied » en se touchant l'œil. Tout de suite, celui qu'il interpellait répond « c'est mon œil » en touche son pied. Lorsqu'un apprenant interpellé se trompe, il reprend

la place du meneur du jeu.

Chez le docteur

L'objectif du jeu est de jouer les jeux de rôle et de pratiquer le vocabulaire lié aux maladies quotidiennes, à leurs symptômes et à leurs traitements. L'enseignant doit préparer certains matériaux comme des étiquettes collantes pour chaque élève, une carte de patient pour chaque patient, carte de traitement pour chaque médecin, instructions pour les patients et les médecins, six étoiles d'or ou d'argent pour chaque patient. L'enseignant demande à la classe de remue-méninges les raisons pour lesquelles quelqu'un pourrait consulter le médecin. Il peut faire une liste sur le tableau des problèmes et des symptômes, en se concentrant sur le vocabulaire clé. Les apprenants doivent discuter en paires des moyens de traiter chacun des problèmes.

La classe est divisée en deux groupes égaux, l'un représentant les médecins et les autres patients. L'enseignant donne à chaque patient six étoiles à attribuer aux médecins comme suit: trois étoiles pour le médecin le plus utile, deux étoiles pour le deuxième meilleur et une étoile pour le troisième meilleur. Les élèves vont et coller les étoiles sur les badges du docteur. Si nous n'avons pas d'étoiles, nous pouvons écrire le nom du médecin sur le tableau et dessiner les étoiles que les élèves ont décernées à chaque médecin et leur demander d'expliquer leurs choix à la classe. Ensuite, le professeur demande aux médecins quels patients sont les plus faciles et qui sont les plus difficiles à traiter.

Variante : L'enseignant présente aux élèves quelques maladies et leurs symptômes ; puis, la classe est divisée en deux groupes, l'un des patients et l'autre des médecins. Les patients, à tour de rôle, disent leurs symptômes aux médecins, qui doivent deviner leurs maladies.

Aux achats

Le but du jeu est de pratiquer parler de choses qu'ils veulent acheter et vendre. Nous avons besoin d'un ensemble de cartes d'image pour chaque paire d'étudiants. L'enseignant prétend qu'il veut acheter un article d'un élève dans la classe. On lui demande combien il est et essayez d'acheter pour un prix moins cher. Ensuite, écrivez le tableau noir des phrases clés. (Annexe 12) Chaque élève a une somme d'argent (par exemple, 100 Euros) qu'il doit dépenser aux achats.

À la fin, les apprenants disent au reste de la classe ce qu'ils ont acheté et ce qu'ils ont vendu, le prix et l'argent qu'ils ont laissé. La classe décide quel élève a fait le meilleur.

Un jeu de mouvement pour la révision : « Un vent froid souffle.... »

Ce type d'activité peut être utilisé comme énergisant, mais aussi pour les révisions. On a

besoin de chaises, un de moins que le nombre d'élèves. L'enseignant ou l'élève qui est debout commence ses phrases avec « Un vent froid souffle pour ceux qui ... » et continue avec quelque chose qui est vrai pour lui et pour d'autres personnes du groupe. Par exemple, s'il a des chaussures noires, il peut alors dire : « « Un vent froid souffle pour ceux qui ont des chaussures noires ! » Toutes les personnes qui correspondent à cette affirmation doivent se lever immédiatement et trouver une autre chaise où s'asseoir, de même que celui qui a dit l'affirmation. Le jeu se termine, en général, quand tous les participants ont changé la place au moins une fois.

Variante : Chaque élève reçoit une feuille avec des phrases qu'il doit les compléter. Puis, assis dans leurs chaises, avec les feuilles en face, écoutent ce qui lit l'élève qui est debout. S'ils ont répondu de la même manière, ils doivent changer la place. (Annexe 13)

Jacques a dit

Jacques a dit est un jeu de société et nécessite un meneur du jeu (l'enseignant, en général) et plusieurs joueurs. Le meneur du jeu donne des ordres en faisant des révérences aux parties du corps ; exemples : Jacques a dit « Lève-toi ! » ou Jacques a dit : « Lève la main droite ! » ou « Touchez-vous le nez ! » Quand la demande est précédée de *Jacques a dit*, il faut obéir, mais si la demande n'est pas précédée de *Jacques a dit*, il ne faut pas bouger. Le joueur qui exécute mal est éliminé.

Variante : Le chasseur a dit

À partir de « Jacques a dit », les apprenants lèvent la main lorsque l'enseignant dit « J'ai chassé... (un animal sauvage) ». Ils ne doivent pas lever la main s'il s'agit d'un animal domestique ou si le nom de l'animal sauvage n'est pas précédé par « J'ai chassé... ». Les joueurs qui commettent des erreurs sont éliminés ; les deux ou trois derniers joueurs sont déclarés gagnants. Exemples d'animaux :

-sauvages : lynx, panthère, éléphant, hippopotame, etc.

-domestiques : poule, vache, coq, canari, etc.

2.3.2. Autres types des jeux

Dans ce sous-chapitre, nous ajouterons les autres types de jeux desquels on n'a pas encore parlé, mais qui sont utiles pour la classe de FLE.

2.3.2.1. Les jeux énergisants

L'idée d'un jeu énergisant est d'augmenter le temps de parole des élèves au début des leçons, de mener à tout ce qui va être enseigné pendant la leçon et de réchauffer les élèves. Cela

devrait encourager les apprenants à parler français et se sentir à l'aise dans leur environnement.

Exemple : « **La salade de fruits** »

C'est un jeu (parmi beaucoup d'autres) que j'ai appris il y a quelque années à un cours de formation pour les enseignants et que j'ai utilisé depuis lors avec mes apprenants.

L'enseignant dit aux élèves de s'asseoir avec leurs chaises en cercle ; le professeur est celui qui donne la commande le premier et il n'a pas de chaise. Les apprenants doivent choisir chacun un fruit (maximum 5 fruits, qui se répètent dans l'ordre proposée). Quand ils entendent la commande « salade de... », ceux qui représentent ces fruits-là doivent échanger les lieux sur les chaises entre eux. À ce moment-là, le professeur aussi entre dans le jeu et occupe une chaise.

Les combinaisons peuvent être d'un fruit, deux, trois ou tous les fruits. Dans ce dernier cas, tout le monde doit se lever et changer de place. La personne qui n'a pas de chaise à chaque commande est celle qui donne la commande suivante. Le jeu se termine quand tous les participants ont changé leur place au moins une fois (en général deux ou trois minutes) ; on doit faire attention aux chaises, pour éviter les accidents.

Exemple 2 : « **La statue** »

Le but du jeu est d'animer les apprenants et de créer un cadre agréable pour la leçon. Le professeur divise les apprenants en groupes de 4 ou 5 élèves. Chaque groupe doit exprimer un sentiment (ex. joie, enthousiasme, curiosité, tristesse, peur, indifférence, etc.). Après avoir reçu la tâche, chaque équipe a un ou deux minutes pour préparatifs. Les équipes présentent à tour de rôle le sentiment aux autres participants. Leur rôle est d'identifier le sentiment illustré. Le jeu dure environ 4 ou 5 minutes.

Exemple 3 : « **Un vent froid souffle....** » -on a déjà décrit ce jeu quand nous avons parlé des jeux kinesthésiques.

2.3.2.2. Les jeux de mouvement

Ce type de jeux implique une activité physique à côté d'autres objectifs comme la reconnaissance d'une certaine structure linguistique, l'activation de la compréhension auditive et le développement de la compétence de parler et d'écrire. Les scientifiques ont découvert qu'il y a un niveau plus élevé de compréhension et d'apprentissage lorsque les enfants sont physiquement actifs. L'association entre l'activité physique et l'apprentissage a été mise en évidence dans de nombreuses études. Les résultats ont suggéré que l'activité physique produit des effets positifs sur de nombreuses fonctions cognitives telles que la mémoire, l'attention et la résolution de problèmes.

Dans cette catégorie on peut nommer les jeux kinesthésiques, les jeux énergisants et, en

général, tous les jeux qui impliquent une activité physique.

2.3.2.3. Les jeux de société

Les jeux de société sont des jeux qui permettent l'interaction entre deux ou plusieurs personnes ; ce type de jeu s'oppose aux jeux dits « solitaires ».

L'enseignant a besoin de tout type de planches. Ils peuvent être joués dans tous les types de regroupement et l'enseignant doit préparer le matériel pour la plupart des jeux de société. Les apprenants peuvent pratiquer toutes les compétences linguistiques et on s'attend à ce qu'ils obéissent à certaines règles. Ce type de jeu peut être compétitif ou coopératif. L'enseignant peut être contrôleur, organisateur, participant et facilitateur. Les jeux de société peuvent être joués par des apprenants de tous les niveaux, en développant leurs compétences pour la grammaire et le vocabulaire, la réflexion rapide et la compréhension de l'écoute. Les matériels nécessaires à ce type de jeu sont les plateau de jeu, dés, pièces de jeu, indices ou questions pour les apprenants à répondre. Nous avons déjà donné des exemples auparavant.

2.3.2.4. Les jeux d'ordinateur

Les jeux d'ordinateur sont un type très populaire des jeux de nos jours. Ils peuvent être joués à l'école ou à la maison. Il nécessite un travail individuel ou par couple et les apprenants pratiquent leurs compétences de lecture, d'écriture et d'écoute. Le professeur peut être superviseur ou ne jouer aucun rôle. Les règles sont claires et on a besoin d'ordinateurs.

Il y a beaucoup de jeux informatiques pour apprendre le français et les élèves aiment utiliser la technologie moderne. Le principal avantage de l'utilisation de jeux informatiques est qu'il existe une grande variété de jeux informatiques sur Internet et que le joueur peut choisir ses jeux préférés. C'est un environnement non menaçant parce que c'est leur monde et ils peuvent vérifier leur réponse sans être exposés à un test ou à une réponse publique.

2.4. Adapter et inventer des jeux

L'art réel d'un enseignant est de savoir exactement quand et quel jeu jouer. La prochaine étape est d'adapter ou d'inventer un nouveau jeu, en fonction des besoins des élèves.

Adaptation des jeux

Afin de faire en sorte que les élèves en parlent davantage, l'enseignant peut ajouter une règle à un jeu classique. Par exemple, Scrabble est un jeu de plateau traitant du vocabulaire, et peut être animé en construisant selon une règle que le joueur qui fait un nouveau mot devrait pouvoir expliquer le sens avant d'obtenir le score. Une autre façon d'adapter un jeu est de changer

le sujet. Un bon exemple de cela est les familles heureuses. Il se compose d'un ensemble de cartes avec les membres de la famille. Les étudiants doivent se poser des questions et réclamer toute carte qu'ils jugent qu'un autre joueur doit avoir. L'enseignant peut changer le sujet afin d'obtenir des intérêts des apprenants et d'adapter le thème à leur niveau.

Inventer un nouveau jeu

L'invention d'un nouveau jeu serait intéressante et développerait la créativité... de l'enseignant ! Afin de créer un nouveau jeu, nous devrions connaître certains principes : un nouveau jeu éducatif devrait répondre aux besoins des apprenants en matière de communication et de pratique et doit être joué pour des buts éducatifs plutôt que pour le divertissement. L'enseignant devrait avoir un certain objectif avec des stratégies correspondantes lorsqu'il pense à un nouveau jeu. Tout jeu réussi doit spécifier certaines règles, procédures, matériel nécessaire et organisation de classe. Les jeux ont plus de buts que de créer de l'amusement dans la salle de classe, mais ils sont également une source importante d'activités qui peuvent être utilisées fréquemment dans différents moments de la leçon.

2.5. Modalités de grouper la classe pendant les jeux

Il existe de nombreux types de groupements. La manière concrète de regrouper dépend habituellement de l'activité et le regroupement approprié peut influencer beaucoup la réalisation du jeu. Cependant, le même type de jeu peut être atteint avec succès dans différents groupes. Les groupes les plus courants sont les individus, les paires, les groupes et la classe entière.

Travail individuel

Les jeux compétitifs nécessitent habituellement un travail individuel, offrant aux étudiants la possibilité de montrer leurs capacités et leurs connaissances. Ils comptent sur eux-mêmes et peuvent devenir égoïstes ou fiers de leurs réalisations. C'est le principal inconvénient de ce type de travail, mais une personne qui échoue parfois, peut développer sa confiance en soi pour gagner un jeu à plusieurs reprises. Un autre inconvénient est que l'apprenant n'a pas la chance d'une conversation ou d'une confrontation.

Paires

C'est le type de groupement le plus couramment utilisé, utilisé avec les activités de jeu de rôle ou de pratique de la parole. L'avantage principal du travail en paires est l'occasion pour les élèves de parler et d'apprendre les uns des autres, ayant un faible niveau de stress. Ils apprennent à coopérer et à découvrir que le travail peut se faire plus facilement et plus rapidement. S'ils réussissent, ils se sentent heureux et content, mais en cas d'échec, ils peuvent souffrir. L'enseignant peut ajuster la situation ou réorganiser les paires correctement, en combinant les

faibles avec les meilleurs apprenants..

Groupes de quatre personnes ou plus

Un groupe composé de quatre apprenants ou plus est adapté aux jeux de rôle, aux activités qui impliquent la parole ou aux jeux basés sur les tâches. Le principal avantage d'un tel groupe est qu'ils peuvent développer la qualité de coopération. L'inconvénient le plus fréquent du point de vue de l'enseignant est la discipline. Cela dépend généralement de la personnalité de l'enseignant, du type d'activité et de la relation entre enseignant et apprenant. Le groupe peut choisir le meilleur apprenant pour être son chef et les aider à réussir. Le chef peut agir comme un médiateur entre le professeur et les membres de son groupe.

Toute la classe

Les enfants peuvent également travailler en tant que classe entière avec l'enseignant en tant que moniteur. L'avantage de ce regroupement est la possibilité pour les apprenants de parler et de comprendre leurs camarades de classe, d'entendre leurs erreurs et de confronter différentes opinions. La coopération entre les apprenants est un élément important de ce type de regroupement et les élèves peuvent jouer des jeux basés sur des tâches. Ce type d'organisation peut conduire à différentes attitudes des apprenants - actifs et passifs. Faire des jeux d'équipe contrôlés par un enseignant est parfois improductif en raison de l'opportunité très limitée pour chaque élève de participer à une activité. Différents groupes nécessitent généralement l'organisation de la salle de classe. L'organisation de la classe la plus appropriée est « en U » parce qu'elle permet aux étudiants de se déplacer librement. Cependant, l'enseignant n'a pas toujours la possibilité d'organiser la classe comme ça, mais ils peuvent organiser les couples ou les groupes d'apprenants pour se voir. Dans le pupitre traditionnel, les apprenants tournent leurs fauteuils pour faire face aux personnes derrière eux.

