

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
Katedra francouzského jazyka a literatury

Diplomová práce

**Le jeu dans l'enseignement/ l'apprentissage du
FLE
Des limites et des possibilités**



Vedoucí diplomové práce: PhDr. Silva Machleidtová

Autorka: Kateřina Janatová

Karla Tájka 1501/D, Brandýs nad Labem 250 01

5. ročník, francouzština – dějepis

denní studium

Praha 2006

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Brandýse nad Labem dne 18.8. 2006



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	1
2. PARTIE THÉORIQUE	3
2.1 Définition du jeu	2
2.2 Caractéristiques psychologiques du jeu enfantin	5
2.3 Valeur pédagogique et éducative du jeu	7
2.3.1 Valeur pédagogique du jeu	7
2.3.2 Valeur éducative du jeu	9
2.4 Histoire de l'emploi du jeu et les personnages principaux	10
2.4.1 Comenius	10
2.4.2 Celestin Freinet	13
2.4.3 Piaget	14
2.5 Quels sont les avantages?	15
2.6 Quelles sont les limites liées au jeu dans l'enseignement des langues étrangères?	18
2.7 Pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?	19
2.8 Convaincre d'employer des jeux	20
2.9 Intérêt du jeu	21

Ráda bych poděkovala PhDr. Silvě Machleidtové, jejíž podnětné rady stejně jako laskavý a vstřícný přístup přispěly velkou měrou ke vzniku této práce.

SOMMAIRE

3. PARTIE PRATIQUE 31

1. INTRODUCTION 1

3.1 Apprendre le français par le jeu 31

2. PARTIE THÉORIQUE 3

3.1.2 Jeux de communication 42

2.1 Définition du jeu 3

3.1.4 Jeux de chiffres 54

2.2 Caractéristiques psychologiques du jeu enfantin 5

3.1.6 Jeux de rôle 57

2.3 Valeur pédagogique et éducative du jeu 7

2.3.1 Valeur pédagogique du jeu 7

2.3.2 Valeur éducative du jeu 9

3.2.2 Place du jeu dans l'école 66

2.4 Histoire de l'emploi du jeu et les personnages principaux 10

2.4.1 Comenius 10

2.4.2 Celestin Freinet 13

2.4.3 Piaget 14

2.5 Quels sont les avantages? 15

6. SOURCES 74

2.6 Quelles sont les limites liées au jeu dans l'enseignement des langues étrangères? 18

2.7 Pourquoi les jeux sont-ils si peu employés? 19

2.8 Convaincre d'employer des jeux 20

2.9 Intérêt du jeu 21

2.10 Travail de groupe interactif dans l'enseignement des langues étrangères 22

2.10.1 Avantages du travail de groupes dans l'enseignement de FLE 23

2.10.2 Inconvénients possibles du travail de groupe dans FLE 25

7.6 Questionnaire 84

2.11 Tâches et rôles d'un professeur de FLE	28
3. PARTIE PRATIQUE	31
3.1 Apprendre le français par le jeu	31
3.1.1 Jeux de vocabulaire.....	32
3.1.2 Jeux de communication	42
3.1.3 Jeux de l'orthographe	50
3.1.4 Jeux de chiffres	54
3.1.5 Jeux d'identité.....	56
3.1.6 Jeux de rôle.....	57
3.2 Jeu dans mes leçons.....	62
3.2.1 Questionnaire.....	64
3.2.2 Place du jeu dans la leçon.....	66
4. CONCLUSION	68
5. SHRNUÍ	70
6. SOURCES	74
7. ANNEXES.....	76
7.1 Sites de web	76
7.2 Jeu de mémory.....	79
7.3 Mots croisés.....	81
7.4 Diplôme	82
7.5 Évaluation	83
7.6 Questionnaire.....	84

1. INTRODUCTION

Le thème que j'ai choisi m'intéresse depuis longtemps. J'enseigne à l'école élémentaire depuis quatre ans et dans mes leçons j'essaie de profiter des jeux variés pour motiver les enfants et pour attirer leur attention. Ce qui m'intéresse c'est de prouver l'importance du jeu dans l'enseignement, de trouver sa place dans le système éducatif, de montrer ses avantages et ses inconvénients.

Le jeu a ses bases dans les sciences différentes – dans la psychologie, dans la pédagogie, dans la didactique, c'est pourquoi j'ai essayé d'approfondir mes connaissances théoriques, j'ai consulté un grand nombre de livres spécialisés dans ce domaine – là. Je présente les auteurs et leurs avis qui me paraissent les plus intéressants et dont on peut s'inspirer.

J'aimerais bien diviser mon travail en deux parties – *partie théorique* où je voudrais suivre l'histoire du jeu, présenter les personnages principaux, montrer des différents types de jeux et *partie pratique* dans laquelle je voudrais intégrer les opinions des élèves, montrer des jeux concrets qui ont un grand succès et au contraire montrer des jeux qui n'étaient pas très bien appréciés.

J'aimerais bien y présenter des activités ludiques pour apprendre aux élèves le vocabulaire, pour les motiver à poser des questions et aussi montrer quelques jeux pour un apprentissage plus facile d'un problème grammatical.

Je veux essayer d'enseigner aux élèves des différents problèmes grammaticaux par les différentes stratégies dont une place sera consacrée au jeu. Je me pose beaucoup de questions auxquelles j'aimerais bien savoir la réponse.

Peut - on apprendre seulement à l'aide du jeu? Quels sont les limites? Quels sont les avantages? Est – ce que le jeu peut motiver les enfants pour travailler mieux? Est – ce que les élèves sont habitués à jouer? Pourquoi le jeu est utilisé si peu? Où sont les causes?

Comme j'ai déjà écrit au début de mon travail, j'enseigne dans une école élémentaire depuis quatre ans. Dès mon début j'utilise différentes stratégies pour que la leçon ne soit pas monotone et pour que mes élèves ne dorment pas. Quelques fois ce n'est pas facile. Mais si j'utilise n'importe quel jeu, je marque un grand succès. Pourquoi? Je vais y répondre dans les pages suivantes.

Enseigner une langue étrangère aux enfants, c'est un métier qui est très difficile mais à la fois aussi très passionnant. On peut découvrir le monde d'enfants, on peut influencer leur attitude pour cette langue – soit positivement, soit négativement. C'est à chacun de nous de trouver une stratégie idéale qui n'est pas, bien – sûr, unique. Il y en a plusieurs...

Mes objectifs principaux sont:

- montrer la place du jeu dans l'enseignement;
- trouver ses possibilités et ses limites;
- s'abstraire du rôle de l'enseignant;
- présenter des jeux concrets;
- donner des opinions des élèves.

Je suis tellement curieuse de savoir quel sera le résultat de mon travail. Jusqu'à maintenant je suis persuadée que uniquement le jeu ne suffit pas, qu'on peut s'en servir plusieurs fois dans une leçon mais pour bien enseigner – il faut aussi avoir d'autres stratégies. On verra...

J'espère que mon travail va aider tous qui s'intéressent aux activités ludiques et qui veulent créer un apprentissage plus amusant et plus attirant pour les élèves.

Pour J. Huizinga, « le jeu est un facteur fondamental de la culture humaine ».

Nous allons partir de la définition du mot jeu :

« Activité récréative, libre, avec des règles plus ou moins strictes ».

Selon le Petit Robert :

1. « Activité libre, mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ».
2. « ... activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte ».

Huizinga, J. Homo ludens. Essai sur le jeu en culture de 1938, p. 32
[online.] [cit. 25.6.2006]. Dostupné na <http://www.fortran.comপরক23.html>
Dictionnaire Flammarion, p. 862

2. PARTIE THÉORIQUE

2.1 Définition du jeu

Qu'est-ce qu'un jeu ?

Il existe plusieurs définitions du jeu, cela dépend du dictionnaire dont on se sert. Mais quand – même le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires de langue courante comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure. Un résumé qui est un peu compliqué et très théorique.

Il faut souligner surtout la gratuité et le plaisir qui font, que cette activité semble s'éloigner des obligations de la vie sociale et dans le cas des élèves de la vie scolaire.

On peut définir le jeu comme une activité de loisirs d'ordre physique ou mental, soumise à des règles conventionnelles qu'il faut respecter, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en tirer du plaisir.

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.¹

Pour J. Huizinga, créateur de l'expression « homo ludens », « le jeu est un facteur fondamental de tout ce qui se produit au monde ».²

Nous allons partir de la définition courante du mot jeu:

« Activité récréative obéissant à certaines règles plus ou moins strictes »³

Selon le *Petit Robert*:

1. *« Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure »;*
2. *«...activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte »⁴*

¹ Huizinga, J.: Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu. p.52

² [online.] [cit. 25.6. 2006]. Dostupné na:<http://www.formatel.com/parole23.html>

³ Dictionnaire Flammarion.p.862

2.2 Selon Le Petit Larousse:

1. « Le jeu est une activité fondamentale de l'enfant. Activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. »⁵
2. « Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant(s) et perdant(s) et où interviennent les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté ou le hasard. »⁶

On peut aussi comprendre le jeu comme une manière de représenter le monde. Ainsi le jeu transpose dans un objet concret des systèmes de valeurs ou des systèmes formels abstraits. De ce point de vue le jeu peut être considéré comme une métaphore du monde (ou d'une de ses parties). Jouer et /ou inventer un jeu, construire une partie en interaction avec son adversaire relève alors d'une activité culturelle de haut niveau, et chaque partie jouée est une forme d'œuvre d'art.

Si on le récapitule, le jeu est une activité qui doit ou devrait être :

1. *libre* : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique;
2. *séparée* : circonscrite dans les limites d'espace et de temps;
3. *incertaine* : l'issue n'est pas connue à l'avance;
4. *improductive*;
5. *réglée* : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires;
6. *fictive* : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde.⁷

Je suis d'accord avec Robert Caillois qui a fait cette récapitulation mais d'après mes expériences je dois souligner surtout la liberté. Chaque enfant a besoin de découvrir et de choisir une certaine activité mais en même temps il faut aussi respecter les règles données. Dans la classe, où il n'y a qu'un élève, c'est une condition fondamentale pour pouvoir utiliser le jeu.

⁴ Petit Robert.p.1046

⁵ Petit Larousse.p. 568

⁶ Petit Larousse.p.568

⁷ Caillois, R.: *Les Jeux et les hommes*. p.41

2.2 Des caractéristiques psychologiques du jeu enfantin

On peut se poser la question *Pourquoi un enfant aime jouer ? Quelles sont les causes ?* Il y a plusieurs motifs qui sont communs chez les auteurs que j'ai consultés. Si on fait une brève énumération, on se rend compte de ce que un enfant aime jouer :

- par plaisir;
- pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence);
- pour maîtriser l'angoisse;
- pour accroître son expérience;
- pour établir des contacts sociaux (ce qui est très important dès l'école maternelle, mais aussi dans n'importe quel groupe d'enfants).

Puisque mon travail est orienté surtout aux enfants, il faut que la caractéristique du jeu enfantin soit plus profonde. Il existe des caractéristiques communes de tous les jeux enfantins qui peuvent nous éclaircir encore une fois, peut – être mieux, pourquoi un enfant est attiré par les jeux, pourquoi il les recherche. Voici quelques – unes:⁸

La fiction

Dans le jeu il existe un « décalage » par rapport à la réalité - le jeu possède des caractéristiques imaginaires. De ce point de vue, il manifeste un certain pouvoir de liberté créatrice, et, par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements apparemment nécessaires. On peut se libérer des activités quotidiennes. La fiction naît de la décision de jouer prise par les partenaires et dure le temps de la partie de jeu.

La détente

La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle. Cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable.

⁸ Ferran, P.; Mariet, F.; Porcher, L.; A l'école du jeu. p.12

L'exploration

Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle.

Le jeu est une action, « exercice d'un pouvoir ». L'enfant explore le monde en même temps qu'il s'explore lui-même.

La socialisation

Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le mode simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération. Puisque le jeu est une fiction, l'affrontement y est symbolique. La socialisation est très importante. On peut très bien reconnaître un enfant fréquentant l'école maternelle, donc un enfant qui se rend compte de ne pas être unique au monde, qui sait coopérer et un enfant qui n'est jamais fréquenté par une école maternelle ou un établissement similaire.

L'enfant rencontre des adversaires qui sont aussi des partenaires. Il élabore des échanges avec eux et construit sa personnalité dans ses relations avec eux. Il commence à résoudre des problèmes, à surmonter des obstacles posés par son adversaire.

Tout cela veut dire que l'enfant se socialise un même temps.

La compétition

Le jeu a un but et constitue un enjeu. La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui. La compétition est un moyen excellent de faire une leçon passionnante et attirante pour les enfants. On perd ou on gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire. Mais un enseignant doit bien savoir se servir de la compétition. D'après mes expériences, il faut faire attention aux enfants qui souvent perdent – dans ce cas, la compétition peut provoquer du stress, de l'indignation, de la panique et de la défaite qui peut être la cause des moqueries des autres en se répétant.

La règle

Pour jouer ensemble, il faut d'abord un accord minimal sur le cadre de jeu : les règles. Le respect des règles du jeu a été à l'origine d'une valeur universelle : le fair-play. Mais il ne suffit pas à assurer le respect des règles.

Car la transgression des règles fait partie de l'essence du jeu, pour au moins deux raisons : d'abord la défaite fait généralement sortir le perdant du jeu, en une sorte de mort virtuelle à peine plus acceptable que la mort réelle ; ensuite, le tricheur a plus de possibilités que le joueur qui respecte la règle, ce qui accroît son plaisir... ou son gain s'il y a un enjeu réel !

De ce fait, il ne suffit pas de dire qu'il faut respecter la règle, il faut aussi dire ce qui se passe quand on ne le fait pas. S'il arrive que la sanction de la triche apparaisse plus avantageuse que la défaite, le jeu peut changer de nature : ce qui, au départ, pouvait être considéré comme de la triche peut même être institutionnalisé. La transmission d'information entre partenaires, le bluff, voire le mensonge peuvent faire partie intégrante de la règle.

2.3 Valeur pédagogique et éducative du jeu

On distingue couramment dans la littérature spécialisée au moins deux points de vues - valeur pédagogique et éducative du jeu. Est-ce que le jeu est important dans un processus pédagogique? Comment le jeu peut éduquer un enfant? Ce sont les questions que je me suis posées en lisant les œuvres théoriques.

2.3.1 Valeur pédagogique du jeu

On oppose classiquement le jeu au travail. Il n'y a pas d'obligation, pas de production autre que le plaisir. Le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir. C'est une des raisons qui font que des pédagogues se sont penchés dès le début du 20ème siècle sur l'intérêt du jeu à l'école.

Comme j'ai déjà écrit, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et le moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des

situations vivantes où l'enfant est impliqué en tant qu'acteur (association du dire et du faire).

La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Les types de jeux auxquels on a recours dans l'enseignement des langues étrangères à l'école sont les jeux à règle, les jeux d'imitation, les jeux de réflexion, de logique....On peut aussi mettre en œuvre des jeux d'action et des jeux de rôle.

En bref⁹:

- le jeu est source de motivation : il est un levier puissant de l'apprentissage;
- le jeu, enjeu: la langue est un moyen d'atteindre le but fixé comme préalable de réussite au jeu; elle n'est pas objet d'étude mais moyen d'action;
- le jeu et l'apprentissage: il ne s'agit pas de jouer pour jouer; les activités ludiques servent des objectifs précis;
- le jeu et l'action: association du dire et du faire; le plus souvent possible, l'expression est liée à l'action;
- le jeu et la communication: les jeux mettent en relation plusieurs interlocuteurs dans un contexte qui appelle l'emploi de certaines structures langagières; les situations proposées sont variées et permettent l'emploi des éléments connus dans de multiples combinaisons – je vais le développer dans la partie pratique. La communication dans n'importe quelle langue étrangère est absolument indispensable.

Les jeux permettent une augmentation du temps de parole de chaque élève. Ils favorisent une certaine collaboration (entraide, corrections mutuelles, coopération, émulation...), on peut aussi profiter les jeux dans les groupes interactifs (je voudrais développer cette idée dans la partie pratique). Ce mode de fonctionnement est rassurant: expression plus libre face à un pair que face au maître ou à la classe.

