

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FILOZOFSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA ROMANISTIKU  
FRANCUSKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

**DIPLOMSKI RAD**

Uloga igre u učenju francuskog kao stranog jezika

Studentica:

Ananda Kiš

Mentorica:

dr.sc. Sanja Šoštarić, viša lektorica

Zagreb, lipanj 2018.

UNIVERSITE DE ZAGREB

FACULTE DE PHILOSOPHIE ET LETTRES

DEPARTEMENT D'ETUDES ROMANES

**MEMOIRE DE MASTER**

Le rôle du jeu dans l'apprentissage du FLE

Présenté par :

Ananda Kiš

Sous la direction de :

dr.sc. Sanja Šoštarić

Zagreb, juin 2018

## Table de matières

Résumé .....	3
Introduction .....	5
1. Méthode .....	7
1. 1. Compétences et connaissances à acquérir .....	9
1. 2. Jeu et éducation à travers l’histoire .....	11
1.2.1. Notion de jeu .....	14
1.2.2. Plaisir d’apprendre .....	16
1.2.3. Développement d’enfants et jeux.....	18
1.2.4. Avantages du jeu en classe de langue .....	20
1.2.5. Difficultés rencontrées en classe de langue - contexte pédagogique .....	22
1.2.6. D’Autres difficultés rencontrées en classe de langue .....	24
1.3. Travail de groupe .....	25
1.4. Avant la mise en œuvre du jeu .....	27
1.4.1. Pendant et après le jeu.....	28
1.5. Rôle de l’enseignant et des apprenants .....	29
1.6. Échec est inévitable.....	31
1.7. École primaire « Izidor Kršnjavi » .....	32
1.8. Avant notre recherche .....	32
2. Recherche en salle de classe dans l’école primaire .....	33
2.1. Plans des leçons .....	35
2.2. Analyse des résultats .....	44
2.2.1. Avantages.....	46
2.2.2. Difficultés rencontrées.....	47

Conclusion .....	48
Annexe.....	50
Bibliographie .....	68

## Sažetak / Résumé

Čovjek se još od antike služio igrama kako bi se zabavio, ali i otkrio svijet oko sebe. U vrijeme humanizma i renesanse uočena je i edukacijska vrijednost igre. Zanimanje za pedagošku igru u nastavi povećalo se tek u zadnjih trideset godina, ali igra i dalje ostaje marginalizirana i obično se koristi kao nagrada na satovima stranih jezika na kraju školske godine. U ovom smo radu htjeli istražiti može li igra kao nastavno sredstvo poslužiti u stjecanju leksičke kompetencije. Na igru smo se odlučili zbog njezinih brojnih prednosti: intrinzična motivacija učenika, koncentracija na zadatak, poticanje komunikacije, preuzimanje inicijative, razvijanje logičkog načina razmišljanja, zapažanja, izražavanja i kritičkog duha.

Nastavnik koji vodi igru mora jasno postaviti pravila, a ciljeve igre mora znati uskladiti s obrazovnim ciljevima i ishodima te s nastavnim planom i programom. Ne smijemo, međutim, zaboraviti da sudjelovanje u igri treba biti i užitak. U dva treća razreda Osnovne škole „Izidor Kršnjavi“ pripremili smo nastavni sat koji je uključivao učenje naziva namještaja na francuskom jeziku. U jednom smo razredu naučeno gradivo utvrđivali igrom „memory“, a u drugom su razredu učenici rješavali zadatke. Istraživanje je pokazalo da su učenici gradivo bolje usvojili kroz tradicionalnije metode, ali su rezultati bili slični. Ipak, razred koji je učio vokabular kroz igru postigao je bolji postotak riješenosti. Možemo zaključiti da igra ima potencijal u učenju francuskog kao stranog jezika ako prepoznamo njezine vrijednosti i ako je znamo prilagoditi ciljevima, ali i dobi i intelektualnim sposobnostima učenika.

---

L'homme utilise les jeux depuis l'Antiquité pour connaître le monde qui l'entoure et pour se divertir. Bien que la valeur éducative du jeu ait été remarquée à l'époque de l'Humanisme et

de la Renaissance, l'intérêt pour le jeu pédagogique dans la didactique des langues n'a augmenté qu'au cours des trente dernières années. Toutefois, la théorie concernant le jeu en tant qu'outil pédagogique reste encore marginalisée. De nos jours, le jeu est généralement utilisé comme récompense lors de cours de langue étrangère à la fin de l'année scolaire. Dans ce mémoire de master, nous avons cherché à savoir si le jeu est un bon outil d'enseignement pour l'acquisition de la compétence lexicale. Le jeu a été utilisé en raison de ses nombreux avantages : motivation intrinsèque des élèves, concentration sur la tâche, encouragement de la communication, prise d'initiatives, développement de la pensée logique, observation, expression et esprit critique.

L'enseignant doit diriger le jeu, voire définir clairement les règles et les objectifs du jeu qui doivent être en accord avec le programme scolaire. Mais nous ne devons pas oublier que la participation au jeu devrait être également un plaisir. Dans les deux troisièmes classes de l'école élémentaire "Izidor Kršnjavi" nous avons préparé un cours dont l'objectif a été d'apprendre le vocabulaire des meubles en français. Dans une classe, le matériel appris a été consolidé par le jeu de mémoire tandis que dans la deuxième classe les élèves ont fait des exercices. La recherche a montré que les élèves ont mieux appris les mots à l'aide des méthodes plus traditionnelles. Cependant, les résultats étaient similaires et la classe qui a appris le vocabulaire à travers le jeu a obtenu les meilleures notes. Nous pouvons conclure que le jeu a le potentiel dans l'apprentissage du FLE si nous reconnaissons ses valeurs et si nous pouvons l'adapter aux objectifs, mais aussi à l'âge et aux capacités intellectuelles des apprenants.

## Introduction

Les jeux en salle de classe sont-ils une bonne manière pour mieux apprendre la langue française ? L'objectif de ce master sera de trouver la réponse à cette question ou d'essayer d'y répondre. En apprenant des langues pendant l'éducation institutionnelle nous n'avons pas rencontré l'aspect ludique. Il semble que les jeux soient toujours assez méconnus dans le domaine de la didactique des langues. Parfois ils ont été utilisés comme passe-temps, mais sans l'attitude ludique les jeux deviennent simple exercice<sup>1</sup>. De plus, il semble que la théorie concernant le jeu en tant qu'outil pédagogique ne soit pas très développée. Haydée Silva, l'auteur du livre *Le jeu en classe de langue*, souligne que « le jeu a fait l'objet de très peu d'études spécifiques ». En général ces études sont « parfois difficilement accessibles hors des pays francophones »<sup>2</sup>. Même dans le *Cadre européen commun de référence* ce thème est vaguement abordé.

Nous sommes devenue intéressée par le ludique après le cours de la professeure slovène Meta Lah lors des séminaires qu'elle a donnés à Zagreb en 2016. Cela nous a amené vers la recherche dans le domaine du ludique. Il faut souligner qu'un enseignant devrait avoir des objectifs précis, clairs et cohérents pour qu'il puisse intégrer des activités ludiques dans la séquence pédagogique. De plus, il devrait comprendre leur fonctionnement afin de les adapter à des objectifs qu'il a prévus<sup>3</sup>. En effet, il faut être courageux, créatif et développer l'esprit d'initiative<sup>4</sup>. Mais nous devrions aussi être vigilants et savoir profiter des avantages de l'outil ludique et ne pas oublier le plaisir de la participation à un jeu. Les jeux en salle de classe

---

<sup>1</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 8

<sup>2</sup> *ibid.*, p. 22

<sup>3</sup> *ibid.*, p. 23

<sup>4</sup> *ibid.*, p. 29

posent toujours problème. Pouvons-nous combiner le plaisir de jouer et l'apprentissage au milieu scolaire ?



## 1. Méthode

Le public visé sont deux classes d'élèves dans l'école primaire. Il s'agit de la troisième classe où les élèves apprennent le français depuis trois ans. Chaque classe devrait être composée de presque le même nombre d'élèves. La recherche devrait être menée dans presque la même partie de la journée et dans presque les mêmes conditions pour que les situations de recherche soient très similaires, mêmes identiques. Notre cours va être fondé sur la même unité pour chaque classe mais on va intégrer le jeu seulement dans le cours d'une classe. Le but est de découvrir si les élèves apprennent mieux le français en jouant en salle de classe. Ils vont apprendre le vocabulaire des meubles. Tout d'abord nous préparerons l'atmosphère ludique et diviserons les élèves en quatre groupes. Ensuite, nous choisirons un représentant de chaque équipe pour mieux gérer le cours et éviter le bruit. Après l'annonce des résultats, l'équipe qui aura gagné recevra de petits cadeaux symboliques. Nous avons déjà eu le stage dans l'école primaire « Izidor Kršnjavi », donc nous connaissons déjà ce milieu scolaire. Il est important qu'on se connaisse déjà, même vaguement, pour que les élèves m'acceptent comme enseignante et qu'ils acceptent de participer à un jeu. Deux jours après les cours où nous introduirons un thème nouveau, les élèves écriront un test. Dans l'une des classes, il y a 16 élèves qui ont écrit le test et dans l'autre il y en avait 24. Les élèves ont 9,5 ans en moyenne.

Bien qu'un jeu ne doive pas avoir seulement une fonction linguistique (être attaché à la compétence linguistique<sup>5</sup>), nous avons choisi exactement ce type de jeu. Cela peut signifier que nous n'épuiserons pas « la diversité de l'outil ludique »<sup>6</sup>, mais on va quand même essayer

---

<sup>5</sup> Blanchet, Philippe ; Chardenet, Patrick. 2011. *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures*, Paris, Éditions des archives contemporaines, p. 431

<sup>6</sup> *ibid.*, p. 31

de trouver la réponse à la question posée au début du mémoire. Le mémoire repose sur l'hypothèse que le jeu est un bon outil (mnémotechnique) pour apprendre le français comme seconde langue étrangère dans une perspective actionnelle. Une autre hypothèse sur laquelle est bâtie le mémoire est que le jeu, comme outil pédagogique, sert à diversifier les pratiques en salle de classe.