2.6. Le matériel pour jeux

Les cartes

Les cartes sont de petits messages visuels qui permettent à chaque joueur de parler et d'être impliqué dans le jeu. Les cartes d'un jeu doivent être de couleur et de taille semblables et doivent être identifiées à leur retour pour indiquer dans quel jeu elles appartiennent. Les cartes devraient avoir des images ou des mots sur les fronts et, si possible, recouvertes de film plastique avec une machine à stratifier. Une autre façon d'utiliser des cartes peut être des paroles ou des proverbes. Les apprenants peuvent prendre une carte à tour de rôle et parler de ce qu'ils voient et finalement faire un essai. Les cartes doivent être conservées dans une enveloppe ou une petite boîte.

Les cartes mémoire

Les cartes mémoire sont de bons instruments pour que les apprenants intensifient leur acquisition de vocabulaire. Ils sont des cartes de dimensions différentes avec un élément d'information, soit une image, soit une écriture. Il existe de nombreux types de jeux qui peuvent être réalisés: un jeu de bingo qui a pour but de faire correspondre l'image avec l'écriture correspondante, le jeu de mémoire, etc.

Jeux de société

Un jeu de société peut être acheté ou fabriqué par l'enseignant. Il devrait être aussi grand que possible afin que l'écriture et les images soient visibles pour tous les joueurs assis autour. Il devrait être fait par deux feuilles de carton collées ensemble pour former un panneau plus épais et plus lourd. Les tableaux de jeu peuvent être pliés en deux pour un rangement facile. La première chose à faire est de dessiner la piste et ses divisions, puis les images, les chiffres et les instructions. Les joueurs ont également besoin de jetons et de dés.

Jeux d'images

Nous pouvons également faire des images avec des histoires différentes, des étapes ou une image unique avec un thème différent. Par exemple, un jeu pour parler peut être facilement créé. Les élèves doivent décrire ce qu'ils voient et finir l'histoire selon leur imagination. L'apprenant qui termine le premier est le gagnant. Une autre possibilité est d'organiser les images pour que l'histoire soit crédible.

2.7. Récompenses et pénalités pendant les jeux en classe de FLE

Ces méthodes au sein d'un jeu gardent l'intérêt des joueurs élevé et leur donnent des commentaires sur le succès qu'ils ont.

Changement de lieux ou de rôles

Une récompense motivante immédiate est l'occasion de devenir le chef du groupe. Cela maintient le jeu actif et accroît leur intérêt, en étant un facteur de motivation de la satisfaction et de la reconnaissance personnelles. La prochaine étape est un nouveau rôle de meneur du jeu.

Éliminer les joueurs

Une autre manière d'obtenir une récompense est de se maintenir en jeu aussi longtemps que possible. L'apprenant qui se trompe sera puni, en étant éliminé du jeu. Une variante est de donner à chaque joueur un certain nombre de vies qui lui permettent de commettre quelques erreurs jusqu'à ce qu'il perde toute sa vie et qu'il soit enfin sorti. Le gagnant est le joueur qui reste dans le jeu jusqu'à la fin de celui-ci.

Obtenir un endroit en premier

Le but de certains types de jeux est d'arriver à une place d'abord. Par exemple, dans un jeu de plateau, les joueurs se battent pour gagner le jeu, atteignant la ligne d'arrivée. Dans ce cas, ce serait une question de chance lors du lancement des dés. Pour les jeux d'apprentissage de la langue, les mouvements réussis dépendent de la langue plutôt que de la chance. Les joueurs sont en concurrence pour atteindre la fin de la piste sur le tableau. Les joueurs se déplacent en suivant les instructions. Ces instructions sont sur les petites cartes conservées dans un paquet au centre de la table.

Collecter ou se débarrasser des cartes

Une autre façon de gagner le jeu est d'obtenir autant de cartes que possible. Le gagnant est le joueur qui finit par avoir la plupart des cartes. Mais, dans un jeu comme le domino, l'objectif principal est de trouver une connexion entre les cartes, d'utiliser l'imagination et se débarrasser des cartes dès que possible. L'élève qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes sera le gagnant.

Trouver quelqu'un

Une autre récompense peut être celle de trouver un partenaire quelque part dans la classe. Par exemple, trouver quelqu'un est un jeu dans lequel les apprenants doivent poser les uns aux autres des questions telles que: « Aimez-vous le chocolat? », « Avez-vous un animal de compagnie? », etc. Les apprenants doivent se déplacer dans la salle de classe pour trouver des collègues qui correspondent à la description et ensuite écrire leur nom dans les endroits appropriés. Celui qui peut remplir sa page en premier sera le gagnant. Trouver le partenaire est un jeu qui peut être adapté pour beaucoup de situations d'apprentissage. Chaque joueur doit chercher un partenaire qui a un mot ou une image identique à lui-même, en parlant les uns aux autres, sans regarder la carte du partenaire.

CHAPITRE 3

Modalités d'utilisation des jeux pour le développement des compétences

Pour utiliser les jeux en classe de FLE, nous devons rappeler les différents types d'activités langagières proposées par le CECR. Ainsi, nous pouvons utiliser différents types de jeux (que nous avons déjà mentionné) pour le développement des compétences.

L'analyse détaillée des domaines dans lesquels les apprenants doivent être en mesure d'utiliser la langue française implique nécessairement l'étude des tâches qu'ils doivent réaliser ; celles-ci peuvent être décrites de manière plus précise en faisant référence aux cinq types d'activités langagières que reconnaît le CECRL, à savoir la compréhension orale, la compréhension écrite, l'interaction orale, la production orale et la production écrite.

Après avoir défini les domaines dans lesquels les apprenants ont besoin de communiquer et les tâches communicatives qu'ils ont besoin d'accomplir, il nous faut déterminer les niveaux de compétence qu'ils doivent atteindre. Il s'agit là en partie d'une fonction des tâches de communication elles-mêmes.

Jeux utilisés pour développer différentes compétences

3.1. Jeux utilisés pour développer la compréhension écrite

L'écriture est une compétence qui exige de la persévérance, du travail et de l'effort. Les élèves associent habituellement l'écriture aux devoirs qui, en général, n'ont pas de connotation positive pour eux. D'autre part, en français langue étrangère, l'écriture exige une langue complètement différente de celle habituellement utilisée en langue orale.

Les jeux peuvent être un bon moyen d'éviter cela parce que non seulement les jeux sont amusants, mais ils peuvent fournir aux écrivains une raison d'écrire et il est évident que l'écriture deviendra plus facile quand il y a une raison claire au lieu de simplement avoir à écrire parce que l'enseignant l'a dit. Une autre chose que les jeux peuvent offrir aux écrivains est un public. Dans de nombreux jeux, d'autres étudiants jouent le rôle du lecteur et fournissent donc à l'écrivain les commentaires nécessaires pour que l'écriture manque souvent. Les principaux domaines pour développer l'habileté de l'écriture sont les lettres, les mots, la phrase, le paragraphe et le texte. Il y

a des jeux pour développer chaque zone.

Copier du tableau

Souvent, les apprenants doivent copier un mot, une liste de mots, un diagramme, un paragraphe ou un texte. Cela peut parfois être une activité ennuyeuse et très souvent les élèves ne copient pas avec précision. Cette activité peut être transformée en un jeu intéressant. Le professeur écrit sur le tableau noir des mots ou des phrases avec une orthographe difficile et donne aux élèves 30 secondes pour regarder les mots avant de les frotter au tableau. Les élèves doivent ensuite essayer de les écrire correctement dans leurs cahiers et obtenir un point pour chaque mot correct. L'élève ayant le plus de points gagne le jeu.

Variante : les élèves peuvent identifier les règles d'orthographe à partir des mots écrits.

Le chuchotement d'une phrase

Ce jeu est une variante du téléphone arabe dont on a parlé auparavant ; c'est un jeu qui implique que les élèves murmurent une phrase donnée. Le jeu consiste à voir si la phrase à la fin de la ligne est la même avec celle donnée au début, cette version du jeu commence avec un élève à une extrémité de la ligne qui écrit une phrase. L'élève n'a droit qu'à une demi-minute pour lire la phrase et on lui dit que l'orthographe est importante. Ensuite, l'étudiant doit écrire la phrase de mémoire. Puis il montre la phrase à l'étudiant suivant et ainsi de suite. Le dernier élève écrit la phrase sur le tableau et l'enseignant écrit l'original. Afin d'empêcher les étudiants de s'ennuyer avant ou après avoir écrit leur version, deux phrases peuvent être données par les deux extrémités de la ligne. Le jeu stimule aussi bien la compréhension orale et la compréhension écrite.

3.2. Jeux utilisés pour développer la compréhension orale

La compréhension orale est l'une des plus importantes qu'on peut avoir et la façon dont nous le faisons peut affecter une variété de choses dans nos vies. Les gens, en moyenne, n'écoutent que de 25 à 50% de ce qui est dit ; alors, en tant qu'enseignants, nous devons aider les apprenants à devenir des auditeurs plus efficaces et pour atteindre cet objectif, les jeux nous aideront. Les apprenants veulent comprendre ce que les gens leur disent en français, soit face à face à la télévision, soit à la radio, au cinéma, au théâtre, à la bande ou à d'autres supports enregistrés. Ils doivent être encouragés à écouter autant que possible. Plus ils écoutent, plus ils absorbent le ton approprié, l'intonation, le stress et les sons des mots et ceux qui se fondent dans le discours connecté.

Parce qu'il y a différentes choses que nous voulons faire avec l'écoute du texte, nous

devons définir différentes tâches pour différentes étapes d'écoute. Pour la première étape d'écoute, nous devons vérifier la compréhension générale des élèves et, pour la deuxième étape, nous devons nous concentrer sur les informations détaillées, la langue utilisée ou la prononciation. Les activités d'écoute peuvent constituer un moyen efficace de former les compétences, mais l'enseignant doit impliquer les élèves pour faire un suivi intéressant et ne pas s'ennuyer. En combinant l'écoute avec les jeux, l'enseignant garde l'intérêt des élèves et accroît les chances des élèves d'atteindre leurs objectifs.

Écoute du puzzle

La classe est divisée en trois groupes et les élèves doivent écouter trois bandes différentes qui sont à propos de la même chose. Ils doivent rassembler tous les faits en comparant les notes. De cette façon, ils peuvent découvrir ce qui s'est passé ou résoudre un mystère. Ce type de jeu donne aux élèves un but pour l'écoute: résoudre le problème ou comprendre tous les faits.

Poésie

Les étudiants travaillent en groupes de quatre personnes et reçoivent trois titres de poèmes. Ils doivent prédire ce qu'ils vont entendre et écrire autant de mots qu'ils le peuvent. Ensuite, ils écoutent attentivement, soulignent les mots sur leurs cahiers et obtiennent un point pour chaque mot correct. Le gagnant est l'équipe avec le plus de points. Les apprenants peuvent également concourir pour tester leurs compréhensions auditives. Les élèves écoutent attentivement le poème pour deux fois et tentent de trouver un titre approprié.

Vidéo sans son

Les apprenants peuvent participer en paires ou en groupes. Après avoir vu l'action sans son, ils discutent les indices et prédisent ce que les personnages disent réellement. Une fois qu'ils ont prédit la conversation, l'enseignant invite les élèves à regarder la vidéo et la rejoint avec du son. Qui a bien réussi à prédire a gagné.

Variante : l'enseignant met la vidéo sans... image. Pendant que les élèves écoutent, ils essaient de déterminer où se trouvent les locuteurs, à quoi ils ressemblent, ce qui se passe. Ensuite, ils écoutent encore avec des images visuelles.

Jeux pour la lecture

La lecture est une compétence importante à posséder spécialement pour la langue française. Tout d'abord, c'est important en raison du fait que, pour pouvoir écrire, les gens doivent

savoir comment lire. Deuxièmement, il est important pour les gens s'ils envisagent de visiter le pays où la langue est parlée ou s'ils veulent travailler dans ce pays, car ils devront pouvoir lire, par exemple, diverses directions, menus et brochures touristiques. Parce que la lecture est importante pour développer les compétences linguistiques, il est essentiel que les enseignants cherchent les moyens appropriés afin de garder les apprenants intéressés. Comme pour les autres compétences, les jeux peuvent offrir de la diversité et aider à garder les matières amusantes et intéressantes. Le terme lecture approfondie se réfère à la lecture que les élèves font souvent loin de la classe. Ils peuvent lire des romans, des livres, des pages Internet, des magazines qui signifient la lecture pour le plaisir. La lecture intensive fait référence aux détails axés sur la construction de textes de lecture qui se déroulent habituellement dans la salle de classe.

La lecture en puzzle

L'enseignant doit imprimer un texte et le couper dans de nombreuses parties: des paragraphes et ensuite chaque paragraphe en petits morceaux de papier. Les élèves doivent rassembler les papiers afin que chaque groupe ait un paragraphe logique. L'équipe qui finit d'abord sera gagnante. Ensuite, nous devons organiser les paragraphes et discuter le texte, en lui donnant le titre le plus approprié. Le joueur qui devine le titre obtient un point pour son équipe.

Variante : la poésie en puzzle

La classe est divisée en groupes (de quatre élèves ou moins), puis chaque membre du groupe reçoit une ligne (chacune avec un vers) d'un poème ; ils peuvent lire la ligne vers les autres, mais ne devraient pas permettre à d'autres groupes de la voir. Ils doivent rassembler le poème en mettant les lignes en ordre.

Lecture d'une histoire

L'enseignant sélectionne une histoire pour chaque groupe de trois apprenants. Un étudiant est le «coureur» qui relève entre lecteur et écrivain. Un élève lit l'histoire, l'écrivain l'écrit et le coureur dit à l'écrivain la ponctuation et les lettres capitales. L'auteur n'est pas autorisé à voir le texte. La première équipe à terminer correctement gagne.

3.3. Jeux utilisés pour développer la production orale

Les jeux pourraient être utiles pour résoudre le problème de la production orale car ils appellent à la communication, et ils soulignent la fluidité au lieu de la précision, ce qui devrait inciter les élèves à communiquer ; lorsque l'accent est mis sur la fluidité, les apprenants ne reçoivent généralement pas beaucoup de critiques bien qu'ils puissent commettre des erreurs. La

maîtrise est une compétence importante à pratiquer parce que c'est ce qui est nécessaire dans le monde réel et, dans ce sens, on peut dire que les jeux fournissent un lien nécessaire entre la classe et le monde réel.