⁹ Avanzini,G.: La Pedagogie d'aujourd'hui. p.31

2.3.2 Valeur éducative du jeu

Éducateurs et psychologues s'interrogent depuis longtemps sur la valeur éducative des activités ludiques. Certains la contestent, d'autres plus nombreux l'exagèrent peut-être; sans attendre l'issue de ce débat. Les éditeurs s'enrichissent en inondant le marché de jeux « éducatifs ». Aujourd'hui les tendances d'utiliser les moyens alternatifs dans l'enseignement sont à la mode.

On peut très bien éduquer à l'aide du jeu sans qu'un enfant s'en rende compte. Il est assez facile de simuler quelques situations « réelles » qui sont problématiques dans la vie quotidienne dans lesquelles on peut inventer plusieurs solutions, on peut montrer des côtés négatifs et positifs. On peut en parler, discuter, analyser mais surtout si quelque chose ne va pas bien, on peut la répéter de nouveau. On a plusieurs essais. Puisque c'est un jeu. Et les enfants vont le comprendre mieux que si on utilise des ordres, du criaillement, des interdictions...

Que le jeu soit un facteur de développement de l'enfant ne fait à peu près aucun doute. Les psychologues l'ont montré (voir 2.4.3). Que le jeu soit un outil éducatif est un problème plus complexe à résoudre. Le geste de l'adulte donnant un jouet à un enfant est en soi un geste d'éducation. Mais le jeu peut-il être éducatif ?

Affirmer que le jeu a une potentialité éducative c'est donc être capable de montrer que le jeu est susceptible d'intervenir positivement dans l'un des quatre domaines au moins que donne la définition¹⁰ :

- le développement intellectuel du joueur;
- la formation physique du joueur;
- la formation morale du joueur;
- l'adaptation sociale du joueur.

Un raccourci consiste à dire que si le jeu a une valeur éducative, c'est qu'il apprend quelque chose au joueur.

¹⁰ [online.] [cit. 5.5. 2006]. Dostupné na: http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu#Jeu_et_.C3.A9ducation

2.4 L'histoire de l'emploi du jeu et les personnages principaux

Sans doute le système scolaire a beaucoup évolué. C'est impossible de citer tous les changements, en plus ce n'est pas l'objet de mon travail. C'est pourquoi j'aimerais bien me concentrer surtout aux événements et aux personnages grâce à qui on peut utiliser le jeu dans l'enseignement d'aujourd'hui.

2.4.1 Comenius

D'abord il faut nommer Comenius. C'est un grand personnage que je voudrais souligner. Non seulement qu'il est d'origine Tchèque, mais surtout il a inventé comme premier un système éducatif complet.

Comenius est né en Moravie en 1592. Qualifié de « Galilée de l'éducation », il publie un guide de l'école maternelle, où il insiste sur l'importance de l'éducation des premières années. Il pose le principe d'une école « vernaculaire », école en langue usuelle par opposition à l'école latine.

Ses publications pédagogiques ont du succès dans toute l'Europe et ceci jusqu'à la fin du XIXe siècle. Il correspond avec les savants de toute l'Europe, propose des projets de réforme scolaire afin de transformer l'humanité. Il a plusieurs buts parmi lesquels on peut ranger - relever sa patrie, assurer le bien être de la famille et de l'état, mais aussi faire un homme meilleur.

Mon but n'est pas d'énumérer toutes les œuvres que Comenius avait écrites mais il y a un ouvrage que je voudrais souligner - *École du jeu, ou encyclopédie vivante* - œuvre dans laquelle Comenius professe que le jeu constitue un moyen d'éducation très important. Il suffit de donner aux enfants des outils, qui non seulement les familiariseront avec les différents métiers, mais encore « permettront au maître de voir les enfants agir spontanément et de deviner leur vocation : les uns, par le choix du jeu et par leur conduite en jouant, manifesteront les aptitudes nécessaires aux fonctions d'État, civiles ou militaires, les autres se révéleront doués pour la médecine, pour l'architecture, etc. ». ¹¹ Il a fallu près de trois siècles pour que les théories de ce génial précurseur de l'orientation scolaire puissent être officiellement admises.

D'après Comenius l'enfant doit:

¹¹ [online.] [cit. 21.3. 2006]. Dostupné na: http://bohemia.free.fr/auteurs/comenius/biog_comenius.htm

- procéder par étapes;
- tout examiner par soi même, sans abdication devant l'autorité de l'adulte;
- vivre en société.

« Il est vrai que tout ce que les enfants voient chez les autres, ils essaient de l'imiter; il faut le leur permettre, sauf ce qui peut être dangereux pour eux ou pour les meubles, comme les couteaux, les haches, le verre, etc.

Il est souhaitable de le laisser jouer. Si possible, on donnera aux enfants des jouets qui leur soient adaptés, au lieu d'outils réels: des couteaux en plomb, des épées en bois, des charrues, des chariots, des herses, des meules, etc. ils peuvent jouer avec ceux-ci et se former ainsi un corps sain, un esprit solide et des membres agiles. Ils s'amuse à construire de petites maisons, des murs en boue, en copeaux, en bois ou en pierre, et à montrer ainsi leurs talents d'architecte. En un mot, on n'interdira rien; on donnera aux enfants tout ce qui peut les amuser, car l'inactivité nuit plus à l'esprit et au corps qu'aucun jeu de leur invention. Nous suivrons maintenant les progrès des enfants, année par année ».¹²

Tous doivent se considérer responsables de l'éducation. Ce n'est pas qu'une affaire du maître.

2.4.1.1 Organisation de l'éducation d'après Comenius:

Dans un ouvrage principal, *Didactica magna – La Grande didactique* – il développe l'idée de méthode : « Je prends le risque de promettre une Grande Didactique, c'est –à-dire un art universel de tout enseigner à tous, sûr, rapide, solide, c'est – à -dire certain quant au resultat, assez plaisant pour éviter l'ennui des élèves et des maîtres, durable, quant à l'acquisition des vraies lettres, des bonnes moeurs et de la piété sincère. Tout le contraire d'un savoir artificiel. »¹³

Organisation scolaire¹⁴

L'école est nationale, ainsi il y aura un tronc commun pour une identité culturelle commune.

¹² [online.] [cit. 5.5. 2006]. Dostupné na: <http://www.silapedagogie.com/comenius.htm>

¹³ Comenius: La Grande Didactique.p.63

¹⁴ [online.] [cit. 25.5. 2006].Dostupné na <http://www.silapedagogie.com/comenius.htm>

L'éducation doit être répartie en 4 degrés :

● 1. Pour le tout petit :

Il faut prendre soin de sa mère dès avant la naissance de l'enfant. Ensuite les soins que l'on lui donne sont importants. Il sera nourri au sein. Il faut lui apprendre des comptines, des poésies, des chants de nourrices. Il est souhaitable de le laisser jouer.

Il propose la création d'une école maternelle qui va de 1 à 6 ans. Elle est constituée par le regroupement de plusieurs familles.

Il y ébauche tous les apprentissages par le développement des sens. Il faut donner à l'enfant la conscience du monde extérieur.

On l'initie au temps et à l'espace.

On l'introduit dans le monde des relations sociales

On lui présente le mystère de Dieu et de la création.

● 2. Pour l'enfance:

Il y a une école élémentaire dans chaque village.

Il y a 6 classes et un livre par classe.

L'enseignement y sera général et fondamental.

On exerce la mémoire et l'imagination.

Toujours associer l'usage de la main à l'expérience et à la parole dans tous les apprentissages scolaires.

C'est l'âge de raison, le maître peut compter sur la rationalité de l'enfant. Dualité du sensible et de l'intellectuel.

On commence par observer la nature et on structure sa raison. Toute connaissance est sensible, on observe différemment les objets, on trouve l'importance de montrer, de faire l'expérience et sa répétition pour reconnaître. Il s'agit de voir et trouver par soi-même. La raison intervient : D'où ? Comment ? Pourquoi ? Ensuite on compare. On va du tout à la partie. On nomme, définit le genre, les différences.

Il faut donc créer des conditions de compréhension et de jugement.

Pour éveiller sa personnalité, l'élève, cherche, trouve, apprend, répète.

On aborde en premier les notions générales connues, faciles. Ensuite elles sont plus compliquées, moins connues.

On enseigne la langue nationale avant le latin que l'on apprendra plus tard.

- 3. Ensuite vient le gymnase

Il y en a un dans chaque ville. On y apprend la dialectique, la grammaire, la rhétorique, les sciences, les arts. Histoire et géographie en lisant le journal, en correspondant avec d'autres pays.

Ce qui est important c'est l'émulation.

L'école fonctionne deux heures le matin, deux heures l'après midi. Le reste du temps est voué à des travaux manuels, des jeux, des activités sportives.

- 4. Pour les adultes c'est l'Académie et les voyages dans chaque province ou Etats. On apprend la médecine et le droit. Pour ce qui est de l'éducation morale elle est assortie à l'éducation intellectuelle. Il faut encourager et stimuler, partir des actes, des faits, donner le bon exemple.

Sans distinction de sexe ni de classe, Comenius affirmait que, « *Lorsque l'éducation générale de la jeunesse commencera par la bonne méthode, il ne manquera plus à personne ce qui lui est nécessaire pour bien penser et bien agir.* »¹⁵

2.4.2 Celestin Freinet

Au début de 20e siècle, il y avait des tentatives de changer des systèmes éducatifs, de former une école active, de placer un enfant au centre de ce processus. Puisque je suis en train d'écrire mon travail du jeu dans la langue française, je voudrais présenter aussi Celestin Freinet qui est considéré comme le père des activités d'art et d'éveil à l'école.

Sa pédagogie insiste sur le rôle du travail et de la coopération dans l'apprentissage et l'insertion de l'école dans la vie locale. Il assimile l'autorité du maître à une violence. Quand le travail de l'écolier est correctement organisé, il passionne l'élève et il n'est plus besoin de discipline.

L'éducation traditionnelle exagère le rôle des connaissances et des performances intellectuelles. On peut la comparer à l'industrie, par opposition à la nature et à

¹⁵ [online.] [cit. 5.5. 2006]. Dostupné na: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Comenius>

l'artisanat. L'enfant est une « plante », qu'il faut aider à se développer harmonieusement, en respectant certains « invariants » de la pédagogie.¹⁶

Ce qui est intéressant pour mon travail c'est que Freinet a critiqué la pédagogie du jeu. C'est parce que l'enfant est dépouillé de responsabilités réelles que son activité se réfugie dans le jeu. « *Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations.* »¹⁷

Freinet distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu ». Sa pédagogie repose sur le « travail-jeu » : un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu. Il lui oppose le « jeu-travail » ou jeu dit éducatif, stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.¹⁸

Cela veut dire que Celestin Freinet ne veut pas réduire les méthodes actives seulement à des activités ludiques, il vaut mieux proposer aux enfants des activités réelles à condition qu'elles soient en rapport avec leur âge, leurs motivations et leurs possibilités.

Il met au point une pédagogie originale, basée sur l'expression libre des enfants : texte libre, dessin libre, correspondance interscolaire, imprimerie et journal scolaire, etc., à laquelle son nom restera attaché : la pédagogie Freinet qui se perpétue de nos jours.

2.4.3 Piaget

Et mon dernier « coup d'oeil jeté en arrière » dans l'histoire va être lié au nom de Jean Piaget.

C'est Piaget et l'école de psychologie génétique de Genève qui ont fait les observations les plus fines et les plus solides sur le rôle du jeu dans le développement de l'intelligence.

Piaget propose une classification des jeux parallèle de la chronologie génétique des stades du développement de l'intelligence qui est au centre de sa théorie.

Au stade sensorimoteur (1-2 ans) correspondent *les jeux d'exercice*; au stade de développement de la fonction sémiotique (2-7/8 ans) apparaissent *les jeux symboliques* auquel il attribue une importance considérable; au stade de l'achèvement des opérations

¹⁶ [online.] [cit. 5.5. 2006]. Dostupné na: http://fr.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9lestin_Freinet

¹⁷ Freinet, C.:L'Education du Travail. p.192

¹⁸ [online.] [cit. 5.5. 2006]. Dostupné

na:http://www.educreuse23.aclimoges.fr/cddp_eile/thema/reperes4.htm

concrètes (7/8 – 11/12) correspond d'une part *les jeux de construction* qui font précisément appel à ces opérations mais aussi *les jeux de règles* qui aident à la scolarisation que l'on voit se développer au cours de la même période; enfin après 11-12 ans, à l'approche de la préadolescence, on voit apparaître les jeux les plus abstraits de *résolutions de problèmes*, propices au développement de l'intelligence logique, cette dernière catégorie de jeux faisant la transition avec des activités non ludiques et sérieuses.¹⁹

2.5 Quels sont les avantages?

Il est temps de parler des avantages concrets qu'on peut profiter dans l'enseignement si on se décide d'utiliser le jeu.

« Enfoncez-vous ça dans la tête! » Combien de fois avons-nous entendu cette phrase sortir de la bouche de nos professeurs qui ne voyaient en nous que des machines à ingurgiter leur savoir? Combien d'entre nous ont été définitivement dégoûtés par certaines matières en pensant « j'y comprends rien »?

Heureusement, il existe actuellement des formes d'enseignement qui dynamisent un peu le vieux concept de cours « ex cathedra ». L'introduction de jeux didactiques constitue une stimulante innovation. Les jeux dans la classe peuvent n'être que le camouflage ludique d'activités scolaires traditionnelles et contraignantes, ou encore n'être que la détente accordée à la fin du cours ou à la veille des vacances. Mais entre le jeu et le langage, il y a un rapport de plaisir, plaisir du jeu, plaisir de langage en liberté, plaisir de la créativité.

L'argument le plus souvent invoqué en faveur de l'utilisation du jeu dans la classe de langue ou de langage est que les jeux sont amusants – c'est une bonne raison mais qui n'est pas suffisante, car, après tout, il est peut-être encore plus amusant regarder la télévision ou aller au cinéma qu'au cours. Plus intéressante est l'idée que le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue. L'utilisation récurrente de mots ou de règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique que la répétition et la mémorisation par coeur.

¹⁹ Vial, J.: Histoire et actualité des méthodes pédagogiques. p.48

On redécouvre actuellement l'intérêt et l'efficacité des jeux pour la formation et l'enseignement. Avec des jeux, on peut:

- réfléchir sur un sujet complexe;
- rendre des conférences passionnantes;
- chercher des solutions à différents problèmes;
- apprendre, mémoriser, réviser, évaluer des connaissances;
- remplacer des réunions inefficaces;
- faire connaissance dans un groupe;
- faire un débriefing d'une activité complexe;
- accroître l'efficacité d'une lecture, etc.

Le jeu permet²⁰ :

- de proposer une grande variété de situations motivantes et familières ;
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves ;
- d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action ;
- de faire répéter et réutiliser de façon naturelle des structures, du vocabulaire ;
- d'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation;
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves;
- de faire participer les élèves timides ou anxieux.

Les exemples concrets se trouvent dans la partie pratique.

Les bénéfices que l'on peut tirer de l'introduction de jeux dans un apprentissage (ou une formation) sont très importants. En voici quelques-uns²¹ :

- Les apprenants sont dans un état d'esprit détendu et positif, et ils apprennent d'une manière plus efficace. On sait maintenant qu'un apprenant heureux est un apprenant qui apprend mieux. D'après mes connaissances, les élèves ont souvent l'impression de ne « rien apprendre », c'est pourquoi ils recherchent les jeux.

²⁰[online.] [cit. 10.7. 2006]. Dostupné na: http://www.educreuse23.aclimoges.fr/cddp_eile/thema/reperes5.htm

²¹[online.] [cit. 10.7. 2006]. Dostupné na: http://mieux.apprendre.free.fr/jouer_pour_apprendre.html

- Les jeux réduisent l'anxiété souvent associée à l'apprentissage. Les erreurs sont considérées comme des phases du jeu, et n'empêchent pas de continuer. Souvent il y a une possibilité de la répétition sans avoir peur de la punition.

