

UNIVERSITE DE GAZI  
INSTITUT DES SCIENCES PEDAGOGIQUES  
**DEPARTEMENT DE DIDACTIQUE DU FRANÇAIS**

COMMENT UTILISER LES JEUX DANS UNE CLASSE DE  
FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE

THESE DE MAITRISE

**Préparée par**  
**Emrah GÖÇMEN**

**ANKARA, 2010**  
UNIVERSITE DE GAZI

**INSTITUT DES SCIENCES PEDAGOGIQUES  
DEPARTEMENT DE DIDACTIQUE DU FRANÇAIS**

**COMMENT UTILISER LES JEUX DANS UNE CLASSE DE  
FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE**

**THESE DE MAITRISE**

**Emrah GÖÇMEN**

**Sous la direction de: Yrd. Doç. Dr. Bahattin SAV**

**ANKARA**

**Juin, 2010**

Eđitim Bilimleri Enstitüsü M¼d¼rl¼ę¼'ne

Emrah G¼ÇMEN'e ait **“Comment Utiliser Les Jeux Dans Une Classe De Français Langue Etrangère”** başlıklı tezi, 03.06.2010 tarihinde j¼rimiz tarafından Fransızca Öğretmenlięi Anabilim Dalında Y¼KSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

| Adı Soyadı                                      | İmza  |
|-------------------------------------------------|-------|
| Başkan: Yrd. Doç Dr. Sezai ARUSOĞLU             | ..... |
| Üye (Tez Danışmanı): Yrd. Doç. Dr. Bahattin SAV | ..... |
| Üye : Yrd. Doç. Dr. Melek ALPAR                 | ..... |

## **REMERCIEMENTS**

J'aimerais tout d'abord remercier mon directeur de thèse, Yrd. Doç. Dr. Bahattin SAV, pour tous ses conseils, ses remarques et ses suggestions qui m'ont été très utiles dans la réalisation de mon travail.

Je remercie également ma chère épouse Nurdan pour son soutien quotidien indéfectible et son enthousiasme contagieux à l'égard de mes travaux comme de la vie en général. Un grand merci aussi pour la patience de mon fils Boran qui a grandi en même temps que ma thèse.

Enfin, j'adresse mes remerciements à tous mes élèves qui m'ont autorisé à utiliser des exemples de leur travail et tous mes collègues pour leur précieuse collaboration et d'avoir contribué à mon mémoire de thèse. Ce travail n'aurait pu être mené à bien sans leurs aides.

Emrah GÖÇMEN

## ÖZET

### FRANSIZCA YABANCI DİL SINIFINDA OYUNU NASIL KULLANIRIZ?

Göçmen, Emrah

Yüksek Lisans, Fransızca Öğretmenliği Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd Doç. Dr. Bahattin SAV

Mayıs – 2010

Bu araştırmada “ **Comment utiliser les jeux dans une classe de Français langue étrangère?**” “ **Fransızca Yabancı Dil sınıfında oyunları nasıl kullanılırız** ” konusu incelenecektir. Araştırma, “Oyunun” Fransızca öğretiminde nasıl ele alındığını, derste nasıl ve hangi oyun türlerinin kullanılacağını, Fransızca dil sınıfında kullanılabilir oyun türlerini ortaya çıkararak ve tez aşaması esnasında uygulanacak oyunların incelenmesine yöneliktir. Kullanılacak oyunlar Avrupa Dil Referanslarına göre A-1 ve A-2 seviyesinde olup 4-12 yaş grubu öğrencilere hitap etmektedir.

Bu çalışma, Fransızca öğretiminde oyunlar sayesinde çocukların konuşma, dinleme, okuma ve yazma becerilerini geliştirmenin yarar ve sınırlıkları, derse olan motivasyon artışı, öğretmen ve öğrencide bulunması gereken bilgi ve yeterlilikleri uygulama örnekleri ışığında incelemeyi amaçlamaktadır.

Araştırmanın sonunda konuyla ilgili olarak tez yazım aşamasında ve daha önce Fransızca Dil Sınıflarında uygulanmış, öğrenme motivasyonunu artıran etkileri olduğu düşünülen somut oyun dil oyunları örnekleri sunulmuştur. Ayrıca Fransızca Dil sınıflarında sıklıkla kullanılan ders kitabı “Alex et Zoé -2”de kullanılan dil oyunları da ele alınacaktır. Bu yönüyle de bu çalışmanın öğretmene olduğu kadar öğrenciye de yol göstereceğine inanıyoruz. Öğretmen, yazılı ve sözlü anlatım derslerinde değişik teknikler kullandığı zaman öğrenci derse gereken ilgiyi gösterecektir. Bu açıdan tezin konusu eğitim fakültelerinde öğretici olarak görev yapanlar ve mezuniyet sonrası öğretmenlik mesleğini seçecekler için son derece önemli olduğunu düşünüyoruz.

Anahtar Kelimeler: **Oyun, Fransızca öğretimi, yabancı dil sınıfı, motivasyon.**

## **ABSTRACT**

### **HOW GAMES ARE USED IN FRENCH FOREIGN LANGUAGE CLASSES?**

Göçmen, Emrah

Master's Thesis, Department of French Language Teaching

Advisor: Asst. Prof. Bahattin SAV

May - 2010

This study shall analyze the subject “ **Comment utiliser le jeu dans une classe de Français langue étrangère?** ” “**How games are used in French foreign Language Classes?**” The study deals with how games are used in teaching French, what types of games could be used during the French language lesson, and how these games could be applied. The aim of this study is to evaluate the benefits and constraints of developing the speaking, listening, reading, comprehension, and writing abilities of children in French language teaching with the help of games; the increase of motivation; and the level of knowledge and competence to be possessed by the teacher and students in the light of application examples. In the Framework of Common European Framework Reference of Languages, the games that will be used are A1- and A-2 level and are suitable for ages 4 to 12.

Language games, which have been applied before and during the writing process of the thesis in French language classes, and which are considered to have an increasing effect on learning motivation, are submitted at the end of the study. Besides, language games included in the textbook “Alex et Zoé -2” which is commonly used in French language classes shall be involved in the study. In this regard, we believe that this study will shed light to teachers, as well as students.

When the teacher uses different techniques in written and oral lessons, the students will also be more focused. The teacher can also apply the examples given within the study in his own class. In this regard, the subject of this study is quite important for instructors working in faculties of education, and teachers who have chosen the profession of teaching following their graduation.

**Key Words: Games, French teaching, foreign language class, motivation.**

## RESUME

Dans cette recherche nous allons élaborer le sujet “ **Comment utiliser les jeux dans une classe de FLE**”. En fait, cette recherche vise à mettre en évidence les jeux utiles et motivants dans une classe de FLE. Car, l’un des enjeux linguistiques de nos jours est de manque de motivation des apprenants. La grande majorité des enseignants utilisent très peu d’activités ludiques en classe. Ils utilisent le plus souvent les méthodes classiques qui n’attirent pas l’attention des élèves. Dans notre travail, nous avons essayé de mettre au jour les différents types de jeux qu’on peut utiliser dans une classe l’enseignement précoce et secondaire (4 – 12 ans).

Nous pouvons dire que cette étude pourrait donner des inspirations et des idées aux enseignants pour un enseignement ludique et interactif afin de développer les cinq compétences ; compréhension orale, compréhension écrite, expression orale, expression écrite et la compétence de communication qui est transversale aux compétences orales.

Durant cette recherche, nous avons remarqué qu’il y a beaucoup de jeux intéressants et pratiques pour la classe de FLE. Nous avons donc essayé de montrer ce qu’est un cours de français ludique pour nos élèves et ce que l’on peut faire pour s’améliorer. Ce faisant, nous avons eu recours à des spécialistes de FLE.

A la fin de notre travail, afin que ce soit plus complet et plus riche nous avons mis un recueil de jeux et d’activités ludiques déjà pratiqués en classe pour les niveaux A.1 - A.2 selon Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues. Nous pensons que cette étude va être très utile pour les étudiants et les enseignants de FLE.

## TABLE DES MATIERES

|                                            |      |
|--------------------------------------------|------|
| REMERCIEMENT .....                         | i    |
| ÖZET .....                                 | ii   |
| ABSTRACT .....                             | iii  |
| RESUME .....                               | iv   |
| TABLE DES MATIERES .....                   | v    |
| LISTE DES IMAGES, TABLEAUX ET FIGURES..... | viii |
| ABREVIATIONS.....                          | ix   |

|                    |   |
|--------------------|---|
| INTRODUCTION ..... | 1 |
|--------------------|---|

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. LES COMPETENCES LANGAGIERES .....                                              | 7  |
| 1.1 La compréhension orale .....                                                  | 8  |
| 1.1.1. Les objectifs d'écoute.....                                                | 9  |
| 1.1.2. Les stratégies d'apprentissage et d'écoute .....                           | 10 |
| 1.1.3. La compréhension orale en classe de FLE .....                              | 12 |
| 1.2. L'expression orale .....                                                     | 13 |
| 1.3. La compréhension écrite .....                                                | 16 |
| 1.3.1. La compréhension écrite en classe de FLE .....                             | 18 |
| 1.3.2. Evaluer la compréhension écrite .....                                      | 20 |
| 1.4. L'expression écrite .....                                                    | 22 |
| 1.4.1. La démarche à suivre en classe lors d'une séquence d'expression écrite ... | 24 |
| 1.5. La Communication orale .....                                                 | 25 |
| 1.5.1. La communication orale en classe de FLE.....                               | 28 |
| 2. JEUX ET ENFANT .....                                                           | 31 |
| 2.1. Le jeu et sa définition.....                                                 | 32 |
| 2.2 Le jeu et les approches scientifiques.....                                    | 34 |
| 2.3 Le jeu et les intelligences multiples.....                                    | 35 |
| 2.3.1 L'exploitation des intelligences multiple en classe de FLE. ....            | 36 |
| 2.3.1.1 Plan du cours « Jean Petit Qui Danse.....                                 | 37 |
| 2.3.1.2 Le jeu de l'oie. ....                                                     | 38 |
| 3. LES JEUX DANS L'ENSEIGNEMENT DU FLE .....                                      | 40 |
| 3.1. La diversité et multiplicité des jeux .....                                  | 40 |
| 3.1.1. Les jeux en autonomie.....                                                 | 40 |
| 3.1.2. Les jeux en binôme ou en groupe.....                                       | 41 |
| 3.1.3. Les jeux sans matériel .....                                               | 41 |
| 3.2. Comment utiliser les jeux en classe? .....                                   | 42 |
| 3.3. Les avantages du jeu en classe de langue.....                                | 45 |
| 3.4. Le jeu et la motivation des élèves .....                                     | 47 |
| 4. LES JEUX UTILISES DANS LA METHODE ALEX ET ZOE-2.....                           | 48 |

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1. Présentation de la méthode .....                                      | 48 |
| 4.1.1. La méthode Alex et Zoé -2.....                                      | 49 |
| 4.1.2. Les objectifs .....                                                 | 49 |
| 4.1.3. Les principes .....                                                 | 50 |
| 4.1.4. Le matériel.....                                                    | 51 |
| 4.1.5. Les activités à l'orale.....                                        | 53 |
| 4.1.6. Les activités à l'écrit .....                                       | 53 |
| 4.1.7. La structure d'une unité.....                                       | 54 |
| 4.2. Les jeux utilisés dans Alex et Zoé-2 .....                            | 56 |
| 4.2.1. Le jeu de loto (sur les heures) .....                               | 56 |
| 4.2.2. Le jeu de loto sur les sentiments .....                             | 57 |
| 4.2.3. Le jeu de loto sur les aliments .....                               | 57 |
| 4.2.4. Le jeu de loto sur les meubles .....                                | 58 |
| 4.2.5. Le jeu de loto sur les monstres .....                               | 58 |
| 4.2.6. Le jeu de l'oie-1 .....                                             | 59 |
| 4.2.7. Le jeu de rap.....                                                  | 59 |
| 4.2.8. Le jeu des chansons.....                                            | 60 |
| 4.2.9. Le jeu d'écoute et associe (sur les animaux).....                   | 61 |
| 4.2.10. Le jeu de devinette .....                                          | 62 |
| 4.2.11. Le jeu de rôle sur l'itinéraire .....                              | 63 |
| 4.2.12. Le jeu de Chasse au trésor .....                                   | 64 |
| 4.2.13. Le jeu de Chasse- Phrase.....                                      | 65 |
| 4.2.14. Le jeu de Memory .....                                             | 66 |
| 4.2.15. Le jeu de localisation.....                                        | 67 |
| 4.2.16. Le jeu de Kim.....                                                 | 68 |
| 4.2.17. Le jeu de sept familles de collections.....                        | 69 |
| 4.3. L'analyse des jeux utilisés dans « Alex et Zoé-2 et Compagnie » ..... | 70 |
| <br>5. LES JEUX ET LES COMPETENCES LANGAGIERES.....                        | 72 |
| 5.1. Les jeux de compréhension orale (C.O.).....                           | 72 |
| 5.1.2. Le jeu de Tape- Cartes .....                                        | 73 |
| 5.1.3. Le jeu de Cercle.....                                               | 73 |
| 5.1.4. Le jeu de Béret .....                                               | 73 |
| 5.1.5. Le jeu de Vrai et Faux .....                                        | 74 |
| 5.1.6. Le jeu d'horloge .....                                              | 74 |
| 5.2. Les jeux de Production Orale (P.O.) .....                             | 75 |
| 5.2.1. Le jeu de Filet et Les Pêcheurs.....                                | 75 |
| 5.2.2. Le jeu de Dernière Roi .....                                        | 75 |
| 5.2.3. Le jeu des Mouches.....                                             | 76 |
| 5.2.4. Le jeu de chaussette volante ou ballon des couleurs .....           | 76 |
| 5.2.5. Le jeu de Morpion .....                                             | 77 |
| 5.2.6. Le jeu de film Silencieux .....                                     | 77 |
| 5.2.7. Le jeu des magasins.....                                            | 78 |
| 5.2.8. Le jeu de Nimbi des métiers.....                                    | 78 |
| 5.2.9. Le jeu d'Au fil des pensées .....                                   | 79 |
| 5.2.10. Les jeux de rôles.....                                             | 80 |
| 5.3. Les jeux de compréhension écrite .....                                | 81 |
| 5.3.1. Le jeu de Scribe-Messenger .....                                    | 81 |

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| 5.3.2. Le jeu des Mots croisés .....                   | 82 |
| 5.3.3. Le jeu des Mots- valises .....                  | 82 |
| 5.3.4. Le jeu de l’alphabet qui parle .....            | 83 |
| 5.3.5. Le jeu de coloriage guidé .....                 | 84 |
| 5.3.6. Le jeu de Buvons un coup .....                  | 84 |
| 5.3.7. Le jeu de Jacques a dit.....                    | 85 |
| 5.4. Les jeux de Production Ecrite (P.E) .....         | 85 |
| 5.4.1. Le jeu de Pendu .....                           | 85 |
| 5.4.2. Le jeu de Chasse –Phrase .....                  | 86 |
| 5.4.3. Le jeu de Conte .....                           | 86 |
| 5.4.4. Le jeu de Chasse au Trésor .....                | 86 |
| 5.4.5. Le jeu de Sondage à remplir.....                | 86 |
| 5.4.6. Le jeu de Description .....                     | 87 |
| 5.4.7. Le jeu de Ville-Prénom-Objet .....              | 87 |
| 5.4.8. Le jeu de Dictée d’image .....                  | 87 |
| 5.4.9. Le jeu de Devinette .....                       | 88 |
| 5.5. Les Jeux Chantés.....                             | 88 |
| 5.5.1. Le jeu chanté de Promenons- nous les bois.....  | 88 |
| 5.5.2. Le jeu chanté de Facteur.....                   | 89 |
| 5.5.3. Le jeu chanté “Tape, Tape dans tes mains” ..... | 89 |
| 5.5.4. Le jeu chanté de Ballade de chiffre .....       | 90 |
| CONCLUSION.....                                        | 91 |
| BIBLIOGRAPHIE.....                                     | 94 |
| RESSOURCES EN LIGNE.....                               | 97 |
| ANNEXES.....                                           | 99 |

## IMAGES, TABLEAUX ET FIGURES

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Image- 1 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....                   | 39 |
| Image-2 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....                    | 56 |
| Image-3 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....                    | 57 |
| Image-4 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....                    | 57 |
| Image- 5 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....                   | 58 |
| Image-6 Le jeu des chansons tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....               | 58 |
| Image-7 : Le jeu d'écoute et associe (sur les animaux) .....                         | 61 |
| Image-8 Le jeu de devinette tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....               | 62 |
| Image-9 Le jeu de rôle tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....                    | 63 |
| Image-10 : Le jeu de chasse au trésor tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 .....       | 64 |
| Image-11 Le jeu de Chasse -Phrase tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....         | 65 |
| Image-12 Le jeu de memory tiré de la méthode Alex et Zoé-2 .....                     | 66 |
| Image-13 Le jeu de localisation tiré de la méthode Alex et Zoé-2 .....               | 67 |
| Image-14 Le jeu de Kim tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 » .....                    | 68 |
| Image-15 Le jeu de sept familles de collections tiré dans « Alex et Zoé-2 » .....    | 69 |
| Image-16 Le jeu d'Au fil des pensées .....                                           | 79 |
| Image-17 Le jeu des Mots- valises tiré du livre 150 activités pour votre enfant..... | 82 |

|                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tableau 1. La typologie des principales stratégies pour la compréhension des documents<br>sonores et visuels ..... | 11 |
| Tableau- 2 «le cadre commun de référence pour les langues» .....                                                   | 21 |
| Tableau-3 «Plan d'exploitation d'un jeu-comptine d'après les intelligences<br>multiples».....                      | 38 |

## **ABREVIATIONS**

|      |                                   |
|------|-----------------------------------|
| C.O. | : Compréhension Orale             |
| C.E. | : Compréhension Ecrite            |
| P.O. | : Production Orale                |
| P.E. | : Production Ecrite               |
| E.O. | : Expression Orale                |
| E.E. | : Expression Ecrite               |
| FLE. | : Français Langue Etrangère       |
| IM.  | : Intelligence Multiple           |
| TAB. | : Tableau                         |
| QCM. | : Questionnaire à Choix Multiples |

## INTRODUCTION

Apprendre une langue étrangère, c'est le fameux sujet que l'on entend partout ; à l'école, au travail, à la télévision ou sur Internet. Les évolutions technologiques et scientifiques obligent les individus à apprendre des langues étrangères. Surtout l'envie d'entrer dans l'Union Européenne de notre société a donné un aspect positif sur l'apprentissage de plusieurs langues étrangères.

Dès la naissance, l'être humaine commence à communiquer, à juger et à découvrir en utilisant sa compétence de langue. De ce fait, l'apprentissage d'une langue étrangère, notamment celui du français, joue un rôle important sur les développements culturels et académiques des individus. Car le français est une langue de culture depuis des siècles. Mais il ne faut pas oublier que le français est une langue dite difficile à apprendre. L'apprentissage du français passe par un bon enseignement.

La vision de l'enseignement de français langue étrangère, FLE dans ces dernières années a radicalement changé. Depuis 2000, les Instructions Officielles concernant l'enseignement des langues se sont faites de plus en plus précises et exigeantes. Surtout dans le cadre de l'Union Européen, apprendre une deuxième langue étrangère est obligatoire dès l'enseignement secondaire.

Après la conséquence de l'internationalisation des échanges et de la construction européenne, l'aspect pragmatique de cet enseignement est passé au premier plan. Depuis 2000, le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne. C'est

donc la langue en tant qu'instrument de communication qui est passée au premier plan. Les apprenants se posent tout de suite la question : « A quoi sert d'apprendre une langue étrangère si nous n'arrivons pas à parler facilement » ?

Si on veut utiliser la langue comme instrument de communication, il faut que son enseignement soit efficace en répondant directement à cet objectif. Et donc on peut se demander quels types d'activités faut-il pour atteindre à cet objectif. La diversité des méthodes pour l'enseignement précoce donne un grand choix de support et d'activités en classe.

Toute activité scolaire a comme stratégie de rendre actif l'élève en le favorisant à participer directement à son apprentissage. Pour cela, il faut que l'élève soit attiré par l'enseignement et les activités qu'on lui propose. Il s'agit de donner envie d'apprendre à l'élève. Alors, il faut bien évidemment varier les supports afin de rendre les activités attractives d'où on peut se poser cette question « peut-on utiliser les jeux dans une classe de FLE? »

Nous avons toujours observé que les nouvelles technologies d'enseignement ne sont pas souvent utilisées dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) en Turquie. Etant donné que le français est une matière peu enseignée dans les écoles turques, la plupart des enseignants ont des difficultés à se former et s'enrichir dans l'enseignement du FLE. Car, tout le monde ne peut pas se permettre de faire des stages ou des séjours linguistiques à l'étranger.

L'enseignement du FLE précoce nécessite une formation très spécifique dans la réussite de l'apprentissage de cette langue. C'est la raison pour laquelle nous avons

voulu réaliser une étude qui pourrait être utile pour les enseignants de FLE d'aujourd'hui et de demain dans l'enseignement précoce.

Il est évident que le français est une langue difficile à apprendre pour les élèves turcophones. Cette difficulté peut facilement démotiver les apprenants. Car les élèves d'aujourd'hui ne veulent pas perdre du temps ni de souffrir des difficultés. Ils veulent tout avoir sans faire beaucoup d'efforts. Ils dépensent leurs efforts à se préparer aux concours lycéens et universitaires d'où nous remarquons l'importance de l'enseignement précoce pour l'apprentissage du français où les élèves apprennent sans se rendre compte des difficultés langagières grâce aux activités ludiques utilisés en classe de FLE. Nous avons donc pensé partir de « comment utiliser les jeux en classe de français » afin que le cours soit plus agréable et plus efficace pour l'enfant. Nos pratiques de classe et les théories sur ce domaine joueront un rôle important dans cette étude.

Nos expériences dans l'enseignement prouvent qu'il y a une relation entre le jeu et la motivation des apprenants. On entend souvent parler des élèves démotivés pour le français qui rendent difficile l'apprentissage en classe. Comme le français en langue seconde dans les écoles secondaires n'est pas noté, les apprenants ne voient pas l'intérêt de travailler pour un cours qui n'a pas de note. Ce préjugé des élèves nous a donné l'occasion de tester et exploiter les jeux en classe de FLE afin de voir l'efficacité des jeux utilisés. Donc, nous allons tenter d'introduire les jeux en classe de FLE afin d'analyser les résultats sur l'enseignement / l'apprentissage du français précoce.

Comme il est un constituant fondamental de la vie enfantine, le jeu prend la place primordiale en classe de FLE parmi les activités ludiques. Il rend l'apprentissage attrayant et motivant. Il est aussi le meilleur atout pour permettre à l'enfant de s'impliquer et de maintenir sa motivation. En effet, les jeunes enfants appartiennent au public avec lequel le recours aux activités ludiques se fait le plus naturellement, mais la plupart des adultes accepteront également de participer à ce type d'activités créatives, si

l'enseignant est lui-même motivé par celles-ci. Mais l'essentiel est de savoir comment utiliser les jeux en classe de FLE. Ce sujet qui établit l'objectif de notre thèse n'est pas très récent. Mais nous n'avons pas vu un travail sur les jeux de langue dans l'enseignement du FLE. Il existe des théories scientifiques, des articles mais pas d'exemples concrets utilisés en classe de langue.

Le but de notre thèse n'est pas de faire une étude théorique sur les jeux, mais de mettre en évidence des exemples de jeux exploités en classe de FLE classifiés selon les compétences langagières. Car, un jeu utilisé juste pour être joué et passer du temps en classe n'a aucun objectif pédagogique. C'est pour cette raison que nous serons très sélectifs pendant le regroupement de jeux d'après les compétences langagières.

Par ailleurs, nous pouvons dire que les jeux de langues sont les pions essentiels pour faire travailler les intelligences multiples qui facilitent énormément l'apprentissage de la langue cible. Surtout les approches modernes forcent les enseignants à préparer leurs activités en utilisant ces intelligences. Car, il s'agit de huit types d'intelligence qui sont en relation avec les compétences langagières. C'est la raison pour laquelle les jeux ont un rôle majeur dans l'acquisition des intelligences multiples. Dans notre travail, nous exploiterons également des jeux sur les intelligences multiples.

Pour ne pas nous noyer dans la diversité des niveaux des apprenants, nous allons plutôt baser notre étude sur les élèves de 4 à 12 ans, au niveau A-1 et A-2 selon le classement du Cadre Européen Commun de Référence. C'est le niveau qui est considéré comme l'enseignement précoce où nous observons d'avantage la nécessité des jeux pour rendre les élèves plus actifs et motivés. Mais la grande difficulté que souffrent la plupart des enseignants, c'est qu'ils ne savent pas exactement comment utiliser ces jeux en classe de FLE. Si le jeu ne se joue pas comme il faut en classe, on ne peut pas attendre des effets positifs. A ce point, notre étude donnera des idées plus concrètes sur les choix et l'utilisation des jeux.

A ce sujet, nous avons également eu recours aux idées des enseignants des établissements Tevfik Fikret d'Ankara avec qui nous avons eu la chance de travailler ensemble pendant six ans. Grâce à leurs expériences dans plusieurs pays différents, ils nous ont exposé des points de vue assez intéressants et enrichissants puisque ce sont des enseignants qui suivent un programme moderne d'apprentissage de langue selon les critères du Portfolio Européen des Langues.

Pour cette recherche, nous avons profité de nos stages pédagogiques d'été sur les jeux, réalisés en France, animés par des spécialistes des jeux de langues comme « Brunhilde JACOB - L'enseignement du FLE aux enfants de 6-11 ans, à Besançon » et « Anouk POULIQUEN - Le français en jeux, à Montpellier ». Nous pensons que les jeux que nous avons joués en tant qu'enseignant durant ces stages vont établir des expériences vécues de notre thèse. Nous nous servons également des ressources que nous offrent la bibliothèque de l'Institut d'Etudes Françaises et celle des Université Bilkent et Gazi ainsi que les précieuses bibliothèques de nos professeurs qui nous ont encouragé et accordé leurs entretiens à toute occasion. Nous avons également eu recours aux ressources en ligne sur Internet concernant notre étude que nous les avons précisés sous forme de « (*ressource-1,2,3*) » à la fin du partie tiré sur Internet.