## Problématique

### 1. 1. Compétences et connaissances à acquérir

Dans le *Cadre européen commun de référence* il est défini que l'apprenant apprend la langue afin de l'utiliser dans le but de communiquer. Donc, il s'agit de l'acquisition d'une compétence de communication. François Weiss dit qu'un apprenant le fait en se débrouillant dans différentes situations de communication<sup>7</sup>. Les élèves doivent se servir des compétences différentes déjà acquises pour qu'ils puissent réussir à la communication. De plus, dans la situation de communication ils acquièrent de nouvelles compétences<sup>8</sup>. Il existe des compétences qui ne sont pas nécessairement attachées à la langue et aux compétences linguistiques. Ce sont les compétences générales où on inclut le savoir, aptitudes et savoir-faire, savoir-être et savoir-apprendre. Les compétences communicatives langagières consistent en compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques<sup>9</sup>. Nous nous concentrons sur la compétence lexicale dont la définition est « la connaissance et la capacité à utiliser le vocabulaire d'une langue qui se compose d'éléments lexicaux et d'éléments grammaticaux et de la capacité à les utiliser ».<sup>10</sup> Dans les années 1980 l'approche communicative est venue au centre d'intérêt dont l'objectif est de faire atteindre chez l'apprenant la compétence communicative « à travers la maîtrise d'un certain nombre d'actes de parole »<sup>11</sup>. Un élevé devrait devenir plus autonome et apprendre à apprendre. Cette approche s'appuie sur l'utilisation de supports multimédia variés (cassettes vidéo, premiers

---

<sup>7</sup> Weiss, François. 2002. *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris. Hachette, p. 7

<sup>8</sup> *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, p. 82

<sup>9</sup> *ibid.*, p. 81

<sup>10</sup> *ibid.*, p. 87

<sup>11</sup> Bertocchini, Paola ; Costanzo, Edvig. 2008. *Manuel de formation pratique*, Paris, CLE International, p. 78

didacticiels). L'accent est mis sur l'utilisation des documents authentiques<sup>12</sup>. La perspective actionnelle apparaît dans les années 1990. Elle s'appuie sur la linguistique interactionnelle et privilégie le cognitivisme socio-constructiviste, les neurosciences et la théorie des intelligences multiples de Gardner. L'objectif de cette approche vise l'interaction. Son but est « de faire atteindre à l'apprenant une compétence 'plurilingue et pluriculturelle', et de pouvoir le rendre capable d'activer une compétence communicative qui peut être partielle en plusieurs langues et une compétence compréhensive des éléments culturels dont toute langue est porteuse. »<sup>13</sup> « Aux activités communicatives (...) on ajoute des activités de réflexion (métacognitives) qui visent à rendre l'apprenant conscient des styles et des stratégies d'apprentissage. »<sup>14</sup>

En ce qui concerne l'approche ludique, dans l'article *Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques*, on souligne que l'apprenant devient l'acteur de son apprentissage « en termes d'émission et de réception ». De cette manière « le jeu s'intègre naturellement à l'approche actionnelle de l'enseignement / apprentissage et de l'apprentissage par l'action ».<sup>15</sup> De plus, le jeu favorise un comportement communicatif global en sollicitant le corps, la sensibilité et l'intellect.<sup>16</sup>

---

<sup>12</sup> Ce sont différents documents qui ne sont pas destinés à être employés pour l'apprentissage des langues (texte / discours oral, écrit, visuel...) (Paola, Bertocchini ; Edvig, Costanzo. 2008. *Manuel de formation pratique*, Paris, International, p.79)

<sup>13</sup> Bertocchini, Paola ; Costanzo, Edvig, 2008. *Manuel de formation pratique*, Paris, International, p. 85

<sup>14</sup> Ibid., p. 86

<sup>15</sup> Ludovic, Helme ; Romain, Jourdan ; Kevin, Tortissier. 2014. *Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques*, p. 65

<sup>16</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 25

## 1. 2. Jeu et éducation à travers l'histoire

Dans l'article *Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire* Chantal Barthélémy-Ruiz décrit le cours de l'utilisation du jeu depuis l'Antiquité. Dans cette époque-là l'homme utilisait « des cartes pour faire découvrir ou réviser des connaissances »<sup>17</sup>. Pendant la Renaissance les jeux sont devenus des outils d'éducation. Par exemple, les jésuites se sont servis de jeux dans leurs programmes scolaires. En général on commence à se rendre compte des capacités éducatives des jeux. Au seizième siècle Michel de Montaigne a conclu que les jeux des enfants n'étaient pas tellement simples et qu'il fallait les prendre au sérieux.<sup>18</sup> Deux siècles plus tard, Rousseau a proposé « d'aborder les apprentissages de façon ludique »<sup>19</sup>. Au dix-huitième siècle Madame de Genlis, grande pédagogue, a fait « du jeu un principe pédagogique systématique »<sup>20</sup>. Durant le siècle suivant, les mouvements d'Éducation nouvelle ont monté de l'intérêt pour jeu : par exemple, Pestalozzi a créé l'École nouvelle et Frobel a créé les Kindergarten en Allemagne.

Cousinet, Freinet et Montessori prennent part à la « réflexion contemporaine sur le jeu en éducation »<sup>21</sup>. Avec l'apparition de Pauline Kergomard<sup>22</sup>, le jeu devient l'un des centres d'intérêt pédagogique. En 1938 Johan Huizinga, historien néerlandais, a publié son livre *Homo ludens*, « une dissertation philosophique sur le rôle fondamental du jeu et de l'esprit du jeu dans l'histoire des sociétés et des cultures »<sup>23</sup>. En 1967 Georges Gusdorf, philosophe

---

<sup>17</sup> Barthélémy-Ruiz, Chantal. Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. *Les Cahiers pédagogiques*, N°448

<sup>18</sup> *ibid.*

<sup>19</sup> Musset, Marie ; Thibert, Rémi. 2009. *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*, p. 2.

<sup>20</sup> *ibid.*

<sup>21</sup> *ibid.*

<sup>22</sup> Elle était pédagogue et inspectrice des écoles maternelles. Pauline Kergomard a écrit « L'éducation maternelle à l'école ». A son avis, la meilleure situation pour les enfants est celle où leurs mères pourraient les élever. (Moussy, Bernadette. 2007. *Entre Pauline Kergomard et Maria Montessori*)

<sup>23</sup> Caré, Jean-Marc ; Debyser, Francis. 1978. *Jeu, langage et créativité*. Paris, Hachette, p. 1

français, a écrit un essai intitulé *L'Esprit des Jeux*<sup>24</sup>. Toutefois, ce type d'essais philosophiques ne traite pas le lien entre le langage et la fonction ludique. Dans son œuvre *Les Jeux et les hommes* Roger Caillois a essayé de définir et de proposer une classification des jeux avec laquelle il a fait « une initiation à l'univers des jeux », mais malheureusement sa classification n'énumère pas les jeux qui « touchent au langage et à la parole »<sup>25</sup>.

Même entre les années 1921 et 1977 le jeu est encore considéré comme l'exercice dans les Instructions officielles<sup>26</sup>. En 1986 l'école maternelle devient l'école à part entière de sorte qu'elle perd son statut préscolaire et l'importance du jeu diminue. En même temps le jeu est considéré comme un outil d'apprentissage dans plein d'autres pays même aujourd'hui<sup>27</sup>. En France le jeu n'est pas tellement important. Il est considéré comme un complément nécessaire à l'âge de l'enfance, mais cela devrait disparaître au plus tôt, dit Brougère. D'autre part, « au Danemark par exemple, les textes officiels prévoient explicitement le recours au jeu, le plus souvent et le plus longtemps possible au cours de la scolarité. »<sup>28</sup>

Selon Houssaye, on doit faire différence entre « le jeu éducatif » et « le jeu libre » où « le jeu éducatif » est acceptable seulement dans les écoles. L'Éducation nouvelle a théorisé « le jeu éducatif » entre les deux guerres mondiales. Dans les années 1960 et 1970 les jeux n'ont pas trouvé leur place dans l'enseignement<sup>29</sup>. Dans son article *Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire* Barthélémy-Ruiz indique que l'intérêt pour le jeu a réapparu

---

<sup>24</sup> Caré, Jean-Marc ; Debyser, Francis. 1978. *Jeu, langage et créativité*. Paris, Hachette, p. 1

<sup>25</sup> Caré, Jean-Marc ; Debyser, Francis. 1978. *Jeu, langage et créativité*. Paris, Hachette, p. 3

<sup>26</sup> Un système de normes pédagogiques.