2.6 Quelles sont les limites liées au jeu dans l'enseignement

- Un apprentissage efficace nécessite une participation active, et qui ait du sens. Les jeux forcent les participants à participer et à pratiquer. Lorsque l'on joue, on participe plus volontiers et on met en pratique plus facilement les notions étudiées. Le nombre de réponses faites par un apprenant au cours d'un jeu est en général bien supérieur que dans un autre mode d'instruction.

- On a tendance à oublier rapidement ce qui a été appris. Le jeu est un moyen de mettre en application ce qui a été appris à travers une pratique active. C'est également un excellent moyen de réviser et de pratiquer.

- Le feed-back immédiat, vérification de la qualité de ce que l'on a appris, est un facteur très important pour un apprentissage efficace. Dans le cours du jeu, les joueurs ont un feed-back immédiat, soit venant des autres joueurs, ou bien au dos des cartes, etc.

- Le jeu développe naturellement les interactions entre ceux qui apprennent. Il favorise ainsi une meilleure cohésion d'un groupe. De plus, l'apprenant est parfois moins gêné ou anxieux de poser une question à un camarade ou à un collègue plutôt qu'au professeur ou au formateur. Et un autre apprenant pourra expliquer tel ou tel point dans un langage qui sera parfois mieux compris que celui du professeur. Ceci s'avèrera particulièrement utile dans les apprentissages très techniques.

- Dans un jeu, on peut apprendre à manier des concepts très abstraits à travers des règles concrètes et des artifices de jeu. Le jeu devient ainsi une métaphore ou une analogie, qui pourra être tout particulièrement appréciée.

D'après mes expériences, je souligne surtout la communication grâce au jeu. Le jeu améliore les relations dans la classe. Parmi les élèves mais aussi parmi l'enseignant et les élèves. C'est une possibilité pour nous, les enseignants, de séduire

les enfants pour le français, pour que le français soit une matière appréciée. Je suis persuadée que surtout un bon début est décisif pour la relation élève – français.

2.6 Quelles sont les limites liées au jeu dans l'enseignement des langues étrangères?

Que chaque chose a ses côtés positifs mais aussi négatifs, ce n'est rien de nouveau.. Pour être objectif, il convient de mesurer les limites des activités de jeu.

Le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière.

Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou la mémorisation à long terme d'un vocabulaire déjà abordé, mais ne permet pas de présenter une structure ou du lexique, car l'enfant en situation de jeu n'apprend pas : il exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes.

D'autre part, le jeu ne saurait être un moment propice à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

2.7 Pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

Le jeu en classe de langue apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant. Le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter lassitude ou frustration, pour être productif.

Il ne faut pas se cacher que le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou un challenge, car les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, recourant alors spontanément au français, ce qui gâche tout l'intérêt. Il convient de fixer des règles de conduite dès le début et de donner éventuellement des formules, des phrases types correspondant au besoin d'expression de l'enthousiasme ou de la déception. Il peut être nécessaire de faire des pauses pour un retour au calme ou un rappel au respect des règles.

La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple (jeu de simulation...) ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux à base de cartes). Mais attention - les jeux les plus efficaces ne sont pas forcément les plus coûteux (plus dans la partie pratique).

Si on le résume, l'utilisation des jeux en classe de langue est donc à la fois très avantageuse, limitée dans ses objectifs et parfois contraignante dans son organisation matérielle. Toutefois, elle constitue un outil irremplaçable à certains moments de l'apprentissage de la langue vivante étrangère par l'attrait et l'implication qu'elle suscite chez les enfants, et l'authenticité de communication qu'elle permet. Mais surtout le jeu met en place une communication d'élève à élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur qui est souvent directif et limité.

En plus des études ont montré que l'homme est capable de se rappeler de:

10% de ce qu'il lit ;

20 % de ce qu'il entend ;

30 % de ce qu'il voit ;

50 % de ce qu'il dit ;

90 % de ce qu'il dit en faisant²².

2.7 Pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

Si les recherches montrent si fortement l'intérêt d'utiliser des jeux, pourquoi sont-ils si peu employés ? Une des raisons en est que l'on pense devoir maîtriser la théorie des jeux et avoir une grande imagination pour pouvoir proposer des jeux. C'est tout à fait faux. En particulier avec l'approche du jeu-cadre, on peut concevoir un jeu de qualité en quelques minutes.

Dans le système scolaire, les jeux connaissent une grande désaffection. On

²² Fanelly Nguyen-Thanh, La communication : une stratégie au service de l'entreprise.p.2

peut trouver plusieurs raisons à cela²³ :

- l'impression de ne pas être « sérieux » en utilisant des jeux;
- la peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe;
- la peur de faire du Brit;
- la peur de « perdre du temps », au détriment du programme à terminer;
- et également, tout simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi;
- et le fait que « cela ne se fait pas » et ne s'est jamais fait.

Lorsque les enseignants sont ouverts à l'idée d'utiliser des jeux d'apprentissage, ils pensent également qu'il faut des jeux particuliers conçus spécialement pour ce qu'ils enseignent, nécessitant soit une longue préparation pour créer le jeu, soit de l'argent pour en acheter.

2.8 Convaincre d'employer des jeux

Il faut d'abord convaincre le professeur (ou l'enseignant, ou le formateur, ou la personne responsable, ou les participants, etc.). En général, la plupart des personnes préfèrent le « mode conférence », avec lequel elles se sentent plus à l'aise. Pour transmettre un savoir ou des informations, le cours magistral (ou la conférence) est en effet la forme d'enseignement la plus largement répandue car présentant de nombreux avantages :

- on peut transmettre un contenu important en peu de temps, à un grand nombre de personnes;
- cela peut être efficace (l'information est transmise) ;
- cela correspond à ce qu'attend le professeur ou le conférencier (tranquillité, pas ou peu de remise en cause du contenu) et également à ce qu'attendent les participants, parfois avant le contenu lui-même (tranquillité, passivité).

Il ne faut pas non plus négliger la réticence des participants à « jouer ». Certains

²³ [online.] [cit. 25.3. 2006]. Dostupné na: http://mieux.apprendre.free.fr/jouer_pour_apprendre.html

auront peur de perdre la face s'ils perdent, d'autres seront jaloux des gagnants, etc. Il s'agit ici de proposer des jeux où gagner ou perdre n'a que peu d'importance, l'essentiel étant de jouer. Il pourra également y avoir une réticence face au « programme » à couvrir, ou au temps disponible : le jeu pourra être considéré comme une perte de temps, une occupation futile réservée aux enfants, une activité inutile.

Parfois, la difficulté essentielle vient du mot « jeu » lui-même. Le jeu étant par définition une activité ludique, et apprendre ou travailler considéré comme une activité sérieuse, on peut refuser de rejoindre les deux. Si le mot gêne, changeons le mot. Appelons cela une « activité pédagogique alternative » ou une « application interactive des concepts » ou toute autre expression acceptable par le plus grand nombre.

2.9 L'intérêt du jeu

Il est bien admis que le petit enfant apprend beaucoup à travers le jeu. En maternelle, très généralement l'emploi des jeux est courant. En primaire, la place qui est donnée aux jeux commence à diminuer, et cette diminution s'accélère à l'approche du collège. Au collège, l'emploi du jeu comme outil d'apprentissage devient exceptionnel. Et au lycée ou en faculté, la simple idée de faire des jeux pour apprendre fait frémir d'indignation.

Curieusement le jeu, sous une forme ou une autre, retrouve droit de cité dans l'entreprise.

L'expérience montre le grand intérêt et l'efficacité des jeux pour la formation et l'enseignement. Par exemple, des jeux pour l'aide à la prise de décision ont montré que cette méthode est une des plus puissantes pour donner cette capacité essentielle à prendre des décisions complexes, dans des contraintes serrées, en prenant en compte de nombreux facteurs contradictoires.

A l'autre extrémité du processus d'apprentissage, les jeux ont montré leur grande efficacité pour la mémoire pure ou l'apprentissage de procédures. Par exemple, l'apprentissage de l'informatique se prête tout particulièrement bien à l'emploi de jeux..

Mais les jeux peuvent également être utilisés (en particulier en entreprises) dans des circonstances qui ne se rapportent pas directement à un apprentissage : brainstorming, recherche des solutions, résolution de conflits, etc.

Ainsi, une fois faite la démarche de considérer le jeu comme une activité pouvant être utile, le champ d'utilisation de jeux est pratiquement infini, quels que soient le sujet, la matière, l'âge et le nombre des personnes concernées.²⁴

Dans la classe, on n'a qu'un élève. L'enseignant travaille avec un groupe d'enfants du même âge. C'est pourquoi je voudrais mentionner le travail de groupe interactif dans lequel on peut très bien mettre en valeur le jeu.

2.10 Travail de groupe interactif dans l'enseignement des langues étrangères

Bien sûr on peut aussi profiter du nombre des élèves. On peut diviser la classe en petits groupes et les faire travailler. Ce type de travail peut beaucoup enrichir non seulement chaque élève mais aussi toute la classe.

Le travail de groupe interactif est le travail fait en commun dans des groupes de 3 à 5 élèves.

Les conditions du travail de groupe interactif sont les suivantes²⁵:

- 1) un comportement pédagogique interactif;
- 2) des contenus qui rendent possible le travail en commun, la communication centrée sur l'apprenant, l'autonomie et l'interaction au sein du groupe;
- 3) l'apprentissage social par le travail

Avant de commencer à travailler en groupe, on devrait remplir quelques conditions:

- Le groupe doit connaître le but pour lequel il mobilise son énergie, c'est très important pour la motivation et la satisfaction.

²⁴[online.] [cit. 25.3. 2006]. Dostupné na: http://mieux.apprendre.free.fr/jouer_pour_apprendre.html

²⁵Guy, A.: Apprendre à jouer, apprendre par le jeu? p.35

- Il faut initier les élèves au travail en équipe et leur montrer qu' il y a souvent plusieurs stratégies différentes qui mènent vers leur but.
- Il est nécessaire de bien choisir le niveau de difficulté.
- Sur le plan pratique, les activités de sous- groupes seront limitées dans le temps, et la durée doit être respectée. Les consignes doivent être claires, courtes et précises, et il est important de s'assurer, en passant dans les groupes, qu'aucun sous-groupe ne s'engage sur une fausse piste.

Evidemment rien n'est ni blanc, ni noir. Même ici, on peut trouver les côtés positifs ainsi que les négatifs.

2.10.1 Avantages du travail de groupes dans l'enseignement de FLE²⁶

- Le rôle que l'élève peut assumer dans le groupe grâce au travail en commun est susceptible d'influencer sa motivation de façon déterminante. Il peut s'apercevoir qu'il est capable d'apporter une contribution importante au succès du travail de groupe.
- Des élèves connus par l'enseignant pour être des « silencieux » – souvent, non pas les faibles, mais les introvertis, les prudents, qui ne lèvent la main qu'après mûre réflexion et certains de posséder la bonne réponse – deviennent actifs dans les petits groupes et contribuent pour une part importante au travail de groupe. Même l'élève le plus passivement prédisposé est, dans le groupe, incité au travail autonome, si le dit groupe est suffisamment restreint.
- Si les élèves obtiennent dans le travail de groupe des résultats qui s'avèrent corrects, ou qu'eux- mêmes et la classe considèrent comme dignes d'éloge, cela renforce les liens au sein du groupe et crée un meilleur climat affectif.
- Le travail de groupe conduit à la compensation des erreurs. La probabilité que dans le travail collectif, rédigé en langue étrangère, se rencontrent moins d'erreurs linguistiques et orthographiques que dans le travail de tout individu membre du groupe, est très élevée.

²⁶ Guy, A.: Apprendre à jouer, apprendre par le jeu? p.38

- Le travail de groupe conduit à l'addition des forces. Le travail en commun peut parfaitement aboutir à ce que le résultat du travail de groupe soit meilleur que n'aurait été celui de n'importe quel membre isolé du groupe, livré à ses propres ressources. On observe souvent ceci dans la pratique de l'enseignement d'une langue étrangère.

- La correction faite par les camarades – au lieu de l'enseignant et sans ce dernier ait connaissance de l'erreur – peut empêcher les effets négatifs qu'exerce un échec sur certains élèves. La correction non-publique par le camarade perturbe moins l'élève en question, au point de vue affectif, que la correction faite par l'enseignant.

- Dans l'enseignement frontal, l'enseignant est seul à trancher quant à la « correction » de tout progrès pédagogique. Il arrive souvent que les élèves ne remarquent les erreurs d'un camarade qu'à partir du moment où l'enseignant les y invite. Il ressort de là que dans de nombreux cas les élèves abandonnent à l'enseignant le soin de décider et de réfléchir et ne collaborent avec lui dans ces domaines que lorsqu'il les y invite.

- Un bon enseignement de la langue étrangère repose pour une grande part sur les questions d'entraînement les plus variées. Le fait qu'on s'entraîne en groupe permet d'aboutir à un entraînement beaucoup plus intensif que lorsque cela se pratique avec toute la classe, car dans ce cas un seul élève à la fois prend une part active à l'entraînement.

- Quand il s'agit, dans la langue étrangère, de stimuler la créativité langagière et de faire en sorte que l'élève découvre par lui – même de nouvelles variantes d'exercices ou de nouvelles situations, ses propres idées peuvent, dans un petit groupe, se concrétiser mieux que dans la classe tout entière.

- Tant qu'il s'agira, dans la langue étrangère, de former la compétence de communication, l'entretien avec un ou plusieurs partenaires sera une forme d'exercice nécessaire. Travail d'équipe et travail de groupe permettent, avec une finalité appropriée, d'intensifier les occasions d'entraînement.

- La communication informelle – également dans la langue maternelle – qui, dans l'enseignement frontal, est le plus souvent considérée comme un indice d'inattention, et,

de ce fait, entravée, est très forte dans le petit groupe. Loin d'être un facteur de perturbation, elle produit au contraire des effets positifs dans toutes les tâches où il s'agit de quête, de recherche et de créativité.

- On a besoin de l'enseignant, en réalité, comme d'un « assistant ». Dans l'enseignement frontal, le plus souvent, ni l'élève ni l'enseignant n'ont le sentiment que ce dernier joue ce rôle. L'enseignant est celui d'où proviennent tous les stimulants d'apprentissage qui, dans de nombreux cas, conduisent l'élève à des erreurs. Sans le vouloir, l'enseignant semble, par ses questions, tendre constamment des pièges à l'élève. Dans le travail de groupe, on n'appelle l'enseignant à la recousse, généralement, que lorsque le groupe – y compris avec les « moyens de secours » – est au bout de son savoir. Le conseil que donne alors l'enseignant est reçu effectivement, des deux côtés, comme une aide nécessaire.

- « Travail de groupe » signifie, en comparaison avec l'enseignement frontal, individualisation du travail et prise en compte du rythme d'apprentissage; car, en face du petit groupe, l'individu aura moins de répugnance que devant la classe tout entière à laisser remarquer à ses camarades ses difficultés d'apprentissage, non encore résolues. Il est significatif que dans l'enseignement frontal, ce soit le plus souvent les élèves forts qui lèvent la main ou viennent dire à l'enseignant qu'un point leur demeure obscur.

On peut trouver bien sûr encore plus d'avantages mais à mon avis, j'ai présenté tous les avantages les plus importants. Pour être objectif il faut aussi essayer de trouver des inconvénients pour que chacun puisse se former son propre point de vue.

2.10.2 Inconvénients possibles du travail de groupe dans FLE²⁷

- Il peut arriver dans le groupe qu'un ou deux élèves, par leur rôle pilote, fassent tout le travail du groupe et que les autres élèves croupissent dans leur passivité. Le risque est d'autant plus grand que le groupe est plus nombreux. On peut l'éviter en restreignant l'effectif des groupes à seulement deux ou trois partenaires. Il faut en faire attention.

²⁷ Guy, A.: Apprendre à jouer, apprendre par le jeu? p.39

Dans chaque classe il y a des élèves actifs mais aussi passifs – il est nécessaire de les inviter au travail de groupe, de les motiver suffisamment.

Il est plus important encore de planifier le travail de groupe de façon que chacun reçoive un rôle de travail déterminé ou que – dans les phrases d'exercice – soit établi un roulement dans le circuit de la communication.