Les méthodes de FLE utilisées dans les écoles privées comme ; Alex et Zoé, Tandem, Lili La Petite Grenouille, Junior, Kiosque vont établir des ressources pour notre thèse afin d'étudier les jeux utilisés pour l'apprentissage du français. D'ailleurs, nous avons consacré une partie dans notre thèse à étudier les jeux utilisés dans la méthode de français « Alex et Zoé-2 ». Ainsi, nous pensons concrétiser notre étude sur les jeux.

La première étape de notre thèse va démarrer par les compétences langagières utilisées dans l'enseignement du FLE. Si l'enseignant veut arriver à son objectif pédagogique durant l'apprentissage de langue cible, il faut qu'il travaille absolument les

compétences langagières qui sont la compréhension orale (C.O), la compréhension écrite (C.E), la production orale (P.O) la production écrite (P.E) et la compétence de communication (C.O).

La deuxième et la troisième partie se composent des théories scientifiques sur les jeux. Il s'agit de faire comprendre aux lecteurs la relation entre le jeu et l'enfant. Nous allons chercher la réponse à la question « pourquoi l'enfant ? » Par la suite, nous allons élaborer la relation entre les jeux et les intelligences multiples en donnant des exemples d'activités. Nous allons également nous occuper les avantages des jeux pour la classe de FLE.

D'après les pédagogues de FLE, les jeux jouent un rôle important dans l'apprentissage du FLE. La plupart des enseignants sont au courant du rôle des jeux en classe. Mais ils ne savent pas exactement comment les utiliser pendant le cours. Car, la grande majorité des jeux existant dans les manuels de français, sont des jeux traditionnels français qui nécessitent une certaine expérience avant de les introduire en classe. Suite à nos expériences obtenues dans les formations en France et les écoles francophones en Turquie, nous croyons donner des exemples assez concrets sur les jeux que les enseignants peuvent utiliser dans ce domaine.

Enfin, la dernière étape de notre travail est basée sur les jeux regroupés d'après les compétences langagières du FLE. Puis que l'objectif est de faire l'enseignement du français tout en visant les compétences langagières, nous avons voulu catégoriser les jeux selon ces compétences. Ainsi l'enseignant peut facilement choisir des jeux d'après les compétences qu'il souhaite travailler en classe sans rester dans la diversité des jeux pour les classes de FLE.

## 1.

### COMPETENCES LANGAGIERES

On peut dire que le concept de compétence est difficile à cerner et susceptible de plusieurs interprétations. Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, on entend souvent parler de ces quatre grandes compétences ; compréhension de l'oral, compréhension de l'écrit, expression orale et expression écrite. Il existe cependant une cinquième compétence, transversale aux compétences orales, c'est la compétence de communication (Korkut, 2004 : 50). Avant de passer à expliquer ces compétences linguistiques, il ne faut pas oublier qu'elles reposent notamment sur les savoirs comme savoir-faire et savoir-être que l'élève possède, ainsi que sur les savoir-apprendre.

Korkut est fort claire sur ce point et les résume ainsi : “Les savoir-être sont à considérer comme des dispositions individuelles, des traits de personnalité, des dispositifs d'attitudes, qui touchent à l'image de soi et des autres. Les savoirs sont à entendre comme des connaissances résultant de l'expérience sociale. Les savoir-faire, qu'il s'agisse de conduire une voiture, jouer du violon. Les savoir-apprendre sont présenté dans l'agencement de la figures ci-dessus, comme mobilisant tout à la fois des savoir-être, des savoirs et des savoir-faire” (2004 : 48).

Pour Chomsky, fondateur de la grammaire générative et transformationnelle, la compétence langagière est une faculté générique qui nous permet de « prononcer un nombre infini de phrases différentes. La compétence langagière englobe trois types de compétences : les compétences discursive, textuelle et linguistique. Ces compétences sont imbriquées les unes dans les autres lors de la production ou de la compréhension du discours. La compétence linguistique renvoie à la connaissance du code, aux règles

d'utilisation de la langue. Quant à la compétence textuelle, elle correspond à la connaissance des règles d'organisation d'un texte et la compétence discursive, à la connaissance des moyens langagiers permettant de lier un texte à un contexte ou à un type de discours » (*ressource-1*).

Pour Chomsky, lire et écrire sont, en résumé, des habiletés complexes, car plusieurs connaissances et compétences entrent en jeu au même moment : on retrouve les trois types de connaissances pour chacune des compétences langagières. En lecture, un individu doit décoder les signes, reconnaître un mot, en connaître le sens, lier ce mot aux autres, dégager le sens d'une phrase, d'un paragraphe, etc. À l'écrit, il doit planifier ce qu'il veut dire, rédiger en ayant recours à ses connaissances en vocabulaire, en syntaxe, en grammaire du texte tout en s'assurant que son discours est pertinent à la situation de communication et qu'il respecte les règles d'usage. Plus un élève avance dans le système scolaire, plus les connaissances requises en lecture et en écriture prennent de l'ampleur et complexifient les tâches. À cause de cela, il est important que, dès le départ, les connaissances soient bien ancrées et assimilées, car il faudra aller les chercher pour réaliser de nouvelles tâches et plus une connaissance est bien insérée dans le réseau des connaissances de l'individu, plus il est facile de la retrouver.

Nous allons donc faire une brève étude sur ces compétences fondamentales qui sont très importantes dans l'enseignement d'une langue étrangère.

### **1.1 La Compréhension Orale**

La pénétration des documents authentiques dans la classe de FLE a engendré un nouvel aspect qui facilite le développement de la compréhension orale dans l'enseignement du FLE. Auparavant, cette compétence se limitait à des activités de discrimination auditive. C'est la raison pour la quelle l'apprenant n'était pas du tout motivé pour les activités de compréhension orale. Mais aujourd'hui il existe divers types d'activités afin de travailler cette compétence.

Avant de détailler ces activités, nous allons d'abord jeter un coup d'œil sur les composants de la compréhension orale. Ensuite, nous allons parler de la situation de cette compétence en classe de FLE parce que, la compréhension orale joue un rôle important dans l'apprentissage d'une langue.

### **1.1.1 Les objectifs d'écoute**

Si nous faisons une comparaison entre l'écoute dans la vie quotidienne et l'écoute en classe, nous pouvons observer une grande différence. L'enseignant met en évidence les différents types d'écoute dans la classe de langue que l'auditeur natif utilise de manière automatique. (Cuq et Gruca, 2005 : 161).

Avant d'introduire une activité de compréhension orale en classe, il est nécessaire de bien préciser les objectifs de l'écoute. Sur ce sujet, Elisabeth Lhote résume les objectifs et les types de l'écoute comme suit :

Ecouter pour entendre, pour détecter, pour sélectionner, pour identifier, pour reconnaître, pour lever l'ambiguïté, pour reformuler, pour synthétiser, pour faire, pour juger. Il est donc possible de déterminer plusieurs types d'écoute :

- l'écoute de veille, qui se déroule de manière inconsciente et qui ne vise pas la compréhension, mais un indice entendu peut attirer l'attention : par exemple, écouter la radio pendant qu'on fait autre chose ;
- l'écoute globale grâce à laquelle on découvre la signification générale du texte ;
- l'écoute sélective : l'auditeur sait ce qu'il cherche, repère les moments où se trouvent les informations qu'il cherche et n'écoute quasiment que ces passages ;
- l'écoute détaillée qui consiste à reconstituer mot à mot le document. (1995:69).

Ces objectifs d'écoute nous montrent différents modes d'accès au sens. En bref, il s'agit de rendre active la motivation et l'attention sur un objectif précis grâce à un projet

d'écoute sinon les apprenants peuvent facilement dire leurs fameux prétextes « Mais Monsieur, ils parlent trop vite, on ne comprend rien, c'est ennuyant ! ».

### **1.1.2 Les stratégies d'apprentissage et d'écoute**

Les stratégies d'apprentissage jouent un rôle primordial afin de favoriser une compréhension partielle ou totale, globale ou détaillée du message. La plupart des professeurs se plaignent des élèves qui ont du mal à suivre une écoute. Au lieu de dire aux élèves « Ecoutez bien », nous devons leur apprendre comment on écoute bien, que faut-il faire pour s'améliorer en compréhension orale.

Il est évident que la compréhension orale est une condition indispensable à une communication, à une interaction réussie. En termes d'apprentissage des langues, la compétence de compréhension orale est motivée par une technique d'écoute et pour un but précis : il s'agit d'écouter pour comprendre une information globale, particulière, détaillée ou implicite. Cette compétence se caractérise aussi et surtout par l'adaptation à des différentes situations d'écoute. Ainsi on écouterait la radio, et à la radio le bulletin météorologique, pour savoir si l'on doit s'équiper d'un parapluie par exemple. Cet objectif de compréhension, déterminé par l'auditeur, détermine à son tour la manière dont il va écouter le message.

En ce qui concerne ce sujet « écouter bien », il est nécessaire de placer l'apprenant dans une situation d'écoute active en lui donnant une tâche précise à accomplir avant l'écoute du document. Si on fait, par exemple, l'écoute d'un dialogue d'une unité de la manuelle de classe, on peut faire une description d'image avant d'écouter le dialogue. En faisant cette préparation d'écoute, l'élève a une idée sur ce qu'il va écouter. Cela facilite énormément la compréhension globale.

Dans le tableau ci-dessous, Cuq et Gruca nous montrent la typologie des principales stratégies pour la compréhension des documents sonores et visuels en faisant la

comparaison des procédures méthodologiques sans procédure et avec procédure en y ajoutant leurs commentaires pédagogiques. (2005 :164).

| <b>Procédures méthodologiques sans production langagière</b> | <b>Procédures méthodologiques avec production langagière</b>    | <b>Commentaires</b>                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Réactions spontanées : attitude, gestes, mimiques, sourire,  | Réactions spontanées : remarques, commentaires etc.             | Procédure élémentaire, mais première manifestation de compréhension globale                                                                                        |
| Activités ludiques : illustrer, dessiner, mimer              | Activités ludiques : mise en scène, jeux de rôle, dramatisation | Pour la compréhension globale ou détaillée                                                                                                                         |
| Mise en relation iconique                                    |                                                                 | Il s'agit de relier un document à un tableau                                                                                                                       |
|                                                              | Question orientées ou activité de justification                 | Une ou plusieurs informations sont données.                                                                                                                        |
| Questions fermées ou Grille d'écoute /lecture                |                                                                 | Du type « vrai ou faux » ou « oui ou non » ou « mettre une croix dans la colonne... Cette procédure implique un choix précis et efficace avec des documents longs. |
| Exercice à trous                                             |                                                                 | Procédure qui peut favoriser une entrée thématique et orienter la réflexion vers des éléments linguistiques( vocabulaire, grammaire, etc...)                       |
| Puzzle ou activité de reconstruction                         |                                                                 | Activité qui relève de la grammaire de texte et qui consiste à faire retrouver l'ordre d'un document qui a été découpé en séquences mises dans le désordre....)    |
| Grille à compléter                                           |                                                                 | Certaines données sont indiquées et mises sous la forme d'un tableau à compléter. Cette procédure constitue une aide à la compréhension.                           |

Tableau 1. La typologie des principales stratégies pour la compréhension des documents sonores et visuels.

### 1.1.3. La compréhension orale en classe de français

La compréhension orale est une compétence qui demande beaucoup d'effort dans l'apprentissage d'une langue étrangère. En fait, il s'agit de comprendre ce que l'on dit et ce qu'on entend.

Selon Ece KORKUT, “dans le milieu de classe, un apprenant écoute une cassette, son enseignant et ses amis. Il lui arrive de répéter tel qu'il est un mot ou un énoncé sans l'avoir compris mais l'important, c'est d'arriver à décoder les éléments prononcés de manière à comprendre correctement la signification” (2004 : 61).

La classe de FLE d'aujourd'hui nécessite la compréhension interactive basée au centre de l'apprenant. Sinon le développement de cette compétence reste très faible. Comme le dit, Courtylton ‘la compréhension doit être interactive’. Il faut donc faire participer les élèves au cours en choisissant des activités qui pourraient les motiver. Les profils des apprenants ne sont plus comme avant ; le professeur fait son cours et l'élève l'écoute et prend des notes. De nos jours, les élèves veulent participer aux cours d'avantage. Mais cela dépend du document oral choisi par l'enseignant.

L'exploitation d'un document oral nécessite quelques étapes afin d'avoir une bonne compréhension globale de la classe. A ce sujet, nous trouvons la stratégie d'écoute de Courtylton :

Après avoir entendu une fois le document ou lu le texte, les étudiants sont invités à échanger avec leur partenaire le plus proche ce qu'ils ont compris. Ce premier échange va renforcer quelques certitudes si les étudiants sont d'accord (...) A la deuxième écoute ou lecture, les attentes seront confirmées, infirmées, ou bien elles persisteront. C'est pourquoi il faut procéder à plusieurs écoutes ou lectures (3, 4, ou 5) et varier les partenaires de l'échange pour permettre à la stratégie d'inférence de se développer. Des études montrent qu'entre la première et la deuxième écoute, le taux de compréhension augmente sensiblement pour tout le monde, puis graduellement jusqu'à la quatrième ou cinquième écoute. En ce qui concerne la lecture, on peut passer plus rapidement (après

deux ou trois lectures) à la mise en commun dans le groupe-classe et à l'éclaircissement des sens. (Courtyllon, 2002 :59).

D'après Korkut "le choix du matériel pédagogique de l'enseignant joue un rôle primordial dans la réussite de l'écoute, par la suite de laquelle la participation et la compréhension globale de la classe augmente. Car sans oublier, la langue parlée de façon naturelle et authentique est difficile à suivre." (Korkut, 2004 : 62).

Si on veut que le français qu'on enseigne soit utile et efficace dans la vie, il est inévitable d'utiliser des documents authentiques afin de préparer les apprenants dans la communication authentique. Par exemple ; les annonces de l'SNCF et de l'aéroport, les programmes télévisés, la météo à la radio etc.... peuvent être utilisés comme support pédagogique pour travailler la compréhension orale en classe d'une façon authentique.

## **1.2. L'expression orale**

L'expression orale fait partie des compétences à acquérir absolument dans l'apprentissage et la maîtrise d'une langue étrangère, qui doit être sérieusement débattue.

A ce sujet, Jeanine Courtyllon, didacticienne française qui a fait des remarques considérables sur l'apprentissage du français langue étrangère, nous expose certaines conceptions des didacticiens de ce domaine : "dans les années 1970, beaucoup de didacticiens réclamaient la parole pour les élèves en classe de langue. Tandis qu'aujourd'hui d'autres didacticiens pensent que la classe de langue ne peut pas être un lieu d'expression personnelle, car les élèves n'y sont présent que pour acquérir les mécanismes de base de langue."(2002 :64).

Suite à la théorie de Courtyllon, nous pouvons nous poser cette question ; comment rendre la classe un endroit où les apprenants s'expriment d'avantage sans les faire sentir une situation didactique ?

N'oublions pas que "la classe est un excellent lieu où de nombreux échanges peuvent avoir lieu au sujet de la classe. Pour ce faire, la langue est un excellent sujet d'échange qui motive toujours les élèves " (Courtyllon, 2002 :64).

Dans sa thèse de maitrise FLE, Oktay BİÇER, enseignant au Lycée Charles de Gaulle Ankara nous résume ainsi le choix du document et la motivation des élèves :

C'est un des facteurs qui demande une attention particulière pour la réussite de l'expression oral, est le choix des documents qu'utilisent les professeurs en classe de langues. Si ceux-ci ne sont pas intéressants pour les apprenants ou pas adaptés à leur niveau linguistique, cela peut les éloigner des langues étrangères car un document tiré vite fait d'un site internet, donné aux élèves sans faire aucune modification dessus ne conviendra forcément pas à cent pour cent au niveau de nos élèves. Pour ce genre de documents, il est indispensable de les adapter au niveau linguistique de nos élèves et passer le travail aux élèves avec une présentation attrayante. En plus, c'est ridicule de voir sur les feuilles d'activités chez certains professeurs des expressions comme "cliquez pour retourner à la page d'accueil" etc., sur des textes ou des exercices tirés de l'internet, donnés aux élèves sans aucun soin de travail. C'est assez significatif pour montrer l'importance que l'on donne à la profession exercée. Avec un tel document utilisé en cours, il est bien possible que l'enseignant ne parvienne pas à bien motiver ses élèves (2008 :60).

Nos expériences professionnelles nous montrent que les documents authentiques, les jeux de rôles, les simulations globales, les débats, les discussions etc.... attirent beaucoup l'attention des apprenants et donnent des résultats bien satisfaisants. Tous ces types d'activités d'expression personnelle facilitent l'apprentissage de la parole.

La réussite dans les activités d'expression orale en classe de FLE nécessite de bien viser les objectifs et les activités qui vont avec ceux-ci. Voyons maintenant ces

objectifs fondamentaux selon Vigner qui ont une importance majeure sur l'acquisition de cette compétence :

- Familiariser l'élève avec le français dans sa dimension sonore.
- Découvrir les structures de base de l'échange entre locuteurs : ouverture, transaction, clôture, en marquant éventuellement un accord ou une opposition, ou en relançant l'échange.
- Etablir les liens entre les formes de l'échange et un certain nombre de traits prosodiques.
- S'essayer à identifier les sons et les restituer convenablement (en contexte)
- Apprendre à distinguer les constituants langagiers. (2001:36).

Selon nos pratiques de classe, nous allons maintenant essayer de donner une liste des actes de parole à acquérir essentiellement dans les cours d'expression orale :

- Exprimer une demande ;
- Dire ce que l'on fait ;
- Annoncer une nouvelle ;
- Ecouter /raconter une petite histoire ;
- Décrire un objet ou une personne ;
- Parler de ses goûts ;
- Enoncer les événements de la vie quotidienne ;
- Donner son avis sur quelque chose ;
- Réciter un poème ;
- Présenter quelqu'un ;
- Légender une image ;
- Accepter-refuser-critiquer
- Expliquer les règles d'un jeu
- Lire à haute voix ;
- Résumer un conte, une histoire ou un film

Tous ces exemples d'activités précisés ci-dessus peuvent être utilisés dans la classe de FLE afin d'obtenir de bonnes résultats sur cette compétence.

A propos des activités orales, Korkut nous relève une difficulté qui empêche la participation des élèves en classe aux activités d'expression orale : “La peur de faire des erreurs rend difficile le passage volontaire à l'expression orale. En fait, l'approche de l'enseignant et des apprenants ne doivent pas démotiver l'apprenant. Il faut qu'il y ait une certaine tolérance envers les erreurs pour ne pas bloquer l'élève qui a pris la parole. Car il est tout à fait naturel qu'il existe des fautes quand on parle en langue étrangère” (2004 : 70).

Suite à nos observations à l'école, ce sont les enfants qui se font confiance, qui osent le plus pour prendre la parole, répondre aux questions de l'enseignant sans avoir peur de donner une mauvaise réponse ; alors que les élèves timides ne lèvent le doigt que quand ils sont sûrs de leur réponse.

Si l'enseignant montre aux élèves, surtout aux élèves qui ont peur d'être humilié en faisant des erreurs, qu'ils sont capables de faire des choses, ils oseront plus prendre la parole et être plus actifs en classe. C'est la raison pour laquelle le professeur doit être attentif, bien surveiller toute sa classe et faire sentir aux apprenants qu'il est content de leur participation malgré certaines erreurs commises pendant l'expression orale.

### **1.3. La compréhension écrite**

On peut dire que l'approche communicative a créé un renouvellement conséquent dans la didactisation de l'écrit comme ; la grammaire de texte, les travaux sur les situations d'écrits et la linguistique textuelle.

Selon les expériences de Cuq et Gruca “l'acquisition de la compréhension écrite en langue étrangère est un processus complexe qui résulte à la fois du transfert des

connaissances en langue maternelle (...) et du développement de compétences lexicales, syntaxiques et textuelles propres à la langue étrangère’’ (2005 :166).

Etant une compétence complexe, la compétence écrite n’intéresse que les apprenants ayant une notion de langue qui sont conscients des subtilités de la langue maternelle et la langue étrangère. Car, la plupart des élèves (les lycéens) se contentent de leur performance à l’orale. Ils ne sont pas inquiets de leurs manques dans la langue maternelle. Ils n’ont pas l’intention d’enrichir leurs langues étrangères en lisant les articles de journaux ou en écrivant des lettres officielles. Pour eux, l’importance est de se faire comprendre.

A ce sujet, Korkut nous précise que ‘‘pour lire et pour s’exprimer en français les apprenants doivent apprendre la grammaire, car la compréhension et l’expression écrite exigent une solide connaissance de l’orthographe et de grammaire’’ (2004 : 81).

Nous remarquons selon le Conseil de l’Europe que ‘‘lire est une activité assez complexe qui nécessite un travail physique de l’œil, la production de sens à partir du support, le stockage d’information et l’intégration dans les connaissances déjà acquises’’ (1993 : 199).

Il est important de signaler que la lecture et la compréhension des textes écrits sont les éléments fondamentaux de cette compétence. Mais la réussite dans la compréhension écrite dépend des stratégies de lecture. Surtout si on veut éviter une lecture mot à mot au profit d’une lecture balayage du texte, pour initier une construction globale du sens et favoriser la découverte du message Sophie Moriand nous propose une stratégie qui se compose de deux phases qui en général donne des effets positifs pour la réussite des activités de compréhension écrite :

- Perception de l'ensemble du texte pour repérer sa vision iconique et relever ses signes intrinsèques : titre, sous-titre, intertitre, éléments typographie, photo, etc. ; cette phase d'observation permet au lecteur de se familiariser avec le texte et peut lui fournir des informations qui lui permettent de connaître à quel genre appartient le texte.
- Lecture orientée vers certains éléments pertinents du texte qui vont initier la compréhension ;
- Repérage des mots clés grâce à des questions clés ou des consignes de lecture très précises ;
- Perception du texte à travers son organisation pour en déceler l'architecture ;
- Attention portée sur les entrées et les fins de paragraphe ;
- Recherche des éléments éventuels d'ordre énonciatif (qui écrit ? pour qui ?).
- (1976 : 88).

D'après ces étapes citées ci-dessus, on peut dire qu'il faut préparer l'élève à répondre aux fameuses questions comme : qui ?, quoi ?, à qui ?, où ?, quand ?, comment ?, pourquoi ?

### **1.3.1. La compréhension écrite en classe de FLE**

Nous constatons avec nos expériences que les documents authentiques comme les bandes dessinées, chansons, magazines, revues, journaux, articles qui reflètent la langue de la vie réelle et quotidienne attirent beaucoup l'attention des apprenants et donnent des résultats bien satisfaisants dans la compréhension écrite en classe.

Au sujet de lecture, qui est l'élément primordial de ce domaine, Korkut dit que "tout texte est fait pour être lu. L'essentiel est de proposer les textes qui concernent la majorité des apprenants ou alors trouver les moyens pour rendre le texte choisi attirant, intéressant. C'est la raison pour la quelle la pré-lecture a une importance capitale pour orienter les apprenants vers un texte" (2004 :87).

Selon les études de Cuq et Gruca, il existe plusieurs types de lecture qu'on peut appliquer en classe de FLE. Voici les plus courants :

La lecture écrémage qui consiste à parcourir rapidement un texte et de manière non linéaire : ce survol du texte donne une idée globale de son contenu et c'est cette technique que nous pratiquons tous lorsque nous feuilletons un journal pour repérer quels sont les articles qui nous intéressent et que nous lirons par la suite ;

La lecture balayage qui permet de capter l'essentiel ou une information précise distribuée dans le texte par l'élimination rapide du reste ; il s'agit d'une lecture sélective que l'on pratique au quotidien : parcourir un dépliant pour relever le lieu d'une activité, son horaire, par exemple ;

La lecture critique qui demande une lecture intégrale d'un document et qui s'attache au détail et à la précision : elle peut entraîner le commentaire ; la lecture intensive ou studieuse qui vise à retenir le maximum d'information et qui par l'attention qu'elle réclame, peut se transformer." (2005 : 169).

La compréhension et la réussite de l'activité de lecture dépend de bien respecter les étapes de la lecture. On ne peut pas attendre que les apprenants comprennent le texte à la première lecture. En plus, ces étapes ont une importance majeure pour les nouveaux enseignants. Voici les étapes d'une lecture proposées par Cuq et Gruca :

- La prélecture : c'est une étape essentielle qui facilite l'entrée dans le texte et favorise la formulation d'hypothèse. (...)
- L'observation du texte, si sa physionomie est pertinente : lecture balayage afin de considérer la présentation typographique, le titre, le sous-titre, la photo, etc..
- La lecture silencieuse en fonction d'un projet : il s'agit d'une lecture guidée par une ou plusieurs consignes qui favorisent les entrées dans le texte et orientent le lecteur à construire le sens. (...)
- Après la lecture, il est important de faire réagir le lecteur par rapport aux diverses informations délivrées par le texte dans sa forme ou son contenu sous la forme de discussion, de commentaire ou de toute autre activité de manière à élargir ses connaissances antérieures et fixer les nouvelles. (2005 : 170).

Une fois que la lecture est exploitée en classe, on peut faire plusieurs exercices pour que l'objectif du cours soit bien acquis. Etant donné que la lecture est une activité complexe, elle nécessite d'être pratiquée par des supports supplémentaires. Mais pour ce faire, nous devons utiliser des supports en adéquation avec le niveau de nos apprenants, mais il est également important de tenir compte des préoccupations et des centres d'intérêt de nos apprenants.

Les supports à utiliser doivent être authentiques le plutôt possible afin d'attirer les attentions sur le cours. L'enseignant peut utiliser par exemple les supports suivants dans une classe de FLE :

- des cartons d'invitation
- des messages
- des télégrammes
- des publicités
- des catalogues
- des brochures
- des lettres amicales
- des lettres formelles
- des extraits de journaux
- des extraits de magazines
- des courriers électroniques
- des extraits de sites Internet
- des interviews
- des extraits de reportages
- des notices d'utilisation
- des programmes touristiques
- des menus
- des extraits de récits.... (*ressources-2*)

### **1.3.2. Evaluer la compréhension écrite**

Nous allons nous pencher sur les descripteurs généraux de la compréhension écrite suivant les niveaux déterminés dans le cadre commun de référence pour les langues. Cette référence facilite l'évaluation de C.E (de A1 le plus bas niveau à C2, niveau le plus élevé du cadre).