<sup>27</sup> Musset, Marie ; Thibert, Rémi. 2009. *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*, p. 3

<sup>28</sup> *ibid.*

<sup>29</sup> *ibid.*

avec l'approche communicative dans l'enseignement des langues. Haydée remarque qu'il a fallu attendre les années 1980 et 1990 pour que le jeu devienne intéressant pour la didactique des langues. Mais il reste aujourd'hui « instrumentalisé » et « non problématisé ».<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Silva, Haydee. *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*

### 1.2.1. Notion de jeu

La question qui s'impose est « qu'est-ce que le jeu ? ». D'après Haydée Silva il s'agit « d'un outil métaphorique susceptible d'englober un vaste réseau d'analogies, constitué de divers niveaux de référence sémantique »<sup>31</sup>. Il existe quatre parties importantes du jeu, appelées « régions métaphoriques ». Ce sont le matériel, le contexte, la structure et l'attitude. Le matériel ludique représente ce qu'on utilise pour le jeu. Par exemple : dés, cartes, poupées. Bien sûr, il y a des objets quotidiens possédant un potentiel ludique dont on peut se servir. En salle de classe on peut aussi utiliser de différents textes, images, documents, corps... Les objets devraient attirer l'attention des élèves, c'est pourquoi il est conseillé qu'ils soient attrayants, variés, polyvalents. Quant au contexte ludique, il comprend plein de circonstances extérieures au jeu. Ce sont les variables socioculturelles, la situation de réception et « la manière dont un jeu s'inscrit dans la culture individuelle et collective ».<sup>32</sup> La situation ludique devrait être bien gérée. Ce qui est important, c'est la création d'une atmosphère de détente pour introduire le jeu. Les élèves devraient se sentir encouragés, prêts à jouer, sûrs de ne pas être jugés. La structure signifie que chaque jeu a ses règles ainsi que des règles sous-entendues. L'attitude ludique est vraiment importante parce que le jeu en dépend. Selon Haydée Silva, sans présence de cette attitude le jeu devient seulement un exercice. Tous ces quatre éléments du jeu ont la même importance.

Les jeux peuvent être divisés d'après des critères différents. Tout d'abord, il existe les jeux de société (jeux de plateau, jeux de dés, jeux de cartes), jeux de rôle, jeux de plein air.

---

<sup>31</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 14

<sup>32</sup> *ibid.*, p. 17



D'autre part, selon les mécanismes, on distingue les jeux de stratégie, jeux coopératifs ou semi coopératifs, jeux de réflexion, jeux d'ambiance, jeux d'adresse.<sup>33</sup> Comme il n'existe pas une seule typologie de jeux, nous pouvons ajouter encore : jeux pour briser la glace, jeux de présentation, jeux phonétiques, jeux grammaticaux, jeux avec les chiffres, jeux lexicaux, jeux alphabétiques et orthographiques, jeux de communication, jeux d'actes de parole, jeux d'oie, jeux d'appariement.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> <https://www.blog.ludomus.com/types-de-jeux/>

<sup>34</sup> [https://is.muni.cz/el/1441/jaro2013/FJBP\\_ZDF2/um/Jeux-IS-Texte.pdf](https://is.muni.cz/el/1441/jaro2013/FJBP_ZDF2/um/Jeux-IS-Texte.pdf)

### 1.2.2. Plaisir d'apprendre

Quand on mentionne le jeu, on l'associe au plaisir d'y participer. Cela peut poser un grand problème dans le milieu scolaire. La notion d'école englobe l'idée d'une atmosphère stricte où tout est structuré et où les apprenants doivent faire effort pour réussir. Est-il possible d'intégrer un jeu dans la séquence pédagogique sans y trop prendre plaisir ? Certains pensent que le jeu en tant qu'objet de recherche n'est pas sérieux. Haydée Silva dit que la didactique des langues et la sphère ludique sont deux domaines où il n'existe ni « méthodologie ni concepts universellement acceptés »<sup>35</sup>. Un grand avantage de l'introduction des jeux en salle de classe est la motivation des apprenants. Donc il existe une raison intrinsèque grâce à laquelle les apprenants sont prêts à y participer. Nous entrons dans le domaine d'émotionnel. Sauv  constate que :

« la motivation crée des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur [...], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes<sup>36</sup> ».

Ainsi s'agit-il d'un mélange entre le défi, la difficulté, les compétences du joueur... Un autre problème lié à l'utilisation des jeux dans l'enseignement serait le respect de programme scolaire. Les enseignants pourraient abandonner cette approche de peur qu'ils ne réussissent pas à réaliser toutes les tâches du curriculum qu'ils sont censés suivre.

---

<sup>35</sup> Blanchet Philippe, Chardenet, 2011. *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures*, Paris 427

<sup>36</sup> Musset, Marie ; Thibert, Rémi. 2009. *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*, p. 4

Enfin, nous pouvons souligner l'aspect créatif que le jeu apporte. Cela peut être le cas par exemple dans les jeux de rôles. En général l'un des atouts du ludique dans l'enseignement pourrait être aussi la diversification des pratiques de classe<sup>37</sup> souvent répétitives.

---

<sup>37</sup> Blanchet Philippe, Chardenet, 2011. *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures*, Paris, p. 429

### 1.2.3. Développement d'enfants et jeux

L'apprentissage précoce des langues étrangères n'étaient pas toujours au centre d'intérêt du système scolaire. Un cours de langue étrangère était un cours comme tous les autres. Souvent, les élèves apprenaient dans l'école primaire telle langue qui avait été à l'époque acceptée par le système politique. Piaget était l'un des premiers scientifiques qui s'occupait du développement des enfants. Il ne s'est pas concentré sur l'apprentissage de langues chez les enfants, mais il a mis l'accent sur différentes phases du développement cognitif. Piaget et Lennenberg – ainsi que quelques autres scientifiques – ont découvert que les enfants à l'âge de 7 à 11 ans apprenaient facilement les langues étrangères. En plus, ils peuvent surmonter la prononciation de la langue étrangère, tout système prosodique, s'ils sont continuellement exposés à cette langue. Il existe aussi un aspect affectif dans l'apprentissage de nouveaux mots et notions. Les enfants mémorisent les notions proches à leur monde, notamment celles qu'ils aiment ou préfèrent. Mirjana Vilke constate que l'apprentissage à tel âge peut se montrer fructueux, mais seulement sous certaines conditions. En 1991 cette thèse a été confirmée par un projet scientifique en Croatie qui s'occupait de l'apprentissage et de l'acquisition des langues étrangères dans l'école primaire. Le projet a démontré que les conditions nécessaires sont : le groupe de 12 à 15 élèves, une heure de cours de langue étrangère par jour, la continuité de l'apprentissage<sup>38</sup>.

En ce qui concerne le développement psychique, on sait que les enfants ne peuvent pas rester longtemps concentrés. La concentration dure à peu près de 5 à 10 minutes. Pour cette raison l'activité que l'enseignant prépare devrait être stimulante. Vilke constate que tout travail doit être masqué en jeu dont l'apprenant va faire partie. Un élève doit s'exprimer et se bouger pendant cette activité qui inclut : mouvement, danse, chansons, musique... La langue anglaise

---

<sup>38</sup> Vrhovac, Yvonne. 1999. *Strani jezik u osnovnoj školi*, Naklada naprijed, Zagreb, p. 23-24

emploie le terme *Total physical response (TPR)*<sup>39</sup> qui regroupe tous ces éléments. Les élèves apprennent mieux et avec plaisir ce qu'ils aiment. Toutefois, nous ne pouvons pas considérer que chaque leçon peut être amusante, mais il faut savoir ajuster le contenu et le rendre attirant. Tels jeunes élèves apprennent mieux dans un bon entourage. À cet âge-là l'efficacité de l'apprentissage est liée aux émotions. Cela veut dire que le manque de mauvaises émotions peut contribuer au succès de l'apprentissage. Il faut organiser le cours de sorte que les élèves puissent facilement voir le succès. L'introduction des jeux dans le cours est une solution pour se sentir à l'aise en salle de classe. Le jeu rend l'activité plus motivante, attrayante ; les élèves peuvent se concentrer facilement sur le travail ; ils oublient leurs problèmes ; ils ne sont pas stressés ; il existe une grande motivation pour accomplir la tâche. Jelena Mihaljević Djigunović constate que le jeu fait partie du monde enfantin et que le contexte du jeu rappelle les conditions dans lesquelles les enfants adoptent la langue maternelle<sup>40</sup>. La créativité est l'un des aspects importants de préparation de cours. Pour rendre l'enseignement plus intéressant, il faut éviter les situations ennuyantes et monotones.

---

<sup>39</sup> *ibid.*, p. 25-26

<sup>40</sup> *ibid.*, p. 33

#### 1.2.4. Avantages du jeu en classe de langue

Tout d'abord nous allons commencer par les avantages du jeu en général, puis nous allons expliquer les avantages du jeu en classe de langue. En ce qui concerne les jeux, ils présentent trois types d'avantages : des avantages moteurs, des avantages affectifs et des avantages cognitifs<sup>41</sup>. Helme, Jourdan et Tortissier constatent que « la capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action »<sup>42</sup> est l'avantage le plus important du jeu. L'enseignant est celui qui devrait choisir le jeu d'après les caractéristiques souhaitées. Le jeu motive les apprenants, il leur offre la chance d'améliorer leurs habiletés. Ce qui est important, c'est que les jeux permettent de dépasser l'égoïsme qu'il s'agisse des enfants, des adolescents ou des adultes. En outre, le participant apprend à gérer le travail en commun, le leadership et l'opposition, donc il change de rôles en jouant. En général c'est un instrument de socialisation. En respectant les règles du jeu, les participants apprennent à travailler ensemble. En même temps, chaque participant doit apprendre à présenter ses idées et à les confronter à celles de ses camarades. En ce qui concerne les avantages cognitifs, le jeu aide « à la maîtrise d'éléments de logique nécessaires à la résolution de problèmes, au développement de la pensée symbolique et au développement de l'expression et de la communication ».<sup>43</sup>

En salle de classe les apprenants ont l'occasion de faire partie d'un groupe, de travailler en équipe. Cela signifie qu'ils apprennent comment se comporter dans de telles situations. Puis ils développent « l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, les facultés

---

<sup>41</sup> Ludovic, Romain et Tortissier constatent que le jeu est une pratique pour le développement intellectuel, social et psychologique. De plus, « Piaget y voit une activité essentielle à la construction de la fonction symbolique, de l'intelligence et des apprentissages scolaires. » (Helme, Ludovic ; Jourdan, Romain ; Tortissier, Kevin. *Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques*, p. 64)

<sup>42</sup> *ibid.*, p. 64

<sup>43</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 25

d'analyse et de synthèse ». Bref, ils acquièrent des aptitudes et des habiletés dont ils vont avoir besoin à l'âge adulte.