- Il va de soi que peuvent aussi surgir, dans le travail en commun au sein de groupe, des conflits qui ne se seraient pas produits si on en était resté à l'enseignement frontal et au travail individuel. C'est tout à fait normal. Chacun a son propre avis, c'est pourquoi les avis opposés doivent être discutés dans le groupe. Mais le travail de groupe offre justement la possibilité d'améliorer les relations parmi les élèves. Il n'est pas justifié de ne laisser toujours travailler ensemble que ceux qui, de tout façon, s'entendent déjà entre eux. Quelques fois c'est l'enseignant qui décide la composition du groupe, quelques fois ce sont les élèves, eux – même. Au cas cependant où un travail en commun se révélerait impossible, l'enseignant peut mettre en œuvre un exercice d'interaction. Si celui – ci échoue, il y a lieu de restructurer le groupe d'une autre manière.

- Beaucoup d'erreurs, dans le travail de groupe en langue étrangère, demeurent non corrigées. C'est presque impossible que l'enseignant soit présent partout. Cette objection est fréquente. Elle est valable, assurément, dans le domaine de la phonétique. Dans les exercices oraux pratiqués par le groupe subsistent aussi, de temps en temps, des erreurs grammaticales et lexicales non corrigées. C'est seulement dans de très rares cas que le travail de groupe oral est enregistré sur une bande magnétique pour pouvoir, par la suite, être corrigé objectivement. La meilleure façon de limiter les erreurs, c'est une bonne préparation par l'enseignement frontal et/ où le travail effectué avec un matériel d'exercice permettant aux élèves de se contrôler eux –mêmes. Dans la mesure où le travail de groupe aboutit à un résultat fixé par écrit, il importe seulement que les erreurs puissent être également supprimées, en principe, en séance plénière, par les camarades ou par l'enseignant.

- L'avantage que présente le travail de groupe quant à l'économie de travail, et qui est rendu possible dans l'enseignement avancé par la répartition du travail sur un thème entre les divers groupes à partir des différents points clés, est en fait très difficile à

réaliser dans la phase d'acquisition d'une langue. L'expérience nous enseigne que « travail de groupe », dans cette phase, signifie la plupart du temps une acquisition et un entraînement plus intensifs, et liés à une plus grande dépense de temps. De même, la vérification après coup de travail de groupe est un procédé qui requiert généralement plus de temps qu'une progression en commun sous la direction de l'enseignant, lequel rectifie sur-le champ toute erreur. Mais cet inconvénient est largement compensé par l'acquisition et l'entraînement intensif et surtout autonomes, au sein du groupe.

L'enseignement par le groupe

- L'objection la plus souvent avancée contre le travail de groupe en langue étrangère est que les élèves s'expriment dans le groupe en langue maternelle. En principe, cet argument est sans valeur, car la communication au sein du groupe favorise, même si elle se fait en langue maternelle, la maîtrise de la tâche confiée, dans la mesure où il s'agit de quête, de recherche et de créativité. Mais il s'agit de formes d'exercices définies dans le travail de groupe, alors on peut parfaitement obtenir, y compris dans l'enseignement pour débutants, que soit utilisée dans le groupe uniquement la langue étrangère.

Dans l'enseignement avancé, quand il s'agit de discuter d'opinions, d'hypothèses, d'interprétations, etc., les élèves devraient être capables – même dans le groupe – d'employer autant que possible la langue étrangère. Ce but peut effectivement être atteint par les élèves forts et motivés. Si ce n'est pas le cas dans les groupes « faibles », l'enseignant devrait porter son attention sur la performance fournie par le groupe plutôt que sur la question de savoir dans quelle langue se sont exprimés les participants .

- Un inconvénient important du travail de groupe – et malheureusement déterminant quant à la pratique ou à la non – pratique du travail de groupe – est le fait qu'un bon travail de ce type nécessite généralement une préparation plus intensive que l'enseignement frontal. Il faut le plus souvent, pour le travail de groupe, mettre entre les mains des élèves un matériel particulier. De même, il faut davantage de réflexion dans les domaines didactique et méthodologique pour frayer aux élèves la voie de l'auto – acquisition que pour s'interroger sur la façon dont, en tant qu'enseignant, on va donner avec méthode une leçon « frontale ». Mais la plus grande difficulté semble résider en ceci: planifier et organiser le travail de groupe de manière à permettre aux élèves dans le temps imparti:

- 1) élaboration autonome de la tâche;
- 2) le compte rendu des résultats du travail de groupe devant l' « assemblée plénière ».

Pour conclure, le travail de groupe interactif dans l'enseignement des langues étrangères est à la fois très avantageux, mais il y a aussi certaines limites qu'on ne peut pas prendre à la légère si on veut créer un travail efficace.

Comme toutes les activités dans l'enseignement, tout dépend de deux facteurs – de la classe concrète et de l'enseignant.

Chaque classe est différente donc on ne peut pas se servir d'un modèle de l'enseignement pareil pour tous. Ce qui marche dans une classe peut devenir « une catastrophe » dans une autre. On doit réagir à l'état actuel, aux connaissances des élèves mais aussi ce qui est très important c'est la formation adéquate de l'enseignant. D'ailleurs, enseignants aussi bien qu'élèves doivent s'exercer au travail de groupe. Si l'interaction entre les deux fonctionne bien, rien n'empêche d'essayer ce type de travail qui peut changer la leçon stéréotypée.

A mon avis les positifs du travail de groupe repèsent et c'est pourquoi j'essaie d'en profiter le plus souvent possible même si la préparation est plus exigeante que pour une leçon « normale », mais ce type de travail peut changer la leçon stéréotypée et il est idéal pour l'utilisation des jeux de rôle, de simulation...

2.11 Tâches et rôles d'un professeur de FLE

Il est grand temps de consacrer un petit chapitre à l'enseignant qui représente un rôle très important dans un processus éducatif.

Un enseignant est quelqu'un qui a choisi de destiner une partie de sa vie à la formation et l'éducation des jeunes qui lui sont confiés. Convaincus de l'importance de leur tâche, les enseignants donnent le meilleur d'eux-mêmes pour guider et accompagner ces jeunes dans leur découverte du monde, dans leur acquisition de savoirs, de savoir-faire de divers ordres et de valeurs morales et culturelles.

Pour un professeur de langue étrangère, ce choix et cette tâche prennent des formes très concrètes puisque sa mission est de faciliter l'acquisition par ses apprenants de savoir-faire fonctionnels et communicatifs leur permettant:²⁸

²⁸ [online.] [cit. 8.7. 2006]. Dostupné na: http://www.vienne2006.org/article.php3?id_article=19

- de s'ouvrir au monde extérieur, de créer et d'entretenir des contacts directs avec des allophones;
- de réaliser des objectifs d'études et de recherche dans leurs études supérieures et au cours de leur carrière professionnelle;
- d'atteindre des objectifs professionnels tel l'exercice d'activités économiques, d'accroître leurs compétences socio-culturelles;
- de remettre en question leur vision du monde en se frottant à d'autres cultures, tout en prenant ainsi mieux conscience de leur propre héritage culturel, et de développer, par ce fait, un esprit de tolérance, de respect de l'autre et une compétence interculturelle.

L'enseignant joue un rôle déterminant et irremplaçable même s'il n'est plus la personne qui sait, qui sanctionne, qui dit ce qui est vrai et faux, mais il est « partenaire » de l'apprentissage.

Ce que je trouve aujourd'hui le plus important dans l'enseignement des langues étrangères, c'est surtout l'approche communicative. Il s'agit pour l'élève d'apprendre à communiquer dans la langue étrangère et donc d'acquérir une compétence de communication. Le jeu peut être un excellent support pour faire les élèves parler. Mais c'est bien évident qu'une grande partie dépend du professeur, de ses expériences, de son caractère... C'est lui qui doit choisir sa façon de l'enseignement.

Enseigner une langue étrangère peut être très intéressant à condition qu'il y ait une bonne interaction entre la classe et l'enseignant. C'est le plus essentiel. Après tout est plus facile. L'enseignant peut choisir plus de stratégies, il peut faire une leçon variée pour que les élèves ne s'ennuient pas. En ce qui concerne les activités d'apprentissage, les élèves apprécient surtout les jeux, le travail dans un groupe interactif où ils peuvent créer un projet, exprimer leurs avis, communiquer... En général ils refusent l'enseignement frontal qui connaissent de la plupart des autres matières.

D'après mes expériences, même si la gentillesse, la bonne humeur et le sens de l'humour font partie des traits de personnalité que semblent apprécier un grand nombre d'élèves, la sévérité de certains enseignants n'en est pas moins perçue comme positive. À condition, toutefois, que les élèves ne considèrent pas cette sévérité comme gratuite et

que les enseignants soient engagés et se soucient de leur réussite. Donner le goût de réussir semble être l'une des caractéristiques du « bon enseignant ».

3.1 Apprendre le français par le jeu

Pour moi, un « bon enseignant » ne se définit pas seulement par rapport à ses traits de personnalité, mais aussi par sa connaissance de la matière et les approches pédagogiques efficaces qu'il privilégie. Une d'eux représente, d'après moi, le jeu. C'est pourquoi je vous invite de découvrir le jeu de point de vue pratique.

favorablement par les étudiants quel que soit leur âge ou leur niveau. En effet, les jeunes enfants sont le public avec lequel le recours aux activités ludiques se fait plus naturellement, mais la plupart des adultes acceptent également de participer aux types d'activités créatives, si l'enseignant est lui-même motivé par celles-ci.

Tout enseignant de langue se trouve confronté à ces questions : quelle est la spécificité dans son enseignement qu'on peut considérer comme des particularités (prise de parole, vocabulaire, grammaire, culture et évaluation) ? Comment transmettre nos connaissances aux élèves ? Comment apprendre à communiquer ? Comment faire une leçon passionnante et attrayante pour les élèves ? Ce sont les questions qui doivent poser des soucis à tous les enseignants.

Pour pouvoir montrer les jeux créatifs à nos élèves de la plus jeune à l'âge adulte, un rôle très important parce que chaque élève se développe en grandissant. Chaque âge a ses spécificités. Il faut surtout respecter le principe de l'adéquation. Les débuts de la langue des intermédiaires représentent pour moi le public idéal. Je voudrais y mettre en valeur mes connaissances en enseignant les élèves âgés de 11 - 17 ans.

La plupart des jeux que je voudrais y présenter sont des jeux de parole. L'approche communicative est indispensable en travaillant ces langues étrangères.

Le jeu est un facteur de motivation à l'école et à la maison. Les jeux de parole sont enseignés de parole : jeux de mémoire et jeux de logique (par exemple le jeu des menteurs qui consiste à dire le plus grand nombre de mensonges possibles), devinettes, jeux de « Jacques a dit », jeux de rôle etc.

A condition de faire en sorte que ce qui prime dans ce type d'activités ce soit l'insolite, la stimulation, l'émulation... et non pas la connaissance des faits. Ce qui est en jeu c'est comprendre mieux, d'apprendre mieux, de se débattre, de se battre les uns avec les autres.

3. PARTIE PRATIQUE

3.1 Apprendre le français par le jeu

Comme j'ai déjà écrit, les activités ludiques dans la classe de langue peuvent constituer d'excellents supports pédagogiques, à condition de leur utilisation réfléchie. Elles rendent l'apprentissage attrayant et motivant et sont ainsi accueillies favorablement par les étudiants quel que soit leur âge ou leur niveau. En effet, les jeunes enfants sont le public avec lequel le recours aux activités ludiques se fait plus naturellement, mais la plupart des adultes accepteront également de participer à ce type d'activité créatives, si l'enseignant est lui-même motivé par celles-ci.

Tout enseignant de langue se trouve confronté à un certain nombre de spécificités dans son enseignement qu'on peut considérer comme des incontournables: prise de parole, vocabulaire, grammaire, culture et évaluation. Mais comment transmettre nos connaissances aux élèves? Comment apprendre à communiquer? Comment faire une leçon passionnante et attirante pour les élèves? Ce sont les questions qui doivent poser des soucis à tous les enseignants.

Pour pouvoir montrer les jeux concrets, il faut préciser le public visé. L'âge joue un rôle très important parce que chaque élève devient différent en grandissant. Chaque âge a ses spécificités. Il faut surtout respecter le principe de l'adéquation. Les débutants ou les intermédiaires représentent pour moi le public visé. Je voudrais y mettre en valeur mes connaissances en enseignant les élèves entre 13 – 17 ans.

La plupart des jeux que je voudrais y présenter incite les enfants à parler. L'approche communicative est indispensable en enseignant une langue étrangère.

Le jeu est un facteur de motivation à faire et à parler. Tous les types de jeu sont déclencheurs de parole: jeux de mémoire en équipe, jeux de production (par exemple le jeu des menteurs qui consiste à dire le plus grand nombre de mensonges possibles), devinettes, jeux de « Jacques a dit », jeux de rôle etc.

A condition de faire en sorte que ce qui prime dans ce type d'activité ce soit l'insolite, la stimulation, l'émulation...et non pas la compétition individualiste. Ce qui est en jeu c'est comprendre mieux, d'apprendre mieux, de se dépasser, pas de battre les autres.

A condition aussi qu'on n'en reste pas au stade du jeu mais qu'il y ait prolongement, conscientisation du fait qu'on est en train d'apprendre et que le jeu n'est pas le but mais le moyen...plaisant, d'atteindre ce but.

Le jeu peut être aussi un moyen approprié pour reprendre un certain nombre de points, pour se rafraîchir la mémoire, pour faire des révisions que les élèves n'aiment pas du tout. Le jeu peut être un moyen de « survivre » ce devoir.

Le marché est inondé par les publications concernant les activités ludiques. Aujourd'hui on peut aussi consulter beaucoup de sites de web²⁹ pour trouver de l'inspiration.

On peut passer aux exemples concrets. Je voudrais y mentionner des activités qui étaient très bien appréciées par mes élèves mais j'aimerais bien aussi montrer ce qui n'allait pas très bien et analyser où était la faute, pourquoi cela ne marchait pas comme j'avais voulu.

3.1.1 Jeux de vocabulaire

Premièrement, je voudrais présenter un groupe de jeux concernant du vocabulaire - jeux pour analyser, associer, classer les mots et leurs éléments ; jeux pour imaginer, découvrir, discuter autour des mots. À travers différents types d'activités l'objectif est d'aider les élèves à se construire progressivement un système lexical structuré et cohérent. Plaisir de jouer et plaisir d'apprendre vont ainsi de pair. Le jeu, conduit avec méthode, devrait développer la capacité de s'appropriier les mots de la langue et d'en maîtriser peu à peu l'usage.

Le vocabulaire est souvent présenté sous forme ludique. Les jeux de mots, nombreux en français, peuvent être utilisés même avec des débutants et aident à l'acquisition ou au renforcement du vocabulaire.

Un mot nous devient familier à partir du moment où on l'a souvent «fréquenté» par l'écoute, la lecture ou l'écriture, « mobilisé » dans la parole. Dans le cadre d'un apprentissage des langues de type scolaire, forcément limité dans le temps (en général trois heures par semaine) l'acquisition du lexique pose un réel problème car on ne peut pas laisser, comme c'est le cas en apprentissage en milieu naturel, le temps au temps.

²⁹ Voir annexe 7.1

Ce qui pose aussi des problèmes c'est de persuader les élèves de l'importance du vocabulaire. Connaître le plus de mots possible c'est indispensable pour pouvoir se débrouiller dans un pays étranger, pour pouvoir communiquer.

D'après mes expériences les élèves apprennent souvent le vocabulaire quand ils y sont obligés p.e. au cas d'un examen, d'un test... Ils l'apprennent mais après avoir été examinés, ils oublient tout. C'est un apprentissage sous la pression, mécanique qui ne sert à rien. Les élèves connaissent les mots passivement, ils ne savent pas les utiliser dans les situations concrètes, les appliquer dans les phrases. C'est un travail inutile. Il faut que les élèves comprennent comment utiliser les mots activement. Facile à dire, difficile à faire. Comment? C'est le temps pour le jeu.

Voici quelques types des activités ludiques:

Trouvez moi

OBJECTIF

Vocabulaire de l'identification et des caractéristiques physiques.

MATÉRIEL

Fiches de papier de même couleur et de même dimensions.