Cette référence est désormais demandée dans les établissements scolaires si bien que les méthodes de français sont basées sur les attentes et les critères de cadre commun de référence pour les langues. Voici les attentes de C.E. d'après les niveaux:

| Niveaux   | Compréhension écrite                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>C2</b> | L'apprenant peut comprendre et interpréter de façon critique presque toute forme écrite, y compris des textes (littéraires ou non) abstraits et structurellement complexes ou très riches en expressions familières.<br><br>Il peut comprendre une gamme étendue de textes longs et complexes en appréciant de subtiles distinctions de style et le sens implicite autant qu'explicite. |
| <b>C1</b> | L'apprenant peut comprendre dans le détail des textes longs et complexes, qui se rapportent ou non à son domaine, à condition de pouvoir relire les parties difficiles.                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>B2</b> | L'apprenant peut lire avec un grand degré d'autonomie en adaptant le mode et la rapidité de lecture à différents textes et objectifs et en utilisant les références convenables de manière sélective. Il possède un vocabulaire de lecture large et actif mais pourra avoir des difficultés avec des expressions peu fréquentes.                                                        |
| <b>B1</b> | L'apprenant peut lire des textes factuels directs sur des sujets relatifs à son domaine et à ses intérêts avec un niveau satisfaisant de compréhension.                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>A2</b> | L'apprenant peut comprendre de courts textes simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne ou relative au travail. Il peut comprendre des textes courts et simples, contenant un vocabulaire internationalement partagé.                                                                                                                     |
| <b>A1</b> | L'apprenant peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires, et en relisant si nécessaire.                                                                                                                                                                                     |

Tableau- 2 «le cadre commun de référence pour les langues » (*ressources-3*)

Ce tableau aide l'acquisition de la langue notamment dans le choix des supports écrits dont l'évaluateur doit se servir lors d'un teste en plein apprentissage ou en fin de cursus de formation.

Il est important en Turquie notamment de varier les formes d'exercices de compréhension, non seulement pour être en cohérence avec les différentes formes des documents mais aussi pour maintenir l'intérêt des élèves. L'habitude est source d'efficacité (on réalise plus vite un exercice auquel on est habitué) mais aussi source d'ennui et donc de démotivation.

Finalement, on peut dire que la compréhension écrite est une activité qui se réalise entre les apprenants. Il ne faut pas hésiter donc à vérifier les idées des apprenants ensemble, de confronter leurs réponses, et de vérifier de manière commune les réponses de chacun. Il est primordial d'apporter une explication à chacune des réponses d'un questionnaire à choix multiple (QCM) par exemple.

Par ailleurs, en tant qu'enseignant, nous devons être créatifs lorsque nous préparons des activités de compréhension écrite et varier les types d'exercices. Sans oublier que les élèves apprécient beaucoup les documents authentiques qui facilitent énormément leur apprentissage de langue étrangère. Sinon la C.E. ne sera pas une compétence acquise.

#### **1.4. L'expression écrite**

Il faut préciser d'autre part que la lecture est l'élément majeur qui joue un rôle important sur le développement de l'expression écrite. "Ecrire, parler, c'est pratique des choix entre tel ou tel mot, telle ou telle formule, telle ou telle structure de la langue. Ces choix sont faits, la plupart du temps, de façon inconsciente. Apprendre à écrire, ce sera aussi s'efforcer de choisir de façon plus consciente les éléments de son discours" (Korkut, 2005 : 91).

On peut dire que l'expression est un moyen d'action mis en œuvre par un émetteur sur un récepteur, le premier voulant produire un effet sur le second grâce à la langue. C'est la raison pour laquelle nous devons en tant qu'enseignant de français langue étrangère garder à l'esprit que les activités d'expression proposées aux apprenants doivent se trouver dans une situation de communication précise : définition du destinataire, de la fonction de la communication, du moyen de cette communication et des circonstances spatio-temporelles, sélectionnées de telle sorte que l'apprenant soit amené à utiliser ce qu'il aura appris antérieurement. (*ressources-4*)

Les consignes jouent un rôle primordial dans la réussite de l'expression d'une manière plus authentique. Par exemple, une consigne ainsi formulée : Racontez vos vacances ? La communication se situe dans un cadre uniquement scolaire, puisque l'apprenant raconte une histoire, dans une copie destinée à son professeur, pour obtenir une bonne note.

Situation de communication que l'élève ne rencontrera jamais hors de l'école, et dépourvue de tout objectif pratique. Donc il conviendrait de reformuler la consigne, de la façon suivante par exemple : Vous écrivez une lettre à un ami pour lui raconter ce que vous avez fait pendant vos dernières vacances d'été.

Korkut nous expose ainsi que "l'expression par écrit doit être particulièrement claire et compréhensible. Sinon le texte qu'on veut exploiter ne peut être ni lu ni compris en classe. Quand nous écrivons quelque chose, nous faisons souvent confiance à la compréhension du lecteur en supposant qu'il va certainement bien comprendre ce que nous avons l'intention de dire, même si nous n'avons pas transmis exactement ce qui nous passe par l'esprit" (2005 : 91).

Par ailleurs, Courtylton pense que "l'approche communicative nous a familiarisés avec la notion d'acquisition de savoir-faire écrits fonctionnels, tels qu'écrire une carte postale, un C.V., une lettre de remerciements, un récit, un résumé, un compte rendu." (2002 : 74). Avant d'accéder à ce type de compétence, les étudiants peuvent acquérir dans les premiers temps de l'apprentissage une compétence de production de textes simples.

Quand l'élève se rend compte l'utilité de l'expression écrite, il participe d'avantage à l'activité proposée en classe. Car, l'élève sait que ces compétences lui serviront dans une communication écrite comme ; écrire une lettre, une carte poste ou un formulaire touristique.

### 1.4.1 La démarche à suivre en classe lors d'une séquence d'expression écrite

Au début, il est important de sensibiliser les apprenants à la production de courts messages, résumés en une phrase simple, dans des situations de communications précises, de type « message post-it ». Cette sensibilisation va détendre l'apprenant avant démarrer l'activité.

Mais il faudra progressivement passer de la phrase au texte et les sensibiliser à la façon dont on doit structurer un texte écrit, en examinant comment et pourquoi les idées exprimées s'organisent et se présentent de manière claire et logique.

Les démarches dont nous venons de citer ci-dessus, sont très importantes dans la réussite de l'expression écrite en classe. Surtout la consigne de l'activité doit être simple et claire. Car, on demande de faire de l'écrit dans une langue étrangère pas dans la langue maternelle ! Donc risque de démotivation de l'apprenant ; Il ne faut pas que les élèves disent « je ne comprends pas !, ah c'est trop difficile cette activité ! Comment je vais répondre aux questions ? »

A propos de production écrite, nous pouvons trouver divers types d'activités exploitables en classe de FLE. Mais il est important de faire attention aux niveaux des élèves à qui nous proposons l'activité. Il est nécessaire que l'activité soit adaptée au niveau de l'apprenant. Taligante, nous montre une grande variété d'activités du plus simple au plus complexe :

- L'écriture d'un message sur un post-it
- La reconstruction de messages (incomplets, partiellement, effacés, tachés ou déchirés.
- La rédaction d'une carte postale ou d'une lettre de vacances

- La réponse à des sollicitations publicitaires.
- La production de messages personnels (adressés à quelqu'un du groupe classe ou à l'enseignant, ils peuvent répondre à une demande
- Le récit des rêves
- La rédaction d'article de journaux.
- La rédaction de questions à passer. (1994 : 55-58).

### **1.5. La communication orale**

De nos jours, il est évident que l'aspect culturel de la langue à apprendre /enseigner est inévitable pour le développement de la compétence de communication en FLE.

D'après Korkut, "la communication orale est une pratique avant tout sociale et dans chaque interaction, le succès de la communication dépend de plusieurs facteurs, dont notamment la personnalité et les attitudes des interlocuteurs lors d'une conversation" (2004 : 72).

Par ailleurs, quand on jette un coup d'œil sur l'histoire primitive, on voit que la langue n'était qu'orale. Selon certains linguistes, les hommes exprimaient leurs sentiments avec des cris devant une situation. Ces cris se sont évolués avec le temps et ont établi un système : la langue.

Si on retourne à notre enfance on peut se dire que jusqu'à notre scolarisation on n'a utilisé que la langue orale pour nous faire acheter des bonbons, des jouets ou demander l'argent de poche. La langue écrite n'avait aucune importance pour nous car on ne savait pas écrire et on n'en avait pas besoin.

Par cet aspect, la communication orale joue un rôle primordial pour un apprenant débutant en français. Car, la plupart des élèves qui apprennent le français en Turquie, victimes des anciennes méthodes traditionnelles (grammaire- traduction) ont du mal à parler et à s'exprimer en français dans une vraie situation de communication. Par

exemple ; indiquer une adresse à une touriste ou commander une boisson dans un hôtel français.

A ce sujet, Bariş AYDIN, nous expose l'importance de la compétence de communication orale ainsi :

La communication orale est l'une des dimensions la plus importante de l'enseignement de la langue étrangère. Malgré son importance capitale, cette dimension a été longtemps ignorée dans le système éducatif turc, surtout dans les écoles d'Etat, l'enseignement des langues étrangères étant réduit à celui de la grammaire de la langue cible. Les exercices de classe n'étaient fondés que sur le développement des compétences de la compréhension écrite et l'expression écrite chez les apprenants. La compréhension et l'expression orales ont été mises au second plan. Or, il est reconnu que la langue, en tant qu'outil, sert à communiquer et l'oral occupe, sans aucun doute, une place primordiale dans la communication. Notre système éducatif ayant été longtemps sous l'influence des Méthodes traditionnelles a formé les générations qui ont acquis des notions de grammaire mais qui ne pouvaient pas les utiliser dans des situations de communication ; ceci parce que dans la vie quotidienne, il n'y pas de trous à remplir avec les mots convenables comme c'est le cas dans des exercices à trous. Ce point de vue a réduit l'enseignement-apprentissage des langues étrangères à des formules grammaticales et cela a causé chez des apprenants des problèmes de communication en langue étrangère” (2005.29).

Cependant, il ne faut pas nier la nécessité de la grammaire dans l'apprentissage du FLE afin de faire des phrases correctes dans une situation de communication. L'idéal est d'apprendre la grammaire aux élèves d'une manière assez ludique et naturelle comme si nous étions dans une situation où tout le monde avait son rôle.

Nous allons citer quelques situations de communications, qui sont très fréquentes dans les cours de FLE, tirées du manuel Tandem 1(2003) et Junior- 2 (1998) sur les sujets quotidiens.

**Accepter ou refuser une proposition :**

Tu viens avec nous au cinéma ?  
 Oui, d'accord, je veux bien.  
 On fait du roller après les cours ?  
 Non, je ne peux pas  
 Vous voulez un café ?  
 Ah oui, avec plaisir !  
 C'est mon anniversaire samedi. Tu peux venir ?  
 Oh ! Dommage !  
 Tu veux faire une balade avec moi ?  
 Pourquoi pas !

**Demander son chemin**

Pardon, madame, la rue de l'Aspic, c'est par ici ?  
 Excusez-moi jeune homme, je ne suis pas d'ici.  
 Pourriez- vous me dire où se trouve la rue de l'Aspic ?  
 Désolé ! je ne connais pas !  
 Madame, vous savez où est la rue de l'Aspic ?  
 Sorry ! I don't speak French !  
 Pardon. La rue de l'Aspic?  
 Chais pas.  
 S'il vous plaît, vous connaissez la rue de l'Aspic ?  
 Mais bien sûr, elle est tout près, derrière le grand hôtel, là-bas.  
 Merci  
 Je vous en prie.

Ces exemples de situation de communication que nous venons de citer ci-dessus nécessitent quelques rites qu'il faut respecter. Korkut nous les expose ainsi : "faire soin à se faire comprendre et suivre son interlocuteur pendant qu'il parle (sans oublier) ; faire attention à ne pas interrompre (trop) souvent son interlocuteur ; attendre son tour avant de prendre la parole et ne pas la monopoliser." (2000:74).

La pédagogie moderne et les sciences du langage considèrent la compétence de communication comme la cinquième compétence à rajouter aux quatre compétences fondamentales d'une langue étrangère. Car elle facilite énormément l'apprentissage de la langue cible.

Alors que cette compétence a beaucoup d'utilités dans l'apprentissage /enseignement, il existe également des difficultés pendant l'acquisition de cette compétence. C'est la raison pour laquelle, la communication orale exige une certaine

agilité dans la compréhension et dans les réactions à donner. Sur ce sujet, Korkut nous liste les difficultés ainsi :

- La grande majorité des mots dans une langue sont polysémiques (...)
- La communication orale est quasi irréversible ; on ne peut pas demander au locuteur de reprendre souvent ce qu'il vient de dire.
- Elle se déroule assez rapidement et on peut sauter d'un thème à un autre pendant la conversation(...) par exemple : tout le monde proteste contre la guerre d'Irak. Au fait, j'ai rencontré l'autre jour Sébastien.
- Dans la communication orale, l'expression non-verbale est aussi importante que l'expression verbale. Le langage du corps a en effet sa propre signification et il faut rappeler que le corps ne ment pas, ce qui n'est pas toujours le cas dans l'usage de la langue naturelle (...)
- La bonne communication est étroitement liée aux capacités linguistiques et au bagage culturel des interlocuteurs.
- La bonne compréhension et la bonne réaction (...) dépendent des rapports entre les interlocuteurs et de la situation de communication'' (2004:76).

### **1.5.1 La communication orale en classe de FLE**

On peut dire que l'aspect de l'enseignant de FLE est complètement changé avec l'introduction de l'approche communicative. L'enseignant n'est plus le logiciel de traduction et de grammaire des méthodes traditionnelles des apprenants. Selon Tagliante, l'enseignant est désormais défini comme : "le guide, acteur, négociateur, preneur de décision, ressource, entraîneur, motivateur, médiateur, chef d'orchestre, conseiller, moniteur, animateur" etc. des apprenants. (Tagliante, 1994: 15).

Toutes ces qualités que nous avons citées facilitent à réaliser l'objectif primordial de l'approche communicative qui est « apprendre à communiquer». C'est-à-dire apprendre à parler et à s'exprimer en langue étrangère. C'est la raison pour laquelle cette approche est la plus utilisée pour le FLE. Puisque nous parlons de la communication, l'apprenant doit jouer le rôle principal afin que la communication orale soit réussie en classe.

Viau précise le même point essentiel pour l'apprentissage : “Dans la relation pédagogique en milieu scolaire, le rôle principal est joué par l'apprenant ; car, aucune, autre personne ne peut apprendre à sa place. Toutefois, le rôle de l'enseignant est lui aussi primordial” (1999:11).

Par ailleurs, personne ne peut nier l'importance de l'enseignant. Même les élèves intelligents qui travaillent beaucoup, qui font énormément de recherches ont besoin d'un “guide” dans ses démarches et de ses commentaires, des conseils et d'être encouragés par celui-ci, d'avoir un lien social, humain et affectif et de faire des échanges avec son maître.

Quant à la communication orale en classe de FLE nous observons plusieurs types de communication. Voici la liste de Korkut :

1. La communication didactique : En classe de langue, l'enseignant et les apprenants entrent souvent en communication sur un sujet didactique :  
-Que signifie cette locution ? Quel est le synonyme de ce mot ?
2. La communication imitée : Ce n'est pas une communication proprement dite. Dans ce type de communication, on ne fait que d'imiter une communication écoutée ou lue.
3. La communication simulée : (...) cette fois-ci les apprenants assument le rôle de quelqu'un d'autre en produisant eux-mêmes un dialogue. Autrement dit, c'est une activité créative et libre qu'on appelle en didactique « des jeux de rôle »
4. La communication authentique : (...) appelée la communication proprement dite. Car là, chaque personne parle à son propre nom. C'est une communication liée ou non au sujet du cours. Par exemple, en parlant d'un film, d'un pays de ses préoccupations ; ou encore quand on demande quelque chose à quelqu'un dans le but de communiquer et non pour faire partie d'une activité de langue. (2004 : 80).

En tant qu'activité de communication, on peut également parler des simulations globales qui sont des projets de longue haleine. Car, cette activité motive énormément les élèves en classe de FLE.

Selon Debyser, “Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d’apprenants pouvant aller jusqu’à une classe entière d’une trentaine d’élèves, de créer un univers de référence – un immeuble, un village, une île, un cirque, un hôtel – de l’animer de personnages en interaction et d’y simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu-thème et un univers du discours, est susceptible de requérir ”(1996:5).

Finalement, on peut dire que cette compétence de communication en classe de FLE a beaucoup d’effets positifs pour un apprentissage de langue réussi et efficace, ce qui est l’attente des élèves et des parents. Car, les parents veulent voir leurs enfants communiquer rapidement dans la langue étrangère. En tant qu’enseignant nous devons faire attention à ces deux points : le contenu et le temps à consacrer.

Si un collégien turc dans une école privée consacre 12 heures de cours de français, bien évidemment il va espérer parler et communiquer en français. Mais faute de pratique et de communication orale, la plupart de ces collégiens ne savent pas encore parler couramment une langue étrangère. Cependant ils sont très bons en grammaire mais ils sont incapables malheureusement de faire une courte communication téléphonique ou de raconter son week-end au passé composé. D’où une question se pose ; les enseignants de FLE sont-ils bien formés ? C’est pour cette raison que l’utilisation de ces cinq compétences langagières ont une importance majeure pour les apprenants / enseignants.

Ainsi, nous terminons la première partie de notre travail. Il est donc possible de prolonger les exemples d’activité afin de travailler les compétences langagières mais nous pensons avoir donné des idées essentielles. Quelle que soit l’activité de FLE, elle doit contenir au moins l’une des compétences langagières. Dans la partie suivante, nous allons élaborer la relation entre le jeu et l’enfant avec les théories scientifiques sur ce sujet pour que l’essentiel de notre travail soit bien compris.

## 2.

### LE JEU ET L'ENFANT

Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, qui n'a pour celui qui la pratique qu'un seul but : la satisfaction qu'elle procure. Parmi ces particularités, remarquons les notions de gratuité et de plaisir qui font que cette activité semble être dénuée de toute obligation de vie sociale. Si l'on considère le jeu en tant que divertissement et amusement, il s'oppose à la contrainte.

Il existe des optiques différentes sur la nature du jeu. Ces conceptions portent sur le jeu en général, plus précisément sur l'action de jouer. J. Huizinga, historien néerlandais, a tenté de donner une définition claire du jeu dans son livre *Homo Ludens*: "le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être « autrement » que dans la vie courante." (*ressource-2*).

Pour R. Caillois, le jeu est une « occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence. » C'est donc une activité :

**Libre** : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

**séparée** : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

**incertaine** : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement ;

**improductive** : ne créant ni biens, ni richesses, ni éléments nouveaux d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

**réglée** : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;  
**fictive** : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. (*ressource-2*).

Selon la définition du Petit Robert, “le jeu est une activité physique ou mentale purement gratuite qui n’a dans la conscience de ce lui qui s’y livre d’autre but que le plaisir qu’elle procure. Une activité organisée par un système de règle définissant un succès ou un échec, un gain et une perte” (1981:1046).

## 2.1. Le jeu et sa définition.

Le jeu est l’activité fondamentale de l’enfant. René Château, auteur français nous résume la relation le jeu / enfant ainsi “l’enfant est un être qui joue et rien d’autre, le jeu est son travail” (1967 :386).

En effet, le jeu joue un rôle primordial dans le développement mental de l’enfant. Il est le fameux prétexte pour l’acquisition de 4 apprentissages fondamentaux :

**Le savoir** : le jeu avec l’adulte est une occasion unique d’apport de connaissance dans tous les domaines.

**Le savoir-faire** : la pratique, la mise en œuvre et le geste.

**Le savoir être** : apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde

**Le vouloir faire** : sans envie il ne peut y avoir d'apprentissage et d'évolution. (*ressources-9*).

Sur l’importance des jeux chez l’enfant Jean-Claude Arfouilloux précise que “si, pour l'adulte, le jeu est un divertissement, une distraction, il est vécu par l'enfant comme « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'expérimente et se construit.” (*ressources-2*)

Quand nous posons la question « pourquoi l'enfant joue-t-il ? Winnicott, le psychanalyste nous répond ainsi : l'enfant joue :

- pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence)
- pour maîtriser l'angoisse ;
- pour établir des contacts sociaux ;
- pour établir des relations avec les autres.”
- pour accroître son expérience ; (1957 : 123).

Par ailleurs, le jeu est une activité relationnelle : c'est une interaction constante entre le sujet et son milieu, une relation à soi, aux autres, aux choses. Les aménagements mis en place permettront aux relations de s'établir et de les protéger. Il est évident que le jeu occupe une partie importante de l'enfance et permet à l'enfant de :

- Travailler et de découvrir par le plaisir.
- Découvrir et s'ouvrir au monde et aux autres.
- Apprendre à agir pour transformer le monde et son environnement.
- Apprendre à gérer et dépasser les tensions liées à la socialisation et à ses frustrations. En jouant, l'enfant apprend à mieux comprendre, puis à agir sur les situations qu'il subit. Le jeu permet à l'enfant de se socialiser.
- Apprendre les rôles et fonctions sociales.
- Développer une culture familiale et sociale et référence pour régler ses problèmes d'adulte.
- Se projeter dans l'avenir et dans son devenir de futur adulte.
- Inventer, créer transformer son environnement.
- Travailler la concentration.
- Organiser sa pensée et son intelligence. (*ressource-10*).

Après avoir tenté de préciser la relation entre le jeu et l'enfant, il semble être intéressant et pertinent de se pencher sur les réponses des grands penseurs sur la question « pourquoi l'enfant joue-t-il » ?

Selon Bettelheim : La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant tire et qui se prolonge en joie de vivre. Conclure qu'un enfant qui joue est heureux, il n'y a qu'un pas. Rien d'étonnant, donc, à ce que le jeu soit l'activité la plus appréciée de l'enfant. Pour Vial et Winnicott, Le jeu représente

chez l'enfant un besoin fondamentale et un signe de santé. Hartley et Goldenson ajoutent « Quand un enfant ne peut pas jouer, nous devrions être aussi inquiets que lorsqu'il refuse de manger ou de dormir. Piaget considère le jeu comme un processus d'assimilation. Pour Pavlov, Jouer pour l'enfant peut être considéré comme son travail. A son époque déjà, Montaigne écrivait « Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants. (*ressource-1*).

## 2.2. Le jeu et les approches scientifiques

Bien que la plupart des enseignants voient encore le jeu comme une opposition au travail à l'école, les pédagogues ne sont pas du tout d'accord et se penchent sur l'intérêt du jeu à l'école. C'est pour cette raison qu'il semble intéressant d'élaborer quelques approches connues sur le jeu.

On peut dire que les années 1970 est l'époque qui est marquée par une rénovation de la didactique des langues étrangères et secondes, ces années sont celles du fameux "tournant communicatif" et de la centration sur l'apprenant ; c'est de cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique à part entière en classe de FLE.

Suite à cette petite historique sur l'introduction du jeu dans l'enseignement / apprentissage, nous allons jeter un coup d'œil sur les approches de grands pédagogues sur ce domaine.

Commençons par Groos qui souligne dans son ouvrage « Les jeux des Hommes » le rôle du jeu comme préexercice. « Il peut mener au travail car il existe un parallèle entre le jeu et le travail. Jouer c'est se donner une tâche à accomplir et se fatiguer, se forcer. Dans le jeu il y a une forme de devoir. On se donne un programme. Le jeu nécessite de la rigueur. Et enfin se trouve également dans le jeu l'apprentissage de la morale. » (Groos, 1899:27).

Quant à l'approche de Jean Château, nous remarquons qu'il considère le jeu comme une sorte d'esprit au travail. Selon lui, "il ne faut pas fonder toute une pédagogie sur le jeu. En fait, le jeu est un rêve abstrait de la situation réelle qui ne produit rien qui dure. Une éducation basée essentiellement sur le jeu resterait 'hors du temps et de l'espace'. Elle n'aurait qu'une moralité formelle car le jeu accepte n'importe quelle fin. Enfin, le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail." (1967 : 55).

Autrement, N. Pasquier, s'appuyant sur l'analyse de Jean Château, explique que "l'enfant qui joue a besoin de règles et d'ordre, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe et se trouve intégré à un groupe social. La facilité n'intéresse pas le joueur. En termes scolaires, on peut dire que l'enfant mobilise ses facultés physiques, intellectuelles et morales" (1993:65).

Dernièrement, nous allons jeter un coup d'œil sur l'approche du pédagogue Célestin Freinet. D'après lui, "si les jeux ont eu leur place en tant que 'jeux de détente compensatrice' induits par un travail imposé dans la pédagogie traditionnelle, il ne veut pas en entendre parler dans sa pédagogie novatrice. Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations" (*ressource-10*).

### **2.3. Le jeu et les intelligences multiples**

Parmi les nombreuses grilles d'intelligences qui ont été élaborées, la théorie des Intelligences Multiples (IM) d'Howard Gardner a le mérite d'être particulièrement simple à comprendre et pratique à utiliser dans une quelconque situation d'apprentissage.

L'utilisation des intelligences multiples dans les cours de FLE facilitent énormément l'apprentissage de la langue cible. Surtout, les approches modernes forcent les enseignants à préparer leurs activités en utilisant ces intelligences. Car il s'agit de huit types d'intelligence qui sont en relation avec les compétences langagières. C'est la raison pour laquelle les jeux de langue sont de bons moyens pour profiter de ces intelligences.

Si nous voulons nous servir des intelligences multiples dans nos cours de FLE, il est nécessaire de les connaître avant d'en profiter dans les jeux de langue.