Il faut souligner un autre grand avantage de jeu en salle de classe : il permet de briser la routine, la rigidité d'un cours traditionnel, la monotonie dans laquelle l'enseignant peut s'attraper. Il contribue aussi à « la détente émotionnelle, intellectuelle et physique »<sup>44</sup>. En plus, les élèves prennent la parole et l'initiative. Finalement, comme l'atout le plus important du jeu pédagogique nous pouvons accentuer qu'il permet d'enlever des blocages conscients ou inconscients grâce au déplacement de l'attention des élèves vers l'enjeu ludique<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 26

<sup>45</sup> *ibid.*

### 1.2.5 Difficultés rencontrées en classe de langue - contexte pédagogique

Selon Haydée Silva, on peut distinguer trois groupes de difficultés liées aux jeux en salle de classe. Ce sont des problèmes liés au contexte pédagogique ou au changement de statut des participants et des problèmes d'ordre technique<sup>46</sup>.

Tout d'abord l'utilisation du jeu dans le contexte pédagogique pourrait déstabiliser le cours si le jeu n'est pas proprement réalisé. Il serait sage de choisir les jeux plus courts et simples et de bien les préparer. Ensuite, les élèves doivent comprendre que le jeu est un outil ludique qui donne des résultats ; qu'il ne s'agit pas tout simplement d'une méthode pour faire passer du temps ; qu'il est « compatible avec des objectifs du programme »<sup>47</sup>. Il est important que l'enseignant soit à l'aise pendant le jeu et qu'il en choisisse un qu'il connaît bien, surtout quand il s'agit des enseignants débutants.

Il n'y a pas de place pour l'incertitude et le doute. La rigueur dans la séquence pédagogique nous permet d'éviter les difficultés qui pourraient arriver. C'est pourquoi nous devons faire le bon choix du jeu.

Ensuite, il peut arriver que les élèves commencent à parler dans leur langue maternelle. Il serait utile de leur expliquer un lexique attaché au déroulement des jeux pour éviter ces situations (gagner ; perdre ; attendre, passer, céder son tour ; tricher ; obtenir ou perdre des points...)<sup>48</sup>. Parfois les élèves n'apprécient pas les jeux choisis de manière que nous devons « diversifier l'offre ludique »<sup>49</sup> en classe.

---

<sup>46</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 28

<sup>47</sup> *ibid.*, p. 28

<sup>48</sup> *ibid.*, p. 30

<sup>49</sup> *ibid.*, p. 31



À la fin, si on craint de perdre du temps, on peut inclure les jeux courts qui ne prennent que quelques minutes pour mobiliser la classe. Haydée Silva pense que ce type de jeux pourrait complètement changer « l'attitude des élèves face à l'apprentissage »<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup> *ibid.*, p. 29

### 1.2.6. D'Autres difficultés rencontrées en classe de langue

Comme nous avons déjà mentionné il est question des difficultés liées au changement de statut des participants en salle de classe et de celles d'ordre technique. Le problème qui peut surgir est le rôle des participants qui change. En introduisant l'aspect ludique l'enseignant perd sa position traditionnelle, mais en même temps pour pouvoir bien gérer le jeu il doit représenter l'autorité. Il doit savoir bien mener le processus pour que les élèves puissent le croire ; il doit poser des objectifs clairs ; il doit créer une ambiance nécessaire pour un jeu. Bien qu'il perde son pouvoir d'enseignant<sup>51</sup>, il devrait être à l'aise avec la méthode non-conventionnelle. Sinon, il ne faudrait pas l'introduire. Nous devons faire attention et fournir un contexte favorable pour que les élèves n'aient pas peur d'y participer. Les élèves qui ne veulent pas se joindre au jeu peuvent « adopter un autre rôle spécifique à l'intérieur du jeu (arbitre, conseiller, commentateur...) »<sup>52</sup>.

À propos des difficultés liées à des aspects d'ordre technique, les problèmes les plus grands sont la gestion de l'espace, du bruit et le manque d'expérience ludique de l'enseignant. Ainsi faut-il adapter le choix de jeu aux conditions d'école et de salles. Pour diminuer le bruit, qui est probablement inévitable, nous devrions déterminer des consignes spécifiques. Par exemple, on peut montrer des gestes pour faire baisser le volume<sup>53</sup>. Par rapport à l'inexpérience dans le domaine ludique, l'enseignant peut toujours échanger des idées avec ses collègues.

Nous pouvons conclure qu'une bonne préparation peut diminuer plein de difficultés en salle de classe.

---

<sup>51</sup> Barthélémy-Ruiz, Chantal. Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. *Les Cahiers pédagogiques*, N°448

<sup>52</sup> *ibid.*, p. 33

<sup>53</sup> *ibid.*, p. 34

### 1. 3. Travail de groupe

Pour commencer, il importe d'indiquer qu'il y a plein d'avantages dans le travail de groupe. Bien qu'il s'agisse de la situation dans laquelle les élèves peuvent commencer à parler dans leur langue maternelle, c'est une occasion qui offre la possibilité pour la communication réelle, la communication « authentique ». Les élèves doivent se débrouiller dans de différentes situations de communication et quand ils travaillent dans un groupe ils changent de différents rôles. Dans ces situations l'élève « prend l'initiative de la parole dans les différentes phases de l'organisation et de l'animation du travail en classe au cours des négociations et des décisions prises par le groupe »<sup>54</sup>. Donc, les élèves se trouvent dans un contexte où ils s'expriment comme dans une situation de communication réelle. C'est pourquoi on parle de « la communication authentique » tandis que la communication didactique inclut l'utilisation du français autour de la langue même. Elle est propre à une classe de langue et utilisée pour des activités d'apprentissage<sup>55</sup>.

En plus, le travail en groupe apporte des avantages psychologiques. Les élèves incitent les uns les autres à jouer et ils peuvent tout de suite voir le feed-back. Le contexte d'apprentissage devient plus dynamique, plus motivant que le travail individuel car les élèves sont plus prêts à résoudre un problème au sein d'un groupe. Il faut cependant savoir appliquer toutes les deux façons d'apprendre la langue : le travail individuel et le travail de groupe.

Toutefois, selon mon expérience il n'est pas toujours facile de gérer le cours pendant une activité ludique quand les élèves sont divisés en groupes. C'est pourquoi on doit leur donner des instructions simples, claires et précises en termes d'objectifs. En plus, il faut vérifier s'ils

---

<sup>54</sup> *ibid.*, p. 11

<sup>55</sup> Ce sont par exemple des questions pour vérifier la compréhension, l'éclaircissement, les questions de contrôle, les explications...

ont bien compris la consigne.<sup>56</sup> La taille de groupe ne devrait pas être trop grande ; il suffit de trois ou quatre élèves. Les groupes peuvent « être constitués de différentes manières : par affinités de personnes, par affinités de compétences, par affinités de sujet, de manière totalement aléatoire »<sup>57</sup>. Chaque élève devrait avoir son rôle qui lui est attribué par l'enseignant. Finalement, il faut encourager « la nécessité de respecter chaque membre du groupe, la nécessité de respecter les contraintes, la confrontation des points de vue, la pratique de l'autoévaluation, la prise de conscience de la richesse du travail de groupe ».<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Weiss, François. 2002. *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris. Hachette, p. 16

<sup>57</sup> Bertocchini, Paola ; Costanzo, Edvig. 2008. *Manuel de formation pratique*, Paris, CLE International, p. 12

<sup>58</sup> Ibid., p. 13

## 1.4. Avant la mise en œuvre du jeu

Nous nous sommes servie d'une échelle de François Weiss pour situer l'activité désirée<sup>59</sup>. Nous devrions nous poser un grand nombre de questions avant la réalisation du jeu. Par exemple on se demande : quel est l'objectif de cette activité ; à quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire ; quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir...<sup>60</sup> Tout d'abord, on se demande si cette approche est utile pour réaliser tous les objectifs visés. La question suivante porte sur la raison pour laquelle nous avons choisi un jeu en particulier. Dans notre cas il s'agit de découvrir si les élèves apprennent ou mémorisent mieux en jouant. On veut voir si le jeu est un bon outil mnémotechnique. D'autres raisons pourraient être la dynamisation d'un groupe, la diversification des modalités de travail de groupe... Puis on se demande si le jeu que nous avons choisi « correspond réellement aux objectifs »<sup>61</sup>.

Ensuite, nous devons savoir comment mettre le jeu en œuvre. Il faut décider dans quel moment on va l'introduire, déterminer la durée du jeu et les rôles de l'enseignant... À propos de la communication ludique, il est utile d'introduire un glossaire avant l'activité.<sup>62</sup> Quant à la préparation du jeu, nous devons penser au nombre des élèves inclus ; à leur division en groupes ; aux nombres différents des élèves dans un groupe ; à la position des participants pendant le jeu ; à l'organisation de l'espace... Il faut organiser la salle de classe avant l'arrivée des élèves<sup>63</sup>.

---

<sup>59</sup> L'échelle se trouve dans l'annexe.