DÉROULEMENT

On distribue une fiche à tous les membres du groupe et on leur demande d'y écrire:

- 1) « Je porte... » suivi de trois caractéristiques vestimentaires à propos desquelles on ne précisera aucune couleur.
- 2) « J'ai » (et/ ou « Je suis »)... suivi(s) de trois caractéristiques physiques.
- 3) Trois caractéristiques non observables (lieu d'habitation, mois de naissance, nombre de frères et soeurs...).
- 4) Quel est mon prénom?
- 5) Quel est mon nom?
- 6) Quel est mon âge?

On récupère les fiches et les redistribue en faisant attention de ne pas les rendre à ceux qui les ont rédigées.

Les membres du groupe se mettent alors à marcher dans la pièce en essayant de repérer celui ou celle qui corresponde aux caractéristiques figurant sur la fiche qu'ils ont reçue.

Une fois qu'ils pensent avoir trouvé la personne décrite sur la fiche, ils l'interrogent

pour vérifier si les informations décrites en 3 correspondent aussi (caractéristiques non observables). Vérification faite, ils posent des questions leur permettant de compléter les points 4, 5 et 6.

On récupère les fiches de ceux qui n'ont pas réussi l'identification et on les lit une par une, à haute voix. L'ensemble du groupe essaie de trouver de ce qu'il s'agit.

Exemple: 1) Je porte un chemisier, une ceinture large et un pantalon étroit.

2) Je suis petite, blonde et j'ai les cheveux longs.

3) J'habite un appartement de quatre pièces, j'ai un frère et j'aime les animaux.

Remarque: J'ai essayé de jouer avec mes élèves ce qui était très intéressant pour eux. Ils ont appris quelque chose sur moi-même. Ils avaient l'impression que je sois l'une d'eux. Les élèves avaient tendance de parler en tchèque, c'est pourquoi il faut en prendre garde.

Action en chaîne

OBJECTIF

Enrichissement du vocabulaire.

DÉROULEMENT

On choisit une activité humaine susceptible d'être analysée en plusieurs actes plus simples. On écrit le nom de cette activité au tableau et demande aux joueurs de rédiger, individuellement ou par équipes, la plus longue liste d'actions qui la composent.

L'auteur de la liste la plus complète gagne la partie.

Exemples:

Action complexe: Téléphoner.

Décrocher le téléphone, attendre la tonalité, composer le numéro, attendre que quelqu'un décroche, saluer, se présenter, poser une question...

Action complexe: Prendre l'avion.

Préparer ses bagages, sortir de chez soi, appeler un taxi, préciser la destination, faire le trajet, payer, chercher un chariot, transporter ses bagages jusqu'à un guichet, faire la queue, présenter son billet et son passeport,....

Remarque: Il est préférable que la liste soit établie dans l'ordre chronologique. On peut aussi choisir inverse (du résultat vers le début). Les situations qui se sont créées grâce à ce jeu concret, étaient très amusantes. J'ai proposé comme une action complexe *Ma préparation pour l'école*. Il y avait des élèves dont la liste était presque vide. Finalement c'était les apprenants qui ont inventé leurs propres actions.

Verbes

OBJECTIF

Révision des verbes.

DÉROULEMENT

On peut prendre l'exemple des verbes d'action qui sont très importants pour la communication. On peut déterminer un cadre, à l'intérieur duquel seront choisis ces verbes (à la maison, en vacances, au restaurant, dans un supermarché...).

L'enseignant demande les élèves de choisir une action qu'on peut faire par exemple au stade et de la mimer devant le groupe. Chacun fait donc deviner son verbe, qui sera bien sûr reconnu en français par les élèves et immédiatement traduit en tchèque. Grâce à cette activité, les mots, issus de savoir de l'enseignant ou d'une cassette, passent aux mains des enfants.

VARIANTE 1

Après le passage de tous les enfants, on peut donner à chacun une feuille pour qu'il dessine de façon symbolique et rapide son verbe (ex.: une main tenant un livre pour le verbe « lire »). Attention – les enfants ont une tendance de le dessiner précisément ce qui prend beaucoup de temps. Ce n'est pas le but de notre jeu.

On constitue des groupes de 5 qui s'enseignent mutuellement leurs mots. Tout le monde dans le groupe doit pouvoir nommer tous les cartons. Le premier groupe qui pense être prêt crie « Bingo » (importance de l'entraînement à la rapidité dans le maniement d'une langue étrangère. Il faut s'assurer que tous les groupes soient terminés pour passer à l'activité suivante.

On partage la classe en deux équipes, chaque enfant ayant son propre carton. Le but est de se débarrasser de son carton en le donnant à un camarade qui ne le prendra que s'il a bien entendu le mot afin de s'en débarrasser lui – même à son tour. L'objectif pédagogique est alors que tous les enfants d'un groupe pensent connaître tous les cartons, ce qui implique que l'enseignant accepte un état de connaissance « en construction ». Lorsque tout le monde se concidère au point, le groupe crie « Bingo ». La vérification peut se faire en tirant quelques cartons que les enfants désignés au hasard doivent savoir nommer.

VARIANTE 2

Les élèves sont assis en cercle autour de deux enfants volontaires – un de chaque groupe de l'activité précédente – à qui on attache les chevilles avec un foulard (puis les

poignets, à qui on bande les yeux, etc.) L'enseignant s'adresse à un des enfants et lui pose la question: Paul, est – ce que tu sais danser?

L'enfant interrogé montre s'il peut faire cette action, et chacun pose une nouvelle question à l'un ou l'autre des enfants du centre, qui s'aident, ils ne comprennent pas le message.

A la fin de cette activité, tout le monde aura entendu, mimé, réalisé ou prononcé plusieurs fois tous les verbes et en aura appris un certain nombre.

Remarque:

Ces activités peuvent être adaptées à l'apprentissage d'une multitude de verbes, noms, adjectifs, dont la connaissance se révélera utile pour la vie de la classe. Il s'agit de permettre l'élargissement progressif des capacités de compréhension et de production, qui reposent certes sur la maîtrise des fonctions langagières, mais qui ne peuvent évoluer que grâce à un enrichissement lexical réel. Evidemment on n'est pas obligé de l'utiliser toutes les variantes. Tout cela dépend de la classe concrète mais aussi du temps qui nous est donné à la disposition.

*Jeu de mémoire*³⁰

OBJECTIF

Renforcement du vocabulaire.

MATÉRIEL

Les cartes avec les images d'animaux et les cartes avec la dénomination des animaux choisis.

DÉROULEMENT

Ce jeu de cartes est composé de 12 paires d'animaux. Au début, on place toutes les cartes sur la table, faces cachées. Chacun son tour retourne une (et une seule) carte, et la laisse face visible. Si, parmi les cartes visibles, le joueur voit une paire d'animaux identiques – un image et une carte écrite, il prend les deux cartes devant lui et il peut continuer de nouveau. S'il ne réussit pas, on passe au joueur suivant. Le jeu est fini en tournant toutes les cartes.

³⁰ Voir annexe 7.2

Mots croisés³¹

OBJECTIF

Révision du vocabulaire.

MATÉRIEL

Une feuille de papier avec des mots croisés.

DÉROULEMENT

Chaque élève doit remplir ses mots croisés. Celui qui résout tout va gagner.

Pendu

OBJECTIF

Retrouver le mot choisi.

DÉROULEMENT

L'enseignant commence par choisissant un mot et l'écrivant au tableau noir qui est situé devant la classe. Il dit la première lettre d'un mot suivie d'autant de petits tirets qu'il y'a de lettres dans ce mot. Les enfants proposent des lettres à l'enseignant (1 lettre à la fois). Si la lettre que les enfants lui proposent est dans le mot l'enseignant la rajoute. Si elle n'est pas dans le mot les enfants commencent leur pendaison ! Quand quelqu'un trouve un mot, il a 1 point où il peut venir au tabletu et proposer un nouveau mot à la classe.

Remarque: Je fais ce jeu avec mes élèves souvent à la fin de la leçon. Il faut bien donner des règles strictes avant, sinon il y aura un grand hurlement dans la classe puisque chacun veut présenter sa lettre. Il vaut mieux de diviser la classe en deux groupes – p.e. les filles contre les garçons. Si quelqu'un devine une lettre, son groupe a le droit de continuer.

Dans un magasin

OBJECTIF

Renforcement du vocabulaire concernant des magasins.

DÉROULEMENT

L'enseignant designe un magasin et les élèves nomment des choses qu' on peut y acheter de façon que tout se repète.

Elève 1: Au libre-service on achète de la farine.

³¹ Voir annexe 7.3

Elève 2: Au libre service on achète de la farine et du miel.

Remarque: On peut profiter ce jeu pour réviser l'article partitif. S'il y a beaucoup d'élèves, il vaut mieux de noter les choses sur le tableau.

DÉROULEMENT

Liste de souvenirs

OBJECTIF

Renforcement du vocabulaire.

MATÉRIEL

En fonction de la variante choisie:

- une vingtaine d'objets courants;
- une vingtaine de photos ou dessins d'objets;
- une vingtaine de fiches comportant des noms d'objets.

DÉROULEMENT

Sur le bureau de l'enseignant ou sur une table, on dispose les objets, photos ou fiches, en les séparant bien les uns des autres. On demande aux joueurs de venir les examiner. On leur donne quelques minutes pour essayer de retenir les noms de tout ce qu'ils ont vu exposé. Ensuite, tout est caché. Les joueurs doivent individuellement faire la liste de tout ce dont ils se souviennent et mettre devant chaque nom l'article indéfini qui convient (un, une, des).

Remarque: On peut aussi utiliser des diapositives projetées rapidement sans prise de notes. Après le passage de toute la série, les joueurs rédigent individuellement la liste de tout ce dont ils se souviennent. Celui qui a réussi à établir la plus longue liste correcte gagne la partie. Ce jeu est en général très bien apprécié. On peut en profiter pour présenter la culture française dans la forme « non – violente ». p.e. Une leçon peut être consacrée aux monuments les plus recherchés en France. On peut regarder des images, on peut se servir de l' internet et dans la leçon suivante on peut faire ce jeu pour vérifier si les élèves sont capables de nommer les monuments les plus connus.

Pour les groupes plus avancés, on peut demander après tout l'élaboration de la liste aux élèves de discuter et de choisir dans leur liste l'élément qui représente le plus la France pour eux. Ils devront ensuite justifier leur choix devant tout le groupe lors de la mise en commun.

Jacques a dit

OBJECTIFS

Comprendre un ordre et l'exécuter. Renforcement du vocabulaire.

DÉROULEMENT

Tous les enfants sont debout, légèrement espacés les uns des autres ; si le groupe est trop grand (supérieur à 15), on forme plusieurs groupes qui joueront à tour de rôle ; l'enseignant fait face au groupe et donne un ordre, précédé de la phrase « Jacques a dit ». Exemple : « Jacques a dit : Avancez ! » Les élèves avancent alors vers l'enseignant. Puis le maître donne encore un ordre, par exemple : « Jacques a dit : Arrêtez-vous ! » Les élèves s'arrêtent. Attention ! Les élèves ne doivent obéir que si l'ordre est précédé de « Jacques a dit ». Chaque élève qui commet une erreur (se trompe d'action ou agit alors que l'ordre n'était pas précédé de la formule) est éliminé ; il devient arbitre en observant les autres joueurs. Le gagnant est le dernier à rester dans le jeu.

VARIANTE

Quand les ordres sont bien assimilés, un élève (le gagnant par exemple) peut devenir meneur de jeu. On peut aussi remplacer les verbes d'action par des affirmations. Les enfants ne se déplacent pas mais se lèvent si l'affirmation est juste et restent assis si elle est erronée (ou encore ils lèvent simplement le bras si c'est juste). La formule « Jacques a dit » est alors dite systématiquement (pas de rôle éliminatoire).

Exemples de phrases affirmatives :

- « Jacques a dit : les chats sont bleus » ;
- « Jacques a dit : les éléphants sont gris » ;
- « Jacques a dit : les chiens peuvent courir » ;
- « Jacques a dit : les chiens peuvent voler ».

Remarque: Il faut observer les enfants qui sont plus ou moins rapidement éliminés. Il faut faire attention à ces enfants. On risque de les faire s'ennuyer. Il est nécessaire de faire se succéder les ordres très vite, ce qui signifie que l'enfant meneur de jeu doit avoir parfaitement assimilé tous les éléments. Ce jeu peut se jouer à l'extérieur.

Exemple:

Joueur 1: Chaussures marron

La couleur du temps

OBJECTIFS

Pratique du vocabulaire des couleurs. Mobilisation du vocabulaire général.

MATÉRIEL

Un petit ballon.

DÉROULEMENT

Le jeu se pratique en cercle avec un petit ballon. Le premier joueur lance le ballon à un autre membre du groupe en lui disant un nom de couleur.

Celui qui reçoit le ballon doit dire un nom d'objet, d'animal, d'élément,... ayant cette couleur. Ensuite, il dit une nouvelle couleur en lançant le ballon à un autre joueur qui doit dire un nom en rapport avec cette couleur, etc...

Remarque: Les couleurs peuvent être citées plusieurs fois. Par contre les noms qui leur correspondent ne doivent pas être répétés. Si quelqu'un répète un nom ou s'il hésite trop longtemps, il est éliminé et sort du cercle. Au fur et à mesure le cercle se resserre et il est possible de terminer le jeu avec seulement deux personnes. En général, ce jeu est vite fait donc les autres élèves ayant perdu n'ont pas le temps pour s'ennuyer ou pour inventer des bêtises.

Exemple: Joueur 1: Bleu! Joueur 2: Le ciel! Rouge!

Les couleurs des autres

OBJECTIFS

Pratique du vocabulaire des couleurs et de l'habillement.

MATÉRIEL

Un petit ballon.

DÉROULEMENT

Les joueurs sont tous en cercle. L'un d'entre eux reçoit le ballon. Il le lance à un membre du groupe en disant le nom et la couleur d'une pièce de vêtement. Si le joueur hésite trop longtemps, il est éliminé.

Remarque: Si les élèves sont débrouillards, ils peuvent essayer de former les phrases sous forme de questions: Quelle est la couleur de la chemise de Pierre? Le joueur qui reçoit le ballon doit alors répondre avant de poser lui-même une question à propos d'un autre membre du groupe.

Exemple:

Joueur 1: Chaussures marron!

Joueur 2: Chemise blanche!

Le contraire

OBJECTIFS : On demande de citer des objets de taille croissante ou décroissante.

Révision des couples de contraires. Révision du vocabulaire.

DÉROULEMENT : la beauté, la chaleur, la douleur... ce qui est assez compliqué.

On doit déjà avoir préparé une liste de contraires. On dicte un des éléments du couple et les élèves doivent écrire le contraire, sur une feuille de papier. A la fin, on demande qui a trouvé le plus d'éléments. On ramasse les listes de ces élèves et les corrige. Celui qui a écrit le plus grand nombre de contraires bien orthographiés gagne la partie.

Variante: Il est possible de se limiter à une seule catégorie grammaticale (principalement verbes et adjectifs).

Exemple : *facey*. Cela veut dire mettre en place une activité ludique qui nous permet de

Adjectif: Mouillé/ sec; clair/sombre

Remarque: Un élève peut choisir un verbe et le jouer devant la classe. Celui qui trouve le plus vite possible le contraire en levant sa main a gagné. Je l'essayais plusieurs fois avec les verbes, mais aussi avec les adjectifs. Ce n'est pas difficile et les élèves l'adorent.

Le portrait matériel

La valise sans fond

OBJECTIFS : Faire connaissance. Pratiquer le vocabulaire de la description physique et

Mobilisation du vocabulaire général. Pratique de l'énumération. Entraînement articulatoire.

DÉROULEMENT

On donne une phrase de départ: « Dans ma valise, j'ai mis un album photo », ou « Dans le coffre de ma voiture, j'ai mis un animal », ou encore « Dans le placard, j'ai mis une assiette. » Le premier joueur doit répéter le modèle en ajoutant un mot commençant par la lettre B. Le second répète en ajoutant un mot commençant par C, etc. Lorsque un participant se trompe ou hésite trop, il est éliminé.

Remarque: Pour aider les joueurs, au fur et à mesure, on peut noter au tableau les mots qui sont cités.

Après trois propositions fausses, on dévoile l'identité de la personne concernée.