Dialogue disparaissant

Le professeur écrit un texte d'un dialogue sur le tableau et les élèves pratiquent la lecture à haute voix par paires. Ensuite, le professeur commence à enlever des éléments, initialement des mots, puis des lignes. À la fin de l'activité, les étudiants doivent faire un dialogue similaire à celui-là. Ils peuvent être mis au défi de l'écrire à partir de la mémoire.

Les jeux de devinettes

La principale tâche de ce genre de jeu est de développer une maîtrise de la parole. Un apprenant pense à un métier, par exemple, et les autres posent des questions oui / non pour deviner ce que c'est. Nous pouvons fournir des conditions idéales pour automatiser les connaissances qui sont répétitives: travaillez-vous à l'intérieur ou à l'extérieur? Travaillez-vous avec les mains? Portez-vous un uniforme? Le jeu se déroule en temps réel, il y a donc un élément de spontanéité et d'imprévisibilité. Le jeu peut être joué par deux, dans deux équipes ou avec toute la classe. Les élèves posent des questions afin de deviner le travail et l'apprenant qui gagne le jeu et pense à un nouvel emploi.

Continuez à parler

En paires, les apprenants essaient de continuer quelques monologues aussi longtemps que possible. Chaque élève doit retirer une carte avec une invite et parler pendant environ trois minutes. Je me sens toujours bien quand ... Il y a longtemps que ... Quand j'étais jeune ... Je souhaite ... Je suis fier de ... Le meilleur moment de la journée est ... Je préfère ... En Angleterre ... Il n'y a rien de mal avec ... Quand je bois du thé JE ...

Bon et mauvais

La classe est divisée en deux équipes A et B. Lorsque l'enseignant appelle le sujet, quelqu'un de l'équipe A doit rapidement donner un avantage. Ensuite, quelqu'un de l'équipe B doit rapidement donner un désavantage, en commençant par «Oui, mais ...» L'équipe qui ne sait pas continuer à donner des arguments perdra la tournée. L'autre équipe aura un point pour cette tournée. L'équipe avec le plus de points gagnera. Quelques exemples de sujets: la télévision, les voitures, les vêtements, l'alcool, le café, le bébé, le bien-être, la liberté, l'indépendance, l'auto-

stop, les chats et les chiens, la vie en Roumanie, l'ordinateur, l'homme, la femme, se marier et divorcer.

Le « verlan »

Le principe de ce jeu est simple : on doit inverser les syllabes des mots. Mais, parfois, pour des raisons de sonorité, on pourrait transformer (rajouter ou supprimer) un son. Certains mots de verlan sont même passés dans le langage familier (« laissé béton », « chébran », « tromé »). On peut organiser des jeux de transformation d'une phrase en verlan et s'amuser.

3.4. Les jeux utilisés pour développer la production écrite

Les exercices pour le développement de la production écrite doivent être abordés dans la perspective de l'approche communicative, ce qui privilégie l'interaction entre les apprenants. Les activités de l'expression écrite doivent être combinées avec d'autres activités de lecture, expression orale ou compréhension orale. Ces activités permettent de générer les idées, de créer le contexte approprié pour réaliser les tâches.

Avec ce type d'exercices nous pouvons atteindre des objectifs pédagogiques divers, comme, par exemple, la maîtrise du registre de langue, l'approche lexical, grammatical, etc⁴⁴.

Pour commencer et stimuler la production écrite, les enseignants doivent utiliser des supports tels images, extraits de film, textes littéraires, séries de mots ou de phrases, etc. Il est préférable que les supports pédagogiques soient authentiques. Dans ce cas, ces supports permettront aux apprenants d'entrer en contact avec la culture et la civilisation françaises. Le professeur doit leur laisser le temps pour la parole et pour le travail. Après avoir mis en route le processus, il est à la disposition de l'apprenant, mais intervient quand les enseignants ont besoin des conseils ou suggestions.

Comme types d'activités, on peut reformuler ou produire un texte, reconstruire un texte, ou écrire un texte avec des contraintes (n'utilisant que certaines lettres ou un certain nombre des mots obligatoires, par exemple). Les apprenants peuvent produire des textes tels récits, affiches publicitaires, contes, poèmes, interviews, histoires, etc.

Nous présenterons ci-dessous quelques jeux pour développer la production écrite.

Les collages

Le professeur peut partir d'une idée dont il a besoin pour enseigner quelque chose et

44 http://elisabeth.tardieu.free.fr/ateliers_ecrit_creative_en_cl_de_fle.pdf (22.06.2017)

chercher des phrases ou des mots qui lui faut dans les revues, journaux ou magazines. Les enseignants doivent les assembler et voir le résultat. On peut créer dans cette manière des textes poétiques, donner des titres drôles ou réalistes. Ce type de jeu provoque les apprenants et les oblige sans qu'ils s'en rendent compte à une recherche active dans le matériel de base (les journaux, les revues...). Cela stimule l'imagination et permet d'entrer dans la création avec un matériel concret que l'on peut découper et manipuler. On peut essayer beaucoup d'associations avant le collage. À la fin, on peut mettre les collages dans un recueil ou les exposer sur les murs de la classe. Ce résultat de la création motivera davantage les apprenants, parce qu'il est issu d'un effort collectif et chacun a contribué dans la mesure de ses possibilités, donc chacun a été mis en valeur et apprécié.

L'écriture abécédaire

La règle principale du jeu est simple : chacun des mots d'une phrase commence par une lettre dans l'ordre de l'alphabet. Les apprenants peuvent travailler individuellement, en paires ou groupes de 4 ou 5 élèves. On peut tirer au sorte quelques lettres de l'alphabet et écrire par la suite une phrase dont les mots commencent par les lettres tirées (dans l'ordre où elle ont été tirées).

Variante : l'alphabet double ou triple : les apprenants doivent écrire une phrase dont les mots commenceront comme suit : « a » pour les deux (ou trois) premiers mots, « b » pour les suivants, etc. Exemple :

« Arthur Amadou, bêtement bohème, compulsait couramment des dictionnaires en empruntant fort fiévreusement... »⁴⁵

La phrase doit avoir de sens ; les apprenants doivent chercher non seulement des mots qui commencent par les lettres requises, mais également des mots appropriés (noms, adjectifs, verbes...) pour respecter les règles de la syntaxe.

Les lipogrammes

Les règles des lipogrammes sont très simples : il s'agit d'écrire une phrase (ou un petit texte) en n'utilisant pas certaines lettres. Par exemple, « Bonjour, comment vous sentez-vous ? » est une lipogramme en « a ». On doit faire attention quand on recherche des lipogrammes parce que des lettres interdites peuvent se trouver dans des mots où on ne les entend et où on ne les attend pas ! « Peine », par exemple, ne peut pas figurer dans une phrase lipogrammatique en « i ». Les élèves doivent donc vérifier certaines de leurs hypothèses dans le dictionnaire. C'est

⁴⁵ http://elisabeth.tardieu.free.fr/ateliers_ecrit_creative_en_cl_de_fle.pdf (22.06.2017)

aussi une occasion d'attirer leur attention sur les sons et les lettres qui les représentent.

Suggestion : on peut aller plus loin et demander aux apprenants d'écrire un texte sans certains mots. Exemples : a) écrire un texte sur la pollution sans employer les mots « nature », « arbre », « vert », « plante » ; b) écrire une lettre d'amour sans employer le mot « amour » !

L'écriture créative

Les jeux en matière d'enseignement de production écrite sont multiples et variées. L'écriture créative traite un jeu sur la langue qui a pour but motiver et stimuler la créativité des apprenants. L'enseignant doit organiser une classe en proposant des jeux de façon attractive. Ces types de jeux donnent aux apprenants l'envie et le goût d'écrire en diminuant l'ennui en classe de FLE.

Exemples : a) donnez 5 verbes (il est préférable qu'ils soient transitifs) ; puis donnez 5 ou 10 noms, concrets ou abstraits, que vous trouvez jolis ; ensuite, rédigez un petit texte avec les verbes et les noms donnés auparavant.

b) écrire un poème :

vers 1 -écrivez un nom (au choix) ;

vers 2 -écrivez deux adjectifs qualificatifs pour ce nom ;

vers 3 -écrivez quatre verbes pour décrire ce nom ;

vers 4 -écrivez trois noms associés au premier vers ;

vers 5 -écrivez quatre verbes associés au premier mot du vers 4 ;

vers 6 -écrivez un mot qui s'oppose au dernier adjectif du vers 2, et on peut continuer en ajoutant des règles nouvelles jusqu'à vers 10 ou 12 environ. Les apprenants lisent leurs poèmes à haute voix, en s'amusant.

Sans bras ni jambes

Le professeur donne aux apprenants un certain nombre de lettres, voyelles et consonnes (par exemple : a, c, e, l, n, o, p, s, t, u, v, x). Ils doivent chercher le maximum des mots avec ces lettres. Puis, ils doivent rédiger un texte avec les mots trouvés (ou seulement une partie d'eux), le plus vite possible, sans trop penser ou chercher la logique. Après 10 minutes, ils doivent introduire des mots avec les lettres « m » et « z » pour continuer le texte. Après quelques minutes, on introduit des mots avec d'autres lettres, de même, en écrivant sans trop penser à la logique. À la fin, les apprenants doivent ajouter encore 10 mots au choix pour finir leurs

écritures. Puis les élèves peuvent échanger les textes entre eux pour réécriture.⁴⁶

Écrire un texte avec des étapes obligatoires

Les apprenants ont à rédiger le portrait d'un personnage ; il est obligatoire de commencer avec certaines amorces de phrases, comme par exemple :

- Il /Elle connaissait...
- Tous les mercredis...
- Quand il /elle n'avait pas réussi...
- Pour partir...
- Une fois arrivé(s)...
- Il partait toujours avec...

En guise de conclusion, nous devons parler aussi des contraintes liées au jeu dans l'enseignement du FLE ; nous avons décrit les types de jeux selon différentes classifications : les jeux de langue, les jeux en fonction des styles d'apprentissage, comment inventer et adapter des jeux et comment utiliser les jeux pour développer les compétences.

Les apprenants aiment les jeux et s'impliquent sans réserves dans les jeux motivants, notamment quand on parle d'une compétition. L'enfant, pendant le jeu, exerce ses compétences, mobilise ses connaissances acquises antérieurement et les met au service du jeu dans lequel il recherche avant tout un plaisir. Toutefois, nous pouvons dire que le jeu intervient dans un moment précis de l'apprentissage, bien calculé ; donc, il ne peut constituer une leçon à part entière.

Quant à l'évaluation, le jeu n'est pas convenable pour l'évaluation individuelle, parce que les facteurs émotionnels et l'aspect compétitif peuvent modifier les comportements des apprenants face à une tâche à accomplir.

Une autre contrainte serait la préparation du matériel nécessaire au jeu -elle peut, parfois, demander un réel investissement de temps et d'imagination ; quelquefois, l'on peut se trouver devant des contraintes matérielles ou logistiques.

Le jeu constitue un bon outil pédagogique pour l'approfondissement et l'appropriation. Toutefois, il est difficile de l'utiliser pour introduire de nouvelles connaissances car il manquait un temps dans le déroulement du processus, celui de la compréhension et de l'assimilation à travers plusieurs contextes.

⁴⁶ http://www.groupement-fle.com/sites/default/files/fichiers/ecriture_creative.pdf (27.05.2017)

Dans les pages qui suivent, nous verrons les jeux en action, à travers les séquences didactiques et les classes de FLE.

CHAPITRE 4

L'utilisation des jeux en classe de français langue étrangère

Dans ce chapitre, nous aimerions illustrer comment les jeux peuvent être intégrés dans nos cours de français au lycée et comment les apprenants ont répondu. Nos élèves sont des adolescents âgés de quatorze à dix-huit ans. Leur niveau de français est intermédiaire parce que la plupart proviennent des écoles du village. Il y a quelques apprenants qui sont plutôt bons en français. En tant que lycée professionnel, on ne peut s'attendre à avoir les meilleurs étudiants en langues étrangères. Le fait le plus important est qu'ils veulent atteindre la quantité nécessaire de connaissances afin de communiquer entre eux et de passer l'examen de baccalauréat. L'introduction de jeux dans notre processus d'enseignement offre la possibilité de les motiver à mieux participer à la leçon. Je voudrais présenter certains jeux inventés ou adaptés après certains jeux décrits dans les chapitres précédents.

Notre expérimentation vise à tester l'effet des jeux sur le processus d'apprentissage du FLE, comparativement à celui d'une activité dite pragmatique. En effet, nous avons entrepris une expérimentation avec des apprenants de la 9^{ème} jusqu'à la 12^{ème} dans notre lycée. Nous devons mentionner que nous avons des classes parallèles avec le même profil et presque le même niveau de langue. Pour l'une de ces classes, nous avons introduit des jeux didactiques pendant la séquence didactique, tandis que l'autre classe a été enseignée par des méthodes dites « traditionnelles ».

Notre objectif mentionné au début de ce travail est de trouver des méthodes (des jeux, dans notre cas) pour dépasser la monotonie de l'école, et de motiver les élèves à apprendre le français et leur développer la créativité.

Parce qu'il est difficile d'évaluer à travers les jeux ou mesurer la créativité en termes précis, nous ferons une comparaison entre l'attitude des apprenants des classes de chaque niveau. À la fin, on comparera les résultats aux tests d'évaluation sommative pour les deux classes (de chaque niveau, bien sûr).

Pour les séquences qui suivent, nous essayerons choisir une compétence pour chaque niveau et la développer en choisissant des jeux décrites ci-dessous ou adaptant ces jeux au niveau des apprenants.

4.1. Séquences didactiques

Séquence Didactique (niveau A1, expression /production orale)

Date :

Classe : 9ème

Niveau : A1(+)

Intitulé de la séquence (Titre): « Courir les magasins : aux achats »

Durée : 50 minutes

Type de leçon : mixte

Supports : -le manuel (Groza, D., Belabed, G., Dobre, C., Ionescu, D., Limba franceza (manual pentru clasa a IX-a, Corint, 2008) ;

-fiches de travail, cartes-mémoire, des banc-notes en papier

Compétence générale : production orale (expression orale)

Compétences spécifiques : réaliser une tâche qui nécessite un échange simple et direct d'informations

Situation de communication : vie quotidienne ; dans les magasins -faire des achats

Critères d'évaluation : rédiger des dialogues ; compléter des grilles des mots croisés

Objectifs : -savoir employer correctement dans les phrases le lexique des achats dans des nouvelles situations de communication écrite et orale ;

-utiliser un vocabulaire varié dans les énoncés formulés ;

-identifier les différences entre les hypermarchés /supermarchés /boutiques ;

-faire des dialogues pour un jeu de rôle (« Aux achats ») ;

-exprimer la quantité ;

-saisir la richesse de la langue française.