<sup>60</sup> Weiss, François. 2002. *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris. Hachette, p. 10

<sup>61</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 36

<sup>62</sup> *ibid.*, p. 37

<sup>63</sup> *ibid.*, p. 38

### 1.4.1. Pendant et après le jeu

Nous avons déjà mentionné l'importance de l'ambiance propice au jeu. L'enseignant doit estimer quel est le bon moment pour l'activité ludique. Cela dépend également d'autres cours pendant la journée. On doit présenter le jeu en expliquant le but, les règles et la durée. Bien sûr, la consigne doit être claire et l'enseignant peut faire expliquer les élèves les règles pour vérifier s'ils ont bien compris. Ensuite, il faut former des équipes et commencer le jeu. Nous pouvons opter pour le tirage au sort afin que les groupes soient mixtes.

Bien sûr, on doit faire attention au déroulement du jeu, à la gestion du temps, à la dynamique du groupe... L'enseignant devrait être conscient de plusieurs aspects. Par exemple il doit se rendre compte des éléments à améliorer lors de la séance prochaine.

Une fois le jeu terminé, l'enseignant est obligé de demander aux élèves leur opinion sur l'expérience ludique. Il faut également ranger le matériel et cette tâche pourrait être attribuée au groupe qui a perdu. On pourrait offrir une récompense aux gagnants comme par exemple des autocollants, des objets en papier, des friandises.... Nous préférons les prix modestes aux prix chers ou « matériels » pour les élèves.

## 1.5. Rôle de l'enseignant et des apprenants

Les auteurs de *Manuel de formation pratique* ont inclus cette citation de Pallotti dans leur œuvre : « Une salle de classe est un espace communicationnel où interagissent deux ou plus de deux personnes, qui ont établi entre elles un contrat didactique. Le contrat didactique implique que l'un ou plus d'un des participants se sent(ent) responsable(s) de rendre possible l'acquisition de la L2 par les autres participants. »<sup>64</sup> Cela veut dire qu'une salle de classe ne peut pas exister sans enseignant et apprenants. Il existe des interactions entre ces « acteurs » dont les rôles sont définis par l'institution ou par le ministère.

Les élèves peuvent être motivés par cette situation de communication si on introduit des tâches stimulantes. Ils représentent un public hétérogène avec lequel l'enseignant « partage un projet d'enseignement ».<sup>65</sup> Ce sont les individus qui devraient participer activement à leur apprentissage. Ils deviennent *les acteurs* parce qu'ils se sont fixés « des objectifs personnels à réaliser »<sup>66</sup>. L'enseignant est celui qui doit connaître ses élèves parce que chacun parmi eux a des caractéristiques différentes. Ils possèdent des connaissances acquises avant l'école, puis « des compétences générales individuelles ; ils ont des besoins communicatifs »<sup>67</sup>. Leur personnalité est aussi importante parce qu'elle agit sur leur capacité à apprendre.

Dans la situation ludique le statut des participants change. L'enseignant est toujours celui qui organise la séquence pédagogique, son rôle est essentiel mais il n'est pas plus celui qui

---

<sup>64</sup>Bertocchini, Paola ; Costanzo, Edvig. 2008. *Manuel de formation pratique*, Paris, CLE International, p. 23

<sup>65</sup> Robert, Jean-Pierre ; Rosen, Évelyne ; Reinhardt, Claus. 2011. *Faire classe en FLE. Une approche actionnelle et pragmatique*, Paris, Hachette, p. 9

<sup>66</sup> *ibid.*, p. 9

<sup>67</sup> *ibid.*, p. 10

distribue des connaissances, il « accompagne plutôt les élèves dans leurs découvertes »<sup>68</sup>. L'enseignant a un rôle « d'animateur, de meneur de jeu », donc il « assume le rôle de metteur en scène »<sup>69</sup>. De cette manière il perd son « pouvoir » d'enseignant et devient plus proche aux élèves.

---

<sup>68</sup> Barthélémy-Ruiz, Chantal. Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. *Les Cahiers pédagogiques*, N°448

<sup>69</sup> Musset, Marie ; Thibert, Rémi. 2009. *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*, p. 10



## 1.6. Échec est inévitable

Dans certaines cultures l'erreur est stigmatisée. Les élèves pourraient avoir peur de parler la langue étrangère pour ne pas être jugés. Christine Tagliante cite André Lamy : « L'erreur est le tremplin vers l'expression juste. »<sup>70</sup> Cela veut dire qu'en entrant dans la communication en langue étrangère, on peut avancer seulement si on commet des fautes. Tagliante constate que l'erreur n'est que la manifestation de l'interlangue, la maîtrise provisoire de la langue cible en train de se construire. Un enseignant ne doit pas interrompre un apprenant essayant de s'exprimer. Il faut doser des pauses pour la correction : nous pouvons faire « des pauses-grammaire, des conceptualisations, des activités de systématisation et de réemploi »<sup>71</sup>. Dans l'approche ludique, un élève se trouve dans une équipe où il est plus facile de supporter la défaite puisque le jeu aide à « dédramatiser la correction des erreurs »<sup>72</sup>. L'élève est moins conscient du poids de fautes puisqu'il a un nouveau rôle : il se concentre sur le respect des règles, au cours de jeu, la tâche qu'il doit accomplir...

---

<sup>70</sup> Tagliante, Christine. 2006. *La classe de langue*, Paris, CLE International, p. 61

<sup>71</sup> *ibid.*

<sup>72</sup> Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, p. 78

## 1.7. L'école primaire « Izidor Kršnjavi »

L'école primaire "Izidor Kršnjavi" est une école située au cœur de Zagreb. Elle offre la possibilité d'apprendre le français dès la première classe. Ce choix a été introduit en 1991 et peu à peu le français est devenu obligatoire ainsi que l'anglais. En 1995 l'école a été nommée l'école pour les enfants des diplomates et pour les personnes qui sont retournées de France. Grâce à la collaboration avec l'Ambassade de France il y a un lecteur français qui travaille dans cette école. On a aussi organisé le cours facultatif de français pour les élèves qui se préparent pour les concours. En général, les élèves peuvent choisir entre le français comme première ou seconde langue étrangère. Les deux professeurs de français s'appellent Tamara Zobenica et Jasna Banelli. Nous y avons effectué un stage en 2016.

## 1.8. Avant notre recherche

Nous avons choisi un type de jeu qui peut être réalisé dans toutes les circonstances. Il faut utiliser des images et un tableau. Donc l'espace, le budget et des outils ludiques ne posent pas de problème. L'enseignant peut facilement trouver des images en ligne où nous les avons aussi trouvées. Bien que le jeu ne doive pas être l'émulation, nous avons choisi ce type de jeu à cause de la position débutante dans l'approche ludique. On est conscient de la richesse du jeu mais nous avons voulu nous concentrer sur les jeux moins compliqués et plus faciles à gérer pendant une séquence pédagogique. En plus, nous avons préféré la compétition pour que les élevés soient engagés, pour les mobiliser. Une situation idéale serait celle où on connaît les apprenants ce qui nous permettrait à éviter des difficultés, mais ce n'est pas vraiment le cas. Nous avons décidé d'utiliser de nouvelles technologies pendant le cours. Les élèves apprendront le vocabulaire à l'aide d'une vidéo disponible à la chaîne YouTube.

## 2. Recherche en salle de classe dans l'école primaire

Nous avons conçu deux leçons différentes dans chaque classe. Tandis qu'on a introduit un jeu de mémoire dans l'une, on a préparé un cours plutôt traditionnel dans l'autre. Dans la première classe le jeu fonctionne comme la fixation et la mémorisation de nouveaux éléments et dans l'autre classe on a introduit des exercices de cahier d'activités et des exercices préparés avant la classe dans la même partie du cours. Nous avons effectué des cours le 26 mars et les élèves ont écrits des petits tests le 28 mars 2018.

Nous avons introduit le jeu dans la classe 3B où il y avait 25 élèves présents. Tout d'abord pour l'introduction nous avons fait une révision des pièces de la maison à l'aide des photos que nous avons apportées. La première partie du cours s'est bien passée. Nous avons regardé une vidéo qui introduisait les noms désignant les meubles et ensuite nous les avons répétés à l'aide des images. Pour créer une ambiance ludique je leur ai demandé quels jeux ils aimaient jouer. Les réponses ont été : « jouer à cache-cache », « jouer au foot », « jeu de mémoire », « jouer aux cartes », « jeu de Kim » ... Ensuite, j'ai divisé les élèves en quatre groupes et je les ai fait asseoir autour d'un banc. Il n'y avait pas une disposition particulière. Un élève qui est fort en français m'a aidée à écrire les nombres de points au tableau. Donc, il a eu un rôle pendant le jeu. Je leur ai dit qu'ils devaient choisir un représentant pour que le bruit soit mieux géré pendant le jeu. Les autres élèves du groupe ont pu suggérer leurs réponses au représentant. Nous avons bien défini les règles et un élève a dû les expliquer encore une fois pour en vérifier la compréhension. Le représentant s'est mis à choisir des nombres écrits sur les images pour trouver des paires. Pour rendre le matériel ludique plus attrayant les images étaient en couleur. Chaque fois qu'ils ont vu un meuble, ils ont dû dire ce qui est représenté de sorte que les noms désignant les meubles soient répétés tout le temps et que les élèves aient pu les entendre et mémoriser. Les élèves étaient très actifs et excités. C'est pourquoi le cours

était vraiment dynamique. Bien sûr, il y avait du bruit, mais c'était admissible. Parfois après avoir choisi des images, ils ont oublié de dire de quel meuble il s'agissait. Dans ces situations-là j'ai dû intervenir en les rappelant à le dire. Il y avait parfois des situations où ils parlaient trop fort et je n'ai pas entendu la réponse. C'est pourquoi j'ai dû les calmer un peu. À la fin du cours j'ai demandé quelles sont leurs impressions sur ce jeu. Ils m'ont expliqué que c'était vraiment une expérience positive et qu'ils voudraient la répéter. Le groupe qui a gagné a reçu des friandises.