L'œuvre d'Howard Gardner dans son « Frames of Mind » introduit la théorie d'IM ce qui suit est une liste de ces intelligences identifiées par Howard Gardner :

- 1. Intelligence Linguistique :** C'est la capacité à être sensible aux structures linguistiques sous toutes ses formes. Comme, langue, parole, lecture, expression écrite.
- 2. Intelligence Logique :** Mathématique – cette intelligence est sensée dans la confrontation des objets du monde. A travers la manipulation des objets on travaille dans le domaine de l'abstraction pure qui est la science et la logique.
- 3. Intelligence Spatial :** la capacité de percevoir le monde visuel exacte -de transformer, modifier, et recréer des aspects de notre propre monde visuel.
- 4. L'intelligence kinesthésique :** l'habilité de penser en mouvement- de manipuler ses gestes corporels.
- 5. Intelligence Musicale :** la capacité de penser aux sons –d'écouter sans 'auditory stimuli' -avoir l'habilité de manipuler et de combiner des éléments de la musique sans nécessairement les exprimer sur un instrument musical.
- 7. Intelligence intrapersonnelle :** la connaissance de soi même-la capacité d'utiliser ses propres sentiments pour guider sa propre conduite.
- 8. Intelligence naturaliste :** l'appréciation du monde naturel. (*ressource-7*)

### 2.3.1. Exploitations des intelligences multiples en classe

Dans cette partie, nous allons donner des exemples d'activités exploitables en classe de FLE préparés selon les principes des intelligences multiples. Etant un sujet actuel, nous espérons informer les lecteurs sur ce sujet.

D'après Nida Temiz, pédagogue et enseignante à l'université de Başkent, «la réussite d'une école dépend de la conception de pédagogie de cette école. Si l'école ne soutient que les intelligences linguistiques et mathématiques, on ne peut pas parler d'une réussite globale''(2007:50). Cette conception nous fait penser les méthodes traditionnelles. Alors que la vraie réussite d'une école nécessite l'exploitation des intelligences multiples dans toutes les matières enseignées et un enseignement basé sur l'apprenant.

Nous allons donc élaborer deux cours visant à faire travailler les intelligences multiples qui peuvent servir de modèle pour les enseignants de FLE. Nous avons choisi un jeu-chanté et un jeu de l'oie pour cette activité qui font partis des jeux traditionnels français.

### **2.3.1.1. Plan du cours « Jean Petit Qui Danse »**

Jean Petit qui danse (bis)  
de son bras il danse (bis)  
de son bras, bras, bras  
et de sa main, main, main  
  
et de son doigt, doigt, doigt  
Hey ! Ainsi danse Jean Petit

Jean Petit qui danse (bis)  
de sa jambe il danse (bis)  
de sa jambe, jambe, jambe,  
de son pied, pied, pied,  
de son bras, bras, bras,  
et de sa main, main, main,

et de son doigt, doigt, doigt,  
Hey ! Ainsi danse Jean Petit.

Niveau : 1

Matière : Français

Niveau : Niveau-2 (Débutant- Ecole Primaire)

| DEROLUMENT                                                                                                                                                                  | INTELLIGENCES                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| -Le professeur lit une fois la comptine et fait lire aux élèves.                                                                                                            | -verbo-linguistique                                  |
| -Les élèves chantent en bougeant leurs parties du corps<br>-Les élèves doivent trouver les parties du corps d'après la comptine.                                            | - corporelle-<br>kinesthésique<br>- interpersonnelle |
| -Le prof distribue des feuilles aux élèves et leur demande de dessiner les parties du corps et de décrire le nom de chaque partie du corps (la tête, le bras, la main etc.) | - spatiale<br>- verbo-linguistique                   |
| -Les élèves dessinent les parties du corps dans leurs cahiers et ajoutent d'autre partie du corps logiques qu'ils peuvent mimer avec la comptine.                           | -logico-mathématique                                 |
| -Le prof pose des questions sur les parties du corps.                                                                                                                       | -naturaliste<br>- Verbo- linguistique                |
| -le prof fait imaginer le rythme de la comptine. Après, il fait chanter la comptine avec son rythme.                                                                        | - musicale- rythmique                                |

« Tableau-3 « Plan d'exploitation d'un jeu-comptine d'après les intelligences multiples »

### 2.3.1.2 Le jeu de L'oie

On peut dire que c'est un excellent jeu ludique idéal qu'on peut solliciter toutes les intelligences : **l'intelligence logique** pour chercher des solutions, **musicale** pour apprendre et chanter une chanson, **spatiale** pour mettre en scène une histoire, **kinesthésique** pour accompagner d'un mime, un énoncé, **interpersonnelle** pour travailler avec les voisins, **intrapersonnelle** pour évaluer leurs propres acquisitions. En effet, c'est un jeu de société de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés. Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.



### **3.**

## **LES JEUX DANS L'ENSEIGNEMENT DU FLE**

### **3.1 La diversité et multiplicité des jeux**

Bien que le jeu en classe de langue soit un sujet populaire ces dernières années, la plupart des enseignants ne font pas d'effort pour se servir des jeux en classe de FLE. Ils se contentent d'une méthode de FLE, d'un tableau et d'un marqueur. Ensuite, ces enseignants n'arrêtent pas de râler à l'école en disant « les élèves ne veulent pas apprendre le français, ils ne comprennent rien du tout, ils sont difficiles etc. » Alors que l'enseignement du FLE passe par divers supports ou documents authentiques qui peuvent être utilisés comme des outils pédagogiques en classe de FLE.

Le jeu offre une grande variété de mises en œuvre et de supports d'où son intérêt dans ce cas précis en classe de langue, mais également dans l'apprentissage en général. Observons maintenant les différents types de jeux.

#### **3.1.1. Les jeux en autonomie**

Les jeux en autonomie peuvent se pratiquer lorsque les élèves ont terminé un travail pour les occuper ou bien peuvent être donnés comme une activité à faire à la maison. Ces jeux concernent surtout la compréhension écrite : associer un mot à une image, chasser l'intrus, les mots-croisés, les mots- cachés.

Cependant, ces jeux ne font pas communiquer les enfants entre eux, alors on peut s'interroger sur leur intérêt. Néanmoins, il peut être intéressant de les avoir à la

disposition des enfants au fond de la classe par exemple. Ainsi les élèves pratiquent à travailler en autonomie.

### **3.1.2. Les jeux en binôme ou en groupe**

Ces jeux font partie des jeux communicatifs. Parce qu'il existe une dimension collective dans l'activité, une interaction entre plusieurs personnes ; élèves-professeurs, professeur-élèves, élèves-élèves.

Comme la compétence de communication est l'objectif majeur dans l'enseignement du FLE, ces jeux jouent un rôle important pour faire parler les apprenants. Voyons quelques exemples :

- Le jeu de Loto
- Le jeu de Kim
- Le jeu de sept familles
- Le jeu de Prénom-Ville-Objet
- Le jeu de l'Oie
- Le jeu de Devinette
- Le jeu de Film Silencieux
- Le jeu de Jacques a dit etc.

### **3.1.3. Les jeux sans matériel**

Il est évident que beaucoup de jeux nécessitent des supports écrits. Cependant, il existe des jeux qui s'utilisent sans avoir recours à ces supports: Par exemple, « le jeu chanté de Jean Petit » qui fait fonctionner les parties du corps peut être joué en classe

sans avoir besoin de l'écrit ou des supports. Il faut un meneur du jeu et des participants qui chantent. C'est tout !

Un autre exemple ; « Le jeu de balle » : qui peut se pratiquer à l'extérieur ou dans la classe. C'est un déclencheur de parole. L'enfant qui a la balle pose une question, celui qui la reçoit doit y répondre. Ce jeu permet de capter facilement l'attention des enfants car ils sont susceptibles n'importe quand de recevoir la balle.

Ce qui est important pour ces types de jeux, est d'inventer des jeux sur les sujets qu'on travaille en classe. Au lieu de dire « Allez les enfants, nous allons faire des exercices au tableau » il vaut mieux dire « Allez les enfants, nous allons faire un jeu au tableau ». Pour les enfants, ce qui est très important est de jouer. Nous pouvons également citer d'autres jeux sans matériel comme :

- Le jeu de Beret
- Le jeu de Facteur
- Le jeu de Présentation
- Le Jeu de Chaise Musicale
- Le jeu de Robot Guidé
- Le jeu de Pendu
- Le jeu de Film Silencieux
- Le jeu de Qui est-ce etc.

### **3.2. Comment utiliser les jeux en classe ?**

Si nous souhaitons avoir des résultats positifs dans les activités ludiques en classe il est important de savoir comment les utiliser. La plupart des enseignants ont une connaissance sur les jeux. Mais ils ne savent pas exactement comment en profiter en classe.

Avant tout, il faut savoir que le jeu pénètre à un moment précis de l'apprentissage et il ne peut être une leçon à part entière. Il permet certes l'assimilation de notions déjà abordées, ou la mémorisation à long terme d'un vocabulaire déjà vu, mais il est difficile d'affirmer qu'il permet d'introduire une nouvelle structure. Donc, le jeu est un moyen de transmission ludique dans les compétences langagières.

L'utilisation des jeux en classe nécessite d'abord de faire un choix de jeux adaptés pour le niveau et l'âge des apprenants. Il vaut mieux préparer avec soin et rigueur sa séquence, en réfléchissant à ce qui permettra d'encourager l'attitude ludique. Ensuite, il faut faire un lien avec le sujet travaillé en classe et le jeu. Par exemple, si nous travaillons les consignes de classe au début de l'année scolaire, nous pouvons proposer « le jeu de Jacques a dit » ou alors « un jeu de Kim » pour la mémorisation d'un poème.

Sur ce sujet Haydée Silva, spécialiste du jeu et professeur en didactique du FLE à l'Universidad Nacional Autónoma de México précise l'abondance des jeux comme suit :

La diversité des outils ludiques est telle qu'il y en a forcément quelques-uns qui s'adaptent à chaque contexte d'enseignement spécifique, alors il ne faut pas hésiter à tester différents jeux. Si l'appétit vient en mangeant, l'aisance dans l'utilisation pédagogique du jeu vient en jouant ; il suffit de ne pas appliquer aveuglément les recettes trouvées dans les livres mais de faire une analyse pré-pédagogique permettant de dégager ce qui nous intéresse dans tel ou tel jeu et comment faire varier les paramètres. (*ressource-11*)

Une fois que le choix des jeux est fait, il reste à savoir comment introduire le jeu comme un support de FLE. Si l'enseignant travaille par exemple, les aliments en classe, il peut proposer un jeu de rôle sur le marché pour l'acquisition du vocabulaire du sujet du cours. Même nous en tant qu'enseignant, nous préférons des formations et des séminaires plus ludiques appliqués avec les jeux. Sinon ces formations qui manquent des activités ludiques restent très ennuyantes.

Silva nous expose les règles d'or de l'utilisation pédagogique du jeu en classe de FLE ainsi :

- Le jeu est une ressource pédagogique parmi d'autres, qui reste soumise aux mêmes déterminations que les autres.(...) Il convient de ne pas l'idéaliser ni la diaboliser, mais de tâcher de mieux la comprendre pour mieux l'exploiter.
- Il importe moins d'appeler "jeu" une quelconque activité que de définir des objectifs clairs et cohérents pour cette activité. Très souvent, on trouve sous l'étiquette "jeu" des activités décevantes, tandis que d'autres activités non officiellement ludiques induisent une attitude qui se rapproche tout à fait de l'attitude de jeu.(...)
- Ce qui compte avant tout, c'est l'attitude ludique, mais le matériel, les règles, le contexte doivent y contribuer. (...)
- Les jeux proposés doivent rester des jeux et non des ruses pédagogiques. Il ne faut pas angoisser à l'idée de ne pas avoir tout prévu : le cadre ludique est très contraignant et offre un potentiel d'autorégulation étonnant.
- Les apprenants doivent être des jouants, non des joués ni, pire encore, des jouets. L'enseignant ne devrait permettre que le jeu mette en danger la stabilité psychique des membres de sa classe.(ressource-11)

Cette liste que nous venons de citer, reste sûrement à compléter. On ne peut pas tout faire tout seul. Il faut également savoir profiter des collègues et participer à des rencontres pédagogiques sur l'enseignement du FLE. Le Lycée Tevfik Fikret Ankara ou Le Lycée Charles de Gaulle Ankara sont deux adresses idéales pour rencontrer des enseignants français ou faire un stage de FLE.

Autrement il existe des ressources en ligne sur le jeu que les enseignants peuvent facilement trouver des jeux à tous les niveaux. Il suffit d'être un peu familiarisé avec le jeu. Puisqu'il s'agit de l'enseignement / l'apprentissage d'une langue nous pouvons également convertir les jeux de langue turque en FLE. Prenons comme exemple :

- Le jeu de Film Silencieux
- Le jeu de Prénom-Ville-Objet
- Le jeu de l'Aveugle
- Le jeu d'Acrostiche

- Le jeu de Maissonnette
- Le jeu de Bouche à l'Oreille
- Le jeu des Animaux dans la forêt
- Le jeu de Vieux Magicien
- Le jeu de « Oui-Non »
- Le jeu de « Hacivat-Karagöz »
- Le jeu de Qui-est-ce
- Le jeu de Mime

Malheureusement ces jeux traditionnels sont très peu joués par les enfants. Ils préfèrent plutôt les jeux vidéo ou les jeux sur Internet. Mais nous pouvons encore ajouter des jeux de langues turcs en contactant nos professeurs de l'école primaire ou nos grands-parents.

J'utilise personnellement les jeux pratiques à organiser qui ne demandent pas de matériels compliqués et qui motivent surtout les apprenants. On peut commencer par des jeux courts et simples pour s'attaquer ensuite à des jeux plus sophistiqués. L'essentiel est que l'enseignant se sent à l'aise pendant l'animation du jeu. Cependant il est important de faire attention à la gestion de la classe et de la discipline. Car, surtout les enfants sont excités quand on introduit un jeu en classe. Donc, il faut bien préciser les règles du jeu avant de démarrer l'activité.

### **3.3. Les avantages du jeu en classe de langue**

Nous avons pu constater dans de nombreux cas que les élèves de nos jours ne se contentent plus d'un seul type de support. Ils se démotivent facilement. Ils en ont marre de passer les cours toujours avec le livre de français, le cahier d'exercices et le magnétophone du professeur. D'où le jeu intervient comme un atout primordial qui donne une renaissance à l'aspect de la classe.

A ce sujet, je peux montrer comme exemple l'école où je travaille actuellement ; Le Collège Privé Ted Ankara où j'enseigne le français à des collégiens, les élèves de 11 à 13 ans, comme la langue seconde. La plus grande surprise que j'aie eue dans cette école, c'est que les élèves n'étaient pas notés en français. C'est-à-dire les notes données pour le français ne paraissaient pas dans les bulletins officiels. Donc, j'avais commencé avec les élèves démotivés dès le début ; car, ils ne faisaient pas d'effort pour un cours qui n'a pas de note. Pour eux, les cours de français étaient les heures de bavardage ou passe temps.

Cette surprise m'a donné la chance de tester les jeux comme support de FLE en classe. Ensuite, je me suis posé la question « est-il possible de motiver ces élèves pour le français en utilisant les jeux en classe ? » Par la suite, j'ai programmé mes cours d'une façon ludique et amusante pour faire aimer le français à ces élèves. J'ai vu que les jeux ont apporté beaucoup d'avantages en classe.

Grâce aux jeux, les enfants sont motivés et apprennent en jouant. Ils respectent le professeur parce qu'ils aiment sa matière et ils s'amusent en classe. Sinon un cours tout sec ne passe pas facilement chez les collégiens. De telle sorte ils peuvent causer de graves problèmes de discipline qui peuvent se terminer par renvoyer le professeur. Car on parle des adolescents, de l'âge révolutionnaire.

Quand on joue, on travaille sans en avoir l'impression. L'auteur Susan Halliwell "parle d'un apprentissage indirect c'est à dire que l'enfant fixe son attention sur le jeu et pas sur la langue. Il n'est pas dans le monde des règles et de la grammaire. Il est dans le monde des jeux" (Halliwell, 1995:5).

Autrement, j'ai remarqué que travailler une nouvelle discipline, (on n'enseigne le français qu'au collège) avec des supports originaux que les enfants n'ont pas l'habitude

d'utiliser peut augmenter leur curiosité. C'est-à-dire, plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile. Ainsi les élèves font des effort parler français.

### **3.4. Le jeu et la motivation des élèves**

On peut dire que le jeu est l'un des composants primordiaux de la motivation des élèves en classe de FLE. Le jeu n'est pas du tout réservé seulement aux enfants : il marche merveilleusement bien avec des adultes, pour aborder tous les sujets, même les plus "sérieux".

Etant donné que le français en langue seconde n'est pas noté dans les collèges, nous observons la nécessité des jeux afin de motiver les élèves. Les jeux non seulement motive les élèves mais aussi augmente leurs participations en classe.

Dans son article sur l'enseignement précoce, Colette Samson, spécialiste de l'enseignement du FLE précoce nous montre l'importance des jeux dans la motivation des élèves comme suit :

Le jeu est un constituant fondamental de la vie enfantine ; il est aussi le meilleur atout pour permettre à l'enfant de s'impliquer et de maintenir sa motivation. Jouer, c'est être actif (et souvent c'est prendre des risques), mais c'est aussi réfléchir pour émettre des hypothèses, résoudre des problèmes, démêler des énigmes. "Jouer à", "faire comme si" sont aussi de merveilleuses occasions de découvrir non seulement la réalité quotidienne de l'aire culturelle française ou francophone, mais également sa dimension artistique à travers la littérature, la musique, la peinture, etc. "On dirait qu'on serait Paris et qu'on jouerait à être la tour Eiffel !", etc. Le jeu de rôle (très simple), la simulation (même modeste) permettent d'engager les enfants dans un parcours d'apprentissage riche et diversifié et de leur faire voir "les choses de l'intérieur (2008 :26).

## **4.**

### **LES JEUX UTILISES DANS LA METHODE ALEX ET ZOE-2**

#### **4.1. Présentation de la méthode**

La méthode Alex et Zoé-2 est une manuelle de français précoce utilisée dans les écoles primaires privées francophones en Turquie.

Etant un nouveau sujet, l'enseignement du FLE précoce nécessite des activités et des jeux ludiques en cours. Car les apprenants sont des enfants de 6-11 ans qui sont dans le monde de jeu. Cette méthode est très utile pour les nouveaux enseignants de FLE ou les enseignants qui font leurs premières expériences dans le domaine du français précoce parce que les enfants ne fonctionnent pas comme les adultes. D'où nous observons l'importance des jeux dans un cours de FLE.

Selon mes expériences vécues sur l'enseignement du FLE précoce, les jeux jouent un rôle capital dans une classe de langue. Car on ne peut pas appliquer les méthodes de grammaire-traduction à l'école primaire. Mais on peut bien sûr faire de la grammaire sous une forme plus ludique sans parler de la grammaire. L'essentiel est de faire apprendre aux élèves, sans qu'ils ne se rendent compte, sous forme des jeux. Un enfant qui joue en classe, est un enfant motivé. Cette motivation facilite beaucoup l'apprentissage du français à l'école primaire.

Etant un enseignant de FLE précoce et ayant déjà utilisé la méthode « Alex et Zoé – 2 » nous allons analyser les jeux utilisés dans cette méthode. Pour ce faire, nous allons d'abord parler des objectifs et des principes de cette méthode. Ensuite, nous allons élaborer les jeux utilisés dans cette méthode un par un afin de donner des

renseignements sur l'exploitation de ces jeux. Finalement, nous allons mettre en évidence les exploitations de quelques jeux avec les élèves.

#### **4.1.1. La méthode Alex et Zoé -2**

Pour ce travail, nous avons choisi d'analyser Alex et Zoé-2, une des méthodes de FLE précoce riche en jeux de langue. Elle est destinée à des enfants à partir de 7 ans et spécialement conçue pour permettre aux enfants de cette tranche d'âge de se familiariser avec le vocabulaire et les sons de la langue française selon une approche interactive et communicative, basée sur des exercices amusants. Nous remarquerons, que cette méthode possède de différents atouts permettant l'acquisition de la langue française. Donc les jeux sont les plus grands atouts de cette méthode grâce aux quels les enfants apprennent en s'amusant tout en être motivés.

#### **4.1.2. Les objectifs**

Cet ouvrage permet à l'enfant d'apprendre selon une méthode interactive et ludique les structures essentielles et le vocabulaire de base du français, de favoriser l'écoute et la compréhension et d'accéder progressivement à l'écrit. Alex et Zoé invite les étudiants à s'exprimer par le biais de situations d'apprentissage, tels que le chant, des jeux et des jeux de rôles permettant une mise en situation. (*ressource-12*)

D'après le guide pédagogique de la méthode, nous pouvons faire une telle liste d'objectifs :

- L'apprentissage passe toujours par la répétition et l'imitation, celle des voix des personnages, des sonorités et des intonations et par la reproduction du rythme des textes scandés (« raps ») et des chansons, afin d'obtenir une prononciation et une intonation fidèles du français. L'accent est mis sur l'expression personnelle : les élèves sont invités à parler d'eux-mêmes, de

- leurs goûts, de leur environnement scolaire et familial, de leurs préoccupations, de leurs peurs, de leurs projets, de leurs préférences, etc.
- Ils sont entraînés à faire face à de réelles situations de communication qu'ils pourraient vivre dans un pays francophone : dire d'où ils viennent, où ils habitent, commander une boisson dans un café, demander leur chemin, se renseigner sur le temps qu'il va faire, etc.
- Les formes de travail proposées font appel, comme pour le niveau précédent, à la participation active des élèves et favorisent l'interaction, l'entraide, le travail par paires ou par groupes. (2002 :3).

Dans le niveau I, c'était l'imaginaire des contes de Charles Perrault qui était suggéré. Le niveau 2, lui, évoque l'univers des fables de Jean de La Fontaine à travers les aventures des personnages. Enfin, les élèves sont plus que jamais encouragés à faire régulièrement le point sur leurs connaissances et à s'auto-évaluer.

#### **4.1.3. Les principes de la méthode**

On peut dire que les principes de cette méthode sont basés sur un apprentissage de communication favorisant les échanges entre enfants, valorisant l'écoute et l'acceptation de l'autre et les stratégies d'écoute active en proposant des réponses non verbales. Elle pousse les élèves à la communication en proposant des activités où la langue est mise en action, pour accomplir des tâches, pour agir, pour convaincre.

Par ailleurs, les activités ludiques visent à solliciter toutes les intelligences multiples: l'intelligence logique, musicale, spatiale, kinesthésique, interpersonnelle. Celles-ci facilitent énormément le travail de l'enseignant du point vu de l'apprentissage.

Ce qui est très important pour cette méthode c'est qu'elle oriente les apprenants à chercher et trier des informations, participer à des projets et à des recherches à plus long terme. Cela nous montre le côté constructiviste de la méthode.

#### 4.1.4. Le Matériel

Nous avons pensé qu'il serait utile de présenter le matériel de cette méthode afin de donner des idées plus claires à ceux qui veulent utiliser les jeux comme support pédagogiques.

Le livre de l'élève est composé de 15 unités. Chacune d'elles propose des dialogues, des textes scandés et une chanson avec le but de développer une fonction de communication sur quatre leçons. Il est en couleurs et propose les photos et voix de six enfants auxquels ils peuvent s'identifier. Chaque unité respecte une progression. Elle sensibilise les apprenants sur la fonction de communication à travailler et ensuite ils sont menés à la réutiliser à partir de diverses activités. Elle est divisée en 4 leçons:

Leçon 1 : présentation des éléments à travailler à travers une écoute consolidation des éléments nouveaux. Leçon 4 : reprise d'éléments anciens et nouveaux active qui introduit la fonction de communication à apprendre. Leçons 2 et 3 : reprise et dans une histoire racontée sous forme de bande dessinée.

Le cahier d'activités propose aussi 15 unités en cohérence avec les leçons du livre de l'élève. On y trouve deux exercices par leçon pour pratiquer les sujets appris pendant l'exploitation de l'unité. La leçon 4 propose une auto-évaluation. A la fin du cahier, il y a un « dico mémento » reprenant le lexique abordé dans chaque unité et permet aux élèves de se fabriquer un répertoire lexical conséquent à compléter au fur- et- à mesure de leur apprentissage.

La bande dessinée de chaque unité permet de retrouver l'écrit introduit dans les leçons précédentes et de le compléter. Des doubles pages et des jeux de l'Oie permettent de revoir régulièrement les éléments de langue, tout en préservant un aspect ludique à cette révision

Le guide pédagogique propose un déroulement ritualisé de différentes leçons. Il contient 22 fiches d'activités complémentaires photocopiables, cinq tests d'évaluation, un tableau des contenus pour chaque unité. Chaque unité propose :

- une fonction de communication,
- une / des structure(s) syntaxiques et un vocabulaire nouveau,
- un travail sur la prononciation,
- un travail sur les consignes,
- un travail sur la graphie (optionnel dans le niveau 1, plus détaillé dans le niveau 2 et axé sur l'écriture et la lecture dans le niveau 3)
- un travail de réemploi des éléments anciens et nouveaux.

A la fin de chaque unité, on retrouve une note culturelle qui introduit des savoir-faire liés à la culture de la langue enseignée. Le contexte socioculturel présenté par la méthode est approprié (aussi bien pour des élèves nouvellement arrivés) car il contribue à produire des coréférences avec les élèves fréquentant l'école française depuis l'âge de scolarisation par le biais de contes, de comptines, de fables, de jeux et d'histoires.

Dans le niveau-2, ils sont amenés à découvrir de différentes capitales. Après avoir voyagé dans le monde de la francophonie (et découvrir de façon plus approfondie certaines régions de France) tout au long du niveau 3, ils finissent leur voyage au Château de Versailles.

Les découvertes culturelles sur la francophonie donnent beaucoup d'effets positifs aux apprenants qui font sentir l'importance du français. Quand l'élève est au courant de ce qu'il apprend, il peut facilement faire des progrès en langue étrangère. Il ne faut pas oublier que la France est un pays de culture.

#### **4.1.5. Les activités à l'oral**

La leçon commence par une écoute qui l'associe toujours à l'action et à la participation des élèves. Après avoir fait comprendre les mots et les structures, il s'agit ensuite de les faire reproduire en proposant aux élèves d'imiter les personnages et leurs répliques, en introduisant des jeux de répétition, des jeux de mémoire, des chansons et comptines, des devinettes, etc.

Les élèves peuvent réutiliser les mots et les structures pour s'exprimer et communiquer en leur nom personnel, souvent grâce au travail par paires : Ce travail par paires permet aux élèves de prendre parole et de participer à la communication. Les interviews, sondages, enquêtes et tests, ou encore les jeux de rôles rendent l'accès à une réelle communication dans la classe.

Les histoires des bandes dessinées, les chansons et comptines peuvent être mises en scène et connaître des adaptations : elles pourront alors faire partie de spectacles de fin de semestre ou d'année de la classe ou de l'école.