Stratégies didactiques : -méthodes : la conversation, le jeu de rôle, l'exercice de vocabulaire

-formes d'organisation : individuel, en paires, collectif

Déroulement :

Étapes	Déroulement	Activité des élèves	Rôle du professeur	Organisation de la classe	Matériel utilisé
Phase 1	Salut, appel, distribution des matériaux ; présentation de la compétence et des objectifs	Écoute active de la consigne, éventuellement questions Organiser les groupes Dire leur état d'esprit	Lecture et explicitation de la consigne ainsi que du détail des objectifs	Grand groupe Sous groupes	Photocopies des fiches de travail (compétence, objectifs et consignes du travail)

		(choisir parmi ceux d'une liste -Annexe 14)			Annexe 14
Phase 2	Découverte des textes Questions et réponses sur la compréhension globale des textes	Lecture des textes individuelle puis collective dans le groupe Formuler les questions	Superviseur Réponses globales sur les textes	Grand groupe	Le manuel (textes, p. 36)
Phase 3	Repérage des éléments de la situation de communication pour chaque texte	Rédaction d'une première fiche réponse par groupe (Comparer un petit boutique et un supermarché - Annexe 15)	Supervision après du chaque groupe, éventuellement guidage	Sous groupes	Photocopie des fiches (Annexe 15) Le manuel
Phase 4	Mise en commun	Rapport de chaque sous-groupe à l'ensemble de la classe	Animation des rapports Reformulation	Grand groupe	Tableau noir divisé en nombre de groupes
Phase 5	Rappel des adjectifs numéraux cardinaux Rappel - compléter la quantité	Exprimer la quantité et poser des questions sur la quantité - compléter le dialogue avec les expressions indiquées (Annexe 16)	Superviseur auprès de chaque paire Guidage	En paires	Photocopie des fiches « Aux achats » (Annexe 16)
Phase 6	Fixer les connaissances	Jeu de rôle : « Aux achats » ; après avoir joué la scène (le dialogue avec le vendeur) de la phase 5, on va continuer avec un jeu de rôle	Animateur Supervision	Jeu de rôle Grand groupe	Cartes images De l'argent (en papier) Fiche de documentation (Annexe 17) - si besoin est
Phase 7	Mots croisés - les fruits	Remplir la grille	Superviseur	Travail individuel	Fiche de travail
Phase 8	Assurer le feed-back	Rapport à l'ensemble de la classe	Animateur reformulations, remarques et suggestions	Grand groupe	
Phase 9	Appréciations	Choisir leur état	Remarques	Grand groupe	Annexe

	finales	d'esprit de la liste	finales puis remise individuelle d'un récapitulatif sur les objectifs		
--	---------	----------------------	---	--	--

Jeu de rôle : « Aux achats -acheter et vendre »

Le but du jeu est d'imiter une situation réelle aux achats (acheter et vendre). Nous avons besoin d'un ensemble de cartes d'image et d'agent. Pour ce jeu, nous avons utilisé l'argent en papier d'un des jeux « Monopoly ».

La classe est divisée en deux groupes : les uns sont les vendeurs, les autres -les clients. Les vendeurs reçoivent deux ou trois cartes-images avec des choses à vendre (tous les objets ne sont pas neufs) et les clients reçoivent 50 euros (argent de papier).

L'enseignant commence par prétendre qu'il veut acheter un article d'un élève (vendeur) dans la classe. On lui demande combien il est et on essaye d'acheter pour un prix moins cher. Pour ce jeu, on peut avoir besoin d'une fiche de documentation avec quelques expressions utilisées aux achats (voir Annexe 17). C'est une vente où tout le monde a le droit de vendre - même les « clients », s'ils ont acheté quelque chose, ont le droit de revendre cet objet-là (pour un meilleur prix, bien sûr!). L'objectif est de vendre et d'acheter autant d'objets que possible pour le meilleur prix.

Les apprenants doivent se déplacer dans la classe en essayant d'acheter et de vendre leurs articles. L'enseignant les encourage à parler avec plus grand nombre de personnes possible afin d'obtenir le meilleur prix. Si un élève achète un article, il prend la photo (la carte-image) de l'objet. Ils tiennent également une note avec ce qu'ils dépensent et reçoivent pour chaque article qu'ils vendent. Une fois que l'enseignant a arrêté l'activité, les élèves comptent leurs scores. Ils obtiennent deux points pour chaque article qui a été vendu et acheté et un point supplémentaire pour chaque cinq euros qu'ils détiennent encore. À titre de suite, les élèves disent au reste de la classe ce qu'ils ont acheté et ce qu'ils ont vendu, le prix et l'argent qu'ils ont laissé. La classe décide quel élève a été le meilleur.

Bien que l'évaluation, dans le cas des jeux, il est un peu difficile à évaluer, le site <http://www.lb.refer.org/fle/> propose une grille d'évaluation pour le jeu de rôle ; nous la citons ci-dessous :

« Grille d'évaluation du jeu de rôle:

Capacité à communiquer :

- *Adaptation à la situation proposée (... points)*
- *Adéquation des actes de paroles (... points)*
- *Capacité à répondre aux sollicitations de l'interlocuteur, à relancer l'échange (... points)*

Compétence linguistique :

- *Compétence phonétique, prosodie et fluidité (... points)*
- *Compétence morphosyntaxique (... points)*
- *Compétence lexicale (... points)*

Originalité de l'expression (prime de risque sous forme de bonus) »⁴⁷

Séquence Didactique (A2, compréhension orale)

Date :

Classe : 10ème

Niveau : A2

Intitulé de la séquence (Titre): « Métier vaut trésor :

Durée : 50 minutes

Type de leçon : acquisition des connaissances

Supports : -le manuel (Groza, D., Belabed, G., Dobre, C., Ionescu, D., Limba franceză.

Manual pentru clasa a X-a (L2), Corint, 2008);

-l'ordinateur: <http://apprendre.tv5monde.com/fr/apprendre-francais/vocabulaire-les-professions-0>;

– <http://apprendre.tv5monde.com/fr/apprendre-francais/emilie-muller>

– fiches de travail, de documentation, cartes-images avec des métiers

Compétence générale : développer la compétence de la compréhension orale et de l'interaction orale

Compétences spécifiques : comprendre des consignes de classe énoncées clairement ; extraire l'information essentielle de courts passages enregistrés

Situation de communication : le travail, les métiers

Critères d'évaluation : remplir une fiche, trouver les métiers dans un texte à écouter

Objectifs : -assimiler des mots et des expressions du texte, des synonymes, des antonymes , des homonymes et des familles de mots;

-être capable de décrire un métier : conditions de travail, liste d'activités...

-acquérir du vocabulaire lié aux métiers

⁴⁷ <http://www.lb.refer.org/fle/> (20.07.2017)

-savoir exprimer quelques activités de chaque métier

-stimuler l'intérêt pour l'échange libre d'idées.

Stratégies didactiques : -méthodes : la conversation, le jeu didactique, l'explication
-formes d'organisation : individuel, en groupes, collectif

Déroulement :

Étapes	Déroulement	Activité des élèves	Rôle du professeur	Organisation de la classe	Matériel utilisé
Phase 1	Mise en train Présentation de la compétence et des objectifs de la leçon Distribution des documents supports	Écoute de la consigne questions (éventuellement)	Lecture et explicitation de la consigne et du détail des objectifs	Grand groupe	Photocopies des fiches de travail (compétence, objectifs, consignes de travail, fiche avec émoticônes)
Phase 2	Découverte des textes par les groupes Question et réponses sur la compréhension globale de textes (Le manuel -p. 54 et sur Internet -TV5)	Lecture des textes Visionner le petit film sur TV5 monde Formulation des questions	Superviseur Réponses globale sur les textes	Grand groupe	Le manuel, p. 54 L'ordinateur : http://apprendre.tv5monde.com/fr/apprendre-francais/emilie-muller
Phase 3	Repérage des éléments de la situation de communication (les métiers) pour chaque texte	Rédaction d'une première fiche de travail (réponses oui/non, etc. (Annexe 18)	Supervision, éventuellement guidage Réponses globales (Émilie a eu beaucoup de professions ; vous comprenez tous les mots ? Une documentaliste travaille... Une correctrice...	Grand groupe, puis travail individuel	Fiches de travail (Annexe 18)

Phase 4	Mise en pratique	Choisissez un métier parmi ceux dont on a parlé (ou autre) et décrivez-le en quelques mots	Incitateur à la parole	Grand groupe	Fiche de documentation (si on a besoin) -Annexe doc L'ordinateur http://www.languageguide.org/french/vocabulary/jobs/
Phase 6	Réinvestissement des acquis	Jeu devinette : « Quel est le métier ? »	Supervision auprès de chaque Guidage	Grand groupe, puis sous groupes	Fiches avec les métiers Annexe 19, si on a besoin
Phase 7	Assurer le feed-back	Écoutez le fragment de chanson, puis trouvez le plus possible des métiers Rédaction d'une deuxième fiche	Animation des rapports	Grand groupe, puis travail individuel	L'ordinateur - l'écoute d'un extrait de chanson http://apprendre.tv5monde.com/fr/apprendre-francais/vocabulaire-les-professions-0 Fiche de travail 2 (Annexe 20)
Phase 8	Devoir à la maison : Fiche d'un métier	Devoir:documentez-vous, ensuite composez une fiche sur un métier de votre choix : en quoi cela consiste, intérêt, difficulté ; comment peut-on y accéder ?	Explicitation de la consigne	Grand groupe	
Phase 9	Mise en commun	Rapport de chaque sous-groupe à l'ensemble de la classe Dire sa disposition affective	Reformulations, remarques et suggestions	Grand groupe	Productions finales des élèves

Jeu de devinette : « Quel est ton métier ? »

Pour ce jeu, nous avons besoin de 20 cartes-images avec les métiers.

L'enseignant divise la classe en groupes de 4 ou 5 élèves. Les apprenants sont libres à choisir un nom pour leur groupe. Puis le professeur écrit sur le tableau les noms des groupes (dans notre cas, les groupes ont été nommés « Les abeilles », « Les lapins », « Les chefs » et

« Les sympas »). Puis un joueur du premier groupe va au tableau et extrait une carte-image ; il doit expliquer l'image par la parole, ne laissant personne voir l'image. On doit éviter les mots de la même famille lexicale. Tous les groupes écoutent. (Par exemple, pour un boulanger : travailler avec la farine, cuire le pain, faire des baguettes, etc.). Si un groupe pense avoir trouvé le nom du métier inscrit sur la carte-image, il le dit ; s'il est correct, il gagne la carte-image et un joueur de ce groupe va au tableau pour extraire une autre carte-image. Le groupe qui a trouvé le plus des métiers a gagné. (Dans notre cas, ce sont les « Lapins » qui ont gagné).

Écoute du « puzzle »

Pour ce type de jeu, on devait trouver un texte sur une profession /métier et écouter trois bandes différentes à propos de la même chose. Mais nous avons préféré changer un peu, vu que nos apprenants sont de niveau moyen : nous avons écouté une chanson française sur TV5 (sur l'Internet) et puis les élèves ont dû trouver le plus des métiers. L'extrait de la chanson a été assez court, la musique drôle, pour finir la classe de bonne humeur. Les apprenants se sont amusés finalement.

Séquence Didactique (B1, l'expression écrite)

Date :

Classe : 11e E

Niveau : A2+ -B1

Intitulé de la séquence : « Les pieds sur terre : le réchauffement de la planète »

Durée : 50 minutes

Type de leçon : acquisition des connaissances.

Supports : le manuel (« Tout va bien ! » -Livre de l'élève 3, Clé International), fiches de travail, fiches pour les jeux, cartes ;

Compétence générale : développer la compétence de l'expression écrite

Compétences spécifiques : Argumenter une opinion personnelle sur l'avenir de la planète

Situation de communication : l'environnement ; la pollution, le réchauffement globale

Critères d'évaluation : -rédiger de petits textes ;
-compléter un texte (texte lacunaire).

Objectifs : -utiliser de manière appropriée les règles grammaticales d'emploi (orthographe, syntaxe et lexique) ;

-formuler un texte cohérent (cohérence sémantique) ;

- sensibiliser les élèves aux problèmes environnementaux actuels de notre société ;
- donner son opinion (sur une image, sur la pollution, l'environnement).

Stratégies didactiques : -méthodes : l'exercice de lecture, de lexique, de repérage, questionnement, la conversation, le jeu didactique ;

-formes d'organisation : travail individuel, collectif , de groupe

Déroulement :

Étapes	Déroulement	Activité des élèves	Rôle du professeur	Organisation de la classe	Matériel utilisé
Phase 1	On établit le contact social (saluer, demander des nouvelles, noter les absents)	Dialogue avec le professeur Les apprenants choisissent leur état d'esprit parmi ceux d'une liste (Annexe 14)	Incitateur à la parole	Discussion collective Grand groupe	Petit pliants avec des émoticônes (Annexe 14)
Phase 2	Présentation de la compétence et des objectifs de séance	Ils écoutent de façon active la consigne donnée, éventuellement posent des questions Organisation des groupes	Il lit et explique la consigne, ainsi que du détail des objectifs Supervision	Grand groupe Sous groupes	Photocopies des fiches de travail (compétences, objectifs et consignes de travail)
Phase 3	La découverte du texte à exploiter (« Le réchauffement de la planète : de débat reste ouvert »)	Lecture du texte (individuelle /collective) Formuler des questions	Supervision des groupes Réponses globales sur l'article (le texte)	Sous groupes	Le manuel, p. 114
Phase 4	Repérage des éléments de la situation de communication	Répondre aux questions sur le texte	Incitateur à la parole		Le manuel, p. 115
Phase 5	Le jeu de l'environnement : préparons l'avenir	Les élèves sont mis en situation de réagir, de dialoguer : trouver des menaces et des alternatives pour l'environnement	Superviseur des groupes	Deux groupes	Feuilles pour écrire les menaces et les alternatives
Phase 6	Fixer les	Avec les fiches sur	Supervision	Sous groupes	Fiches de

	nouvelles connaissances	lesquelles ils ont écrit le jeu de l'environnement, les apprenants doivent trouver le champ lexical de l'environnement ; on rappelle la définition du champ lexical. Puis on leur propose deux jeux (au choix) : soit une lipogramme du mot « pollution », soit une calligramme représentant un élément de l'environnement et un message approprié ;	auprès de chaque sous groupe, éventuellement guidage		travail pour les deux jeux : lipogrammes vs. calligrammes À la fin, on expose les calligrammes et les textes sur deux panneaux
Phase 7	Autoévaluation	Les élèves sont capables de donner une explication, de comparer : donner son opinion -avec lesquelles des idées exposées êtes-vous d'accord ? Pourquoi ? -l'avenir climatique de la planète vous préoccupe-t-il ? Pourquoi ?	Incite à la parole Superviseur	Grand groupe	Le manuel, p. 115 Petits fiches d'évaluation (selon le cahier d'exercices « Tout va Bien ! ») (Annexe 21)
Phase 8	Le commencement du projet « Futuria »	Les apprenants se rattachent aux groupes auxquels ils appartient et notent leur tâche	Animation des rapports, éventuellement guidage	5 sous groupes	Fiches de travail
Phase 9	Appréciations finales	Choisir leur état d'esprit de la liste	On fait les appréciations finales, individuelles et collectives ; on note les apprenants dans la fiche de progrès		Petit pliants avec des émoticônes

Jeu : L'environnement -préparons l'avenir

Le professeur divise la classe en deux groupes ; le premier groupe dit une menace pour l'environnement. L'autre équipe doit trouver une alternative à cette menace, puis on trouve à son tour une autre menace. Si l'équipe a trouvé une alternative, elle gagne un point ; si elle n'arrive pas à trouver l'alternative, elle ne gagne aucun point. Les menaces présentées doivent être réelles et non inventées (par exemple, on ne peut « trouver » une menace du genre « l'astéroïde 34765... »). Le jeu se continue pendant 10 -15 minutes.