Dans la classe 3C les élèves étaient aussi satisfaits du cours. J'ai entendu qu'une élève a dit que cette leçon lui avait beaucoup plu. La première partie du cours était la même que dans la classe 3B. Nous avons regardé une vidéo et expliqué le vocabulaire à l'aide des images. Mais la mémorisation et la fixation étaient différentes. Pendant la mémorisation les élèves ont fait un exercice dans le cahier d'activité et pendant la fixation ils ont fait deux exercices qui se trouvent dans l'annexe. L'exercice dans le cahier d'activité était un exercice de mots croisés. Dans les deux autres exercices ils ont dû reconnaître les meubles et écrire leurs noms sur la ligne ou dans les phrases.

À la fin de chaque cours nous n'avons pas donné le devoir pour que les élèves n'apprennent pas le vocabulaire chez eux. Un élève notait les points des équipes, il a aussi donné des noms au groupes et nous avons utilisé des phrases comme « Vous gagnez un point ! » ; « félicitations ! » ; « parlez plus fort » ; « attendez votre tour » ...

## 2.1. Plans des leçons

a)

### **PLAN DE LA LEÇON**

**Nom de l'école :** Osnovna škola Izidora Kršnjavoga

**Nom de l'étudiante :** Ananda Kiš

**Nom du professeur :** Tamara Zobenica

**Date :** le 26 mars 2018

**Classe (niveau) :** 3B (troisième année d'apprentissage)

#### **Contenu didactique**

**Contenu thématique :** les meubles

**Contenu grammatical :** l'expression « il y a » ; « c'est »

**Contenu communicationnel :** utiliser le vocabulaire

**Aides pédagogiques :** le manuel « Grenadine 1 »

**Outils (supports) pédagogiques :** les images pour le jeu, un exercice, un scotch, la vidéo

#### **Procédés et techniques de travail :**

- travail frontal, travail en groupe

#### **Objectifs :**

- apprendre le vocabulaire en jouant

- utiliser l'expression « il y a » ; « c'est »

## LA CONDUITE DE LA CLASSE DE LANGUE

### I Introduction (4 min)

- demander aux apprenants comment ils vont (« Ça va ? »)
- demander aux apprenants quelle date on est aujourd'hui et l'écrire au tableau
- Les élèves : On est le 26 mars 2018.
- (S'il vous plaît, écrivez vos noms sur une feuille de papier.)
- Je leur montre les images des pièces. (Qu'est-ce que c'est ?)
- (Les élèves : C'est une maison ; C'est une chambre ; C'est une salle de bains ; C'est une cuisine ; C'est un salon.)
- (Très bien.)
- J'écris le titre au tableau – « Les meubles ».

### II Étude des éléments nouveaux

#### a) la présentation et l'explication (13 min)

- On distribue un exercice avec des images de meubles qui aide les apprenants à suivre la vidéo.
- Nous regardons d'abord la vidéo sur YouTube (0 :22-1 :18) qui montre des pièces de la maison et des meubles.

(Quelles sont les pièces dans la maison ? J'écris aussi la formule « il y a » au tableau. Écrivez « il y a » dans vos cahiers.) (Il y a une cuisine, une salle de bains, une chambre...) Je fais passer la vidéo encore une fois. Je fais une pause après chaque pièce que nous avons vue pour poser des questions. (Qu'est-ce qu'il y a dans la chambre ? Qu'est-ce qu'il y a dans la salle de bains... Les élèves : Il y a un lit, une armoire...)

- (Donc, dans la chambre il y a un lit. Je dors dans le lit.) Je mime le mouvement et ensuite je mets chaque image au tableau et j'écris le nom. On introduit les nouveaux mots à l'aide des photos.

(Regardez maintenant les dessins de meubles.)

- (Dans la chambre il y a une armoire. Les vêtements sont dans l'armoire. Un coussin est sur le lit. Il y a aussi des rideaux. Les rideaux sont sur la fenêtre. Dans la chambre il y a un tapis.)

- (Dans la salle de bains il y a un miroir ; il y a une baignoire. Je me brosse les dents devant le miroir. Je me lave dans la baignoire. Il y a un lavabo.)

- (Dans le salon il y a un fauteuil ; il y a une télé. Je regarde la télé. Il y a aussi un canapé. Je me suis assis sur un fauteuil / un canapé.)

- (Dans la cuisine il y a un frigo. Une pomme est dans le frigo.)

- (Dans la salle à manger, il y a une table, une chaise. Le petit déjeuner est sur la table.)

- Les élèves seulement regardent les images.

### **c) la mémorisation et la fixation (23 min) – le jeu de mémoire**

- je sépare les élèves en quatre groupes

- chaque groupe choisit son représentant qui choisira des images et donnera des réponses

- on explique des règles

- Je dis : A quels jeux vous aimez jouer ?

- Les élèves : Taboo, Monopoly, Boogle...

- Je dis : Vous connaissez le jeu de Mémoire ?

- Les élèves : Oui, bien sûr.

- Toutefois, on explique des règles. Un apprenant qui est le représentant d'une équipe sélectionne des images et je les retourne. Les nombres sont écrits à l'envers des images. Si ce n'est pas une paire, le représentant du deuxième groupe ouvre des images. Quand l'élève trouve deux images qui sont les mêmes, le groupe gagne un point. Chaque fois qu'un apprenant sélectionne l'image, il doit dire de quel meuble il s'agit. Le groupe avec le plus grand nombre de points gagne. Par exemple :

- L'élève 1 : Je choisis 3 et 5. (C'est) une chaise. (C'est) un coussin.
- L'élève 2 : Je choisis 3 et 1. (C'est) une chaise. (C'est aussi) la chaise.
- L'enseignante : Bravo ! Vous gagnez un point.
- (À la fin : Le groupe trois gagne ! Félicitations !)
- Nous jouons encore une fois si le jeu se déroule vite.
- (Vous aimez ce jeu ? Oui/ Non.)
- Nous donnons de petits cadeaux aux gagnants. Il s'agit des friandises.

**d) l'exploitation (5 min)**

- Je demande aux élèves (Qu'est-ce qu'il y a dans la cuisine ?)
- (Les élèves répondent : Il y a un frigo.)
- Je demande aux élèves (Qu'est-ce qu'il y a dans la salle de bains ?)
- (Les élèves répondent : Il y a une baignoire ; il y a un lavabo ; il y a un miroir.)
- Je pose des questions pour chaque pièce de la maison (Qu'est-ce qu'il y a dans le salon ; qu'est-ce qu'il y a dans la salle à manger ; qu'est-ce qu'il y a dans la chambre ?)



Le tableau :

le 26 mars 2018

Les meubles

Il y a



l'armoire



le lit



les rideaux

5

1

7

4



la télé



le coussin

3

2

b)

## **PLAN DE LA LEÇON**

**Nom de l'école :** Osnovna škola Izidora Kršnjavoga

**Nom de l'étudiante :** Ananda Kiš

**Nom du professeur :** Tamara Zobenica

**Date :** le 26 mars 2018

**Classe (niveau) :** 3C (troisième année d'apprentissage)

### **Contenu didactique**

**Contenu thématique :** les meubles

**Contenu grammatical :** l'expression « il y a » ; « c'est »

**Contenu communicationnel :** utiliser le vocabulaire

**Aides pédagogiques :** le manuel « Grenadine 1 », le cahier d'activités « Grenadine 1 »

**Outils (supports) pédagogiques :** les images, deux exercices, la vidéo

### **Procédés et techniques de travail :**

- travail frontal, travail individuel

### **Objectifs :**

- apprendre le vocabulaire à l'aide des images et des exercices

- utiliser l'expression « il y a » ; « c'est »

## LA CONDUITE DE LA CLASSE DE LANGUE

### I Introduction (4 min)

- demander aux apprenants comment ils vont (« Ça va ? »)
- demander aux apprenants quelle date on est aujourd'hui et l'écrire au tableau
- (Les élèves : On est le 26 mars 2018.)
- Je leur montre les images des pièces. (Qu'est-ce que c'est ?)
- (Les élèves : C'est une maison ; C'est une chambre ; C'est une salle de bains ; C'est une cuisine ; C'est un salon.)
- (Très bien.)
- J'écris le titre au tableau – « Les meubles ».

### II Étude des éléments nouveaux

#### a) La présentation et l'explication (15 min)

- On distribue un exercice avec des images de meubles où les élèves regarderont de nouveaux mots
- Nous regardons d'abord la vidéo sur YouTube (0 :22-1 :18) qui montre des pièces de la maison et des meubles.

(Quelles sont les pièces dans la maison ? J'écris aussi la formule « il y a » au tableau. Écrivez « il y a » dans vos cahiers.) (Il y a une cuisine, une salle de bains, une chambre...) Je fais passer la vidéo encore une fois. Je fais une pause après l'image de chaque pièce pour demander (Qu'est-ce qu'il y a dans la chambre ? Qu'est-ce qu'il y a dans la salle de bains... Les élèves : Il y a un lit...)

- (Donc, dans la chambre il y a un lit. Je dors dans le lit.) Je mime le mouvement et ensuite je mets chaque image au tableau et j'écris le nom. On introduit les nouveaux mots à l'aide des photos.

(Regardez maintenant les dessins de meubles.)

- (Dans la chambre il y a une armoire. Les vêtements sont dans l'armoire. Un coussin est sur le lit. Il y a aussi des rideaux. Les rideaux sont sur la fenêtre. Dans la chambre il y a un tapis.)