VARIANTE 1: Afin de donner un aspect comique aux énumérations, on demande aux joueurs de n'utiliser que des noms d'objets trop grands pour tenir dans une valise, un coffre ou un placard.

VARIANTE 2: On demande de citer des objets de taille croissante ou décroissante.

VARIANTE 3: Au lieu de citer des noms d'objets, les joueurs utilisent des noms abstraits (l'amour, la beauté, la chaleur, la douleur...) ce qui est assez compliqué.

SIGNES PARTICULIERS

VOIX

3.1.2 Jeux de communication

Un groupe de jeux qui est le plus important à mon avis, ce sont les jeux qui permettent aux élèves de parler. La communication dans la langue étrangère est indispensable.

Dans ce groupe de jeux on peut ranger aussi des activités qu'on appelle « brise – glace ». Cela veut dire mettre en place une activité ludique qui nous permet de nouer un premier contact avec les élèves, de découvrir leurs centres d'intérêt, d'évaluer leur niveau de français et de renforcer la cohésion du groupe. Il est donc essentiel que chaque élève y participe.

Voici quelques jeux à l'aide desquels les élèves forment des questions, expérimentent leur avis et surtout sont obligés de communiquer.

Questionnaire d'orientation

Le portrait mystérieux

OBJECTIFS

Briser la glace. Faire connaissance. Pratiquer le vocabulaire de la description physique et morale.

MATÉRIEL

Fiche polycopiées.

DÉROULEMENT

On distribue les fiches polycopiées. Les joueurs ne doivent pas les remplir. Ils se contentent d'y écrire leur prénom.

On ramasse les fiches et les donne à d'autres membres du groupe qui vont être chargés de compléter les questionnaires en interrogeant les joueurs dont ils ont reçu la fiche.

Quand toutes les fiches ont été complétées, on les récupère et lit les renseignements qui y figurent. A la lecture de chaque fiche, les autres essaient de deviner de qui il s'agit.

Après trois propositions fausses, on dévoile l'identité de la personne concernée.

FICHE DE RENSEIGNEMENT

PRÉNOM _____

COIFFURE _____

TAILLE _____

FORME DU VISAGE _____

STYLE D'HABILLEMENT _____

SIGNES PARTICULIERS _____

VOIX _____

QUALITÉS _____

DÉFAUTS _____

GOÛT _____

Remarque: Il est préférable de réviser les questions avant de commencer ce jeu. Les élèves ont tendance de parler dans leur langue maternelle ce qui sert à rien. Les enfants adorent si on rajoute quelques questions amusantes comme par exemple *Quel garçon/ Quelle fille est le/ la plus sympathique dans notre classe? Quelle matière tu détestes? Quel mot tu utilises le plus souvent? etc.*

Questionnaire défoulement

OBJECTIFS

Briser la glace. Détendre l'ambiance. Entraîner à poser des questions. Faire parler les joueurs.

MATÉRIEL

Feuilles de papier de même taille et de même couleur.

DÉROULEMENT

On demande aux joueurs de poser par écrit 5 questions originales ou amusantes. On leur explique que ces questionnaires vont être distribués à d'autres membres du groupe qui devront répondre oralement à toutes les questions.

On ramasse les questionnaires et les distribue à d'autres participants. Chacun doit répondre oralement au questionnaire qu'il a reçu. Si quelqu'un trouve une question trop personnelle ou indécrite, il peut refuser d'y répondre mais il doit justifier son refus (ex: « Je suis désolé mais je ne peux pas répondre à cette question: je n'aime pas parler de ma vie privée. »)

EXEMPLE

Questionnaire:

- 1) Pourquoi as – tu toujours l’air de t’ennuyer en cours de français?
- 2) Est – ce que tu as un jouet dans ton sac à dos en ce moment?
- 3) Si tu trouvais un fantôme dans ta chambre, que ferais-tu?
- 4) Quel pays aimerais – tu visiter?
- 5) Quelle est la personne que tu préfères dans la classe?

Remarque: En essayant ce jeu dans ma classe, les élèves voulaient créer des questions trop compliquées, ils m’ont demandé de beaucoup de mots inconnus ce qui n’était pas le but de notre jeu. Il faut leur expliquer de former des questions simples mais sans erreurs.

Qu’est – ce que c’est?

OBJECTIF

Savoir poser des questions. Savoir en répondre.

DÉROULEMENT

Un élève sortant de classe, les autres trouve un objet. En rentrant dans la classe, l’élève pose des questions et fait l’effort pour deviner quel objet la classe avait choisi. Il faut répondre dans les phrases.

EXEMPLE

Est – ce que cette chose est dans la classe?

Non, la chose n’est pas dans cette classe.

Remarque: Il faut que les élèves lèvent leur main, sinon la situation va devenir confuse.

Questions sans fin

OBJECTIFS

Pratique du dialogue et de différentes stratégies de questionnement.

DÉROULEMENT

La classe est divisée en deux et l’enseignant choisit un joueur dans chaque équipe. Les deux concurrents doivent réussir à soutenir une conversation logique en n’utilisant que deux questions. Le premier qui n’arrive plus à trouver de nouvelles questions à poser a perdu.

VARIANTE: On peut utiliser ce jeu pour faire pratiquer les conjugaisons. Il suffit d'imposer au départ une contrainte temporelle: toutes les questions devront être formulées au futur, au passé composé,...

Exemple: Au passé composé

Tu as bien dormi cette nuit?

Qu'est-ce que tu as dit?

Tu n'as pas entendu?

Tu trouves que tu as parlé assez fort?

Premier contact

OBJECTIF

Se présenter- créer une ambiance sympathique - favoriser les contacts entre les participants.

DÉROULEMENT

quelques pistes pour créer le 1er contact :

→ (si les participants ne se connaissent pas) : demander à chacun des participants d'observer la personne qui est à sa gauche et de lui créer une identité : qui est cette personne? Son métier? Ses hobbies? Son signe astral? Son animal préféré? Ses goûts alimentaires?....

On laisse au groupe quelques minutes pour les observations.

Lorsque une personne a décrit son voisin, celui-ci peut prendre la parole pour corriger ce qui a été raconté à son sujet.

→ Chacun des élèves note cinq éléments le concernant sur une feuille de papier. Parmi ces affirmations, il glissera un mensonge subtil que les autres devront deviner.

→ Les élèves se mettent par deux, discutent ensemble et essaient de se trouver 5 points communs. Ensuite, ils présenteront ces éléments aux autres membres du groupe.

Cette activité étaient très bien appréciée, les élèves s'amusaient et moi aussi. Ils ont créé des choses incroyables, l'atmosphère pendant cette leçon étaient amicale. Je devais seulement surveiller les élèves pour qu'ils ne parlent pas en tchèque mais je dois dire qu'ils faisaient l'effort pour utiliser le français. Ils avaient à disposition plusieurs dictionnaires ou ils me demandaient. Il est préférable de dire aux élèves de ne pas inventer des mots ou des phrases trop compliqués pour éviter l'incompréhension des autres mais aussi pour éviter des fautes.

VARIANTE 1:

Une autre activité du premier contact que j'ai essayée dans une classe:

L'enseignant entre dans la classe muet. Il ne parle pas, ne réagit pas. Personne ne sait ce qui c'est arrivé. Les élèves commencent à poser des questions à l'enseignant en français et au fur et à mesure on découvre son histoire qui peut être n'importe laquelle.

VARIANTE 2:

On écrit quelques informations sur le tableau noir comme p.e.:

19 – chien – noir - Paris – Tchèque.....

Les élèves doivent créer des questions pour apprendre les plus d'informations possible sur le personnage qu'on a inventé.

On peut demander ensuite aux élèves d'écrire des mots et noms les caractérisant. Ils doivent alors expliquer aux autres en quoi ces mots les définissent, ou les élèves peuvent le deviner.

Identité fictive

OBJECTIFS

Pratique du vocabulaire de l'identification (nom, prénom, date et lieu de naissance, situation de famille,...)

Entraînement à la formulation de questions.

MATÉRIEL

Photocopie d'une fiche de renseignements

DÉROULEMENT

On distribue à tous les joueurs une fiche claire. Ils doivent la remplir en choisissant une identité totalement fictive. Tout est permis. Ils peuvent changer de nom, de prénom, d'âge, de sexe, d'adresse, de nationalité, etc.

Une fois qu'ils ont terminé, chacun se présente en donnant oralement toutes les informations qu'il vient de noter.

Remarque: Pendant que les joueurs remplissent leur fiche, l'enseignant peut essayer d'écrire au tableau toutes les formes linguistiques dont ils pourront avoir besoin pour accomplir cette tâche de présentation orale.

A la fin de chaque présentation les autres élèves peuvent poser des questions pour savoir pourquoi telle ou telle identité fictive a été choisie.

En essayant cette activité, il faut faire attention aux élèves pour qu'ils ne parlent pas dans leur langue maternelle. En général, ce qui m'a posé assez de problèmes, c'était

d'encourager les élèves à poser des questions. On peut leur aussi proposer d'écrire leurs questions sur le bout du papier et de les mettre dans une boîte. Celui qui est devant le tableau peut répondre à celle qui va choisir.

Qui est-ce ?

OBJECTIF

Savoir poser des questions.

DÉROULEMENT

Un élève choisit quelqu'un qui est connu par tout le monde. Il peut répondre seulement oui ou non. Les autres lui posent des questions variées pour trouver son personnage. Celui qui le découvre comme premier gagnera.

Remarque: Il faut faire attention à tout le groupe. Chacun doit poser des questions, non pas seulement les élèves les plus actifs.

Les points communs

OBJECTIFS

Cohésion du groupe. Communication.

DÉROULEMENT

En groupe de deux, les élèves discutent pour trouver au minimum deux points communs avec l'autre personne. (Par exemple : ils ont tous les deux frères, ils aiment Brad Pitt, ils jouent au tennis, ils sont allés en France,...). Ils notent alors le prénom de la personne et les points qu'ils ont en commun avec cette personne. Puis ils parlent à une personne différente. Chaque élève devra parler avec tous à tour de rôle si le temps nous le permet.

Remarque : Il vaut mieux proscrire les points communs trop évidents : nous apprenons tous les deux le français, je suis tchèque et lui/elle aussi,...

Trouvez quelqu'un qui

OBJECTIFS

Cohésion du groupe. Communication.

MATERIEL

Une feuille avec une liste de faits ou d'activités différents pour chaque élève.

DÉROULEMENT

On distribue une feuille à chaque élève.

Les élèves se déplacent dans la classe pour parler aux autres et trouver des élèves qui font les activités notées. Quand ils trouvent une personne qui fait cette activité, ils notent le nom de cette personne à côté de l'activité.

On arrête l'activité lorsque l'un des élèves a trouvé une personne pour chaque activité de sa feuille, ou lorsque la majorité des questions ont été posées.

Après on en discute.

Exemples de feuilles :

Feuille 1 :

Trouvez quelqu'un qui :

- aime aller au cinéma
- joue au football
- a un chat
- boit du café le matin
- va en France en vacances
- a deux frères
- est né(e) en mars
- etc.

Feuille 2 :

Trouvez quelqu'un qui :

- joue d'un instrument de musique
- habite près de chez vous
- déteste faire du shopping
- aime la cuisine indienne
- etc.

Remarque : Comme dans l'activité précédente, il vaut mieux proscrire les points communs trop évidents : nous avons tous les deux des cheveux blonds, je suis anglais et lui/elle aussi,...

Mon badge

OBJECTIFS

Briser la glace. Connaître les membres du groupe. Pratiquer les structures – « Pourquoi...? » « Parce que... ».

MATÉRIEL

De petites fiches en carton, plusieurs séries de stylos feutre de couleur. (Il faudrait que toutes les couleurs soient disponibles en plusieurs exemplaires. Si ce n'est pas possible, on demande à tous les joueurs qui aiment la même couleur de se regrouper pour pouvoir utiliser le même feutre.)

DÉROULEMENT

Tous les joueurs sont assis en cercle. On leur donne une petite fiche de carton, vierge. On leur demande d'écrire lisiblement leur prénom et de faire un petit dessin qui signifie quelque chose d'important pour eux. Lorsqu'il ont terminé, avec une épingle, ils fixent ce badge, bien en vue sur leur vêtement.

Quand tous les badges ont été fixés, on désigne le joueur qui, le premier, va poser deux questions à son voisin de droite:

- 1) *Claire*, pourquoi as – tu dessiné....?
- 2) *Jean*, pourquoi as – tu choisi la couleur...?

La personne interrogée doit répondre aux questions par des phrases commençant par « Parce que... ».

Message secret

J'aime, je n'aime pas

OBJECTIFS

Briser la glace. Favoriser l'expression orale et la connaissance mutuelle au sein du groupe.

MATÉRIEL

Fiches cartonnées de couleurs différentes mais de mêmes dimensions sur lesquelles on a collé des photos découpées dans des magazines.

Ces photos doivent être de trois sortes:

- 1) Personnages.
- 2) Objets.
- 3) Lieux (paysages, photos de grands hôtels, petites maisons de campagne, plage, piscine, tennis, etc.).

Les trois types de photographies seront collées sur des supports cartonnés, de taille identique mais de couleurs différentes (une couleur pour chaque type de photos).

DÉROULEMENT

Les élèves s'assoient en cercle de façon à tous se voir. On leur distribue une fiche de chaque couleur (1 fiche personnage, 1 fiche objet, 1 fiche lieu).

A tour de rôle, ils montrent les photos qu'ils ont reçues et disent s'ils aiment ou n'aiment pas ce qu'elles représentent. Ils doivent justifier leur choix.

VARIANTE SIMPLIFIÉE

Avec des débutants on peut se contenter de demander une description des photos.

VARIANTE ÉCRITE

On peut aussi proposer une préparation écrite. Les joueurs devront produire trois à six phrases à propos des photos. Vous imposerez une seule contrainte à la fois: l'énoncé devra impliquer le joueur, chaque phrase devra inclure une subordonnée relative, etc.

3.1.3 Jeux de l'ortographe

L'ortographe de la langue française n'est pas facile. Les élèves rencontrent assez de difficultés. On essaie d' incorporer quelques activités pour leur faciliter un enseignement de l'ortographe.

Message secret

OBJECTIFS

Pratique de l'alphabet et de l'ortographe.

MATÉRIEL

On prépare un court texte de dictée ou une série de phrases correspondant à nos objectifs pédagogiques (révision d'un certain vocabulaire, de certaines structures ou points de grammaire).

DÉROULEMENT

On dicte le texte. Lettre par lettre, au lieu de le dicter normalement ne pas signalant les séparations entre les mots. Les participants doivent noter toutes les lettres dictées sans laisser d'espace entre elles. A la fin, on ne relise pas. On laisse quelques minutes aux joueurs pour leur permettre de retrouver quels sont les mots formés par les lettres qu'on vient de leur dicter. Le premier qui a terminé lève la main et lit le texte complet.

VARIANTE 1: Avec des débutants, on peut utiliser des phrases indépendantes au lieu d'un texte.

VARIANTE 2: On peut demander à chaque joueur d'inventer une phrase. Plusieurs d'entre eux dictent leur production aux autres en utilisant la technique décrite ci-dessus. Ceux qui réussissent à retrouver la phrase avant les autres marquent un point.

VARIANTE 3: Pour rendre le jeu plus amusant, on peut en faire la première phrase d'une course au trésor. On forme deux équipes en leur annonçant qu'on a caché un objet dans la classe. On dicte lettre par lettre les instructions pour le retrouver. La première équipe qui a réussi à trouver l'objet a gagné.

Lettres en désordre

OBJECTIF

Révision de l'orthographe et du vocabulaire appris en classe.

MATÉRIEL

Liste photocopiée, tableau.

DÉROULEMENT

On donne à chaque joueur ou à chaque groupe de joueurs une feuille sur laquelle figurent des mots appartenant tous au même domaine. Les lettres composant ces mots sont dans le désordre. Le premier joueur ou le premier groupe qui a trouvé le bon ordre de tous les mots doit les épeler correctement pour qu'on puisse les écrire au tableau.

VARIANTE

On ne donne pas de liste. On écrit un mot en désordre au tableau. Le premier qui a reconnu le mot doit dicter les lettres dans le bon ordre. Vous les écrivez à côté du mot en désordre. Le joueur marque alors un point. Vous continuez avec d'autres mots.