Exemples de menaces environnementales : les ressources naturelles d'énergie qui s'épuisent, les transports polluants, les déforestations, les déchets, etc.

Exemples d'alternatives : les énergies renouvelables, les biocarburants, les fermes arboricoles, la transformation des déchets en compost ou le recyclage, etc.

Lipogramme

Écrivez un texte sur la pollution sans employer les mots « nature », « arbre », « vert », « plante ».

Calligramme

Écrivez (en dessinant) un calligramme représentant un élément de l'environnement et un message approprié.

« Futuria »

L'action se déroule en XXIII^e siècle, où l'on suppose que la Terre est confronté avec le problème de la surpopulation.

L'enseignant partage les apprenants en 5 groupes : le premier groupe représente le Conseil d'experts qui sont chargés de résoudre le problème (la surpopulation). Les autres groupes représentent les équipes d'architectes dont le Conseil a lancé un appel d'offres dans le but de proposer un projet pour la création d'une cité nouvelle. Chaque équipe a une thématique de projet comme : la cité lunaire, la cité sous-marine, la cité spatiale et la cité du désert.

Pour l'exemple initial, le jeu « Futuria » devrait se dérouler pendant 30 -40 minutes, chaque équipe ayant 20 minutes pour préparer son projet ou ses questions, dans le cas du « Conseil » (comme on trouve sur <http://allumez-le-fle.blogspot.ro>). Mais, comme les apprenants de notre lycée ont, en général, besoin de plus de temps pour préparer le projet, on a formé les 5 groupes, on leur a expliqué ce qu'ils doivent faire : les plans à élaborer, la répartition des habitants, les espaces administratifs, commerciaux, de loisir, quelles ressources naturelles ont à disposition et quelle activité économique envisager, quel est le nombre des personnes qui

habitent là, etc. L'équipe du Conseil prépare des questions à poser pour les architectes, telles : Quels sont les moyens de transport de la cité ? Comment on peut communiquer avec les autres villes de la terre ? Quelles sont les problèmes psychologiques liées à l'isolement et comment les résoudre ? etc.

Mais le temps du travail a été reporté avec deux semaines. Nos apprenants ont eu besoin de plus de temps pour préparer ses projet, s'aider des dictionnaires, se documenter. La présentation des projets a eu lieu pendant la classe suivante, donc une partie du projet a fonctionné comme devoir à la maison.

À la fin chaque équipe a présenté son projet devant le Conseil qui lui a posé ses questions. Le Conseil a voté le projet le plus original et l'équipe qui l'a proposé (La Cité du dessert, l'équipe numéro 4) a remporté l'appel d'offres.

Séquence Didactique (niveau B2, compréhension écrite)

Date :

Classe : 12ème

Niveau : B1+ -B2

Intitulé de la séquence (Titre): « Décrire une personne »

Durée : 50 minutes

Type de leçon : renforcement des connaissances

Supports : -le manuel (Mérieux, R., Loiseau, Y., Bouvier, B., Connexions, Niveau 3, Didier, 2005) ;

-fiches de travail, dés, fiches pour le jeu

Compétence générale : développer la compétence de compréhension écrite

Compétences spécifiques : identifier des idées pour réaliser une tâche (la description d'une personne) ; le transfert d'informations dans diverses formes de présentation (faire le portrait de quelqu'un)

Situation de communication : décrire des personnes

Critères d'évaluation : faire le portrait de quelqu'un ; apprécier la capacité créatrice des élèves ;

Objectifs : -extraire les informations sur une personne d'un texte donné ;

-faire la différence entre le portrait physique et celui moral ;

-utiliser correctement les adjectifs qu'on utilise lorsqu'on décrit quelqu'un ;

- répondre aux questions simples sur les traits physiques et psychiques d'une personne ;

Stratégies didactiques : -méthodes : la lecture, la lecture de survol, la conversation, le jeu

didactique, le questionnaire

-formes d'organisation : travail frontal, individuel, en groupes

Déroulement :

Étapes	Déroulement	Activité des élèves	Rôle du professeur	Organisation de la classe	Matériel utilisé
Phase 1	Mise en train présentation des objectifs et de la compétence Constitution de 6 groupes	Écoute de la consigne, éventuellement questions Dire comment se sentir (à choisir parmi une liste d'émoticônes - Annexe 14)	Lecture, explicitation du consigne et des objectifs Évaluation diagnostique	Grand groupe, puis sous groupes	Photocopie des fiches de travail
Phase 2	Découverte des textes par les groupes Question, réponses sur la compréhension globale des textes	Lecture des textes, individuelle puis collective dans le groupe. Formulation des questions	Supervision auprès du chaque groupe Guidage	Sous groupes	Manuel, p. 16
Phase 3	Repérage des éléments de la situation de communication	Rédiger des fiches réponses par groupe : qui, comment, quand...	Supervision	Sous groupes	Fiches de travail (questionnaire à réponses ouvertes, QCM)
Phase 4	Repérage des adjectifs utilisés pour décrire une personne	Écoute active des deux portraits et dire quelles sont les éléments qu'ils ont entendu proposer des adjectifs auprès des noms donnés pour décrire une personne	Supervision auprès de chaque sous groupe	Sous groupes	Lecteur CD Fiche de documentation avec des traits physiques et des traits psychiques
Phase 5	Fixer les connaissances : jeu « Qui suis-je ? »	Répartition des rôles	Animation des rapports Supervision	Sous-groupes	Fiches pour noter les infos ou les cahiers
Phase 6	Actualisation des	Constitution de 6 groupes (les mêmes	Supervision auprès de chaque	Sous groupes	Dés, fiches à remplir

	connaissances dans des nouveaux contextes : jeu « Monsieur Rigaud-Lépat »	ou autres, au choix) Écoute active de la consigne donnée	groupe Guidage sur les tâches à effectuer dans chaque sous groupes en fonction des corrections spécifiques		Annexe 11
Phase 7	Devoir à la maison	Décrivez une personne qui vous inspire	Prise de notes individuelle	Grand groupe	
Phase 8	Mise en commun	Rapport de chaque sous-groupe à l'ensemble de la classe Remarques et suggestions de groupe à groupe Choisir leur état d'esprit parmi ceux d'une liste (à la fin de la classe)	Animation du professeur Reformulations, remarques et suggestions ; remise individuelle d'un récapitulatif sur les objectifs	Grand groupe	Productions finales des élèves

Jeu : « Qui suis-je ? »

Pour cette leçon, nous avons préféré échanger un peu, « Qui suis-je ? » devenant plutôt « Qui est mon copain ? » parce que les copains doivent poser des questions fermées sur les traits physiques et psychiques pour deviner de quel copain on parle.

La classe est divisée en 6 groupes ; puis, chaque groupe doit proposer le nom d'un copain d'entre eux pour être « deviné » et passe le billet au groupe suivant qui garde le billet et écrit un autre (avec un copain à deviner de leur groupe) et le passe à l'équipe suivante et ainsi de suite. Attention ! Les équipes ne doivent pas ouvrir les billets, ils doivent deviner de quel copain s'agit-il, en posant des questions à l'équipe qui leur a donné le billet. À tout de rôle, les groupes posent des questions sur des traits physiques, psychiques pour deviner la personne et les équipes doivent répondre, si possible, par oui /non.

Exemple : Il s'agit d'une fille ? Elle a les yeux marron ? Est-elle une bonne copine ? Etc.

Dans ce jeu, personne ne gagne, mais tout le monde s'amuse en posant des questions. Le jeu s'arrête quand tout le monde a deviné les collègues.

Le jeu de Monsieur Rigaud-Lépat (= Rigolez pas!)

Ce personnage, Monsieur Rigaud-Lépat est très, très original. Les groupes doivent

imaginer le portrait de Monsieur R.-L. , et ils commencent jeter le dé six fois. L'enseignant à six fiches avec six possibles informations : habitation de monsieur, situation, passe-temps, signe particulier, élément temporel et événement.

Le premier résultat du dé montre où il habite ; le second nous dit sa situation, le troisième le passe temps, le quatrième le signe particulier, le cinquième un élément temporel de sa vie et le dernier dé un événement de la vie du personnage.

Avec les six éléments tirés aux dés, les groupes doivent faire une description de monsieur en intégrant là les éléments donnés. Les apprenants peuvent aussi ajouter d'autres éléments pour que le récit soit cohérent et original. À la fin, les groupes doivent présenter ses variantes pour Monsieur Rigaud-Lépat ! Si les apprenants le désirent, on peut même essayer de dessiner le portrait.

1. Habitation : 1. une île déserte ; 2. une grotte ; 3. au dernier étage ; 4. un château hanté ; 5. une tente dans le milieu de la forêt ; 6. une cabane dans un arbre ;
2. Situation : 1. chanteur de rue ; 2. divorcé 3 fois ; 3. gardien de cimetière ; 4. huissier de justice ; 5. douze enfants ; 6. vieux célibataire ;
3. passe-temps : 1. collectionne des os d'oiseau ; 2. faire des sculptures en margarine ; 3. chanter à tue-tête avant se coucher ; 4. monter aux arbres et communiquer avec les oiseaux ; 5. construire des châteaux /maisons avec ses boites à conserves ; 6. donner des noms à des personnages célèbres à ses chaussures /ses plantes ;
4. signe particulier : 1. éternue quand il a sommeil ; 2. une jambe plus longue que l'autre ; 3. bégaie quand il est amoureux ; 4. est allergique aux plumes de poulet ; 5. mange des cafards vivants ; 6. somnambule ;
5. élément temporel : 1. dès qu'il neige... ; 2. à 38 ans... ; 3. en ouvrant sa boîte aux lettres... ; 4. dans une journée ensoleillée... ; 5. chaque soir à 20h07... ; 6. tous les mercredis... ;
6. événement : 1. gagner 50 milles d'euros à la loterie ; 2. se mettre à parler tous les langues ; 3. un voyage sur la Lune ; 4. rencontre avec un extra-terrestre ; 5. faire connaissance avec son frère jumeau caché ; 6. invention de la machine à voyager dans le temps.

4.2. L'analyse des résultats

Nous avons déjà dit que nous avons introduit des jeux dans l'enseignement du FLE à un nombre de 4 classes, de niveau A1 jusqu'à B2. Parallèlement, nous avons enseigné les mêmes notions à un nombre de 4 classes parallèles aux premières (nous avons la chance d'avoir des

classes parallèles avec profil identique). D'un total de 192 élèves, 105 sont dans les classes où nous avons introduit des jeux, et le reste de 87 dans les classes où nous n'avons pas introduit des jeux. Puis on a comparé les résultats pour voir l'utilité des jeux. Nous avons pris en compte l'état des élèves au début de la classe et à la fin, selon une grille inspirée des réseaux sociaux qu'ils utilisent beaucoup, donc c'est très facile de choisir un état (émoticône), puis nous avons comparé les résultats aux tests formatifs, pris à la fin de l'unité d'apprentissage avec les résultats aux tests initiaux pour les mêmes apprenants.

Parmi les élèves qui ont joué des jeux pendant nos classes, de 105 élèves, trois ont été absents, et le reste de 102 se sentaient, au début de la classe : 9 élèves « hyper bien », 8 bien, 11 heureux, 10 amusés, 23 intéressés, 17 fatigués, 17 « perdus » (c'est-à-dire qu'ils n'arrivent parfois à comprendre) et 8 ennuyés.

À la fin de la classe, les mêmes apprenants ont dit qu'ils se sentaient : 24 hyper bien, 9 bien, 15 heureux, 21 amusés, 23 intéressés, 5 fatigués, 4 perdus et 2 ennuyés. Nous pouvons comparer les résultats dans le diagramme suivante :

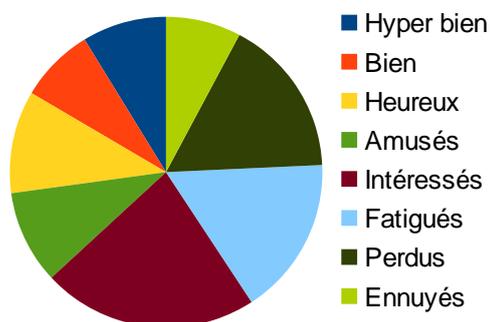


Fig. No 1 Au début de la classe

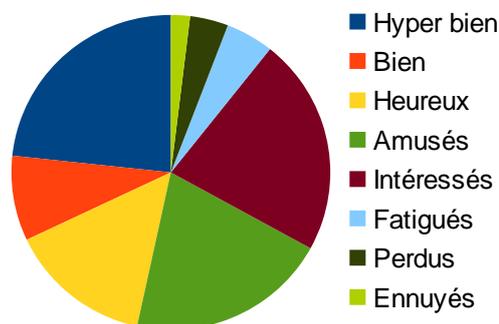


Fig. No 2 À la fin de classe

Le nombre d'élèves qui se sentent très bien (« hyper bien ») s'est élevé de 9 jusqu'à 24 ; aussi, ceux qui ont affirmé que se sentent bien, heureux, amusés et intéressés sont plus nombreux qu'au début. Le nombre d'élèves qui ont dit qu'ils se sentent fatigués, perdus peu ennuyés est inférieur par rapport au début.