#### **4.1.6. Les activités à l'écrit**

Ces activités sont proposées à la suite des activités orales, grâce en particulier au Cahier d'activités. De la même manière qu'une écoute active a ouvert la leçon, une lecture active ouvre le travail sur l'écrit : Il s'agit pour les élèves de mettre dans l'ordre les lettres d'un mot, les mots d'une phrase, les phrases d'un dialogue, de lire un énoncé et de lui associer une image.

Enfin, les éléments langagiers sont produits dans le cadre d'une communication écrite : en répondant à des questions, en rédigeant les résultats d'enquêtes ou de

questionnaires et en écrivant des courriers à échanger dans la classe (courriers qui peuvent se préparer à une correspondance scolaire avec une classe de langue française).

Les exercices du Cahier d'activités permettent également la systématisation d'un certain nombre de points, comme la marque du singulier et du pluriel, les conjugaisons des verbes les plus courants ou l'accord de l'adjectif.

#### **4.1.7. La structure d'une unité**

La leçon I de l'unité commence par un exercice d'écoute active qui présente la fonction de communication et les nouveaux éléments de langue. Il est en général suivi d'un texte scandé « rap » pour mieux faire percevoir et reproduire les schémas intonatifs ou d'une chanson illustrant le thème de la leçon.

Les leçons 2 et 3 reprennent les nouveaux éléments en les consolidant, et/ou en les prolongeant, à partir d'activités qui débouchent peu à peu sur une expression autonome des élèves. C'est dans cette partie que nous observons les jeux de langage concernant l'unité.

La leçon 4 présente une histoire sous forme de bande dessinée qui reprend la plupart des structures de l'unité et les enrichit d'autres apports.

Nous remarquons également la présence des intelligences multiples dans toutes les unités de la méthode. Voici les intelligences multiples, selon le guide pédagogique de la méthode sollicitées qui facilite énormément la familiarisation de l'élève avec le français :

- Logicomathématique (classer, trier émettre des hypothèses, etc.)
- Kinesthésique (manipuler des objets, des cartes, etc.)
- Spatiale (repérer des lettres dans une phrases, retranscrire des sons dans un tableau, etc...)
- Musicale (prononciation, intonation, accentuation, poésie, etc.)
- Interpersonnelle (travail par groupe)
- Intrapersonnelle (réalisation individuelle d'activités et autoévaluation des acquis)
- Linguistique (compréhension et production orales et écrites. (2002 :4)

Quant aux contenus linguistiques, les activités orales dominent la méthode. La compréhension orale s'appuie sur une écoute active. Les répétitions se font dans le cadre de jeux, de comptines et de chants. Principaux types d'exercices et d'activité. (*ressource-13*)

- Oral : exercices d'écoute et de répétition, recherches d'indices sur des supports variés: textes et/ou scénettes scandées, dialogues, chansons.
- Ecrit : les activités écrites font toujours suite à une ou plusieurs activités orales.  
Les éléments langagiers sont produits dans le cadre d'une communication écrite (répondre à des questions, rédiger des résultats d'enquête, écrire des courriers...).

Il existe également des inconvénients dans cette méthode de FLE. La grammaire par exemple, est malheureusement peu présentée d'une façon systématique dans les unités. La grammaire est donnée d'une manière indirecte dans les unités. A ce point, l'enseignant doit prévoir des activités de grammaire avant de démarrer son unité.

Autrement, le travail de son et de prononciation n'existent pas dans les unités. Quand nous travaillons avec les élèves débutants en français, nous devons travailler les sons en français pour que les élèves lisent sans peine. Le professeur doit donc prévoir également des activités pendant l'utilisation de cette méthode.

## 4.2. LES JEUX UTILISES DANS LA METHODE ALEX ET ZOE-2

### 4.2.1. Le jeu de loto (sur les heures)

C'est un jeu typique français. Il permet d'utiliser et d'apprendre le vocabulaire nouvellement acquis. Il existe cinq jeux de loto sur les différents sujets dans cette méthode.

**Déroulement :** Chaque enfant a besoin de douze pions ou de douze petits morceaux de papier. Ils choisissent chacun quatre heures sur les douze qui apparaissent dans la grille. Les élèves mettent sur les quatre heures choisies un pion ou un morceau de papier sur lequel ils ont rapidement dessiné (ou écrit) l'heure correspondante. Il faut vérifier qu'ils n'ont pas copié sur leur voisin et que chaque grille est plus ou moins différente que les autres. A chaque fois que vous énoncez une heure (il est huit heures par exemple), ils recouvrent la bonne image d'un morceau de papier ou pose un pion dessus. L'enfant qui, le premier a recouvert toutes les images, crie : loto, donc il est gagnant du jeu.

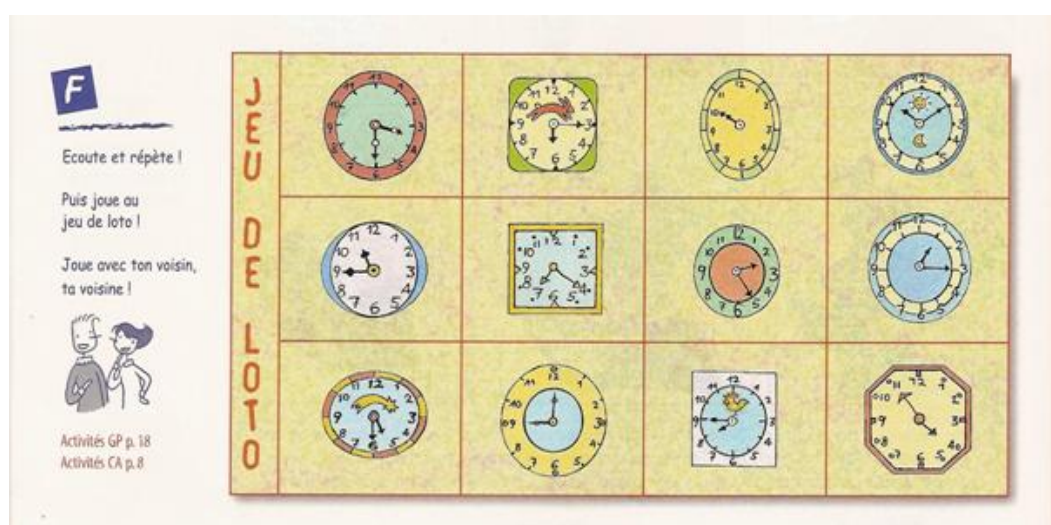


Image- 2 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

### 4.2.2. Le jeu de loto sur les sentiments

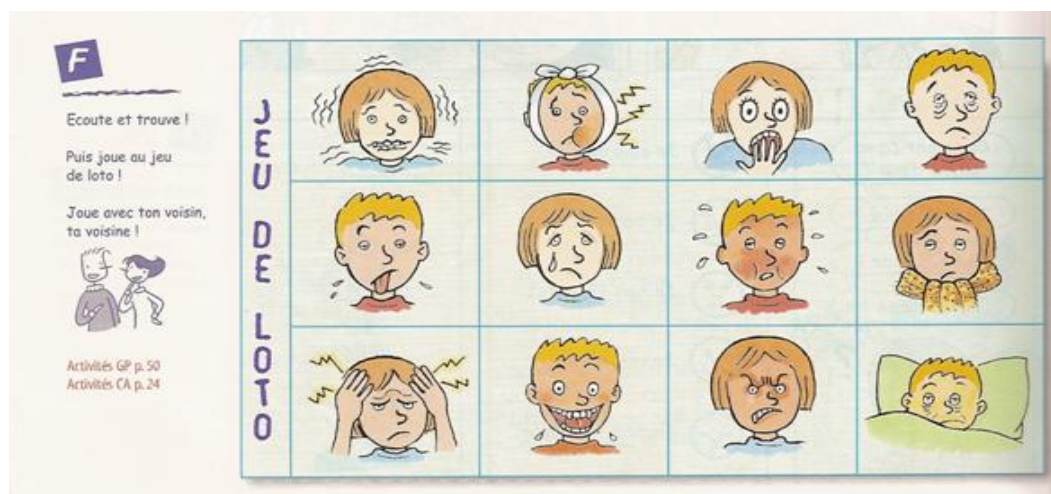


Image-3 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

### 4.2.3. Le jeu de loto sur les aliments

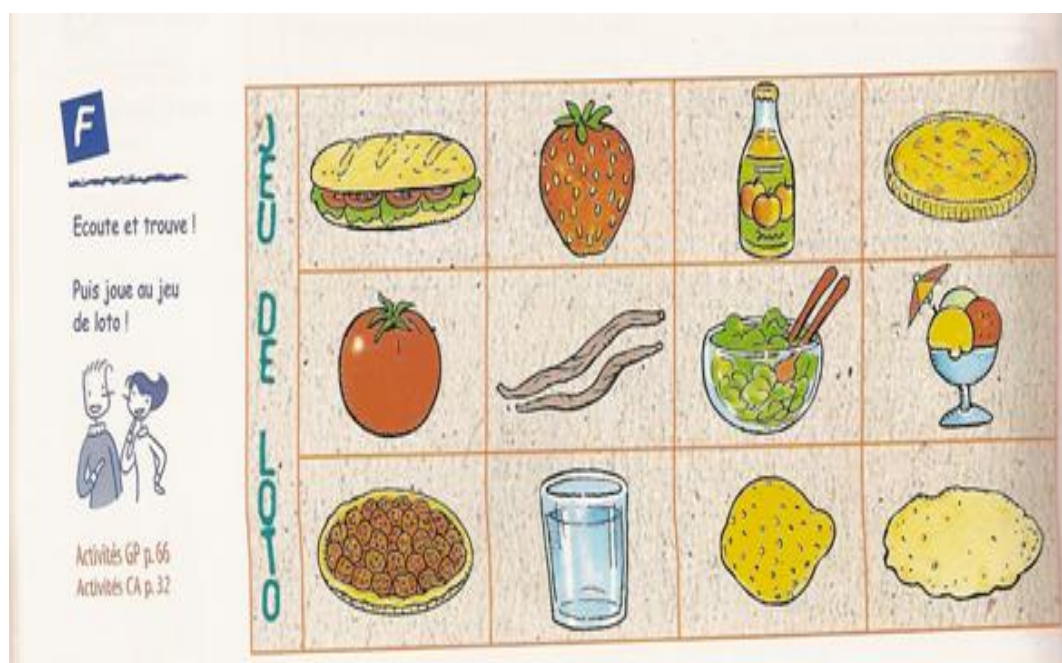


Image-4 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

#### 4.2.4. Le jeu de loto sur les meubles



Image-5 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

#### 4.2.5. Le jeu de loto sur les monstres

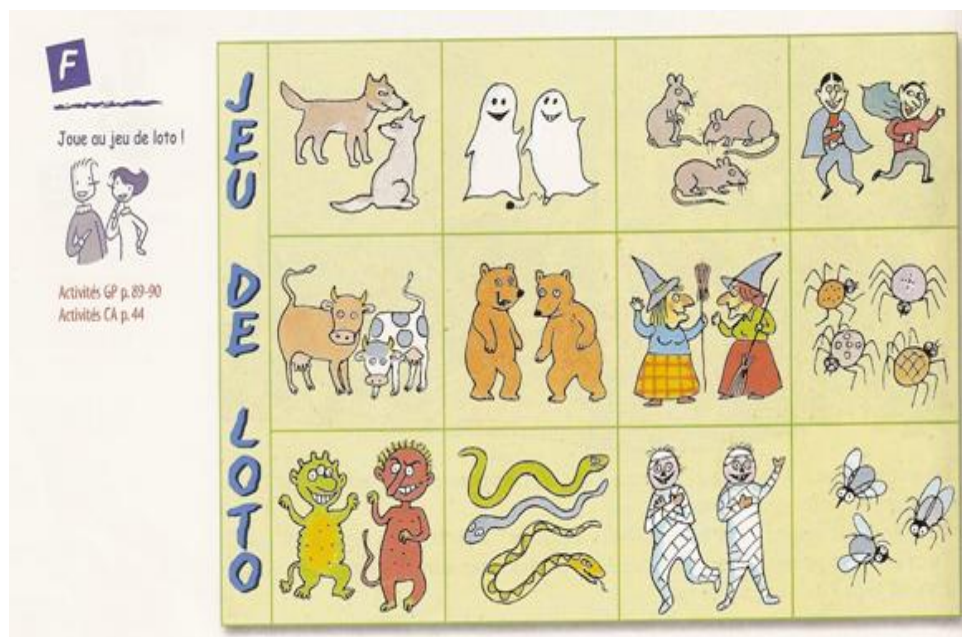


Image- 6 Le jeu de loto tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

#### 4.2.6. Le jeu de l'Oie-1

Nous observons trois jeux de l'oie dans cette méthode qui visent à réviser les unités sous forme d'un bilan ludique. Ce jeu motive d'une part les élèves et il les incite à utiliser d'autre part les intelligences multiples.

**Déroulement :** Avant de commencer à jouer, il faut diviser la classe en groupe de quatre élèves. Chaque élève a besoin d'un pion et d'un dé à jouer. Les élèves placent leur pion sur la case de *Départ*. Chacun à son tour lance le dé et reporte le score obtenu en comptant les points à voix haute et en plaçant le pion sur une case. Il doit alors exécuter la consigne qui apparaît sur la case et mimer l'activité, ou bien répondre aux questions. Les autres élèves du groupe contrôlent les réponses. La case où est représenté un enfant qui regarde tristement sa montre signifie : Passe un tour ! La case où l'enfant revient sur ses pas signifie : Retourne à la case de départ ! L'élève qui atteint la première case Arrivée a gagné. (Annexe-2)

#### 4.2.7. Le jeu de Rap

C'est un jeu de chanson typique de la méthode pour travailler la production orale et écrite. Comme les enfants de 6-12 ans adorent le rap, la chanson a un air de rap. Nous pouvons facilement inventer un rap sous forme de jeu sur le sujet que nous voulons travailler. Par exemple, un rap sur les jours de la semaine sous forme de questions – réponse. (Annexe-3)

**Déroulement :** L'enseignant divise la classe en deux groupes. Les groupes reprennent le rap alternativement. A chaque fois, ils se désignent (nous), puis désignent le groupe en face d'eux (ils). Le rap marche très bien chez les enfants ; car, ils le trouvent originale, pas comme une comptine scolaire. Cette motivation facilite beaucoup l'exploitation du jeu et l'acquisition des objectifs visés par l'enseignant.

### 4.2.8. Le jeu des chansons

C'est un jeu qui révisé toutes les chansons apprises dans la méthode. Il faut procéder au vote pour la meilleure chanson.

**Déroulement :** Les élèves votent pour une chanson, c'est-à-dire, ils lèvent la main, s'ils lui ont attribué trois points. Sinon, ils ne voteront pas pour elle. Par exemple, un éléphant, ça trompe, ça trompe... Sept élèves lèvent la main : vous reportez sept points pour la chanson. La chanson préférée de la classe est celle qui remporte le plus de votes.



Image-6 Le jeu des chansons tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

#### 4.2.9. Le jeu d'écoute et associe (sur les animaux)

C'est un jeu de P.E utilisé afin de travailler le vocabulaire et la structure de la phrase. D'habitude les activités de P.E font peur aux élèves mais ici l'élève peut facilement associer l'animal à son aliment puis faire des phrases.

**Déroulement :** L'enseignant demande aux élèves ce qu'ils voient sur l'image : des animaux et leur nourriture habituelle. Introduisez les mots herbe, graines, noisettes, fruits, carottes, viande, etc., à l'aide des images. Ensuite il passe la cassette : à chaque fois qu'ils entendent le nom d'un animal, l'enseignant demande aux enfants de le montrer sur l'image et de lui associer la nourriture citée.

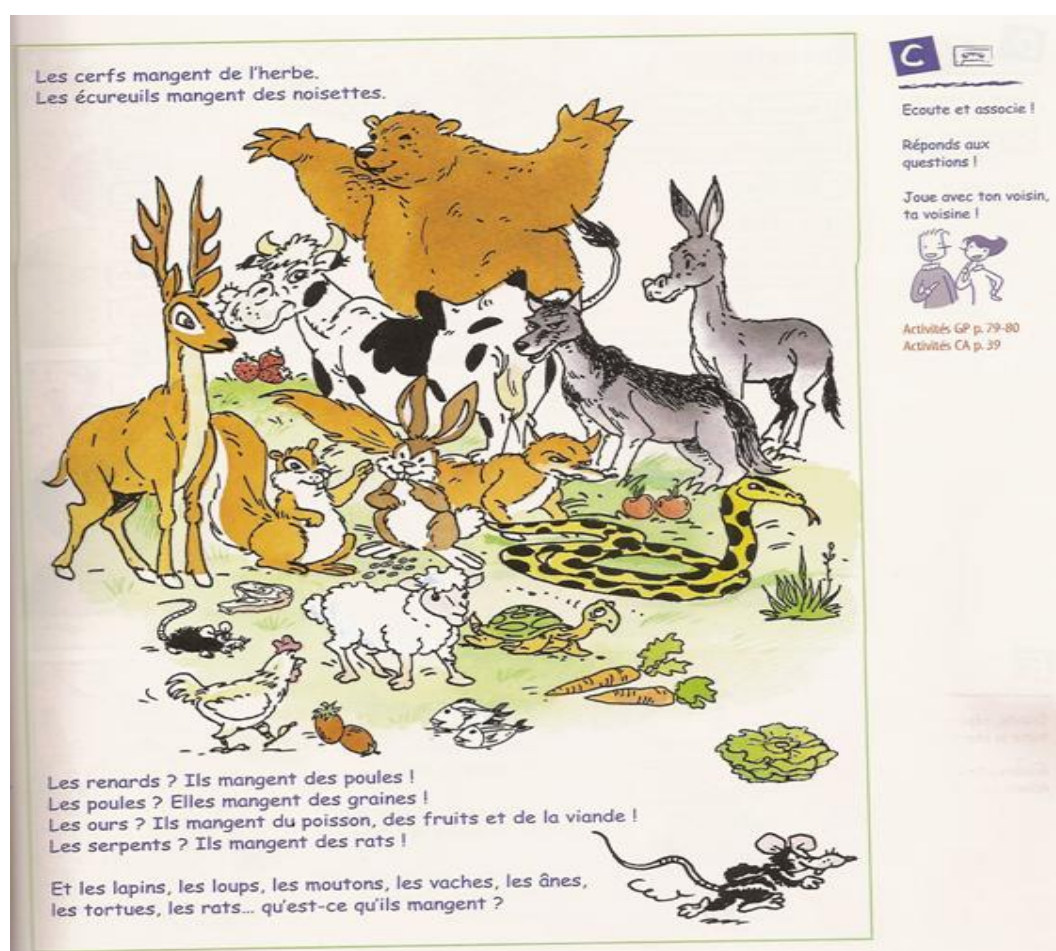


Image-7 : Le jeu d'écoute et associe (sur les animaux)

#### 4.2.10. Le jeu de devinette

C'est un jeu idéal pour travailler la P.O sur le vocabulaire animalier. En plus, la curiosité rend les élèves actifs pendant le cours.

**Déroulement :** On peut proposer ce jeu pour les petits groupes d'élèves de 2 personnes. L'élève A choisit un animal ou tire une image au sort : il écrit le nom de l'animal dans son cahier de brouillon pour éviter toute contestation par la suite. L'élève B demande : il vit dans la forêt ? à la ferme ?, au zoo ?, il est gris ?, il mange des fruits ?, il sait sauter ? Si l'élève B n'a pas trouvé au bout de huit questions, l'élève A emporte un point. Mais l'élève A doit fournir des réponses correctes aux questions posées, sinon c'est l'élève B qui remporte un point.



Image-8 Le jeu de devinette tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

#### 4.2.11. Le jeu de rôle sur l'itinéraire

C'est un jeu très utile pour le développement de la compétence de communication orale ; car, demander son chemin est un sujet quotidien et utile pour l'apprenant quand il séjourne en France.

**Déroulement :** L'enseignant demande aux élèves, par paire, de reproduire une situation de communication. Ils regardent le plan de la ville qui est dans la méthode. Faites choisir à l'élève A, le lieu où il se trouve, par exemple la gare ou le musée. Il dit à l'élève B : Je voudrais aller au musée, s'il te plaît ! L'élève B lui décrit alors un itinéraire en quatre ou cinq phrases que l'élève A répète pour bien s'assurer qu'il a compris. Après ils changent de rôle.

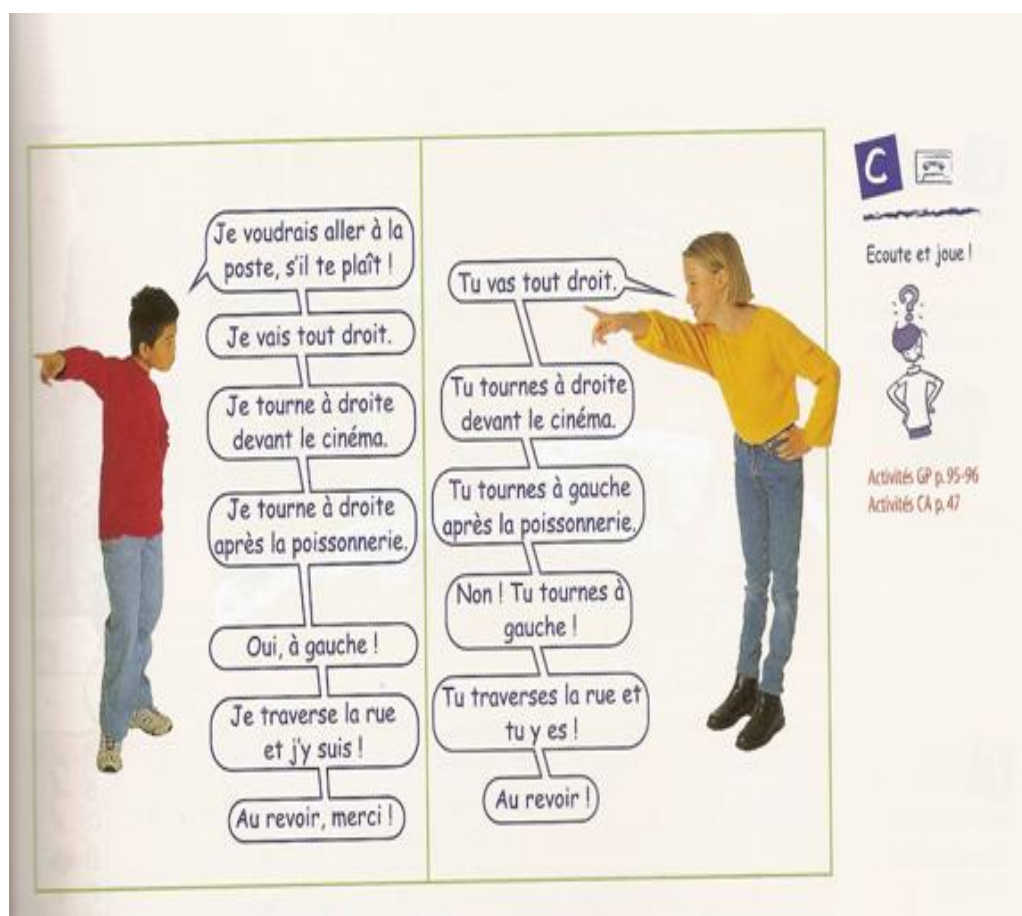


Image-9 Le jeu de rôle tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »



### 4.2.13. Le jeu de Chasse- Phrase

C'est un jeu de révision sur le vocabulaire et les verbes des unités de la méthode. Les élèves peuvent facilement faire de la production orale et écrite en jouant ce jeu.

**Déroulement :** l'enseignant fait agrandir la double page de la méthode et l'affiche au tableau. Ensuite, il partage la classe en deux groupes comme groupe A et groupe B. Les membres de chaque groupe viennent au tableau et font des phrases à partir de cette image. Par exemple, les monstres mangent des glaces dans un café, un fantôme joue au basketball etc. Le groupe qui produit plus de phrases gagne le jeu.



Image-11 Le jeu de Chasse -Phrase tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

#### 4.2.14. Le jeu de Memory

C'est un jeu de production orale qui vise à mémoriser le vocabulaire et la structure apprise dans l'unité de la méthode.

**Déroulement :** Les élèves, par paires, ont le livre de cette page et regardent bien la photo. Ils essaient de mémoriser le nombre et l'emplacement des collections. L'élève A ferme les yeux. L'élève B demande : il y a combien de chats ? Elève A : Il y en a sept ! Elève B : Où sont les chats ? L'élève A désigne du doigt, les yeux fermés, l'emplacement de la collection des chats sur la photo. Ils peuvent également se poser des questions sur la couleur des jouets. Après, ils changent de rôle.



Image-12 Le jeu de Memory tiré de la méthode Alex et Zoé-2

### 4.2.15. Le jeu de localisation

C'est un jeu de P.O pour travailler la localisation qui est un sujet que les élèves confondent souvent. Ce jeu vise à bien pratiquer en faisant de l'oral.

**Déroulement :** Les élèves, par paires, regardent l'image de ce jeu et ils se posent des questions. L'élève A demande : Où sont mes lunettes ? L'élève B répond : elles sont sur la télévision. L'objectif est de poser maximum de questions et d'inventer maximum de réponses en utilisant les adverbes de lieu.