Exemple: vocabulaire concernant « Le restaurant ».

Remarque: C'est un jeu qui est facile à faire et qui n'exige pas une longue préparation.

C'est pourquoi on peut le ranger n'importe quand et on peut réviser n'importe quel vocabulaire. J'ai essayé de diviser la classe en deux groupes et chaque groupe a préparé une liste avec des mots où les lettres étaient en désordre pour le deuxième groupe.

Relais orthographique

OBJECTIF

Mémorisation du vocabulaire et de certaines structures syntaxiques. Contrôle orthographique.

MATÉRIEL

Deux exemplaires d'un texte de préférence narratif, composé de phrases courtes dont le vocabulaire et les structures syntaxiques correspondent à nos objectifs. Deux enveloppes.

Remarque: le texte emportera autant de phrases qu'il y a de joueurs dans chaque équipe (la moitié de la classe). Pour faciliter la lecture du texte, il est préférable qu'il soit dactylographié.

DÉROULEMENT

Vous donnez une enveloppe fermée au premier joueur de chaque équipe (l'un de ceux du premier rang). Lorsqu'ils sont prêts, vous donnez le départ. Ils doivent ouvrir l'enveloppe, lire la première phrase, la mémoriser le plus rapidement possible, puis aller l'écrire sur la moitié du tableau que vous leur avez attribuée. Le deuxième récupère aussitôt le texte et mémorise la deuxième phrase pour prendre le relais le plus rapidement possible au tableau.

Chaque joueur doit essayer d'aller le plus vite possible en respectant la structure et l'orthographe des phrases. Lorsqu'une équipe a terminé, on arrête le jeu et compte un point par mot correctement orthographié. Tout élément qui n'appartient pas au texte d'origine ne compte pas.

Remarque: En rédigeant un texte composé de phrases très simple, on peut aussi pratiquer ce jeu à un niveau élémentaire.

Exemple avec variante 3:

Lettres volantes

OBJECTIFS

Mobilisation du vocabulaire général. Revision de l'orthographe.

MATÉRIEL

Une vignette de fiches catronées sur lesquelles figure une lettre de l'alphabet (On peut supprimer certaines lettres, par exemple K-Q-W-X-Y-Z, qui rendent le jeu trop compliqué).

DÉROULEMENT

On montre une fiche à tout le groupe en demandant aux participants de trouver un mot commençant par la lettre y figurant. Le premier qui a trouvé lève la main, il dit le mot et l'épelle pour que on l'écrive au tableau. Si le mot est bien orthographié, le joueur marque un point. Si personne ne trouve aucun mot, on choisit une nouvelle lettre et on continue le jeu.

VARIANTE 1: Pour compliquer un peu le jeu, on décide que les mots trouvés devront appartenir à un champ précis (la voiture, le restaurant, la maison,...).

VARIANTE 2: Au lieu d'un mot isolé, on demande d'établir la plus longue liste de mots commençant par cette lettre. On récupère alors les productions les plus complètes et on les vérifie. On attribue un point par mot correctement orthographié. Si on veut prendre en compte toutes les propositions du groupe, il faut faire alors un tour de table en recueillant oralement tous les mots qui n'auront été proposés que par un seul participant. On attribue un point par mot nouveau.

VARIANTE 3: On peut décider au départ que les mots proposés devront se terminer par la lettre que vous montrez.

VARIANTE 4: Il est possible aussi, pour faire varier les démarches, de demander simplement que les mots cités contiennent au moins une fois la lettre que vous avez tiré au sort.

Exemple

Vous montrez une fiche avec la lettre M.

Joueur: Madame. M-A-D-A-M-E.

Exemple avec variante 1:

Vocabulaire du sport. Vous montrez la lettre C. Joueur: Courir. C-O-U-R-I-R.

Exemple avec variante 3:

Lettre L. Joueur: Outil. O-U-T-I-L.

Exemple avec variante 4:

Lettre S. Joueur: Boisson. B-O-I-S-S-O-N.

3.1.4 Jeux de chiffres

La bataille des nombres

OBJECTIFS

Lire les nombres en lettres et en chiffres. Mémoriser les nombres de 11 à 20, ou de 10 à 100.

MATÉRIEL

Il faut disposer d'un jeu de cartes comportant deux séries de cartes :

- l'une sur laquelle on fait apparaître des nombres en chiffres ;
- l'autre sur laquelle figurent les mêmes nombres écrits en toutes lettres.

DÉROULEMENT

Il s'agit d'un jeu de bataille tout à fait classique qui se joue de préférence à deux.

On distribue toutes les cartes entre les deux joueurs qui les posent devant eux, face retournée.

Le premier joueur retourne une carte et son adversaire fait de même : celui qui a le plus grand nombre emporte la mise et la place sous son tas de cartes.

Si les deux cartes sont de même grandeur, chaque joueur en repose une et c'est la plus forte qui l'emporte.

Le gagnant est celui qui remporte tout le jeu.

VARIANTE

Comme pour la bataille, on peut jouer cartes cachées ou cartes visibles, faire une bataille « recouverte », et même introduire dans les cartes des additions pour rendre le jeu plus complexe...

Remarque:

Le jeu est très utile pour fixer la connaissance des nombres de 10 à 20. Mais le groupe ne peut pas être très grand pour qu'un enseignant puisse corriger tout le monde facilement.

Jeu du téléphone

OBJECTIFS

Donner oralement un numéro de téléphone. Lire et reconnaître les chiffres de 0 à 9.

Utiliser des formules de civilité (allô, bonjour...), des questions (Qui es-tu ? Comment t'appelles-tu? Comment vas-tu ?....).

MATÉRIEL

Chaque élève reçoit deux morceaux de papier pour écrire ses numéros.

DÉROULEMENT

Chaque élève choisit un numéro de téléphone imaginaire et doit l'écrire sur les deux morceaux de papier. Il en conserve un sur lequel il écrit son prénom pour bien l'identifier

(ce sera son numéro de téléphone), l'autre étant mis dans un sac avec les numéros de tous les autres.

Un élève redistribue les numéros de téléphone au hasard dans la classe et en garde un qu'il « appelle » en lisant le papier.

Le jeu consiste à écouter le numéro appelé et à répondre comme au téléphone : un court dialogue peut s'instaurer.... puis l'élève qui a été appelé va appeler à son tour le numéro qu'il a reçu.

Le jeu s'arrête quand tout le monde a été appelé.

VARIANTE

On peut préparer les numéros de téléphone en deux exemplaires ainsi qu'une liste générale, puis demander aux élèves de remplir un « annuaire téléphonique » imaginaire au fur et à mesure que les gens appelés sont identifiés. Cela permet d'occuper toute la classe...

Remarque: Si les élèves maîtrisent mal la lecture des chiffres, le jeu peut vite devenir lassant! Ce jeu est très facile à mettre en place et précieux pour réinvestir les questionnements, les formules de civilités...

Le téléphone arabe

OBJECTIF

Reproduire un énoncé oral.

DÉROULEMENT

L'enseignant dit à l'oreille d'un élève un message court (par exemple « j'ai deux chiens, trois chats et cinq lapins »). L'élève doit le répéter à son voisin à voix basse, lequel le répète à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants se soient fait passer le message. Le dernier enfant à l'entendre le dit à haute voix. On le compare alors au message de départ. On en explique le sens, on analyse les erreurs s'il y a eu déformation: prononciation, intonation, oubli de mots, confusions avec d'autres phonèmes, changement de sens...

VARIANTE

Jeu par groupes : on forme des groupes de 10 enfants environ et donne l'énoncé de départ à une personne dans chaque groupe. L'équipe qui reproduit le plus rapidement et le plus fidèlement possible le message gagne un point. Attention! Si l'équipe est la plus rapide mais que le message est éloigné de celui de départ, elle perd un point.

VARIANTE

Un enfant peut tenir le rôle de l'enseignant, à condition de donner un bon modèle phonologique (après vérification par le maître).

Remarque: Ce jeu est calme et facile à mettre en place; on favorise l'écoute active et oblige à avoir une bonne articulation. Il faut faire attention que le message soit accessible à tout le monde, il y a souvent de grandes différences de niveau entre enfants et cela peut parfois « casser » la chaîne brutalement.

3.1.5 Jeux d'identité

Les jeux d'identité, avec leurs nombreuses variantes, sont les jeux interactifs par excellence.

Avec l'aide de l'enseignant, chaque élève bâtit sa propre carte d'identité, qui correspond soit à ses vœux soit à la réalité. Les mots nouveaux qui sont nécessaires sont communiqués à toute la classe à l'aide de tableau. Chaque carte d'identité devient une description fictive et détaillée, construite par l'élève lui-même, de sa vie et de son caractère. Chaque élève choisit un partenaire et il s'interviewent réciproquement. Ensuite, chacun présente l'autre à la classe, le partenaire veillant à être présenté « correctement ».

L'échange d'identité

Chaque élève tire un bout de papier sur lequel figure le nom d'un élève. Sans parler, et aidé par l'enseignant, éventuellement aussi par un dictionnaire, chacun rédige alors quelques phrases sur les qualités, les habitudes, les souhaits, les actes de l'un de ses camarades. Ces phrases doivent être à la première personne. Par exemple: « *Je parle tout le temps et je dérange mes amis. Mais je suis très forte en français. Je voudrais devenir un prof de français.* » Le groupe doit ensuite deviner l'élève ainsi décrit.

VARIANTE

Un ou deux élèves quittent la classe et c'est alors leur aspect extérieur qui est décrit.

Une description caractérologique n'a de chance de réussir que si l'enseignant veille à ce que celle-ci donne un précipité plutôt positif ou neutre.

Dans l'enseignement avancé, on peut se fixer pour tâche de formuler une petite annonce pour un camarade, texte à partir duquel il pourra être identifié.

Le jeu du portrait

Dans un jeu analogue, l'enseignant dicte à chaque élève les questions suivantes ou les lui présente sous forme de questionnaire en langue étrangère:

- *Qu'est-ce que vous feriez, si vous gagniez dix million?*
- *Quel est votre animal préféré?*
- *Quel pays voudriez-vous visiter?*
- *Quel est le plat que vous aimez le moins?*
- *Quel est votre acteur préféré?*

La liste peut être allongée. Chaque élève qui y répond seul, avec l'aide langagière de l'enseignant. Puis les élèves, à tour de rôle, lisent à haute voix les réponses qu'on a mélangées dans une boîte, les corrigent et la classe doit deviner l'auteur de chaque ensemble de réponses.

L'enseignant qui se préoccupe de la forme créative que doit prendre cette phrase de transfert inventera sûrement encore d'autres variantes de ces jeux d'identification.

Je peux continuer encore longtemps parce qu'il existe des milliers de jeux, le nombre ne peut jamais être limité. Tout dépend de la créativité et de la fantaisie de l'enseignant.

Mais je voudrais encore mentionner un grand groupes de jeux qu'on peut utiliser n'importe où parce qu'ils soutiennent la communication. Ce sont les jeux de rôle.

3.1.6 Jeux de rôle

Ce qui est aussi très bon pour les élèves c'est de leur simuler les situations concrètes qu'elles connaissent et où ils peuvent prouver leurs connaissances langagières. On peut inventer n'importe quelle situation et diviser la classe dans plusieurs groupes. Ou bien

les élèves peuvent eux-même inventer des sujets de débat mais c'est à l'enseignant de les corriger...

Une fois la situation inventée, on laisse un temps de préparation variable en fonction des niveaux de langues des étudiants du français, entre 15 et 20 min.

Quelques exemples de situations:

Pour 2 personnes:

- Tu es chez un ami qui vit dans la banlieue parisienne. Il a une très belle maison avec un magnifique jardin qui l'entoure. Vous vous promenez dans le jardin, il ne fait pas beau. Vous parlez du jardin et de la maison.

BUT: Trouver une fin à la saynète. Montrer de la curiosité.

- Tu as invité un ami français à passer quelques jours chez toi à Barcelone. Il insiste pour préparer un bon repas pour toi et toute ta famille. Tu te méfies et tu veux te rendre utile. Vous êtes tous les deux dans la cuisine.

BUT: Utiliser le vocabulaire de la cuisine.

Pour 3 personnes

- Tu voyages dans le sud de la France et tu fais de l'auto-stop. Tu trouves une ferme où camper, l'endroit te plaît beaucoup. Tu discutes avec les deux fermiers.

BUT: Montrer de l'intérêt, échange d'opinions, différences ville-campagne.

- Deux voleurs ont fait un cambriolage dans une banque. Tu as vu ce qui s'est passé car tu étais dans la banque. Tu témoignes devant deux policiers soupçonneux.

BUT: Former des questions. Savoir répondre.

- Un ami vous raconte un cambriolage qui a eu lieu chez lui il y a quelques jours.

BUT: Montrer les sentiments de malheur, d'indignation.

- C'est l'été, tu vas en France pour la première fois. Tu es tout seul dans un compartiment du train et tu lis une revue. Le train s'arrête à Perpignan, une jeune fille entre dans ton compartiment.

BUT: Se saluer, échange d'opinions sur la France et les Français, sur La République Tchèque et les Tchèques.

A la gare suivante, un jeune homme américain entre dans le compartiment.

BUT: Nouvelle discussion sur le même thème, un des deux précédents voyageurs change d'opinion sur les Français, conflit.

- C'est le soir, vous êtes en famille et vous regardez le journal télévisé du soir dans le salon et vous commentez les informations.

BUT: Prouver des sentiments : indignation, contentement, joie.

- Tu viens d'arriver à Paris. Tu as des problèmes de logement. Tu te rends dans une résidence universitaire et tu cherches une chambre.

BUT: Discuter avec l'employé derrière le comptoir, impatience d'un étudiant qui fait la queue derrière toi.

- Deux amis français et toi avez l'intention de vous promener dans la montagne et de pique-niquer. Le seul inconvénient, c'est le temps. A la télé, on a annoncé que le temps serait instable. Tes amis français font diverses propositions pour passer la journée.

BUT: Prouver de l'amitié, de la bonne humeur.

- Tu viens d'être témoin d'un accident qui a eu lieu dans la rue. Tu racontes ce que tu as vu à deux amis qui te posent des questions.

BUT: Former des questions.

- Aujourd'hui tu prends le bus pour aller faire tes courses. Il y a des embouteillages dans les principales rues de la ville. Deux jeunes parlent des inconvénients de la vie en ville, tu te mêles à la conversation en attendant le bus.

BUT: Echanger d'opinions.

Ou bien on peut très bien parler par exemple de la famille, on peut poser des questions aux élèves, on peut discuter d'une famille idéale, on peut changer d'avis...et après une discussion on invente des situations qui s'arrivent dans chaque famille et les élèves essaient de trouver une solution optimale.

On peut aussi diviser la classe en sous groupes, distribuer une situation à chaque groupe d'étudiants. Demander leurs réactions, des conseils, des solutions. En deuxième partie de la leçon, mise en commun à l'oral et réactions du groupe au complet.

Voici quelques situations:

- Petr a beaucoup d'occupations après l'école. Il n'est pas souvent à la maison. Lorsqu'il est là, il ne participe pas aux travaux ménagers. Il ne cuisine pas, ne repasse pas, il ne nettoie pas... Il range seulement sa chambre de temps en temps.

BUT: Donner des arguments. Discuter des relations entre les parents et leurs enfants.

- Katka demande régulièrement à sa mère de lui donner de l'argent pour aller s'acheter des vêtements. Elle veut suivre la mode et s'achète tous les mois une nouvelle tenue.

Jusqu'au jour où sa mère décide de ne plus lui donner d'argent aussi souvent.

BUT: Echange d'opinions entre la mère et sa fille.

- Pavel à 13 ans. Sur le temps de midi, il reste en ville avec ses amis. Il mange des sandwichs ou des frites. Il va très souvent au Mac Donald. Lorsqu'il rentre à la maison, il ne mange pas ce qu'il y a sur la table. Il préfère grignoter des chips devant la télé.

BUT: Discussion sur l'alimentation.

- Les enfants de Tomáš et Andrea n'aiment pas venir aux fêtes de famille, aux anniversaires, mariages, fêtes lors d'une naissance. Ils trouvent cela ennuyeux et préfèrent rester à la maison avec leurs copains. Ils ne voient pas souvent leurs grands-parents ni leurs oncles et tantes, ni leurs cousins.