L'autre groupe de 4 classes n'ont pas eu des jeux, mais nous avons intégré des présentations Power Point dans le processus d'enseignement et fiches de travail différentes. D'un nombre de 87 élèves, 2 ont été absents, et les autres 85 ont répondu comme suit :

-au début de la classe de FLE : 6 hyper bien, 6 bien, 9 heureux, 7 amusés, 20 intéressés, 17 fatigués, 16 perdus et 4 ennuyés.

-à la fin : 6 hyper bien, 10 bien, 12 heureux, 10 amusés, 28 intéressés, 9 fatigués, 7 perdus et 3 ennuyés. On peut observer les résultats dans le diagramme suivant :

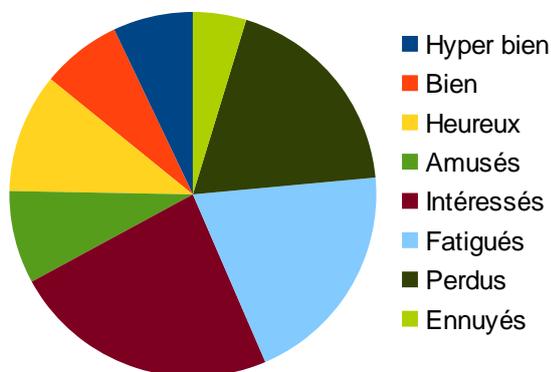


Fig. No 3 Au début de la classe

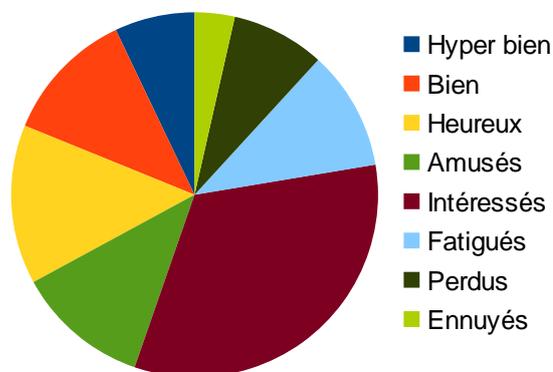


Fig. No 4 À la fin de classe

Les résultats aux tests d'évaluation de la fin d'unité d'apprentissage

En ce qui concerne l'évaluation, les apprenants doivent être testés au début d'une étape du processus d'apprentissage et pendant le processus. Pendant les différents stades, nous pouvons donner aux élèves des tests de progrès. Ceux-ci nous montrent comment les élèves assimilent ce qu'ils ont appris pendant la dernière semaine ou mois.

À la fin, nous avons donné le même test aux classes avec le même niveau de français (de A1 à B2), puis nous avons comparé les résultats avec les tests prédictifs. Les résultats sont dans le tableau suivant :

Niveau	Les classes avec des jeux	Les classes avec des jeux	Les classes sans jeux	Les classes sans jeux
	Testes initiales	Testes formatifs	Testes initiales	Testes formatifs
A1	6,3	6,83	5,4	5,58
A2	6,28	7,19	6,13	6,5
B1	6,19	6,83	5,71	5,78
B2	7,85	8,16	6,19	6,22

Tableau No 1

La différence entre les tests est comparée au tableau suivant :

Niveau	Les classes avec des jeux	Les classes sans jeux
--------	---------------------------	-----------------------

A1	0,53	0,18
A2	0,91	0,37
B1	0,64	0,07
B2	0,31	0,03

Tableau No 2

C'est facile à observer que les classes d'élèves où nous avons introduit des jeux ont été mieux motivées ; les apprenants ont retenu mieux les informations, et, puis, les jeux ont été considérés attrayants. Ils se sont impliqués activement dans les jeux pendant la classe, à la fin ils n'étaient pas très fatigués et semblaient surpris parce que le temps a passé si vite.

En ce qui concerne la créativité, nous avons pu mieux l'observer chez les apprenants de niveaux B1 et B2, en grande partie à cause de le thème choisi mais aussi à cause du niveau de français plus élevé. Rappelons-nous qu'ils ont dû imaginer un petit projet (B1, « Futuria » -la Cité du futur) et le portrait d'un monsieur étrange (B2, « Monsieur Rigaud-Lépat »). Les groupes d'apprenants se sont impliqués, la concurrence existait, de même que le plaisir de dresser le plan /le portrait. Il n'y avait pas de l'ennui ou de monotonie.

Quant au moment de la leçon où les jeux ont été introduits, nous avons préféré de fixer les connaissances à l'aide des jeux, d'actualiser les connaissances dans des nouveaux contextes ou pour assurer le feed-back, et non pas pour d'autres moments comme l'acquisition des connaissances, par exemple.

Le principal avantage du jeu a été que tous les apprenants de la classe ont été impliqués et ont eu à faire quelque chose. Plus que cela, ils sont dans un concours et se concentrent sur leur tâche plus que dans une leçon traditionnelle. Un autre avantage est que les apprenants font de leur mieux pour comprendre ce qu'ils lisent et font la tâche de leur équipe, en développant le travail en équipe.

Le but de ce chapitre était de choisir des jeux de différents types et d'en adapter certains pour les classes de lycée. Sur la base de la partie théorique du chapitre précédent, nous avons essayé de choisir des jeux et de les intégrer dans un contexte d'enseignement. J'ai appris que le choix du jeu est un facteur clé et un regroupement approprié peut influencer beaucoup le processus et le résultat du jeu. Nous avons choisi des jeux qui sont principalement coopératifs, aidant les apprenant à socialiser en dépit d'avoir des éléments compétitifs. Toutes sortes de jeux sont attrayants pour les étudiants et peuvent animer notre leçon. Je recommande l'utilisation des jeux de mouvement qui peuvent aider à mémoriser et à améliorer les capacités intellectuelles des élèves. En utilisant ces jeux, nous offrons aux étudiants plus de possibilités d'être brillants et de

montrer leurs différentes compétences et connaissances.

En mettant l'accent sur les styles d'apprentissage, nous pouvons résoudre nos problèmes de classe. L'utilisation de jeux pour diversifier notre style d'enseignement nous permettra d'atteindre plus de nos étudiants. Cela réduira l'ennui, car il accroît l'intérêt des élèves, et donnera aux étudiants une pratique essentielle pour intégrer différents styles d'apprentissage dans leur propre style. Les étudiants vont faire plus que simplement apprendre le français lorsqu'ils jouent à des jeux. Ils vont développer leur esprit.

CONCLUSIONS

L'objectif principal de ce travail était de découvrir de nouvelles méthodes d'enseignement à travers des jeux et comment ils peuvent faire partie de nos leçons. Nous avons découvert que les jeux sont des outils de motivation qui aident les élèves à développer leur créativité, leur niveau de français, et à créer une atmosphère positive dans la salle de classe. En étudiant les styles d'apprentissage à travers les jeux, nous avons compris leur utilité et leur valeur éducative et comment les choisir, utiliser, comment les préparer et les intégrer dans le processus d'apprentissage. Nous avons classé les jeux de plusieurs points de vue. En conclusion, nous pouvons dire qu'il existe une grande variété de jeux et nous pouvons les utiliser selon les besoins différents des élèves et avec le but d'enseigner le français langue étrangère. Chaque élève peut apprendre à travers des jeux éducatifs et il peut s'intéresser à l'apprentissage de la langue en utilisant des activités intéressantes et agréables comme celles-ci. Le troisième chapitre explore les possibilités d'utiliser des jeux dans nos leçons de français. Ils peuvent être utilisés dans différents moments de la leçon avec des objectifs différents. Nous pouvons conclure qu'ils créent une atmosphère énergisante dans la salle de classe et aident les enfants à apprendre la langue et ses structures. Le dernier chapitre illustre comment intégrer ces types d'activités dans nos leçons. Nous avons démontré comment les jeux fonctionnent et comment nos apprenants de lycée professionnel se débrouillent. On peut en conclure que les jeux ont amélioré leur niveau de français, ont développé leur créativité et les élèves sont motivés davantage pour participer à ces activités. Puis, tester les élèves est une partie nécessaire de notre processus d'enseignement et c'est pourquoi nous avons essayé d'appliquer certains types de tests après avoir fini l'unité d'apprentissage.

En ensemble, les jeux sont des instruments puissants qui peuvent aider les élèves à apprendre mieux si nous savons comment les utiliser correctement. Nous avons découvert à travers la méthode d'observation que nos apprenants aiment jouer à des jeux éducatifs communicatifs, des jeux coopératifs et des jeux de mouvement.

En conclusion, nous pouvons dire que les jeux peuvent être facilement intégrés dans nos cours en tant qu'activités à but éducatif. Nous avons démontré que jouer des jeux non seulement offre de la diversité, mais aussi sert à motiver, enseigner et réviser quelque chose. Les jeux peuvent devenir une partie de nos cours si nous pouvons choisir le bon jeu au bon moment de la

leçon.

Bibliographie

- Anghel, M.-D., Petrișor, N.-F., *Guide pratique pour les professeurs de français*, Paradigme, Pitești, 2007
- Barna, A., Antohe, G., *Curs de pedagogie. Fundamentele și teoria educației*, Editura Logos Galați, 2001
- Berthelin, C., Yaiche, F., *Orthographes de A à Z -350 règles, exercices, dictées*, Hachette, Paris, 1997
- Cerghit, I., *Metode de învățământ*, EDP, București, 1997.
- Cucoș, C., *Pedagogie*, Polirom, Iasi, 2006.
- Cuq, J.-P., Gruca, I., *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Presses Universitaires de Grenoble, 2002
- Cuq, J.-P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris 2003
- Cristea, T., *Éléments de grammaire contrastive*, Bucuresti, EDP, 1977
- Georgescu, C.-A., *La didactique du français langue étrangère : tradition et innovation*, Tiparg,

2011

Ezechil, L., Neacsu, M., *Vademecum în educația europeană - ghid de practică pedagogică*, Paralela 45 Pitești, 2007

Popa, M., Soare, A., *Manual de limba franceză pentru clasa a V-a (L1)*, Humanitas, 2011

Raynal, F., Rieunier, A., 2005, *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, 5ème édition, Paris, ESF Éditeur

Robert, J.-P., *Dictionnaire pratique de didactique du FLE. 2ème édition revue et augmentée, prise en compte détaillée du Cadre européen commun de référence pour les langues*, Paris 2007

Roman, D., *La Didactique du français langue étrangère*, Umbria, Baia Mare, 1994

T., Nica, C., Ilie, *Tradition et modernité dans la didactique du français langue étrangère*, Celina, Craiova, 1995

Un Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer, Division des Politiques linguistiques, Didier, Paris, 2005

Veja, V., *Éléments de phonétique et de phonologie françaises*, Fundația Universitară "Dunărea de Jos", Galați, 2000

Vrabie, D., *Psihologia educației*, Evrika, Brăila, 2000

Sitographie

<http://www.lepointdufle.net/penseigner/activitesdeclasse.htm>

<http://www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm>

<http://www.franccparler-oif.org/apprendre-le-francais-par-le-jeu/>

<http://franceza-fse.edu.ro/sites/default/files/curs/modul-1>

<http://programe.ise.ro/>

<https://arlap.hypotheses.org/5003>

<http://www.ciel.fr/apprendre-francais/jeux-classe.htm>

<https://fr.islcollective.com/>

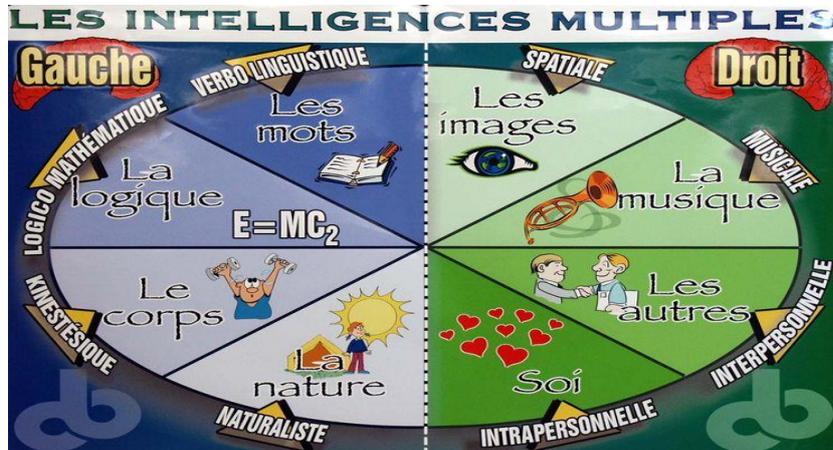
<https://laclassedemallory.net/2017/04/24/les-as-de-la-grammaire-jeu-sur-les-fonctions-et-classes-grammaticales/>

<http://www.lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/FR123Quotid.pdf>

<http://lewebpedagogique.com/ressources-fle/jeux-fle/>
<http://tenseignes-tu.com/ressources/5-jeux-interactifs-fle/>
<http://www.comptoir litteraire.com/>
<http://eduscol.education.fr/cid45678/cadre-europeen-commun-de-reference-cecrl.html>
<http://www.site-magister.com/>
http://www.estudiodefrances.com/?page_id=9
<http://maternellecolor.free.fr/jeux/Index.html>
<http://www.psychologies.com/Therapies/Developpement-personnel/Epanouissement/Articles-et-Dossiers/Liberez-votre-creativite>
<http://www.lecafedufle.fr/wp-content/uploads/2011/06/Jeux-en-FLE.pdf>
<http://www.lepointdufle.net/>
<http://www.francaisfacile.com/>
<http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr>
<http://www.languefrancaise.net/forum/viewtopic.php?id=8341>
<http://www.ciep.fr/>
<http://www.labullefle.fr/ecrire-et-jouer-une-piece-de-theatre/>
<http://tenseignes-tu.com/pratiques-de-classe/jeux-et-vocabulaire/>
<http://tenseignes-tu.com/pratiques-de-classe/creation-dhistoires-2/>
<https://leszexpertsfle.com/ressources-fle/jeux-fle-unanimo/>
http://elisabeth.tardieu.free.fr/ateliers_ecrit_creative_en_cl_de_fle.pdf
http://www.confidentielles.com/r_14334_exemples-de-calembours.htm
<http://allumez-le-fle.blogspot.ro/search/label/Exemples%20d%27activit%C3%A9%20ludique>
<http://boostinprogress.com/avoir-du-style-dapprentissage-test-varik/>
http://www.groupement-fle.com/sites/default/files/fichiers/ecriture_creative.pdf
<http://www.lb.refer.org/fle/>
<http://apprendre.tv5monde.com/fr/apprendre-francais/emilie-muller>
<http://apprendre.tv5monde.com/fr/apprendre-francais/vocabulaire-les-professions-0>
<http://www.languageguide.org/french/vocabulary/jobs/>

Annexes

Annexe 1



Les Intelligences multiples, selon Howard Gardner

(<http://www.pedagoform-formation-professionnelle.com/article-les-intelligences-multiples-87466731.html>)

Annexe 2

Les As de la grammaire.