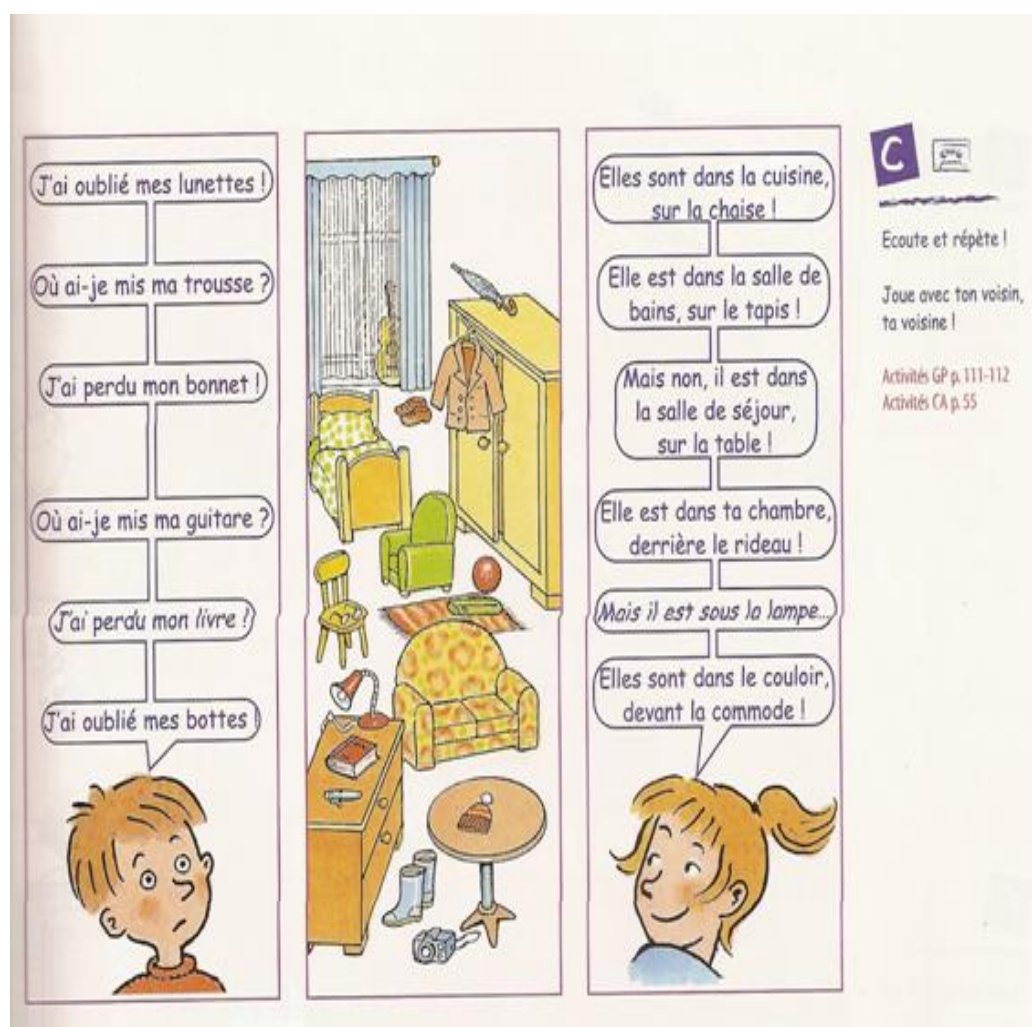


Image-13 Le jeu de localisation tiré de la méthode Alex et Zoé-2

#### 4.2.16. Le jeu de Kim

C'est un jeu de mémorisation qui facilite l'apprentissage d'un poème ou du vocabulaire d'une nouvelle unité tout en s'amusant.

**Déroulement :** Il faut d'abord fixer au tableau une dizaine d'images comme : chaise, tapis, table, rideau, lampe et fenêtre et ensuite demander aux élèves de fermer les yeux. Le professeur subtilise une des images pendant que les élèves ont les yeux fermés. Puis il leur demande d'ouvrir les yeux et de nommer l'image qui manque et il dit : Ouvrez les yeux ! Qu'est-ce qui manque ? Les élèves disent, par exemple : il manque le tapis !

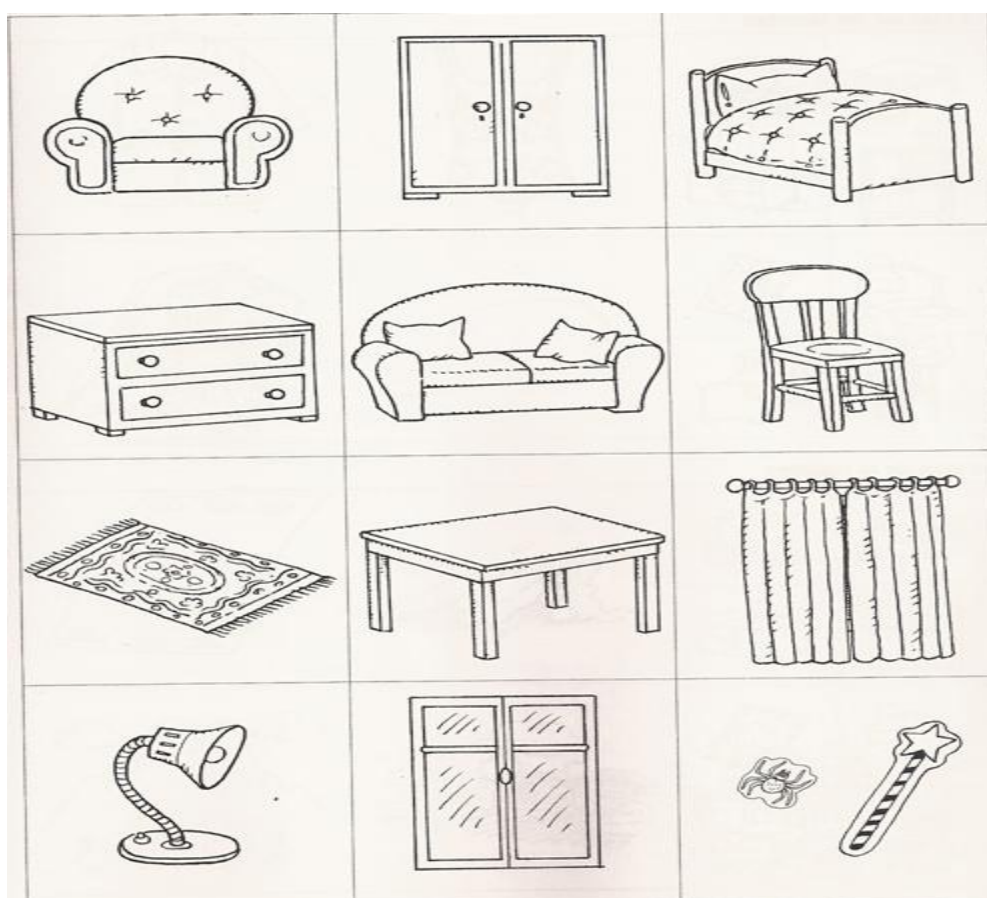


Image-14 Le jeu de Kim tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »

#### 4.2.17. Le jeu de sept familles de collections

C'est un jeu inspiré du jeu traditionnel français « Le jeu de sept familles ». Le but de ce jeu est juste collectionner trois cartes-images semblables.

**Déroulement :** L'enseignant partage la classe en groupes de quatre élèves. Ensuite, il fait découper par chaque élève représentant les collections de l'unité de la méthode : cartes postales, timbres, cailloux, autocollants, pièces de monnaie, insectes et trèfles à quatre feuilles, par exemple pour « porte- bonheur » Le meneur du jeu brasse les cartes-images et en distribue trois à chacun. La reste des cartes est retourné au milieu de la table et constitue la pioche. Le premier joueur qui obtient trois images semblables dit : j'ai une collection de.... ! puis il est gagnant du jeu.

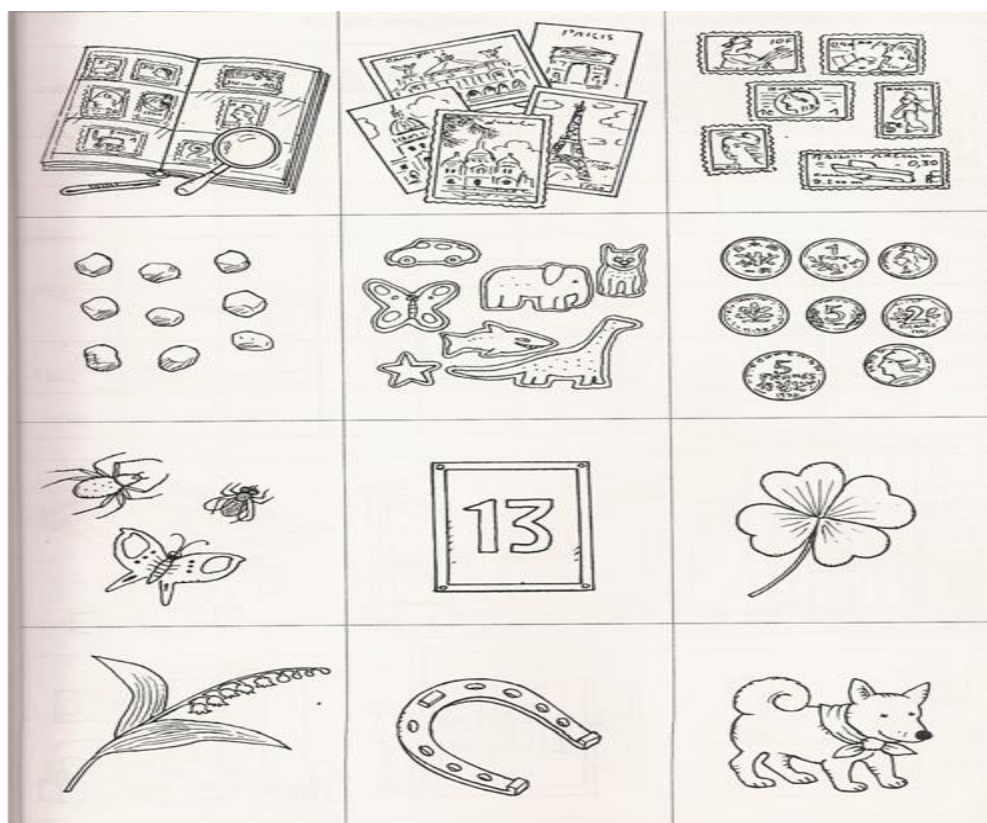


Image-15 Le jeu de sept familles de collections tiré dans « Alex et Zoé-2 »

### 4.3. L'analyse des jeux utilisés dans « Alex et Zoé-2 et Compagnie »

Suite à notre étude sur « les jeux utilisés dans Alex et Zoé-2 », nous avons voulu faire une analyse sous forme de conclusion afin de mettre en évidence notre avis pédagogique sur cette méthode. On peut dire que ce manuel fait la combinaison d'une approche de l'enseignement du français langue étrangère (en tant que langue de communication) et une méthode d'apprentissage de la lecture et de l'écriture nécessaire pour des élèves non francophones peu ou pas scolarisés antérieurement.

Les supports pédagogiques ne sont pas des documents authentiques, mais en mettant en scène les différents contes, fables ou histoires, les enfants sont immergés de façon ludique et imaginaire dans la littérature française. Les supports iconographiques sont clairs et variables : dessins, illustrations et images.

Les jeux utilisés dans cette méthode sont amusants, motivants et éducatifs. La moitié des jeux fait partie des jeux traditionnels français comme :

- Le jeu de Loto,
- Le jeu de Kim,
- Le jeu de sept familles,
- Le jeu de Memory,
- Le jeu de l'Oie,
- Le jeu de Robot Guidé
- Le jeu de Rôle
- Le jeu de Chasse au Trésor

La reste des jeux est créée par rapport aux objectifs attendus de chaque unité. Ils sont bien réussis et efficaces pour l'acquisition des compétences nouvellement apprises. Les élèves d'aujourd'hui ne veulent plus faire d'exercices classiques tout secs qui se composent d'une dizaine de pages, alors que les jeux ne paraissent pas comme un

devoir. Il est rare de voir un enfant qui n'aime pas jouer. Donc l'acquisition et la récapitulation des unités se sont facilement réalisées grâce aux jeux.

Par ailleurs, ces jeux dont il s'agit, ne nécessitent pas de matériels compliqués. Grâce au guide pédagogique et au cahier d'activités de la méthode, l'enseignant peut facilement trouver les fiches photocopiables des jeux ou fabriquer lui-même avec un simple matériel. Car, la plupart des enseignants ne veulent pas se servir des jeux de langue en classe de FLE en raison de matériel et d'organisation en classe.

Suite à mes expériences vécues à l'école primaire francophone Tevfik Fikret d'Ankara, je peux dire que les jeux d'Alex et Zoé-2 sont applicables en classe et peuvent augmenter la motivation des élèves. Sinon, l'apprentissage du FLE peut être difficile et non efficace. La pédagogie moderne nous oblige à utiliser de divers supports du FLE pour rendre les cours plus agréables et motivants.

Il ne faut pas oublier que nos élèves sont encore des enfants et ils ne jouent pas suffisamment à cause du système éducatif turc. A partir de la fin de l'école primaire ou à 11 ans, ils commencent les écoles préparatoires appelées « Dershane » en turc et ils y vont presque tous les jours. Donc ils ne se reposent pas et ne jouent pas comme il faut. Alors, il est difficile de voir des élèves motivés. C'est nous qui devons les rendre actifs et motivés. C'est la raison pour laquelle, Alex et Zoé est une méthode idéale dans l'enseignement du FLE précoce grâce à ses jeux et à son côté communicatif.

## **5.**

### **LES JEUX ET LES COMPETENCES LANGAGIERES**

Jacob dit que “les activités ludiques dans la classe de FLE peuvent constituer d’excellents supports pédagogiques, à condition de faire l’objet d’une réflexion préalable à leur utilisation. Elles rendent l’apprentissage attrayant et motivant et sont accueillies par les apprenants quel que soit leur âge ou leur niveau.” (Jacob, 2006:88).

En partant de l’idée de Jacob, nous allons nous pencher sur le lien entre les jeux et les compétences langagières. Bien évidemment, il existe beaucoup de jeux de langue exploitables en classe mais il faut connaître quel jeu peut faire travailler quelle compétence. Nous allons d’abord essayer de regrouper les jeux selon les compétences langagières. Ensuite, nous allons montrer des exemples d’exploitation de jeu en classe de FLE.

#### **5.1. Les jeux de compréhension orale (C.O)**

Ces jeux sont à choisir une fois que le professeur a décidé quels actes de parole et quelle réalisations linguistiques correspondantes enseigner, et avec quel thème comme sport. Les activités d’écoute en classe ne motivent pas souvent les élèves.

Comme les jeux attirent facilement l’attention des apprenants, la C.O. se fait facilement. En plus, l’enseignant peut répéter le jeu jusqu’à ce que les élèves comprennent l’activité. L’avantage des jeux de C.O., c’est que le niveau est adaptable selon la capacité langagière des élèves. Grâce aux jeux, ils ont plus de confiance en eux. Ils participent davantage même s’ils font des fautes.

### 5.1.2. Le jeu de Tape- Cartes

**Type de jeu :** en classe, dans la cour

**Joueurs :** en groupe ; 2 équipes

**Matériel :** grandes images

**Objectif :** Comprendre le vocabulaire déjà appris en classe.

**Jeu :** Le professeur met les images par terre, en ligne. Les 2 équipes se mettent à genoux de chaque côté de la ligne et se font face, les mains sur les genoux. Le professeur appelle une image et les enfants doivent taper sur la bonne image. L'enfant qui réussit le plus rapidement donne un point à son équipe. S'il se trompe, le point est donné à l'autre équipe.

### 5.1.3. Le jeu de Cercle

**Type de jeu :** en classe ou dans la cour.

**Matériel :** Aucun matériel

**Joueurs :** Les petits groupes de quatre élèves

**Objectif :** L'élève doit faire des phrases à partir des mots qu'il entend. On teste s'il est capable de mémoriser des phrases, et de saisir les fonctions grammaticales comme sujet-verbe-complément.

**Jeu :** Deux équipes, nombre pair. Les enfants sont assis en cercle. Chaque enfant a un mot/ une phrase à retenir. La personne à l'opposé a le même mot ou la même phrase. Le prof pose la question puis choisit une réponse. Les deux personnes qui ont cette phrase à retenir doivent se lever, courir autour du cercle et se rasseoir à leur place. Le premier à se rasseoir donne un point à son équipe.

### 5.1.4 Le jeu de Béret

**Type de jeu :** en classe ou dans la cour.

**Joueurs :** deux équipes d'élèves

**Matériel :** un béret

**Objectif :** Apprendre et réciter correctement l'alphabet et les nombres.

**Jeu :** Deux équipes, en ligne, se font face. Un béret est placé entre les 2 équipes. On donne à chaque enfant de deux équipes un nombre (une lettre/ un mot/ une phrase) à mémoriser. Le prof appelle un nombre (une lettre/ un mot/ une phrase) et les 2 enfants doivent attraper le béret sans le faire prendre. Si l'enfant le fait attraper, le point va à l'autre équipe. Chaque enfant doit garder un bras derrière le dos. Le prof peut appeler un autre numéro à l'aide.

#### 5.1.5. Le jeu de Vrai et Faux

**Type de jeu :** en classe ou dans la cour.

**Joueurs :** toute la classe, deux équipes

**Matériel :** 2 chaises, grandes images ; deux cartes « vrai » et « faux »

**Objectif :** Comprendre une information sur la météo.

**Jeu :** Les enfants assis sur leurs chaises écoutent leur professeur qui leur montre une image avec un soleil par exemple, et leur demande: "Est-ce qu'il pleut?" Les enfants doivent courir et prendre la bonne carte (vraie ou fausse) et la montrer au professeur. L'enfant qui donne la bonne réponse le plus vite donne un point à son équipe. S'il se trompe, le point est donné à l'autre équipe.

#### 5.1.6. Le jeu d'horloge

**Type de jeu :** dans la cour.

**Joueurs :** toute la classe, deux équipes

**Matériel :** les images avec les nombres

**Objectif :** être capable de comprendre l'heure.

**Jeu :** Le professeur dessine une grande horloge par terre. Une équipe va représenter les heures et l'autre les minutes. Le professeur dit une heure et un membre de chaque équipe doit se placer sur le nombre correspondant de l'horloge.

## 5.2 Les jeux de Production Orale (P.O.)

Il est certains que ces jeux ont un rôle important dans l'acquisition de la compétence orale en FLE. Ils permettent à l'apprenant d'aboutir une communication la plus authentique possible où l'enfant a la possibilité de s'exprimer sur le plan personnel. Nous allons aborder les jeux de P.O. les plus connus et efficaces en classe de FLE.

### 5.2.1. Le jeu de Filet et Les Pêcheurs

**Type de jeu :** dans la classe, dans la cour.

**Joueurs :** 2 groupes ; un groupe représente les poissons et l'autre représente les pêcheurs.

**Matériel :** aucun

**Objectif :** Etre capable de compter sans difficulté.

**Jeu :** attraper tous les poissons. Les pêcheurs décident en secret un nombre. Quand ils vont compter, à ce nombre, ils s'accroupiront pour attraper des poissons. Ensuite ils disent « Poissons, passez I ». Pendant que les poissons passent à travers le filet, les pêcheurs chantent jusqu'à ce qu'ils s'accroupissent et voient combien de poissons ils ont attrapés.

### 5.2.2. Le jeu de Dernier Roi

Type de jeu : dans la cour.

Joueurs : toute la classe, deux équipes

Matériel : les images avec les nombres

Objectif : être capable de dire ce qu'il voit. Fixer le vocabulaire appris en classe.

**Jeu:** Les 2 équipes forment une ligne en face du professeur. Le professeur leur montre une image et la première personne de chaque équipe doit dire ce que c'est l'enfant qui donne premièrement la bonne réponse passe derrière sa ligne.

### 5.2.3. Le jeu des Mouches

**Type de jeu :** dans la classe, dans la cour.

**Joueurs :** toute la classe, deux équipes

**Matériel :** un ballon

**Objectif :** Savoir compter couramment.

**Jeu :** Les enfants sont en ligne et ont les mains serrées l'une contre l'autre. Le chef du jeu lance le ballon à différents enfants qui comptent le nombre de mouches à voix basse. Le premier enfant qui attrape le ballon à 5 ou 10 crie le nombre et devient le chef du jeu.

### 5.2.4. Le jeu de chaussette volante ou ballon des couleurs

**Type de jeu :** dans la classe, dans la cour.

**Joueurs :** toute la classe

**Matériel :** un ballon ou autre

**Objectif :** être capable de distinguer les couleurs (accord masculin-féminin-pluriel). Dire la couleur montré par le meneur du jeu.

**Jeu :** Les joueurs forment un grand cercle. La personne au milieu donne une couleur et lance le ballon à un joueur qui doit trouver quelque chose de cette couleur. Si elle réussit, elle prend la place du milieu. Sinon, elle relance le ballon à la personne au milieu.

### 5.2.5. Le jeu de Morpion

**Type de jeu :** en classe

**Joueurs :** toute la classe

**Matériel :** Le tableau, les questions préparées à l'avance par le professeur.

**Objectif :** Connaître les nombres de 1 à 9. Etre capable de demander et donner des informations.

**Jeu :**

1. Le professeur dessine une grille au tableau.
2. La classe est divisée en 2 équipes, chacune avec un chef et un marqueur de points. Il y a l'équipe des Croix et l'équipe des Ronds.
3. Le professeur pose une question. L'équipe a 10 secondes pour y répondre. Si la réponse est correcte, le marqueur de points dessine le symbole de son équipe dans la case qu'il choisit, ensuite, c'est au tour de l'autre équipe. Si la réponse est mauvaise, c'est à l'autre équipe d'y répondre. Le but du jeu est de mettre ses trois symboles à la suite, que ce soit horizontalement, verticalement ou diagonalement.

**Langage Utilisé :**

- Quel âge as-tu ?
- Tu as des animaux ?
- Quelle heure est-il ?
- Quelle est la capitale de la France ?
- Tu habites où ?
- Dans quel pays est-ce qu'on parle français ?
- Quelle est la couleur du pull de Pauline ? etc.

### 5.2.6. Le jeu de Film Silencieux

C'est un jeu de P.O qui peut être proposé à tous les niveaux et à tous les âges. D'habitude les adultes le jouent pendant les voyages, le pique-nique ou dans une soirée entre amis. Mais on peut facilement adapter ce jeu en classe de FLE selon les goûts des

élèves. L'objectif est de trouver le nom du film. Le meneur démarre le jeu. Il s'agit de deux équipes qui doivent trouver le nom du film par les gestes du meneur du jeu. Le meneur donne des signes avec la langue gestuelle et corporelle. L'équipe qui trouve le nom du film pendant la durée donnée gagne le jeu. Par exemple, nous pouvons convertir ce jeu en classe de FLE comme " Les expressions ou les verbes silencieux" Le meneur mime les expressions et la classe essaie de trouver la réponse

### **5.2.7 Le jeu des magasins (jeu de société)**

**Type de jeu :** en classe

**Joueurs :** toute la classe en équipes

**Matériel :** un dé, le parcours, des pions, des cartes de preuves d'achats.

**Objectif :** se familiariser avec les noms de magasins et les aliments que l'on peut y trouver.

**Jeu :** chaque joueur ou équipe tire trois cartes (préciser ce qu'il doit aller acheter) Les joueurs lancent le dé et avancent le pion d'après le nombre obtenu. Attendre un tour si l'on tombe sur les cases : stop, sens interdit, piscine, café et restaurant. Il faut tomber sur la case magasin pour acheter. Lorsque l'on tombe sur une case magasin, on rejoue. (Annexe.4)

### **5.2.8 Le jeu de Nimbi des métiers**

**Nom du jeu :** Nimbi des métiers

**Objectif :** Maîtriser le corpus de vocabulaire proposé et définir de façon simple un métier.

**Niveau de FLE :** à partir de 50 h

**Niveau de difficulté :** moyen

**Compétences sollicitées :** linguistiques, socioculturelles, discursives et stratégiques

**Aptitudes exploitées :** la mémorisation, l'observation, la capacité à s'exprimer.

**Consignes :** Former quatre équipes de 6 personnes. Le but du jeu est de ramasser le plus de cartes possibles sans prendre la dernière. Les cartes sont disposées en colonnes et retournées. Un joueur d'une équipe retourne une carte, la lit et explique le métier. Si la réponse est bonne un autre membre de son équipe rejoue en ramassant une carte dans la même ligne ou colonne jusqu'à ce qu'on arrive à un espace vide. S'il se trompe, on change d'équipe. L'équipe perdante aura un gage.

**Corpus proposé :** Médecin, Technicien de surfaces, Professeur, Avocat.

### 5.2.9. Le jeu d'Au fil des pensées

L'un des élèves commence par exprimer une pensée : « Je pense à la mer » par exemple. Au suivant de reprendre l'idée pour en énoncer une autre : « La mer me fait penser aux vagues » ; puis « Les vagues me font penser aux navires », « Les navires me font penser au voyage », et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on soit à court d'idées... On pourra ensuite s'amuser à retrouver le fil des pensées, en partant de la dernière pour remonter à la source : étonnants méandres des associations d'idées !



Image-16 Le jeu d'Au fil des pensées.

### 5.2.10. Les jeux de rôles

Il est clair que ces jeux existent dans plusieurs méthodes de FLE afin de renforcer la compétence de communication des apprenants. En plus, ce qui est bien dans ce jeu, c'est qu'il est adaptable à tous les niveaux sur divers sujets. Mais le rôle de l'enseignant est très primordial pour la motivation et l'encouragement de ses élèves. Si la situation se passe dans un bus, l'enseignant peut être le conducteur pour démarrer le jeu. On peut faire une liste de jeux de rôles idéals pour une classe de FLE :

- Vous êtes dans un café et vous demandez des informations sur le menu.
- Vous regardez un film que vous aimez. Une personne vous téléphone pour demander une adresse. Qu'est-ce que vous lui dites ?
- Vous voulez adopter un chien mais vos parents ne sont pas d'accord. Comment convaincre les parents ?
- Vous êtes au cinéma avec votre copine. Mais vous n'êtes pas d'accord sur le choix du film. Vous vous discutez.
- Vous venez de dépenser votre argent de poche. Mais vous avez besoin de l'argent. Vous vous disputez avec votre papa.
- Un de vos amis vous invite à son anniversaire. Mais vous n'avez pas envie de venir. Que vous lui dites ?
- Vous allez partir en France, faites une réservation d'hôtel à Paris au téléphone.
- Un de vos amis doit faire un régime et que vous lui donnez des conseils.
- Votre amie française ne veut pas venir en Turquie. Téléphonnez-lui pour la convaincre
- Vous êtes chez votre voisin pour prendre un café. Elle vous a préparé un grand gâteau. Mais vous n'avez pas trop aimé le gâteau . Que vous lui dites.
- Vous cherchez un appartement calme et petit à Paris. Vous vous discutez avec l'agent.
- Vous venez de perdre votre chien. Vous allez au commissariat et faites la description de votre chien.

### **5.3. Les jeux de Compréhension Ecrite**

Ces jeux sont à choisir une fois que l'enseignant a travaillé les actes de parole et leurs réalisations linguistiques à l'oral et qu'il décide de passer à l'écrit. Le choix des activités ne se fait pas au hasard. Il doit suivre une progression d'apprentissage bien déterminé. Observons maintenant les jeux qui visent à travailler cette compétence.