- (Dans la salle de bains il y a un miroir ; il y a une baignoire. Je me brosse les dents devant le miroir. Je me lave dans la baignoire. Il y a un lavabo.)
- (Dans le salon il y a un fauteuil ; il y a une télé. Je regarde la télé. Il y a aussi un canapé. Je me suis assis sur un fauteuil / un canapé.)
- (Dans la cuisine il y a un frigo. Une pomme est dans le frigo.)
- (Dans la salle à manger, il y a une table, une chaise. Le petit déjeuner est sur la table.)
- Les élèves seulement regardent des notions.

**c) la mémorisation (8 min)**

- (Maintenant ouvrez le cahier d'activités à la page 33. Faites l'exercice numéro 1. Nous vérifions ensemble les réponses.)
- (Qu'est-ce qu'il y a dans la chambre ?) (L'élève : Il y a une armoire, un lit...)

**d) la fixation (13 min)**

- On distribue deux exercices aux élèves. (S'il vous plaît, faites ces deux exercices-là. Faites d'abord le premier exercice. On le corrige ensemble.)

**e) l'exploitation (5 min)**

- Je demande aux élèves (Qu'est-ce qu'il y a dans la cuisine ?)
- (Les élèves répondent : Il y a un frigo.)
- Je demande aux élèves (Qu'est-ce qu'il y a dans la salle de bains ?)
- (Les élèves répondent : Il y a une baignoire ; il y a un lavabo ; il y a un miroir.)
- Je pose des questions pour chaque pièce de la maison (Qu'est-ce qu'il y a dans le salon ; qu'est-ce qu'il y a dans la salle à manger ; qu'est-ce qu'il y a dans la chambre ?)

## Le tableau

### Les meubles

le 26 mars 2018

Il y a



l'armoire



le lit



les rideaux



la télé



le coussin

## 2.2. Analyse des résultats

Les élèves ont écrit le test le 28 mars 2018 : on a testé la connaissance du vocabulaire après les cours qui l'avaient introduit. Le but a été de découvrir si les élèves ont réussi à mieux apprendre le vocabulaire grâce au jeu. Dans la classe 3B il y avait 24 élèves qui ont écrit le test et dans la classe 3C il y en avait 16. Quelques-uns étaient malades. Le jeu a été l'objet d'une évaluation mixte, entre deux types d'évaluation : sommative et formative. Ce n'était pas l'évaluation sommative proprement dite car au lieu de la note, on a attribué un certain nombre de points à chaque exercice<sup>73</sup>. Les élèves ont été conscients de ce type d'évaluation. Dans la méthode ludique l'évaluation sommative n'est pas tellement appropriée parce que la note pourrait devenir l'objectif pour les élèves. C'est pourquoi nous nous sommes servis de points.

Le test consiste en 3 exercices de 16 points. Dans le premier exercice on doit écrire le nom du meuble dessiné. Les noms des meubles sont écrits dans l'exercice donc il faut bien recopier aussi. Dans le deuxième exercice on doit mettre des meubles corrects dans les phrases (un exercice à trous) et dans le troisième exercice il faut trouver l'intrus. Le premier exercice est plutôt facile tandis que les deux autres sont plus difficiles. Pour réussir le test, il faut obtenir 8 points, c'est-à-dire une valeur moyenne.

La classe dans laquelle il n'y avait pas de jeu a mieux réussi le test. Seulement un élève a échoué à l'examen. Trois élèves ont obtenu le nombre maximal de points. Dans la classe où on a joué au jeu de mémoire, 4 élèves ont échoué au test. Un élève a obtenu le nombre maximal de points. Malgré les élèves qui ont échoué au test, les résultats dans la classe 3B sont aussi satisfaisants. Trois élèves ont obtenu 14,5 points et il y en avait deux qui ont obtenu

---

<sup>73</sup> Tagliante, Christine. 2006. *La classe de langue*, Paris, CLE International, p. 37

13,5 points. Donc, les résultats sont similaires dans les deux classes avec une différence : dans la classe 3B, où nous avons mené le jeu, quatre élèves ont obtenu moins de 8 points.

	100 %	90 %	84 %	75 %	62 %	50%	<50%
3B (le jeu)	1	3	2	2	2	3	4
3C	3	0	0	3	1	1	1

Table 1. Résultats du test par classe

Il est intéressant que la classe 3C ait eu beaucoup de fautes d'orthographe et il a fallu seulement recopier les mots de la consigne sur les lignes. C'est étonnant parce que cette classe a fait des exercices pendant la mémorisation et la fixation et ils ont plusieurs fois écrits ces notions. En revanche, la classe 3B n'a pas du tout écrit les notions. Bien sûr, nous devons prendre en compte le manque de concentration et la maladresse. Dans la classe 3B, où on a joué au jeu de mémoire, trois élèves ont écrit incorrectement le nom « la baignoire ». Dans la classe 3C, 7 élèves ont fait ce type de faute. Trois entre eux ont écrit le mot « le coussin » d'une façon incorrecte. Les autres mots qui n'ont pas été bien recopiés sont : fauteuil, table, baignoire. Dans un exemple, un élève n'a pas bien recopié l'article.

Après avoir interprété les résultats, nous pourrions conclure que la méthode ludique n'a pas contribué au meilleur transfert des connaissances et que les résultats ont été presque similaires.

### 2.2.1 Avantages

Bien que les résultats ne se soient pas montrés comme prévus ou voulus, cela ne doit pas nécessairement signifier que le jeu devrait être tout à fait banni de la salle de classe. Nous ne pouvons pas voir vraiment des résultats à l'avenir, c'est-à-dire les élèves pourraient mémoriser le vocabulaire à l'aide de ce jeu à long terme.

La méthode ludique pourrait être utilisée plutôt pour les révisions ou pour rendre le cours plus dynamique. Comme la littérature concernant l'aspect ludique le suggère, on pourrait utiliser le jeu à la fin de l'année scolaire pour se détendre. Un des avantages de jeu de mémoire est que ce type de jeu peut être utilisé avec les enfants, les adolescents et même avec les adultes aux niveaux plutôt débutants.

Quant au travail en groupe, cette activité favorise les interactions et la situation ludique « exige d'opérer un travail personnel par rapport à la règle qu'il faut assumer, partager, négocier ». <sup>74</sup> Les élèves ont bien travaillé ensemble pendant le jeu. Ce type de travail contribue à l'apprentissage de la langue malgré l'utilisation spontanée de la langue maternelle.

---

<sup>74</sup> Weiss, François. 2002. *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris. Hachette, p. 12



## 2.2.2 Difficultés rencontrées

Pendant le jeu nous n'avons pas rencontré de grands problèmes. Peut-être les résultats de la classe 3B auraient-ils été plus pertinents si les élèves de chaque groupe avaient ouvert eux-mêmes à chaque fois des images de jeu de mémoire. De cette manière chaque élève participerait au jeu. Comme je ne connaissais pas tous les élèves, j'ai décidé d'introduire le rôle des représentants dans chaque groupe pour éviter de éventuels problèmes.

Ensuite, nous avons pu mener cette recherche seulement dans deux classes. Si nous avions pu inclure un plus grand nombre de classes dans la recherche, les résultats auraient probablement été différents. En plus, nous avons eu des problèmes avec l'ordinateur quelques jours avant la recherche. C'est pourquoi il est important de tout vérifier et de préparer la salle de classe avant la mise en œuvre du jeu.

La classe 3C qui a obtenu les meilleurs résultats a eu l'occasion d'écrire le vocabulaire nouveau dans les exercices dans le cahier d'activités ou dans les exercices que je leur ai distribués tandis que la classe 3B a appris le vocabulaire seulement en écoutant les mots nouveaux. Nous étions consciente de ce fait avant le cours, mais il n'y avait pas assez de temps pour que les élèves écrivent le vocabulaire dans le cahier. La plupart du temps a été consacré au jeu. Il est étonnant que la classe 3C ait eu plein de fautes d'orthographe dans le premier exercice de test où il a fallu tout simplement recopier les noms des meubles énumérés.

Nous ne croyons pas que l'inexpérience dans le domaine ludique soit la raison pour laquelle les résultats étaient contraires à ceux que nous avons voulu obtenir. Nous avons choisi le jeu que les élèves connaissaient déjà. La différence dans les résultats de deux classes n'étant pas tellement grande, nous avons l'intention d'inclure les jeux dans notre travail professionnel.

## Conclusion

Le jeu est un outil créatif qui dans le processus d'apprentissage suscite la motivation et l'intérêt des apprenants. Son caractère collectif aide à dépasser la peur et crée une atmosphère de compétition. En répétant des éléments nouveaux, le jeu favorise la mémorisation et l'acquisition de connaissances. En plus, il fournit le sentiment de l'aise et de la détente. Le jeu pédagogique, clair et bien préparé, doit correspondre à l'objectif visé car l'amusement ne peut pas être la seule motivation de l'apprentissage, souligne Francis Debyser<sup>75</sup>. Cette recherche a donné des résultats opposés à notre hypothèse initiale que les élèves apprennent d'une manière plus efficace si l'on utilise le jeu en classe de langue. Nous avons préparé la même leçon dans deux troisièmes classes dans les mêmes conditions, mais on a intégré le jeu de mémoire seulement dans une classe. Nous nous sommes appuyée sur les nouvelles technologies et sur les photos. Après cette leçon, les élèves ont écrit un petit test de vocabulaire nouveau par lequel on a vérifié s'ils peuvent mieux apprendre et acquérir la compétence lexicale en jouant. Les résultats se sont montrés presque identiques. Toutefois, nous pouvons dire que la situation aurait été différente si la recherche avait pu englober un plus grand nombre d'élèves.

La constatation que les enseignants ne sont pas toujours ouverts à l'idée d'utiliser des jeux en classe de langue figure dans plusieurs textes cités dans ce mémoire. Ils ont peur de perdre le contrôle de la classe ou de perdre du temps, au détriment du programme scolaire qu'ils sont censés suivre. Toutefois, l'introduction des jeux dans l'apprentissage a plusieurs avantages, surtout si ces cours sont précédés d'une bonne préparation.