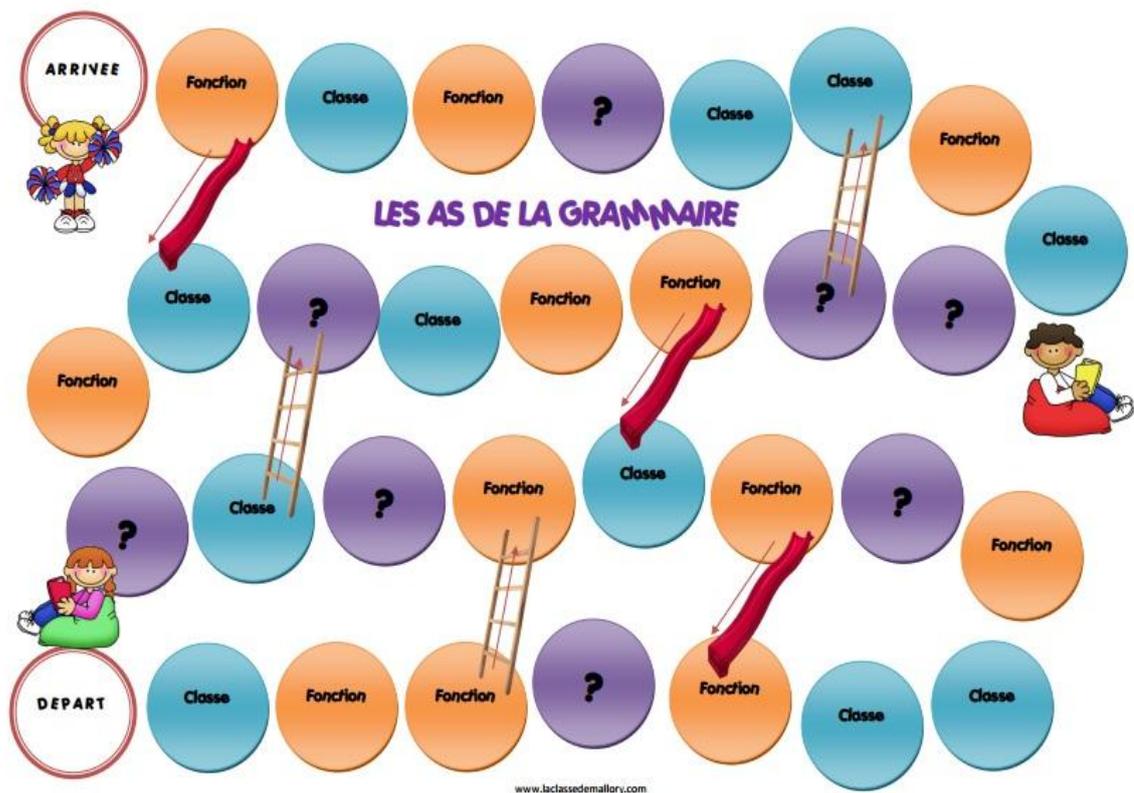
Exemples des cartes :

FONCTION <u>Dans deux semaines</u> , j' irai en Italie.	FONCTION Dans deux semaines, <u>j'</u> irai en Italie.	FONCTION Dans deux semaines, j' irai <u>en Italie</u> .
CCT	sujet	CCT
FONCTION Marc a cassé son jouet en tapant dessus.	FONCTION Marc a cassé <u>son jouet</u> en tapant dessus.	FONCTION Marc a cassé son jouet <u>en tapant dessus</u> .
sujet	COD	CCM

<p>?</p> <p>Quelle est la classe grammaticale de : beau, joyeux, grand...?</p> <p><i>adjectif qualificatif</i></p>	<p>?</p> <p>A quel groupe appartient le verbe "parler"?</p> <p><i>3er groupe</i></p>	<p>?</p> <p>Quelle est la classe grammaticale de : homme, femme, enfant</p> <p><i>nom commun</i></p>
<p>?</p> <p>Recule de 3 cases.</p>	<p>?</p> <p>Avance de trois cases.</p>	<p>?</p> <p>Fais reculer un adversaire de deux cases.</p>

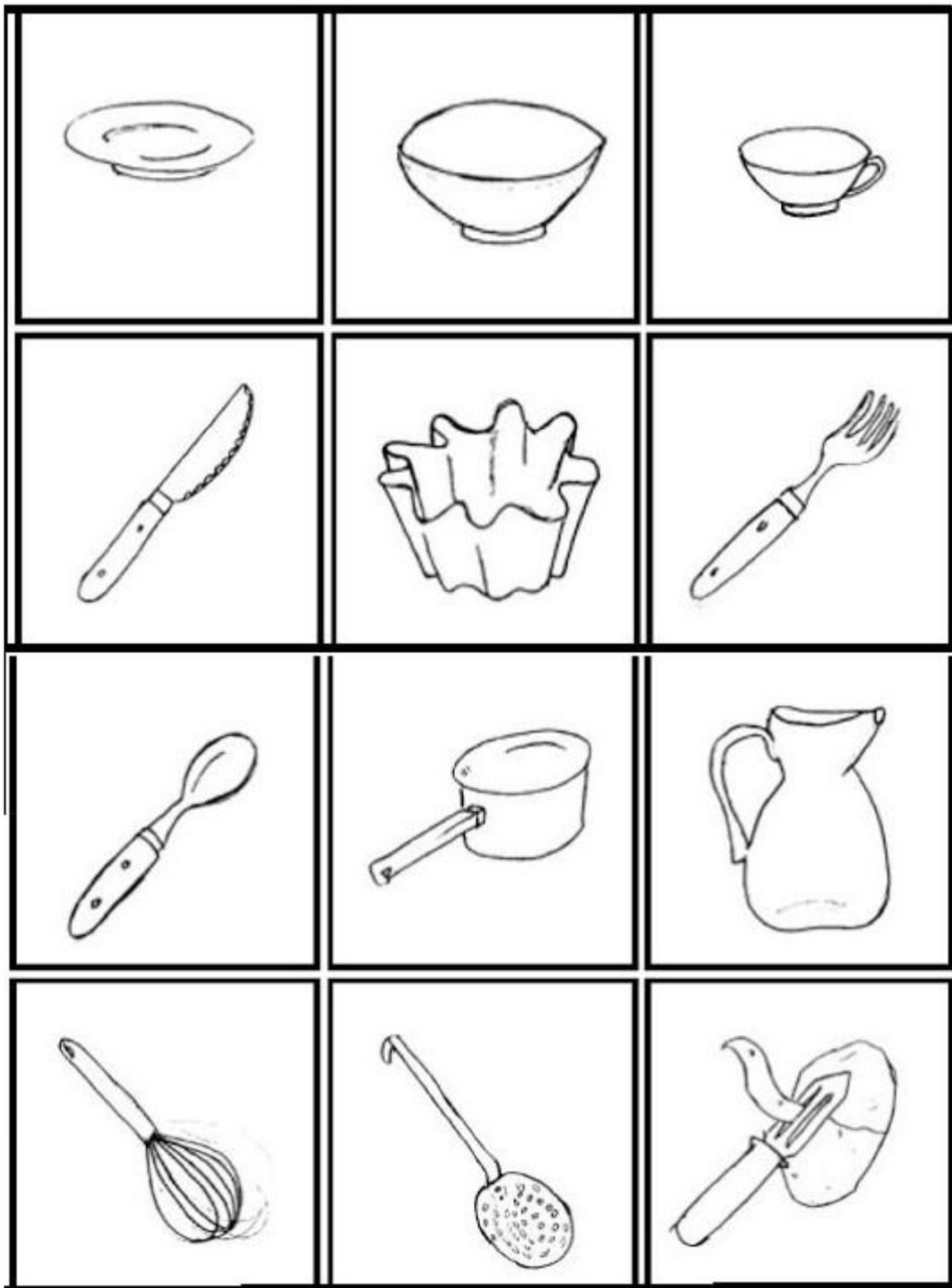
<p>CLASSE GRAMMATICALE</p> <p>Comment as-<u>tu</u> rencontré cette fille?</p> <p><i>pronom personnel</i></p>	<p>CLASSE GRAMMATICALE</p> <p>Comment as-tu rencontré <u>cette</u> fille?</p> <p><i>déterminant démonstratif</i></p>	<p>CLASSE GRAMMATICALE</p> <p>Comment as-tu rencontré cette <u>fille</u>?</p> <p><i>nom commun</i></p>
<p>CLASSE GRAMMATICALE</p> <p>Depuis hier, Thomas <u>est</u> malade.</p> <p><i>verbe</i></p>	<p>CLASSE GRAMMATICALE</p> <p>Depuis hier, Thomas est <u>malade</u>.</p> <p><i>adjectif qualificatif</i></p>	<p>CLASSE GRAMMATICALE</p> <p><u>Nous</u> t'avons répondu en criant.</p> <p><i>pronom personnel</i></p>

Le plateau du jeu :



Annexe 3
Jeux de cartes-images

Cartes-images de la cuisine (exemple)



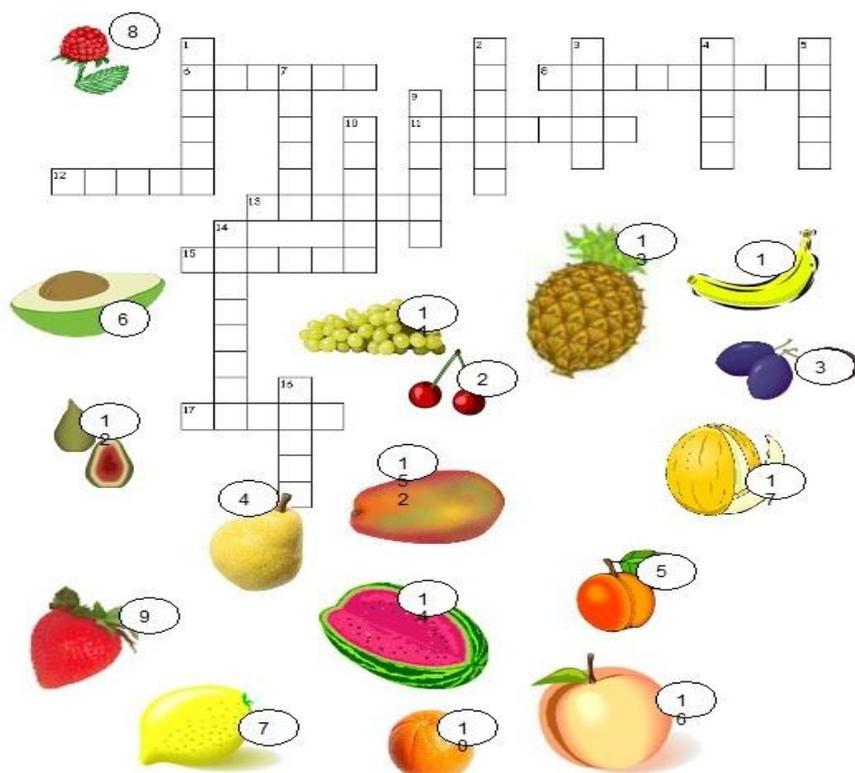
Cartes-mots de la cuisine (exemples)

assiette	bol	tasse
couteau	moule (à gâteau)	fourchette
cuillère	casserole	carafe
fouet	écumoire	économe

Les jetons (exemple)



Mots croisés : Les fruits



Source:

https://fr.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/fruits_mots_crois%C3%A9s/nourriture-d%C3%A9butant-pr%C3%A9a1/5179

Annexe 5
Les « perles » du cancre -mots croisés

					9								
				1	C								L
		S			O		S		8				10
	P												D
3	A				E					E			
	R			4	A	T							E
	2												
				5	I	B						E	
		6	S		L					E			
P					S			N		7			

Annexe 6

Jeux phonétiques

[tã] C'est le temps de faire le bilan, après tant de travail et de soucis.

Ne t'en va pas, je t'en prie, tant que tu es là je me sens mieux.

[kõt] Monsieur le ... est servi !

Les bons ... font les bons amis.

« Barbe Bleue » est un ... de Charles Perrault.

[affektif] / [effektif] Ce jeu demandait un grand apport ...

Notre ... était au complet, nous pouvons partir.

Jacques ne connaissait pas les ... de cette entreprise.

Il souffrait d'un complexe ...

Annexe 7

Trouvez le mot

Dans la liste suivante, trouvez :

- cinq mots comportant deux accents aigus ;
- cinq mots comportant un accent grave ;
- cinq mots comportant un accent aigu et un accent grave ;
- un accent circonflexe/ un accent circonflexe et un accent aigu ;
- cinq mots ne comportant pas d'accent.

Liste des mots :

abime, age, aine, ame, aout, bateau, boiteux, chalet, college, cote, deces, elephant, eleve, enchainé, etc, evenement, greve, maçon, melee, phenomene, prelevement, pres, psychiatre, seche, societe, telephone, tete, theatre, theoreme, tres. (selon Berthelin, C., Yaiche, F., *Orthographes de A à Z -350 règles, exercices, dictées*, Hachette, Paris, 1997)

Annexe 8

Charades

Mon 1er est le nom masculin de l'année.

Mon 2ème est la forme familière de garçon.

Mon 3ème est le fait de jeter, lancer.

Mon tout est u verbe signifiant commencer, entamer. (engager)

Mon 1er est le masculin de « une ».

Mon 2ème est le nom de notre planète.

Mon 3ème est le prénom Roger.

Mon tout est un verbe signifiant poser une question. (interroger)

Mon 1er est un oiseau.

Mon 2ème est au milieu de la figure.

Mon 3ème est une couleur.

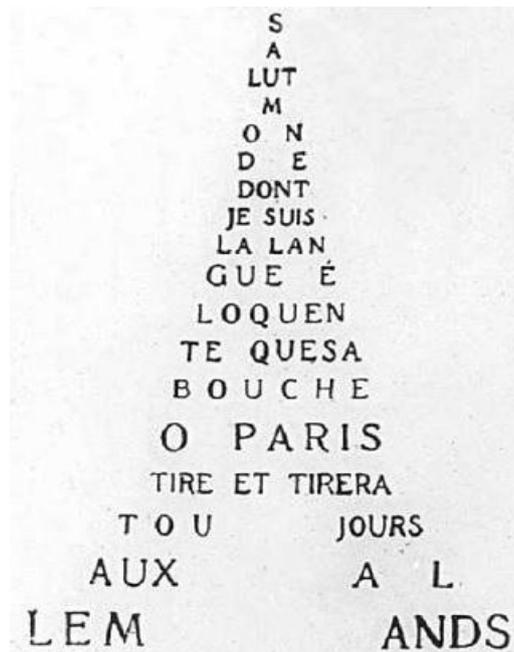
Mon 4ème est une voyelle.