#### **5.3.1. Le jeu de Scribe-Messenger**

C'est un jeu idéal pour travailler la C.O. à l'école primaire qui se joue dans la cour. On écrit d'abord une certaine quantité de phrases d'une certaine difficulté selon le niveau. Après, on colle ces phrases sur un mur et on installe les équipes à une certaine distance de là. Une personne de chaque équipe commence "le concours" en même temps et va lire la première phrase, la retenir et retourner la dire à une autre personne de son équipe qui la note. S'il oublie sa phrase à mi-chemin, il a le droit de retourner voir la phrase. Une des règles importantes du jeu est de ne pas aider en langue maternelle celui/celle qui écrit mais seulement en langue étudiée.

Ce qu'il faut bien expliquer aux participants dès le début, c'est que l'essentiel dans ce jeu n'est pas de courir vite mais de bien mémoriser et de transmettre correctement à son ami le message écrit.

Comme ces phrases peuvent être des phrases indépendantes, elles peuvent être aussi des phrases de façon à reconstruire une petite histoire. Une fois que toutes les phrases sont écrites sur une feuille, le groupe se met à reconstruire l'histoire selon une suite logique. Grâce à ce jeu, les élèves dépensent toutes leurs énergies et ils se sentent heureux. Ce genre de jeux ou activités proposés peuvent s'adapter ou se modifier selon le niveau, l'âge des apprenants et les besoins linguistiques.

Nous pouvons montrer des exemples de sujet pour cet excellent jeu de C.E. Par exemple, l'enseignant peut proposer un conte à remettre dans l'ordre, un poème, des devinettes, des fiches documentaires à compléter. Comme le niveau du jeu est variable, l'enseignant peut facilement choisir un sujet pour sa classe.

### 5.3.2. Le jeu des Mots croisés

On peut dire que les mots croisés sont les jeux que nous pouvons utiliser à tous les niveaux et tous les âges des élèves. La seule difficulté pour l'exploitation de ce jeu est sa préparation. Mais il existe des logiciels sur Internet grâce auxquels nous pouvons facilement fabriquer des mots-croisés à l'ordinateur. (Annexe-5).

### 5.3.3. Le jeu des Mots- valises

C'est un jeu durant lequel les élèves produisent du vocabulaire : il suffit pour cela de combiner des mots pour en inventer de nouveaux, tout à fait inédits. On pourra par exemple utiliser un nom, puis un complément (un tour de manège deviendra un tournège, un terrain de foot: terfoot, une pâte à crêpes : pâcrêpes...) ; ou bien un nom associé à un adjectif (un enfant turbulent deviendra enbulent, un livre palpitant un livralpitant) ; ou encore en collant deux adjectifs (rigolo + amusant = rigolusant; rapide + pressé = rapressé).



Image-17 Le jeu des Mots- valises tiré du livre 150 activités pour votre enfant.

### 5.3.4. Le jeu de l'alphabet qui parle

C'est un excellent jeu de C.E. que les élèves apprennent en jouant avec les lettres. Ce jeu fait travailler les élèves sur l'alphabet. (*ressource-14*)

- ABL & K1.....Abel et Caïn
- A 1 2 C 4 À..... un de ces quatre
- AG LARIT ..... Âgée, elle a hérité
- A LM199 A 2KC..... Ah ! elle aime 1 oeuf neuf à 2 cassés
- MACHAUT .....Aime assez à chahuter
- AC 10 Q T..... Assez discuté
- A 6 100..... m Assis sans maître
- BB A CC 2 TT..... Bébé a cessé de téter
- 7 A C .....C'est assez; c'est tassé
- 7 A L 2 10 Q T..... C'est à elle de discuter
- 7&3..... C'est étroit
- 7 1 J B..... C'est un gibet
- 7 1 9 K C..... C'est un oeuf cassé
- 7 ÉT L HO..... Cet été, elle a chaud
- 7 x 6 C C 2 □ T..... Cette fois-ci, cesser de roter
- L A M S A..... Elle a aimé ça
- L A A 6 1000 É..... Elle a assimilé
- L A C C 2 K C 1 9..... Elle a cessé de casser un neuf
- LHO ..... Elle a chaud.
- L S F R..... Elle laissait faire
- L C ABC É A CD D E .....Elle s'est abaissée et a cédé des oeufs
- L C 100 I..... Elle s'est sentie
- LN A RIT L A HT 1 9..... Hélène a hérité, elle a acheté un œuf.

### 5.3.5. Le jeu de coloriage guidé

**Type de jeu :** en classe

**Joueurs :** toute la classe

**Matériel :** Feutres ou crayons pour chaque élève

**Objectif :** être capable de manipuler des structures. Faire un coloriage complet selon les consignes de l'enseignant. Connaître les nombres jusqu'à 100.

**But du jeu :** À l'aide des consignes écrites données par le maître, faire un coloriage complet pour obtenir une figurine.

**Déroulement :** Distribuer à chaque élève un support de coloriage ; donner les instructions de coloriage en les lisant sur une feuille, les nombres étant énoncés dans le désordre ; à la fin du jeu, chacun doit avoir un tableau complet. Ce jeu plaît bien aux enfants. Il peut favoriser la mémorisation de la 3ème personne au singulier du verbe être (phrase « le numéro 3 est bleu »). (Annexe-5)

### 5.3.6. Le jeu de Buvons un coup

C'est une comptine qui vise à améliorer la diction et la prononciation. On peut utiliser tour à tour toutes les voyelles, puis différentes syllabes, des plus simples (ou, oi, an, in, on... aux plus complexes : oin, ion, ian, oui... et, plus difficile encore, al, il, oui, our...).

Buvons un coup ma serpette est perdue

Mais le manche, mais le manche,

Buvons un coup, ma serpette est perdue

Mais la manche est revenue

Chantée en A, cela donnait :

Bavasa ca ma sarpatta parda

Ma la macha, ma la macha

Bavasa ca ma sarpatta parda

### **5.3.7. Le jeu de Jacques a dit**

C'est un jeu de C.O. / C.E. Un meneur de jeu est désigné, qui va décliner différents ordres écrits avec sur des cartes « Jacques, a dit levez-vous ! » L'assistance doit l'exécuter immédiatement. Si un ordre est énoncé sans la fameuse formule « Jacques a dit », chacun doit rester de marbre. En cas d'erreur, on est impitoyablement éliminé. Le dernier jouer en lice deviendra « Jacques » à son tour.

## **5.4 Les jeux de Production Ecrite (P.E)**

Ce sont des jeux utilisés en général avec les apprenants qui ont un certain niveau de français. Ces jeux facilitent beaucoup l'acquisition de l'écrit en s'amusant. Car, les activités écrites ne motivent pas souvent les élèves. Nous pouvons également proposer des activités écrites sous forme de jeu en faisant quelques changements sur les consignes.

### **5.4.1. Le jeu de Pendu**

C'est un jeu d'équipe avec lequel nous pouvons travailler le vocabulaire appris pendant le cours. Une personne choisit en secret un mot de vocabulaire et trace au tableau des traits à la place de chaque lettre qui compose le mot.

Chacun à son tour, les enfants doivent proposer une lettre. Si la lettre est dans le mot, l'enfant l'écrit sur les traits partout où elle paraît. Si la lettre n'existe pas, alors l'enfant dessine une partie du corps du pendu. Le but du jeu est de deviner le mot avant que la potence est dessinée en entier. Sinon on est perdu.

#### **5.4.2. Le jeu de Chasse –Phrase**

C'est un jeu qui nous assure à travailler sur la structure de la phrase sous une forme assez ludique. L'enseignant choisit une image adaptée au niveau des élèves. Ensuite il distribue les images aux élèves. L'élève qui a plus de phrases correctes (S.V.C) est le gagnant du jeu. (Annexe- 6)

#### **5.4.3. Le jeu de Conte**

C'est un excellent jeu d'imagination de production écrite. Il est applicable à tous les niveaux des apprenants. C'est à l'enseignant de préciser le niveau. Le but du jeu est d'écrire un conte avec les mots donnés. L'enseignant organise de petits groupes de quatre élèves. Une fois que les groupes terminent les contes, ils les présentent au tableau. Le groupe qui reçoit plus d'applaudissement de la classe, gagne le jeu. (Annexe-7)

#### **5.4.4 Le jeu de Chasse au Trésor**

On peut dire que la grande majorité des enfants adorent le mystère et les choses cachées ; car, l'enfant est dans son monde d'imagination. Le but du jeu est d'écrire une lettre codée avec un alphabet imaginaire. Il s'agit d'un jeu individuel. L'élève qui écrit la lettre la plus mystérieuse remporte les points. (Annexe-8)

#### **5.4.5 Le jeu de Sondage à remplir**

On peut imaginer un sondage avec des questions à remplir par les élèves. Les sondages facilitent l'apprentissage des structures nouvellement apprises. Par exemple, un sondage sur« De quoi tu as peur » ou « Qu'est-ce que tu sais faire ». (Annexe-9)

#### **5.4.6. Le jeu de Description**

C'est un jeu de P.E que nous pouvons utiliser afin de travailler la description physique d'un individu. L'enseignant donne des images de filles et des garçons aux élèves. Le but du jeu est de faire la description écrite des images avec maximum de phrases. Par exemple, « le garçon est petit, il a les cheveux courts, il porte des lunettes ». L'élève qui complète toutes les phrases attendues gagne le jeu. (Annexe-10)

#### **5.4.7 Le jeu de Ville-Prénom-Objet**

C'est un jeu joué par tous les âges. L'enseignant compose de petits groupes de quatre élèves. Les élèves jouent entre eux. Le meneur démarre le jeu en choisissant une lettre. Par exemple, la lettre « A ». Les joueurs doivent trouver un prénom, une ville, un objet, un animal, un chanteur ou un acteur qui commencent par la lettre « A ». Les joueurs reçoivent dix points pour chaque bonne réponse. L'élève qui a le maximum de points est le champion du jeu. (Annexe-11)

#### **5.4.8. Le jeu de Dictée d'image**

C'est un jeu de P.E. et C.O. qui se joue en groupe. L'objectif du jeu est de rendre les dictées plus agréables en ajoutant des images. Pour ce jeu que nous avons exploité en classe de FLE, il s'agit de deux groupes d'élèves. Un groupe a préparé la dictée du jeu, l'autre groupe a dessiné la dictée.

Nous avons remarqué que les dessins attirent beaucoup l'attention des apprenants et les poussent à participer au cours. En plus, ce jeu enrichisse le vocabulaire tout en s'amusant la compétence de C.O. en classe. (Annexe-12)

#### **5.4.9. Le jeu de Devinette**

C'est un jeu que les élèves adorent jouer en classe de langue. Le but du jeu est d'écrire des devinettes sur la consigne demandée par l'enseignant. Par exemple, on peut proposer des devinettes sur les animaux, les personnages, les lieux. (Annexe-13)

### **5.5. Les Jeux Chantés**

Il est évident que les pratiques orales dans l'apprentissage sont absolument nécessaires. L'élève a besoin d'entendre et de répéter plusieurs fois pour bien prononcer et comprendre l'énoncé et les structures, faire des exercices d'écoute, des dialogues, ou productions de dialogues, chansons, comptines, histoires. Les exercices de questions-réponses à l'oral sont également essentiels pour une meilleure mémorisation et faire des liens entre ce qu'on vient d'apprendre et ce qu'on a appris auparavant.

Les comptines et les chansons sont de bonnes moyennes pour travailler le vocabulaire ou les structures sous forme de jeu. Surtout à l'école maternelle et primaire, les comptines sont les bases fondamentales de l'apprentissage du FLE. Pour donner plus d'idées sur ces jeux chantés nous avons ajouté un CD de ces chansons dans notre thèse.

#### **5.5.1. Le jeu chanté de Promenons- nous les bois**

Prom'nons-nous dans le bois  
 Pendant que le loup'y est pas  
 Si le loup y était  
 Il nous mangerait  
 Mais comm'il n'y est pas  
 Il nous mang'ra pas.  
 Loup y es-tu ?

Que fais-tu ? Entends-tu ?  
 Le loup : je mets ma chemise  
 Prom'nons-nous dans le bois  
 Pendant que le loup'y est pas  
 Si le loup y était  
 Il nous mangerait  
 Le loup  
 Je mets ma culotte !  
 Je mets ma veste !  
 J'arrive...

### **5.5.2. Le jeu chanté de Facteur**

C'est une chanson-jeu qu'on peut utiliser pour apprendre les jours de la semaine en chantant et en jouant dans la cour. Un élève est le facteur et les joueurs sont en cercle par terre. Le meneur chante la chanson en tournant derrière les joueurs. A la fin de la chanson, il dépose une lettre sur le dos d'un joueur. Le joueur doit attraper le facteur sans qu'il pique sa place.

« Le facteur n'est pas passé. Il ne passera jamais. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi et dimanche. »

### **5.5.3. Le jeu chanté "Tape, Tape dans tes mains"**

C'est un jeu joué à l'école maternelle qu'on utilise pour apprendre les parties du corps. Le but du jeu est de chanter correctement la chanson. En tant que chef d'orchestre, il fait mimer la chanson en classe. Le chef qui chante sans faute gagne le jeu.

### **Tape, tape dans tes mains !**

Tape, tape dans tes mains,  
 Quand on chante,  
 Quand on chante tous ensemble!  
 Frotte, frotte tes deux mains,  
 Quand le sable,  
 Quand le sable colle aux doigts!  
 Serre la main de ton voisin,  
 Comment ça va, comment ça va  
 Ça va bien!

Lève, lève les deux mains,  
 Fais-moi coucou,  
 Fais-moi coucou de très loin !  
 Compte les doigts de ta main,  
 Dis-moi combien,  
 Dis-moi combien il y en a: 1, 2, 3, 4, 5 !  
 Bouge, bouge un peu la main,  
 On va se dire, on va se dire,  
 Au revoir

#### **5.5.4. Le jeu chanté de Ballade de chiffre**

C'est un jeu chanté que nous pouvons l'utiliser pour apprendre les nombres.  
 L'élève qui chante correctement jusqu'à vingt, remporte les points.

1, 2, 3, claque tes doigts  
 4, 5, 6, tape tes cuisses  
 Voilà 7 sur ta tête  
 8, 9, 10, tous les enfants applaudissent  
 11, 12, 13 sur ta chaise  
 14, 15 comme le singe  
 16, 17, sur la tête  
 18, 19, 20, On recommence frappe dans tes mains.

## CONCLUSION

A la fin de notre étude sur les jeux en classe de FLE, nous remarquons que plusieurs théoriciens et spécialistes de jeu soulignent l'importance de leurs utilisations en classe. Grâce aux séances menées avec nos élèves, nous avons pu réfléchir sur le rôle du jeu et encore sur l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école. Notre étude nous a également donné l'occasion de tester l'efficacité des jeux et de comparer les cours de français avec et sans jeux.

En effet, nous avons pris conscience que les activités ludiques sont un facteur indiscutable de motivation et qu'elles permettent d'aborder un grand nombre de notions et de travailler plusieurs compétences, tant écrites qu'orales. C'est pourquoi nous avons commencé notre thèse par les compétences langagières. Ces compétences ont une importance primordiale dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

Nous avons essayé de mettre en évidence les approches scientifiques sur la relation entre l'enfant et le jeu. Il est nécessaire que l'enseignant sache cette relation ; car, le public avec qui nous travaillons, sont des enfants qui jouent malheureusement très peu à cause du système éducatif turc. Le jeu reste donc un atout pour l'enseignant afin d'arriver à son objectif en classe de langue.

Les élèves ont mis en évidence un très bon travail en équipe grâce aux jeux exploités en classe. Surtout l'apprentissage des sujets travaillés par les jeux, a été efficace et durable. Il y avait une motivation remarquable qui était le résultat de la variété des supports et des activités proposées qui ont pris en compte l'intérêt des élèves et ce dont ils avaient besoin pour cet apprentissage.

Etant donné que le français en langue seconde n'était pas noté, les élèves à qui j'enseignais le français n'étaient pas du tout motivés au départ. Ils discutaient même les problèmes de discipline en classe. Mais grâce aux jeux que nous avons utilisés en classe, nous avons vu que les comportements des élèves étaient positifs par rapport au début de l'année. Ils écoutaient le professeur et leurs amis et participaient au cours, parce qu'ils s'amusaient et apprenaient en jouant. Il nous semble plus intéressant pour un enfant de primaire d'apprendre indirectement une langue par le biais d'activités ludiques et d'échanges avec autrui. Donc, nos élèves croyaient jouer mais en vérité ils apprenaient sans se rendre compte.

Nous avons été très sélectifs pour les jeux que nous avons proposés durant notre travail. Nous avons fait attention à penser aux compétences langagières et à donner des exemples concrets sur l'utilisation des jeux en classe. Nous avons essayé de bien expliquer les objectifs des jeux pour que l'enseignant ait une idée avant d'utiliser ces jeux dans sa classe.

Nous espérons que notre étude sera un guide pédagogique pour les futurs ou nouveaux enseignants du FLE. C'est parce qu'il existe peu de ressources sur l'enseignement de FLE. C'est vrai que l'enseignement /apprentissage du FLE n'est pas un phénomène ancien. Les enseignants ont toujours besoin des méthodes de FLE.

De nos jours où les méthodes d'enseignement évoluent remarquablement, le jeu reste encore un bon moyen pour participer à ce phénomène de FLE puisque les élèves d'aujourd'hui ne sont plus comme ceux d'autrefois, ils veulent voir des changements dans les cours de FLE. Les méthodes traditionnelles ne les motivent plus. Ils veulent un apprentissage ludique, amusant et efficace. Donc le jeu prend sa place primordiale dans la motivation des apprenants pour le français quel que soit leur âge.

Quant à l'utilisation des jeux en classe, nous avons d'abord élaboré le sujet de comment utiliser ces jeux, ensuite nous avons mis en œuvre un recueil de jeux de langue regroupé selon les compétences langagières comme ; les jeux de C.O, C.E, P.O, P.E pour que l'enseignant choisisse facilement le jeu qu'il veut introduire comme support de FLE dans sa classe.

Nous pensons que cette étude sur l'utilisation des jeux en classe va donner beaucoup d'idées aux enseignants qui travaillent ou souhaitent travailler dans l'enseignement du FLE précoce. Surtout les jeux exploités en classe avec nos élèves vont répondre aux inquiétudes des enseignants qui hésitent utiliser les jeux en classe. Par ailleurs, l'étude que nous avons faite sur les jeux utilisés dans la méthode « Alex et Zoé » justifie notre hypothèse sur les rôles du jeu dans l'enseignement / apprentissage du FLE.

Nous croyons que les recherches et les exploitations de classe que nous avons faites durant ce travail, vont répondre à la question de notre thèse « **comment utiliser les jeux dans une classe de FLE ?** » Une fois que l'enseignant sait positionner le jeu dans sa classe comme support, il pourra rendre plus tard la continuité et la diversité des jeux selon les besoins langagiers.

Finalement, nous pouvons dire que les jeux jouent un rôle important dans une classe de FLE. Il facilite énormément le travail de l'enseignant et donne un aspect actif, dynamique et éducatif dans la classe. Sinon l'apprentissage du français serait comme un bateau à la drève. En tant que professeur de langue, notre responsabilité est avant tout faire aimer le français et motiver les élèves. Plus les élèves sont motivés, mieux ils apprennent le français.

## BIBLIOGRAPHIE

AFROUILLOX, J.C. (1975). *L'approche de l'enfant à travers le dialogue. le jeu et le dessin*, Paris, Priyat.

AYDIN, B. (2005). *L'influence des effets linguistiques et culturels sur la communication orale dans l'apprentissage du français langue étrangère*. H.U Journal of Education. Ankara, 2005

BERGERON, C., ALBERO, M. et BIDAULT, M. (2003). *Tandem, Méthode de Français Niveau-2*, Paris, Les Editions Didier.

BERGERON, C., ALBERO, M. et BIDAULT, M. (2003). *Tandem, Méthode de Français Niveau-1*, Paris, Les Editions Didier.

BİÇER, O. (2008). *La motivation des élèves dans l'apprentissage des langues étrangères, les influences de la motivation, sur la réussite dans l'apprentissage du FLE*. Thèse de Mémoire, Université de Gazi, Ankara.

BUTZBACH M., MARTIN C., PASTR D., SARACIBAR I. (1998) *Junior 2 Livre De L'Eleve*. CLE International.

CHATEAU, J. (1967). *Le jeu de l'enfant*, Paris, Vrin.

CHAUVEL, D. et NORET CH. (1980). *Apprenez à relaxer vos enfants*. Paris, Retz.

CHOTE, E. (1995). *Enseigner l'oral en interaction, percevoir, écouter, comprendre*, Paris, Hacette.

Conseil de L'Europe (1993). *La communication dans la classe de langue, Langues vivantes*, Strasbourg.

COURTILLON, J. (2003). *Elaborer un cours de FLE*. Paris, Hachette.

CUQ, J.P et GRUCA I. (2003). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble : Pug, coll. FLE

DEFAYS, J.M. (2002). *Le français langue étrangère et seconde. Belgique*, Sprimax.

DELANNOY, C. (2005). *La motivation, désir de savoir, décision d'apprendre*. Erpi.

GROOS, K. (1901 ). *Play of the man*, Newyork, Questia

HALIWELL S. (1995). *Enseigner l'anglais à l'école primaire*. England, Longman.

HOWARD, G. (1996). *Les intelligences multiples*. Paris, Retz.

JACOB, B. (2006). *Enseignement du FLE aux enfants de 6-11 ans*. Perfectionnement pour professeurs de FLE, Besançon.

KORKUT, E. (2004). *Pour apprendre une langue étrangère*.Ankara, Pegem A Yayinclk. Paris, Hachette-Paris, CNDP.

PASQUIER, N. (1993). *Jouer pour réussir*. Paris, Nathan.

POULIQUEN, A. (2007). *Le français en jeux, des outils pour la classe*. Perfectionnement pour professeurs de FLE, Montpellier, Imef.

REY-DEBOVE, J et REY, A., (1996) *Le nouveau petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert.

RIVAIIS Y. (1992). *Jeux de langage et d'écriture*. Paris, Retz

- SABATIER, R. (1984). *Premiers livres des chansons de France*. Paris, Gallimard Jeunesse.
- SAMSON, C. (2002). *Alex et Zoé et compagnie 1. Guide pédagogique*. Paris CLE International.
- SAMSON, C. (2002). *Alex et Zoé et compagnie 1. Méthode de français*. Paris CLE International.
- SAMSON, C. (2002). *Alex et Zoé et compagnie 2. Méthode de français*. Paris, CLE International.
- SAMSON, C. (2008). Enseigner aux enfants: "Les fondamentaux". Le français dans le monde No: 356 Paris, Cle International.
- SAMSON, C.(2002). *Alex et Zoé et compagnie 2. Guide pédagogique*. Paris, CLE International.
- TAGLIANTE, C. (1994). *La classe de langue*. Paris, Cle International.
- TEMİZ, N., (2007). *Çoklu Zeka Kuramı, Okulda ve Sınıfta*, Ankara, Nobel.
- VIALLES, C. (1991). *150 activités pour votre enfant*. Paris, Retz
- VIAU, R. (1999). *La Motivation Dans L'apprentissage du Français*. Québec,
- VIGNER, G. (2001). *Enseigner le français comme langue seconde*. Paris, Cle International.
- WINICOTT, D.W, (1957). *L'enfant et le monde extérieur*. Paris, Payot.