---

<sup>75</sup> Caré, Jean-Marc ; Debyser, Francis. 1978. *Jeu, langage et créativité*. Paris, Hachette, p.10

Comme Haydée Silva remarque, le jeu n'est pas un outil miraculeux, mais plutôt un bon pas vers l'enrichissement de l'enseignement. Les élèves ont une courte capacité de concentration et le jeu permet de focaliser leur attention sur l'activité visée. L'enseignant doit être prêt à ouvrir un monde ludique en introduisant le lexique ludique et en prenant le rôle du metteur en scène. De nombreux avantages que le jeu offre (moteurs, affectifs, cognitifs) aident l'apprenant à communiquer et à développer l'observation, l'esprit critique, la pensée symbolique, l'expression : le jeu met l'apprenant au centre de l'apprentissage. Pour résumer, le jeu peut être un bon outil pour briser la routine, mais il faut l'utiliser prudemment et sous certaines conditions.

### Quelques rappels didactiques

#### ➤ Pour situer une activité

Voici un questionnaire qui vous permettra de situer une activité par rapport au « schéma méthodologique » et par rapport à vos propres pratiques pédagogiques. Ici aussi, il s'agit seulement d'un outil de travail et de réflexion.

1. Quel est l'objectif de cette activité ?
2. A quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire ?
3. Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?
4. Quels savoir-faire entrent en jeu ?
5. Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage ?
6. Peut-on la faire individuellement ou en groupes ?
7. Est-ce une activité :
  - convergente (production guidée),
  - divergente (production ouverte),
  - qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre) ?
8. Où s'inscrit-elle dans la progression ?
9. À quel moment peut-on la proposer :
  - au cours d'une leçon,
  - à la fin d'une leçon,
  - à n'importe quel moment ?
10. Peut-on la proposer plusieurs fois :
  - telle quelle,
  - avec une variante ?
11. Quelles préparations exige-t-elle ?
12. Quelles consignes faut-il donner ?
13. Combien de temps dure-t-elle ?
14. À quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique ?

#### ➤ Types de communication dans la classe de langue

En analysant les différentes interactions dans une leçon de langue, on peut distinguer quatre types de communication :

**1. La communication didactique** est avant tout l'apanage de l'enseignant qui utilise la langue étrangère pour organiser le travail dans la classe en donnant des consignes et des ordres : « *Asseyez-vous. Prenez vos livres. Silence, s'il vous plaît...*, etc. » Elle englobe aussi tout le discours centré sur les formes de la langue, les réponses aux demandes d'éclaircissement faites par les élèves, les questions de vérification de la compréhension, les questions de contrôle sur les leçons précédentes, la réaction aux réponses des élèves, les encouragements, les rejets, les explications grammaticales, les exercices de

Le matériel :

## LES MEUBLES

a) le lit



b) l'armoire



c) le coussin



d) les rideaux



e) le tapis



f) le miroir



g) la baignoire



h) le lavabo



i) le fauteuil



j) le canapé



k) la télé



l) la table



m) la chaise



n) le frigo





























1. Écris les meubles corrects sur la ligne. Na crtu napiši točan komad namještaja.

(le lit, la télé, le coussin, le miroir, les rideaux, le tapis, la table, le frigo, l'armoire, le fauteuil, la baignoire, le canapé)

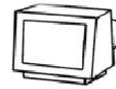
a) Je dors dans \_\_\_\_\_.



b) Je me brosse les dents devant \_\_\_\_\_.



c) Je regarde \_\_\_\_\_ dans le salon.



d) Je me suis assis sur \_\_\_\_\_.

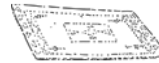


\_\_\_\_\_.

e) Le petit déjeuner est sur \_\_\_\_\_.



f) Des jouets sont sur \_\_\_\_\_.



g) Des fruits sont dans le \_\_\_\_\_.



h) \_\_\_\_\_ est sur le lit.







i) Je me lave dans \_\_\_\_\_.

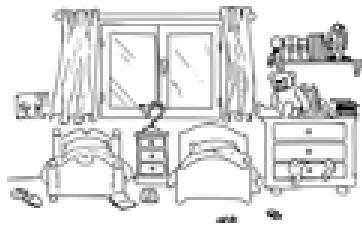


j) Les vêtements sont dans \_\_\_\_\_.



k) \_\_\_\_\_ sont sur la fenêtre.

2. Mets les meubles dans la bonne pièce. (Le lit, la télé, la chaise, le coussin, le miroir, les rideaux, le tapis, la table, le frigo, la baignoire, l'armoire, le fauteuil, le canapé, le lavabo)  
Stavi komad namještaja u odgovarajuću prostoriju.



LA CHAMBRE :

---

---

---

LE SALON :



LA CUISINE :



LA SALLE À MANGER :



LA SALLE DE BAINS :

---

---

TEST - le 28 mars 2018

Prénom : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Classe : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / 6

1. Écris les meubles corrects sur la ligne (la chaise, le lit, l'armoire, la baignoire, le frigo, le coussin, le fauteuil, la table, le canapé). Na crtú napiši točan komad namještaja.



a) \_\_\_\_\_



b) \_\_\_\_\_



c) \_\_\_\_\_



d) \_\_\_\_\_



e) \_\_\_\_\_



f) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / 6

2. Écris les meubles corrects sur la ligne (l'armoire, le miroir, les rideaux, le lit, la télé, la baignoire). Na crtu napiši točan komad namještaja.

- a) Je dors dans \_\_\_\_\_.
- b) Je me lave dans \_\_\_\_\_.
- c) Je regarde \_\_\_\_\_ dans le salon.
- d) Les vêtements sont dans \_\_\_\_\_.
- e) \_\_\_\_\_ sont sur la fenêtre.
- f) \_\_\_\_\_ est dans la salle de bains.

3. Trouve l'intrus ! Pronađi i zaokruži uljeza ! \_\_\_\_\_ / 4

- a) Dans une salle de bains il y a : a) une baignoire b) un canapé c) un miroir
- b) Dans une chambre il y a : a) une baignoire b) un lit c) une armoire d) un coussin
- c) Dans une cuisine il y a : a) un frigo b) une table c) une baignoire
- d) Dans le salon il y a : a) un lavabo b) un fauteuil c) une télé d) un tapis

## Bibliographie

Barthélémy-Ruiz, Chantal. Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. *Les Cahiers pédagogiques*, N°448

URL : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Le-mariage-de-l-eau-et-du-feu-Jeu-et-education-a-travers-l-histoire> (consulté le 15 février 2018)

Bertocchini, Paola ; Costanzo, Edvig. 2008. *Manuel de formation pratique*, Paris, CLE International.

Blanchet, Philippe ; Chardenet, Patrick. 2011. *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures*, Paris, Éditions des archives contemporaines

Caré, Jean-Marc ; Debyser, Francis. 1978. *Jeu, langage et créativité*. Paris, Hachette

*Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer. 2011.*

URL : <http://ife.ens-lyon.fr/vst/LettreVST/pdf/48-octobre-2009.pdf>

(consulté le 3 février 2018)

Helme, Ludovic ; Jourdan, Romain ; Tortissier, Kevin. 2014 *Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques*

URL : <http://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>

(consulté le 18 mars 2018)

Moussy, Bernadette. 2007. Entre Pauline Kergomard et Maria Montessori

URL : <https://journals.openedition.org/leportique/891#tocto1n5>

(consulté le 13 mars 2018)

Musset, Marie ; Thibert, Rémi. 2009. *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*

URL : <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/pdf/48-octobre-2009.pdf>

(consulté le 14 mars 2018)

Poletti, Marie-Laure ; Paccagnino, Clélia. 2011. *Grenadine : méthode de français pour les enfants : 1 : livre de l'élève*, Paris, Hachette.

Poletti, Marie-Laure ; Paccagnino, Clélia. 2011. *Grenadine : méthode de français pour les enfants : 1 : cahier d'activités*, Paris, Hachette.

Robert, Jean-Pierre ; Rosen, Évelyne ; Reinhardt, Claus. 2011. *Faire classe en FLE. Une approche actionnelle et pragmatique*, Paris, Hachette.

Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International.

Silva, Haydee. *Le jeu, un outil pédagogique a part entiere pour la classe de FLE ?*

URL : <http://www.francparler-oif.org/le-jeu-un-outil-pedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle/> (consulté le 4 juin 2018)

Tagliante, Christine. 2006. *La classe de langue*, Paris, CLE International.

Vrhovac, Yvonne. 1999. *Strani jezik u osnovnoj školi*, Naprijed, Zagreb

Weiss, François. 2002. *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris. Hachette.

<http://os-ikrsnjavi-zg.skole.hr/skola>

<https://www.blog.ludomus.com/types-de-jeux/>

[https://is.muni.cz/el/1441/jaro2013/FJBP\\_ZDF2/um/Jeux-IS-Texte.pdf](https://is.muni.cz/el/1441/jaro2013/FJBP_ZDF2/um/Jeux-IS-Texte.pdf)

Les idées et les images utilisées dans les exercices :

[https://fr.islcollective.com/resources/printables/worksheets\\_doc\\_docx/meubles/meubles-ameublement-d%C3%A9butant/48328](https://fr.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/meubles/meubles-ameublement-d%C3%A9butant/48328)

<https://i.pinimg.com/originals/0d/8f/6e/0d8f6eefcfbf68e842758d16972ece9e.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/2f/f0/08/2ff00899fbca7e45d088b3eb58c5bc1.jpg>

La vidéo regardée pendant le cours :

<https://www.youtube.com/watch?v=4V2srYL1VCO>