Mon 5ème est une boisson.

Mon tout est une qualité. (réponse : générosité)

(<http://www.unecharade.com/mon-tout-est-une-qualite-666?rep=1.html>)

Annexe 9

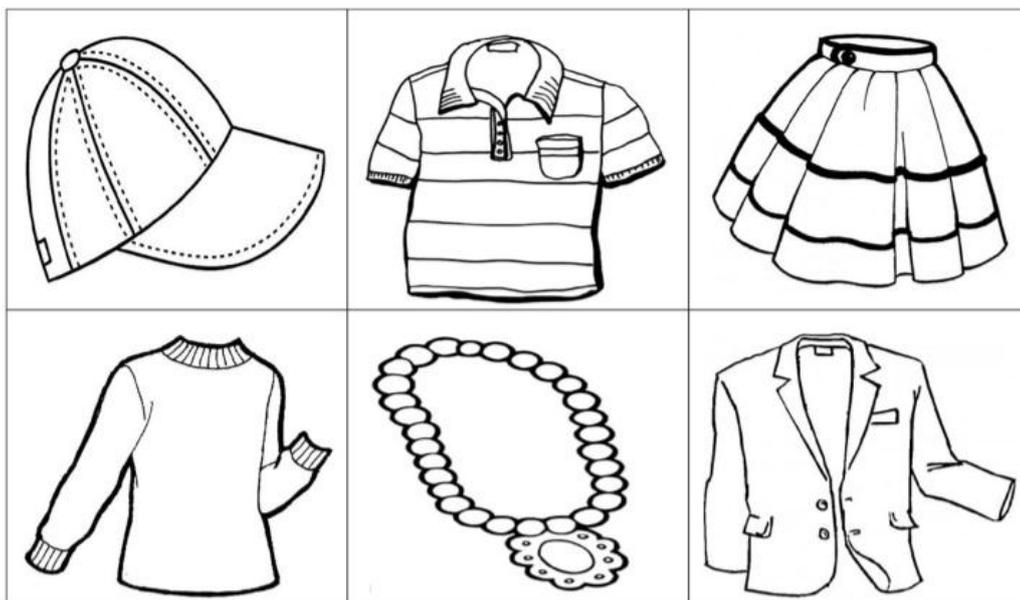


Une calligramme de Guillaume Apollinaire

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Calligramme>

Annexe 10

Exemple de cartes-mémoire



Annexe 11

Histoire extraordinaire de M. Rigaud-Lépat (Ne rigolez pas!)

Ce personnage, Monsieur Rigaud-Lépat est très, très original. Les groupes doivent imaginer le portrait de Monsieur R.-L. , et ils commencent jeter le dé six fois. L'enseignant à six fiches avec six possibles informations : habitation de monsieur, situation, passe-temps, signe particulier, élément temporel et événement.

Le premier résultat du dé montre où il habite ; le second nous dit sa situation, le troisième le passe temps, le quatrième le signe particulier, le cinquième un élément temporel de sa vie et le dernier dé un événement de la vie du personnage.

Avec les six éléments tirés aux dé, les groupes doivent faire une description de monsieur en intégrant là les éléments donnés. Les apprenants peuvent aussi ajouter d'autres éléments pour que le récit soit cohérent et original. À la fin, les groupes doivent présenter ses variantes pour Monsieur Rigaud-Lépat ! Si les apprenants le désirent, on peut même essayer de dessiner le portrait.

Habitation : <ul style="list-style-type: none">• une île déserte ;• une grotte ;• au dernier étage ;• un château hanté ;• une tente dans le milieu de la forêt ;• une cabane dans un arbre ;	Situation : <ul style="list-style-type: none">• chanteur de rue ;• divorcé 3 fois ;• gardien de cimetière ;• huissier de justice ;• douze enfants ;• vieux célibataire ;
Passe-temps : <ul style="list-style-type: none">• collectionne des os d'oiseau ;• faire des sculptures en margarine ;• chanter à tue-tête avant se coucher ;• monter aux arbres et communiquer avec les oiseaux ;• construire des châteaux /maisons avec ses boîtes à conserves ;• donner des noms à des personnages	Signe particulier : <ul style="list-style-type: none">• éternue quand il a sommeil ;• une jambe plus longue que l'autre ;• bégaie quand il est amoureux ;• est allergique aux plumes de poulet ;• mange des cafards vivants ;• somnambule ;

célèbres à ses chaussures /ses plantes ;	
Élément temporel : <ul style="list-style-type: none"> • dès qu'il neige... ; • à 38 ans... ; • en ouvrant sa boîte aux lettres... ; • dans une journée ensoleillée... ; • chaque soir à 20h07... ; • tous les mercredis... ; 	Événement : <ul style="list-style-type: none"> • gagner 50 milles d'euros à la loterie ; • se mettre à parler tous les langues ; • un voyage sur la Lune ; • rencontre avec un extra-terrestre ; • faire connaissance avec son frère jumeau caché ; • invention de la machine à voyager dans le temps.

Annexe 12

Aux achats

Exemple 1 : <ul style="list-style-type: none"> • Bonjour, je voudrais un pantalon s'il-vous plaît ! • Nous avons ce modèle en trois couleurs. • J'aimerais le noir. Vous avez la taille 32 ? • Oui, voilà. Voulez-vous l'essayer ? • Oui, merci..... • Je le prends. Combien ça coûte ? • Ça fait 60 Euros. • Voilà. Au revoir, madame ! 	Exemple 2 : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Bonjour, je cherche une chemise à carreaux. ◦ Bien sûr, monsieur. Quelle taille il vous faut ? ◦ La taille 40. ◦ Il me reste un modèle bleu et blanc. ◦ C'est parfait. Quel est le prix ? ◦ Toutes les chemises sont à 40 Euros. ◦ Je prends aussi une rose alors. Voici 80 Euros. ◦ Merci, monsieur. Au revoir !
---	---

Annexe 13

- J'ai mangé _____ au petit déjeuner.
- J'ai _____ avant de prendre le petit déjeuner aujourd'hui.
- Je suis arrivé avec _____
- J'ai _____ dans mon sac à dos.
- Ce soir, j'irai _____
- J'ai lu _____ hier.
- Je partirai en vacances _____
- Chaque week-end, je _____

Annexe 14

Mon état d'esprit au début et à la fin de la classe



Annexe 15

Fiche de travail

A. Comparez une petite boutique et un supermarché /hypermarché. Faites attention aux éléments suivants : superficie, emplacement, confort, rôle du vendeur, prix.

	Petit boutique	Hypermarché /Supermarché
Superficie		
Emplacement		
Confort		
Rôle du vendeur		
Prix		

B. Trouvez deux avantages et deux inconvénients pour faire les courses dans un supermarché /une boutique /un marché.

Faire ses courses	Avantages	Inconvénients
Supermarché	1. 2.	1. 2.
Boutique	1. 2.	1. 2.
Marché	1. 2.	1. 2.

Annexe 16

Fiche de travail

« Aux achats »

Complétez le dialogue suivant avec les expressions indiquées : un pot, un kilo, une bouteille, un litre, un paquet, un sachet, un bouquet

-Vous désirez, Madame ?

-..... d'huile, de sucre et de café.

-Maman, n'oublie pas de demander de confiture et de vanille. Nous en avons besoin pour le gâteau d'anniversaire.

-Voilà la confiture, la vanille. C'est tout ?

-Non, je voudrais aussi de vin rouge. Ça fait combien ?

-43 Euros.

-Nous devons passer aussi chez la fleuriste pour acheter de roses blanches.

Maintenant, Sylvia va faire les courses ! À vous d'imaginer le dialogue avec le vendeur, en utilisant des expressions pour exprimer la quantité. Jouez la scène avec votre voisin.

Annexe 17

Aux achats -fiche de documentation (orientatrice)

Dans un magasin de vêtements, quelles formules on utilise?

Client(e)	Vendeur /Vendeuse
Je voudrais essayer la robe dans la vitrine.	Bonjour ! Vous désirez ?
Je cherche une robe...	Quel vêtement/chaussures/accessoires est ce que vous cherchez ?
Oui. C'est pour moi.	Une robe ? Parfait ! Nous avons des robes extraordinaires. C'est pour vous ?
J'aime bien cette robe rouge.	De quelle couleur vous la voulez ?
Je fais du 38. Ma taille est 38.	Est-ce que vous voulez essayer ?
Est-ce que je peux essayer ?	Quelle taille/pointure est ce que vous faites ?
Où sont les cabines d'essayage ?	Voilà, une robe rouge taille 38.
Oui, ça me va bien, ça me plait.	Les cabines d'essayage sont au fond.
Non ça ne me va pas, c'est trop grand, petit.	Ca va ? Ca vous plait ?
Je préfère une autre couleur.	Est-ce que vous voulez essayer le même modèle en 40 ? ou un autre modèle ? ou d'une autre couleur ?
Combien ça coûte ?	
Quel est le prix de... ? Combien est ce que le pantalon coûte ?	

C'est cher / Ce n'est pas cher.	Quelle couleur, modèle est ce que vous préférez ?
C'est bon marché.	Le prix du pantalon est...
Je veux quelque chose de moins cher.	Ca coûte...
Il ne vaut pas dix euros. /Je vais vous donner cinq euros pour cela.	Qu'est ce que vous voulez acheter ?
Je vais le /la prendre.	
C'est trop cher, je ne peux pas me le permettre.	

Annexe 18

Fiche de travail (A2, CO)

Regardez l'extrait, puis répondez aux questions par oui ou non :

La jeune fille s'appelle Émilie Müller ? ...

Elle s'appelle Émilie Buller ? ...

Elle est blonde ? ...

Elle est brune ? ...

Elle est vieille ? ...

Elle parle avec une femme ? ...

Elle parle avec un homme ? ...

Le film est en noir et blanc ? ...

Le film est en couleur ?...

Écoutez de nouveau les dialogues ; associez les réponses avec les questions :

- | | |
|---|--|
| 1. En ce moment, rien. | a. Vous vous appelez comment ? |
| 2. Heu... non, je suis désolée. | b. C'est votre vrai nom ? |
| 3. Émilie Müller. | c. Vous êtes comédienne ? |
| 4. Oui. | d. Pas d'école ? Pas de cours d'art dramatique ? |
| 5. Ça ? Des petites annonces. | e. C'est quoi ? |
| 6. J'ai joué un petit rôle une fois au théâtre. | f. Vous cherchez quelque chose ? |

Écrivez les professions exercés par Émilie Müller :

1. 2. 3. 4.

(selon <http://apprendre.tv5monde.com/fr/apprendre-francais/emilie-muller>)

Annexe 19

Fiche de documentation

Quelques professions :

agent immobilier

mécanicien

architecte

avocat /avocate

chauffeur routier

mécanicien

comptable, caissier /caissière

éducateur /éducatrice, instituteur /institutrice, professeur

banquier

guide, interprète, traducteur /traductrice

informaticien

journaliste, attachée de presse

psychiatre, psychologue

manager

médecin

infirmier /infirmière

pharmacien /pharmacienne

ouvrier

footballeur

pompier

steward/ hôtesse de l'air

traducteur

vétérinaire

viticulteur

... et quelques traits pour quelques professions :

- travailler en laboratoire
- travailler dans un bureau
- travailler dehors
- travailler en plein air
- travailler à l'étranger
- travailler dans les médias
- travailler à mon compte
- m'occuper de littérature
- m'occuper d'architecture
- m'occuper d'enfants
- voyager
- m'occuper des loisirs
- jardiner
- soigner les animaux
- m'occuper des décorations intérieures...
- pratiquer des langues vivantes
- manier les chiffres
- construire des ponts
- soigner les gens
- défendre les gens
- secourir les gens
- enseigner les enfants
- travailler dans des écoles

Annexe 20

Transcription : Philippe Katherine, « J'adore »

« J'adore, j'adore !!!!! Les institutrices, puéricultrices, administratrices, dessinatrices, les boulangers, les camionneurs, les policiers, les agriculteurs, les ménagères, les infirmières, les conseillères d'orientation, les chirurgiens, les mécaniciens, les chômeurs. J'adore regarder danser les gens, et de temps en temps... »

Fiche de travail 2

Écoutez la chanson puis trouvez le plus de métiers possible...

.....

Annexe 21

Fiche d'évaluation –l'environnement

Choisissez le mot qui convient : détergents, grave, l'air, l'eau, l'énergie, lumières, peintures, pesticides, plantes, sauver, tabagisme, écologiques, électroniques

La pollution est devenue un _____ problème dans le monde entier. La pollution atmosphérique affecte la terre, l'eau et la qualité de _____. Donc, qu'est-ce qu'on peut faire pour _____ l'environnement ? On peut protéger l'environnement en économisant _____ de nombreuses façons. Cultivez plus de _____ et d'arbres et cessez les feux de brousse. Éteignez les _____ et les autres appareils électriques lorsqu'ils ne sont pas nécessaires. Économisez _____ lorsque c'est possible. Vous pouvez éviter l'usage de la voiture et utiliser les modes de transport _____, comme le vélo, la marche et les transports en commun. N'utilisez pas de _____ dans votre jardin. Vous devez éviter les _____ trop agressifs. Utilisez les _____ et les colles à l'eau. Recyclez vos déchets plastiques et _____. Ne fumez pas ! Le _____ cause des problèmes de santé et la pollution atmosphérique intérieure.

13 x 7 points = 90 points

Corrigé :

La pollution est devenue un grave problème dans le monde entier. La pollution atmosphérique affecte la terre, l'eau et la qualité de l'air. Donc, qu'est-ce qu'on peut faire pour sauver l'environnement ? On peut protéger l'environnement en économisant l'énergie de nombreuses façons. Cultivez plus de plantes et d'arbres et cessez les feux de brousse. Éteignez les lumières et les autres appareils électriques lorsqu'ils ne sont pas nécessaires. Économisez l'eau lorsque c'est possible. Vous pouvez éviter l'usage de la voiture et utiliser les modes de transport écologiques, comme le vélo, la marche et les transports en commun. N'utilisez pas de pesticides dans votre jardin. Vous devez éviter les détergents trop agressifs. Utilisez les peintures et les colles à l'eau. Recyclez vos déchets plastiques et électroniques. Ne fumez

pas ! Le tabagisme cause des problèmes de santé et la pollution atmosphérique intérieure.
(selon « Tout va bien ! » -Cahier d'exercices 3, Clé International)