## RESSOURCES EN LIGNE

1. Centre Régional de Documentation Pédagogique du Limousin« *Des ressources pour enseigner* » Le rôle du jeu chez l'enfant. (le 15 avril 2010)  
<[http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp\\_eile/thema/reperes2.html](http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes2.html)>
2. Centre Régional de Documentation Pédagogique du Limousin« *Des ressources pour enseigner* » (le 15 avril 2010)  
<[http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp\\_eile/thema/reperes2.html](http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes2.html)>
3. Cours d'initiation à la didactique du FLE « exemple d'activité de C.E (le 25 février 2010)  
<<http://www.lb.refer.org/fle/index.htm>>
4. Cours d'initiation à la didactique du FLE « L'expression écrite » (le 04 mars 2010)  
<<http://www.lb.refer.org/fle/index.htm>>
5. Diconombre. L'alphabet qui parlent (le 26 avril 2010)  
<http://www.villemin.gerard.free.fr/Langue/html>
6. Freinet, C., L'Education du Travail, Delachaux et Niestlé, 1960, p.192 (1ère éd., 1946)  
(le 5 mai 2010)  
[http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp\\_eile/thema/reperes2.html](http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes2.html)
7. La figure sur les Intelligences Multiples » (le 21 avril 2010)  
<[http://www.chairemm.polymtl.ca/cdparentsv2.0/Carriere\\_files/Intelligence.html](http://www.chairemm.polymtl.ca/cdparentsv2.0/Carriere_files/Intelligence.html)>
8. Moffet, J.D, (2008). La compétence langagière et Le transfert. L'article paru dans « Centre Collégial de Développement de Matériel Didactique » (le 30 janvier 2010)  
<<http://www.ccdmd.qc.ca/correspo/Corr6-2/Compet.html>>
9. Site pour les enseignants et les parents “Des activités pour occuper les enfants” (le 15 avril 2010)  
<<http://www.teteamodeler.com/scolarite/psychologie/jeu1.asp#a>>

10. Site personnel de France Cantin “ Développement de l’enfant et l’importance du jeu”  
(le 20 avril 2010)

<[http://0301.netclime.net/1\\_5/053/180/301/Dxe9veloppement%20de%20lx92enfant.pdf](http://0301.netclime.net/1_5/053/180/301/Dxe9veloppement%20de%20lx92enfant.pdf)>

11. SILVA, H., (2007). Le jeu en classe de FLE. L’entretien avec Hadia SILVA. Site officiel  
de l’Organisation Internationale de la Francophonie (le 25 avril 2010)

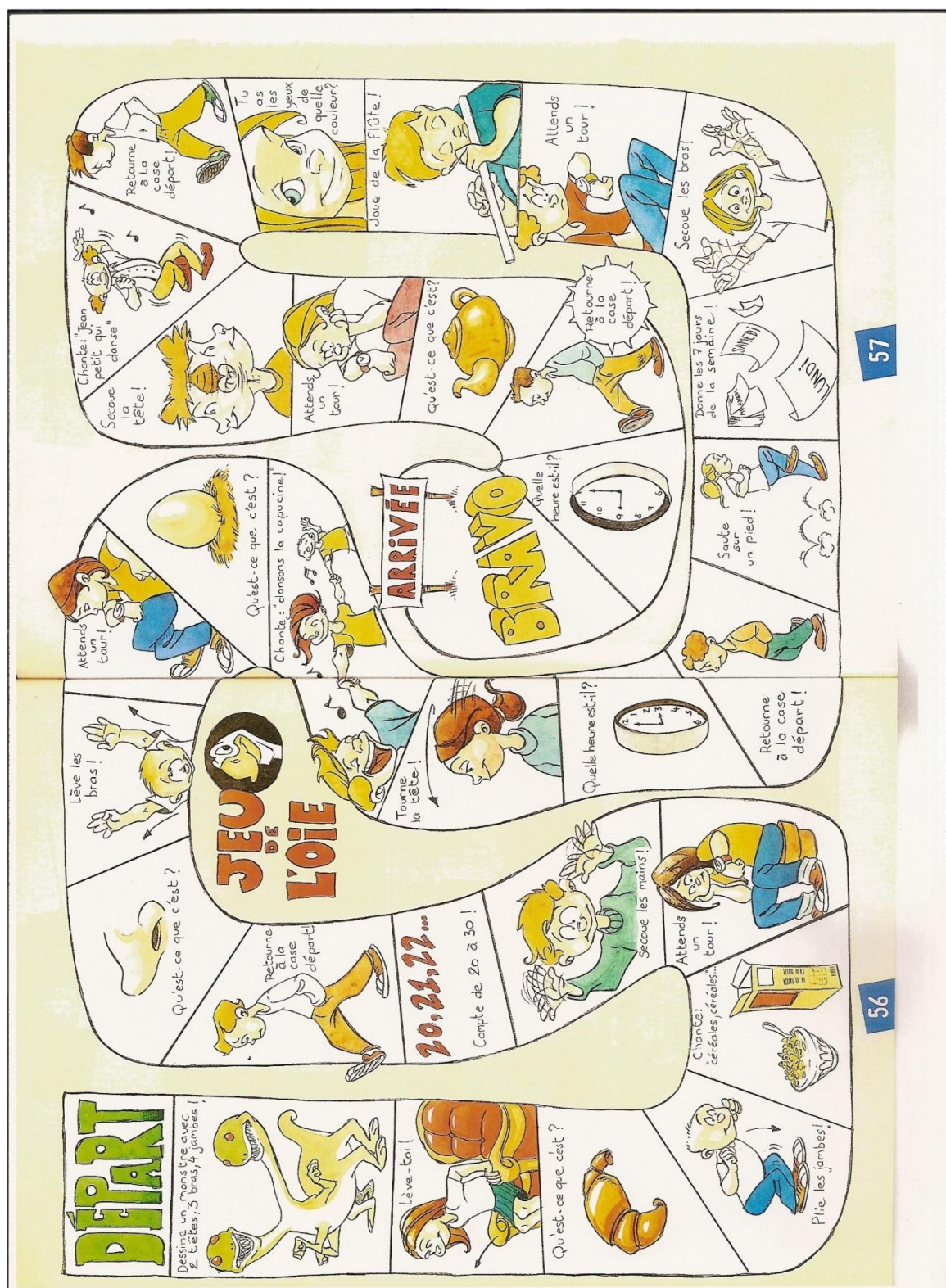
<http://www.franccparler.org/articles/silva2005.htm>

12. Site officiel de l’Académie Grenoble. L’analyse sur la méthode “Alex et Zoé”Espace  
Enseignant. (le 24 avril 2010)

[http://www.ac-grenoble.fr/casnav/Espace\\_enseignant/articles](http://www.ac-grenoble.fr/casnav/Espace_enseignant/articles).

## ANNEXES

1. Le plateau du jeu de l'oie-2, tiré de la méthode « Alex et Zoé-2 »



## 2. Le jeu de rap

B

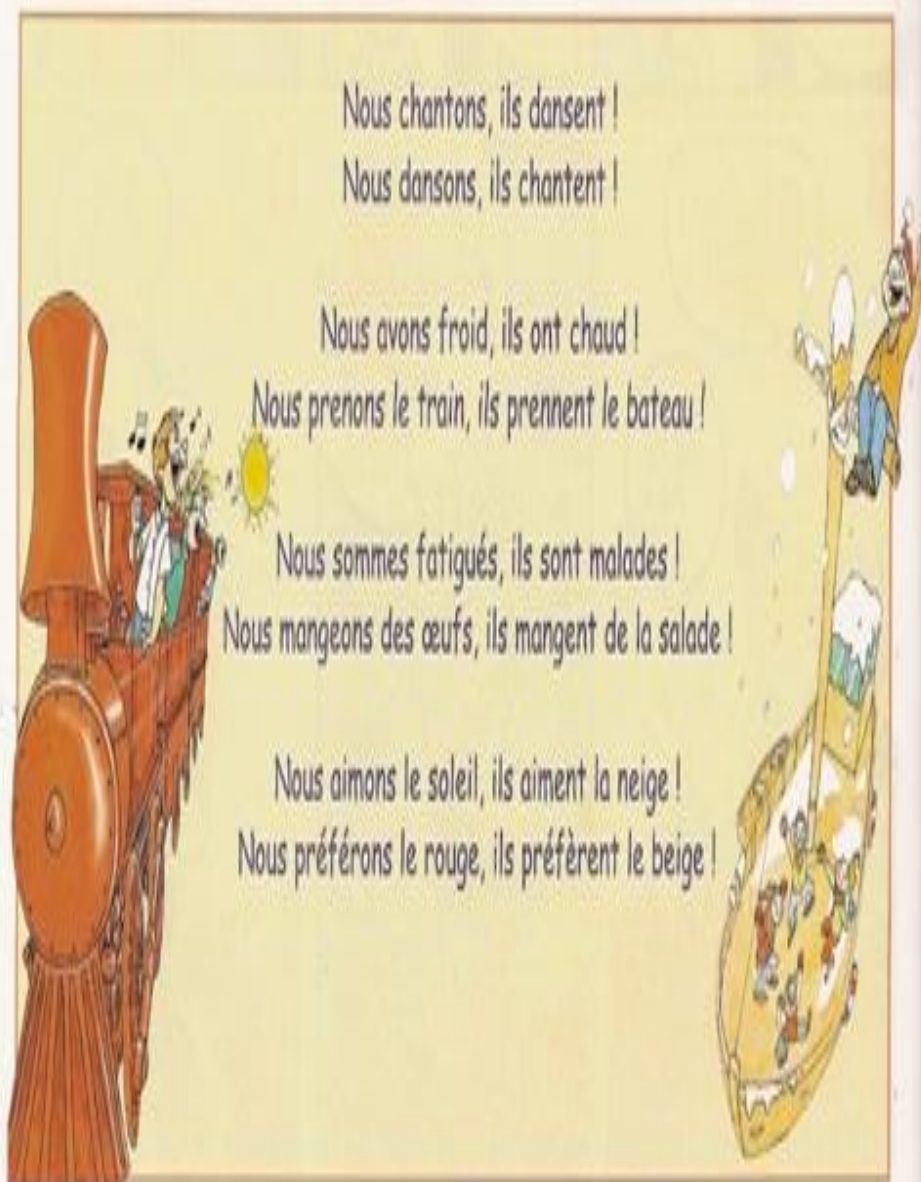


Écoute et répète  
le rap !

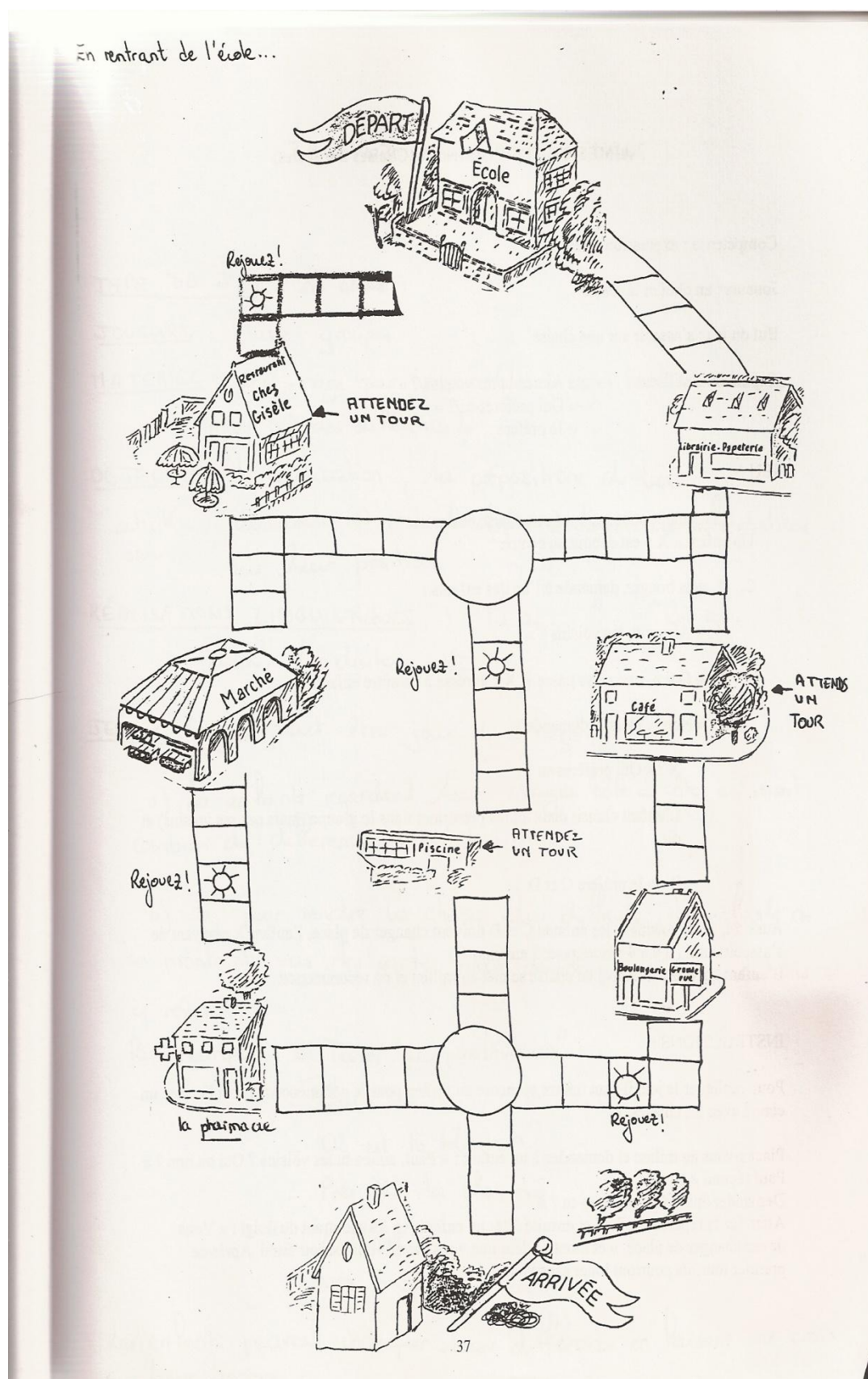
Joue la chanson !

Activités GP p. 70

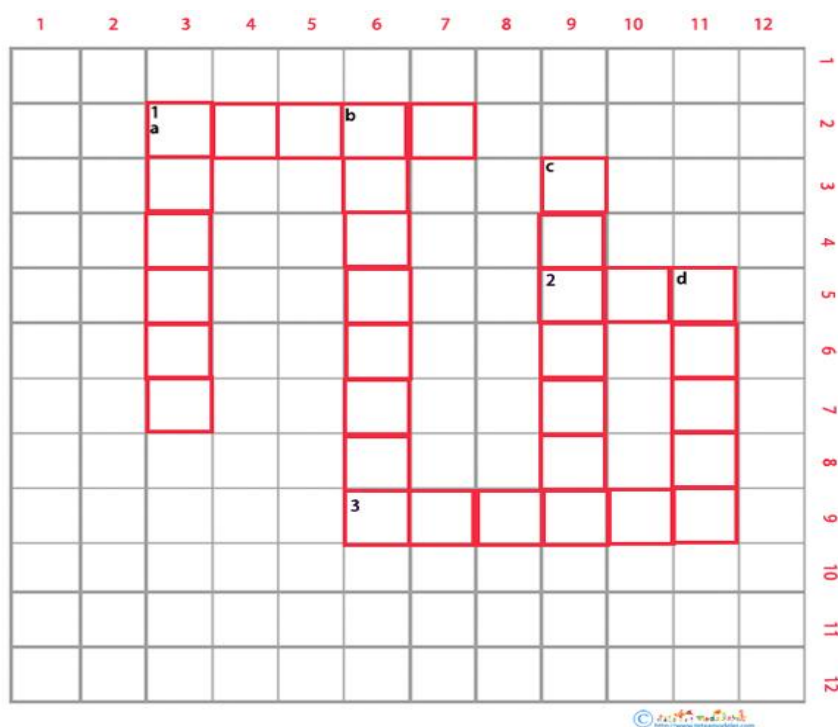
Activités CA p. 34



## 3. Le plateau du jeu de magasin.



#### 4. Le jeu de mots-croisés



##### Horizontal

- 1- Mammifère carnivore domestique. On le dit le meilleur ami de l'homme.  
 2- Mammifère rongeur plus gros que la souris.  
 3- Reptile dont le corps est entouré d'une carapace.

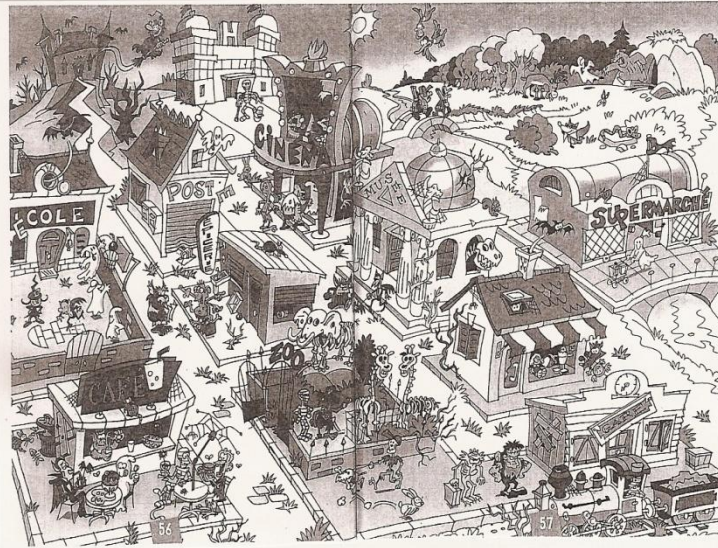
##### Vertical

- a- Mammifère domestique élevé pour sa viande. Sa queue en tire-bouchon est très caractéristique.  
 b- Très gros mammifère d'Asie ou d'Afrique muni d'une trompe.  
 c- Reptile au corps long et sans pattes couvert d'écailles.  
 d- Grand félin d'Asie au pelage jaune rayé de bandes noires.  
*(ressource- 15)*

## 5. Le jeu de coloriage guidé

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10  |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20  |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30  |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40  |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50  |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60  |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70  |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80  |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90  |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

## 6. La fiche du jeu de Chasse –Phrase exploitée en classe



### Le Jeu de Chasse-Phrases

Joueurs: Talya, Alaz, Uğur

Niveau: 8

Consigne: Regardez l'image et faites des phrases.

Talya ERDEN: 😊 Bravo!

1. Les fantômes jouent au basket. ✓ 10 40 points
2. Frankenstein attend le train. ✓ 10
3. Un monstre sort de l'hôpital. ✓ 10
4. Les chasseurs vont dans la forêt. ✓ 10

Alaz ÇIRAK:

1. Un vampire boit du coca. ✓ 10 30 points
2. La sorcière vole sur le château. ✓ 10
3. Un fantôme fait des courses dans le supermarché. ✓ 10

Uğur GELTIKCI

1. Un ours court après le fantôme. ✓ 10 20 points-
2. Le vampire promène son chauve-souris. ✓ 10

NOTE: Monsieur Emrah peut utiliser dans sa thèse.

*Amir Uğur*

## 7. La fiche d'activité du jeu de Conte

Consigne : \*Ecrivez un conte avec les mots donnés en utilisant les mots connecteurs nécessaires.

- Le château
- Le prince
- La princesse
- La forêt
- La sorcière
- Le collier magique
- La rivière
- Méchant
- La magie
- La vieille dame



Il était une fois \_\_\_\_\_

---



---



---



---

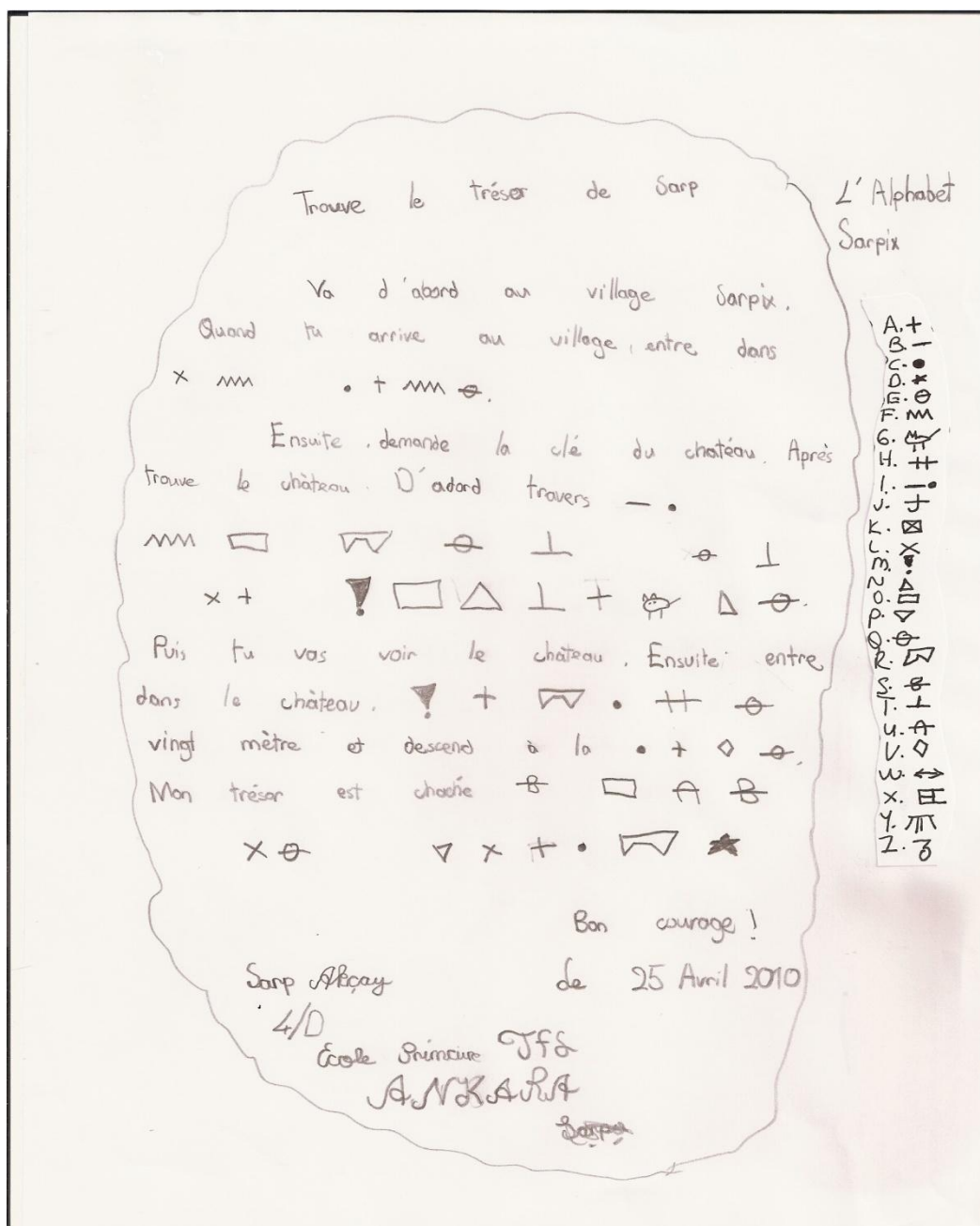


---



---

## 8. La fiche du jeu de Chasse au Trésor exploitée en classe



## 9. Le jeu de Sondage à remplir

**Qu'est-ce que tu collectionnes?**

**FAIS LE SONDAGE AVEC TES AMIS ET COCHE LES CASES.**

| NOMS | DES TIMBRES<br> | DES POUPEES<br> | <br>DES STYLOS | DES BOUCLES DE CHEVEUX<br> |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                               |
|      |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                               |
|      |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                               |
|      |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                               |
|      |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                  |                                                                                                               |

**Je collectionne .....**

**BERFIN collectionne.....**

**Ayşegül collectionne.....**

**Emir collectionne.....**

**Boran collectionne.....**

## 10. Le jeu de Description

Consigne : Regarde bien les images et fait la description physique.



Il est.....

Elle est.....

## 11. L'extrait du jeu appliqué en classe de FLE au collège TED Ankara.



**COLLEGE TED D'ANKARA ÉCOLE SECONDAIRE PRIVÉE**

Niveau - 8      Le Jeu de Prénom-Ville-Objet-Animal

| Joueurs | Nom          | Ville        | Objet        | Animal       | Point |
|---------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| Gölin   | André ✓      | Auvergne ✓   | gruaire ✓    | âne ✓        | 40    |
| Sarp    | Aurèle ✓     | Aquitaine ✓  | assiette ✓   | —            | 30    |
| Elif    | Alex ✓       | Amiens ✓     | Antenne ✓    | aigle ✓      | 40    |
| Zeynep  | Arthur ✓     | Alsace ✓     | Aubergine ✓  | — ✓          | 30    |
| Ilgin   | Anette ✓     | Angleterre ✓ | Abajour ✓    | abeille ✓    | 40    |
| Gölin   | Bill ✓       | —            | Bibliothèque | Balkine      | 30    |
| Sarp    | Bernadette ✓ | —            | —            | —            | 10    |
| Elif    | Bernard ✓    | Belgique ✓   | bauteille ✓  | —            | 30    |
| Zeynep  | Bridgette ✓  | Barcelone ✓  | bar ✓        | —            | 30    |
| Ilgin   | Boris ✓      | Bordeaux ✓   | Bureau ✓     | —            | 30    |
| Gölin   | Celine ✓     | Chicago ✓    | céréales ✓   | —            | 30    |
| Sarp    | Camille ✓    | Canne ✓      | canapé ✓     | cerf ✓       | 40    |
| Elif    | Cendrine ✓   | Combourg ✓   | couteau ✓    | crocodile ✓  | 40    |
| Zeynep  | Caroline ✓   | —            | —            | —            | 10    |
| Ilgin   | Carime ✓     | —            | —            | —            | 10    |
| Gölin   | Dominique ✓  | Dublin ✓     | —            | Dragon ✓     | 30    |
| Sarp    | Denis ✓      | Dubai ✓      | drapeau ✓    | dromadaire ✓ | 40    |
| Elif    | Delphine ✓   | Danemark ✓   | drap ✓       | —            | 30    |
| Zeynep  | —            | Dominique ✓  | —            | —            | 10    |
| Ilgin   | —            | —            | —            | —            | 0     |

Les points

Gölin = 130  
Sarp = 120  
Elif = 140  
Zeynep = 80  
Ilgin = 80

---

Gagnant, e = GÖLIN

## 12. L'extrait du jeu appliqué en classe de FLE au collège TED Ankara.

**LE JEU DE DICTÉE D'IMAGE**

Consigne: Ecoute ton ami(e) et dessine sur la feuille

Joueurs: Zeynep, Yesim, Ayşim, İlayda, Merve, Alara, Tolga

Niveau: 7-F

Groupe de Merve: "Il y a un château dans la forêt. Il fait beau et il y a du soleil. Une sorcière surveille le château. Le prince fait du cheval devant le château. Un singe danse sur l'arbre qui à côté du château. La princesse joue du piano dans le jardin du château"

Groupe de Zeynep:



The illustration depicts a scene from a fairy tale. On the left, a simple line drawing of a castle with three towers. In front of the castle, a princess is seated at a piano, playing. To the right of the castle, a prince is riding a horse. Further right, a witch with a pointed hat stands on a small hill, looking towards the castle. On the far right, a monkey is perched on a tree, dancing. The entire scene is drawn in a simple, childlike style with green outlines for the landscape and buildings.

## 13. L'extrait du jeu appliqué en classe de FLE au collège TED Ankara.

### Le Jeu de Devinette

**Joueurs:** Toute la classe en groupe  
**Niveau:** 8C

**Groupe A:** Ecem, Selen, Ural, Cemre, Zeynep, Miray, Merve  
 C'est un animal qui vit dans la ferme. Elle est très grosse et elle donne du lait. Elle mange de l'herbe. Elle est en général noire et blanche. Qu'est-ce que c'est?  
La vache

**Groupe B:** Koan, Kulahan, Utku, Ayda, Ogul, Anil, Eray  
 Elle habite dans un château. Elle vole toujours avec son balais. Elle est méchante et Elle fait des magies aux enfants. Elle est vieille et moche. Qui est-ce?  
La sorcière

**Groupe C:** Koan, Pinar, Baris, Baruhan, Hazal, Ilkit, Ipek  
 C'est un chanteur il est turc. Il est très beau, il a les yeux vert. Il est petit et mince. Dans sa chanson il parle des bisous. Qui est-ce?  
Tarkan

**Groupe D:** Ece, Merve, Ayda, Merve, Halm, Emrah  
 C'est un acteur. Il est anglais. Il est jeune. Il tourne des films de magiciens. Dans son film il va à l'école de magie. Il a des lunettes rondes. Qui est-ce?  
Hermes Potter

**Groupe E:** Mert, Gökçe, Deniz, Tolga  
 C'est un comédien. Il est turc. Il a des cheveux rasés. Il fait également des caricatures. Actuellement il fait des publicités de téléphone. Qui est-ce?  
Can Yılmaz

Note: Monsieur Emrah peut utiliser dans sa thèse  
 Présidente de la classe  
 Ece Çilmaçbilek  
 Ece.