BUT: Débat entre le frère et la sœur. Description de la situation familiale.

- Pavlína a 14 ans, elle voudrait sortir le samedi soir. Elle veut sortir en boîte avec ses amis et danser jusqu'à 3 ou 4 heures du matin.

BUT: Débat avec les parents. Former des arguments.

- Robert a 15 ans. Il ne travaille pas beaucoup à l'école. Quand il rentre, il n'étudie pas. Il regarde la télé ou s'enferme dans sa chambre pour jouer de la guitare.

BUT: Débat sur la vie des jeunes.

- Simona voudrait étudier pour devenir assistante sociale. Ses parents ne sont pas d'accord, ils pensent qu'il faut qu'elle se marie et fonde une famille. Pour eux, ce n'est pas très important qu'elle étudie.

BUT: Discussion sur l'avenir. Le débat entre les parents et leur enfant.

La même chose par exemple sur le sujet du *voisinage*:

- Tu habites dans un appartement au premier étage. Ton voisin fait « les trois-huit » au travail, il vit parfois la nuit. Il marche, il parle fort, il prend sa douche pendant que vous essayez de dormir.

BUT: Savoir exprimer des arguments.

- Ta voisine a deux chiens. Elle les promène tous les jours dehors. Régulièrement, lorsque tu rentres chez toi, tu trouves quelques « souvenirs » des chiens sur le trottoir...

BUT: Donner des arguments. Former un dialogue.

- Aujourd'hui, ta voisine fête ses 30 ans. Elle a invité des amis, ils font la fête : ils écoutent de la musique « techno », dansent, chantent, crient. Tu dois te lever tôt demain matin pour aller travailler, tu es fatigué.

BUT: Exprimer des opinions, donner des arguments.

Je peux continuer de la même façon encore longtemps. A chaque sujet il est possible de trouver une dizaine de situations qui peuvent servir aux élèves comme un point de départ de la conversation. D'après mes expériences, les élèves l'apprécient parce qu'ils y voient le sens. Ils sont contents de savoir s'exprimer en langue étrangère, de se débrouiller. C'est bien évident qu'en général on ne discute pas seulement d'un thème mais en faisant le dialogue on réagit à la situation concrète. L'enseignant doit être très attentif et sensible.

L'enseignant peut avoir l'impression que tout va se passer sans aucun problème mais il peut être surpris. Comme moi.

Une fois, on a fait un arbre de famille. Une fille m'a demandé: « Qu'est – ce que je dois faire avec mon père? Il n'habite plus avec nous. Il a trouvé une autre femme. » L'autre a dit: « Mon père bat souvent maman. ».....

J'en voudrais dire que si on travaille avec les élèves plus personnellement, on peut quelques fois apprendre des choses qui nous choquent mais en même temps on peut faire une vraie connaissance de nos élèves et surtout on doit en réagir de façon adéquate.

3.2 Le jeu dans mes leçons

Pendant mes cours, j'essaie d'utiliser des jeux différents pour attirer l'attention. Je n'ai jamais essayé d'utiliser que le jeu parce que je suis persuadée que cela ne suffit pas. D'abord il faut découvrir un problème grammatical aux élèves. Après on mémorise quelques règles, traduit quelques phrases et pour terminer inventer un jeu qui va répéter et résumer ce qu'on avait appris pendant la leçon ce qui n'est pas toujours facile. En général les élèves adorent le jeu parce qu'ils ont l'impression de ne rien apprendre. Mais presque dans chaque classe on peut trouver quelqu'un qui est contre, qui s'oppose à chaque activité différente de la stratégie « normale ». L'enseignant se pose la question Pourquoi? Où est le problème? Peut-être il a peur de perdre, d'être le pire dans la classe, de la moquerie des autres. C'est le temps pour l'enseignant. Il faut expliquer à cet élève que la défaite appartient dans la vie, que tout le monde ne peut pas être le meilleur et que la leçon de français ne doit pas être représentée que par le travail avec les manuels.

D'après mes expériences, les élèves qui ne veulent pas participer à n'importe quel jeu ont quelques problèmes dans la classe. C'est à nous de trouver la cause.

Dans une classe, j'avais une fille qui s'appelait Marie et personne ne voulait l'avoir dans son équipe. Elle était lente, elle ne connaissait aucun mot parce qu'elle avait beaucoup de difficultés dans toutes les matières, elle était souvent malade donc absente à l'école et c'est bien évident que une langue étrangère était très difficile pour elle. En plus, personne dans sa famille n'apprenait pas le français, c'est pourquoi elle devait se débrouiller elle-même. Elle faisait l'effort et pourtant elle était « en marge » dans sa classe. Difficile pour le professeur de ne pas la stresser encore plus. Après plusieurs essais, je me suis rendue compte que cela n'allait jamais donc elle m'aidait à préparer le jeu, à faire la contrôle, elle était quelque chose comme ma « main droite » et elle était contente. Donc fallait-il l'obliger à participer dans un jeu quelqu'un qui en est malheureux?

Le jeu peut se mettre en valeur aussi dans l'évaluation. Pour les enfants c'est plus amusant que les notes « classiques ». C'est une occasion idéale pour profiter le principe d'actualisation. Voici les exemples concrets:

J'enseigne la langue étrangère aux petits enfants. On ne voulait pas les stresser par les notes dès le début. Je voudrais qu'ils apprennent la langue parce qu'ils veulent et

non pour les notes. On a inventé un système de petites cartes. C'était l'époque où Harry Potter était le héros pour eux. On a fait sept cartes qui avaient valeur de sept points, cinq points, trois points, deux et un point, mais aussi moins un point, moins trois points. On a évalué chaque activité que l'élève avait fait avec ces cartes –là. On les ramassait chaque mois et on les comptait. Le meilleur a reçu du chocolat, des biscuits, des stylos mais tout le monde ont reçu au moins des bonbons. A la fin de chaque semestre on a distribué les diplômes.³² C'était le même principe avec les petites cartes des animaux, des couleurs,...³³ L'atmosphère qui régnait dans cette classe était très agréable. Les enfants adorent les compétitions et les jeux. C'est vrai que quelques fois quelques – uns ne savent pas perdre, ou qu'ils se disputent entre eux, mais je trouve que dans cet âge c'est tout à fait normale.

Enseigner une langue étrangère a un grand avantage. En général on n'enseigne que la moitié de la classe. Je dis « en général » parce que les exceptions existent. D'après le ministère de l'éducation on peut diviser une classe sous la condition qu'il y ait au moins 25 enfants et d'après mes expériences il y a souvent moins d'enfants que 25. Je connais aussi un enseignement de toute la classe ce qui n'est pas du tout pratique et agréable ni pour l'enseignant, ni pour les enfants. C'est bien évident qu'il y a une différence entre avoir 12 élèves dans un groupe ou 23. Heureusement, dans la plupart des cas, on peut partager une classe en deux moitiés.

Enseigner une langue étrangère laisse une grande place pour un enseignant. Beaucoup de choses dépend de lui, comment il est capable de transformer ses connaissances aux enfants. Ce qui m'intéresse tout le temps, ce sont les opinions des élèves, si ils sont contents, quelle activité ils préfèrent, ce qui leur paraît difficile et pourquoi. C'est pourquoi je leur ai posé quelques questions.

³² Voir annexe 7.4

³³ Voir annexe 7.5

3.2.1 Le questionnaire

J'ai formé un questionnaire³⁴ pour les élèves à l'école élémentaire qui était consacré sur la place du jeu dans leur enseignement. J'en ai distribué dans les classes différentes parce que je voulais avoir un échantillon représentatif et connaître la vraie situation. J'ai choisi trois groupes des enfants – les plus petits (le nombre était 17), moyens (18 élèves) et les plus grands enfants (25 élèves) . Le nombre total était 60. Les élèves avaient de 10 à 15 ans.

Je voudrais commenter les questions les plus intéressantes auxquelles ils devaient répondre. Voici les réponses:

1) Quelle est ta matière préférée?

Les plus petits en général préfèrent l'éducation physique et l'Art. Seulement deux enfants ont répondu le français. Les moyens aiment beaucoup le français et les plus grands préfèrent la biologie et les ordinateurs.

2) Quelle est ton activité préférée en français?

Les élèves avaient plus de possibilités de choisir leur activité préférée.

Presque tout le monde ont choisi le jeu et les chansons.

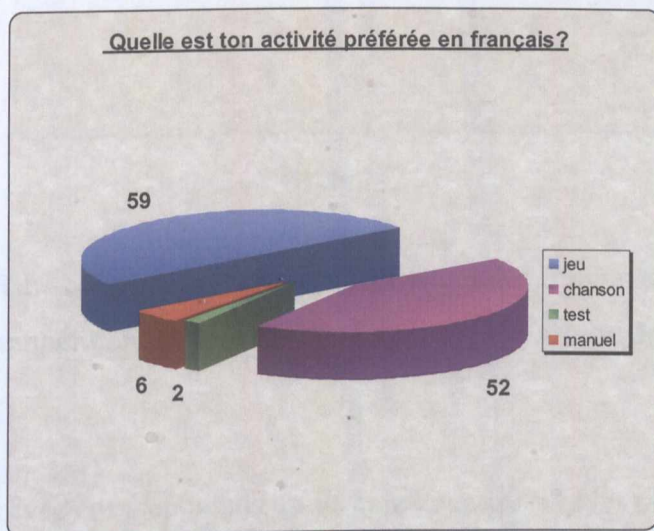


Image 3.1.

3) Est-ce que tu penses que le jeu est important dans l'enseignement et pourquoi?

³⁴ Voir annexe 7.6

Tous ont donné une réponse affirmative. Ils les apprécient parce que ce n'est pas un enseignement classique, ce n'est pas ennuyeux et ils ont mentionné plusieurs fois qu'un jeu facilite l'adoption du vocabulaire.

4) Est - ce que tu joues les jeux pendant le français?

La réponse était oui. Ils ont nommé quelques jeux.

5) Peux tu imaginer apprendre une langue étrangère seulement à l'aide des jeux?

Dans la plupart des cas, ils étaient contre ce qui m'a beaucoup surpris. Ils disent que c'est impossible. Ils ne peuvent pas imaginer apprendre par exemple le vocabulaire sans avoir memorisé des mots avant. Mais ils n'étaient pas capables de m'expliquer précisément pourquoi ce type d'apprentissage est impossible.

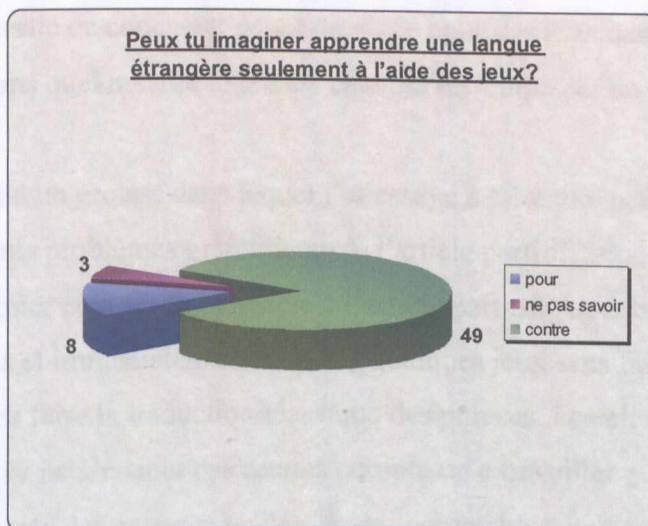


Image 3.2.

6) Est - ce que tu sais perdre? Aimes - tu les compétitions?

Tous aiment les compétitions et bien sûr que tout le monde sait perdre même si la réalité est différente.

En parlant avec eux j'apprends qu'ils apprécient surtout les matières dans lesquelles ils ne sont pas obligés à travailler. Ils aiment l'enseignement qui n'est pas traditionnel, ils préfèrent apprendre originellement. C'est pourquoi les jeux sont si préférés. La leçon passe vite et ils n'ont pas l'impression de travailler.

Si un élève est habitué à l'utiliser le jeu, il le considère comme tout à fait normale.

Je peux comparer l'école élémentaire et le lycée où j'ai passé un mois. Les étudiants n'y jouaient pas, l'apprentissage était mécanique, ils étaient très ennuyeux. Le but de ces leçons était de « survivre ». J'essayais d'utiliser des jeux très faciles à la fin de chaque leçon. Même s'ils avaient 18 ans, ils se comportaient comme de « petits enfants ». Ils étaient plongés dans ces activités. Tout le monde voulait vaincre. Les leçons devenaient très amusantes et les étudiants très reconnaissants. Donc faire plaisir n'est pas si difficile. Même un jeu facile peut changer l'atmosphère dans la classe, peut montrer une langue étrangère autrement et surtout peut apprendre aux élèves/ étudiants d'utiliser cette langue activement.

3.2.2 La place du jeu dans la leçon

Puisque j'essaie de consacrer assez de place pour des jeux dans mes leçons, je voudrais trouver dans quel mesure le jeu est capable de remplacer un enseignement « classique ».

J'avais choisi un groupe dans lequel j'ai essayé de faire une petite expérience. J'ai trouvé trois différents problèmes grammaticaux – l'article partitif, la négation et l'impératif. Le premier cours était consacré à l'article partitif. Au début je leur ai fait découvrir les règles et immédiatement on a fait quelques jeux sans faire des exercices dans le manuel, sans faire la traduction classique des phrases. Les élèves étaient contents parce qu'ils ne s'étaient pas rendus compte de « travailler ». On a fait des compétitions, on a créé des cartes avec des choses comptables et in comptables. A la fin de ma leçon j'avais l'impression que tout le monde l'avait compris. Au prochain cours je voulais faire une révision et c'était une tragédie. La plupart d'entre eux ne se souvenait pas de grand chose.

La semaine suivante on a travaillé sur la négation. J'écrivais au tableau, les élèves le recopiaient dans leurs cahiers scolaires. On faisait des exercices dans leur manuel, on traduisait des phrases. Les élèves étaient très ennuyeux par ce type de travail, c'était désagréable non seulement pour eux mais aussi pour moi. Ils étaient en train de regarder leurs montres pendant toute la leçon. Mais la leçon suivante ils étaient au courant.

A la fin j'ai préparé un cours consacré à l'impératif. D'abord on a travaillé sur les règles, après on a fait quelques exercices de leur manuel, on a traduit quelques phrases et finalement j'ai divisé ce groupe en paires et chaque couple a invité des

4. CONCLUSION

Dans mon travail j'ai essayé d'examiner le jeu de différents points de vue. J'ai consulté beaucoup d'auteurs qui sont spécialistes dans ce domaine. Ce n'était pas possible de les citer tous puisque je voudrais que mon travail ne soit que théorique. Mais je dois avouer qu'au début j'avais des connaissances très légères. Plus d'auteurs j'étudiais, plus mon sujet me paraissait intéressant. Je me suis posé mille questions sans savoir si je serai capable d'y répondre. Comme la plupart de mes collègues à l'école, je pensais que l'utilisation de jeu était tout à fait facile, qu'on pouvait jouer presque n'importe quoi et n'importe quand et tout le monde va être content. Quelle erreur! Grâce à mon travail, j'ai commencé à voir le jeu dans les connections plus larges.

Si on se décide d'utiliser le jeu, il faut être bien préparé, on doit savoir pourquoi on le fait et surtout quel est le but concret.

Au début de mon mémoire j'ai désigné cinq objectifs principaux auxquels je cherchais la réponse. Premièrement je voulais montrer la place du jeu dans l'enseignement. Dans ce point, je n'ai aucune doute. Le jeu appartient absolument dans le système éducatif. Même si on peut trouver quelques désavantages de son utilisation, je suis persuadée que les côtés positifs repèsent. C'était mon deuxième objectif - trouver ses possibilités et ses limites. Parmi les possibilités les plus importantes je souligne surtout que le jeu stimule l'intérêt des élèves et les rend plus réceptifs même à des périodes difficiles (veille de vacances par exemple), le jeu emporte leur adhésion et les rends actifs, il permet aussi de varier les supports et de faciliter ainsi l'apprentissage, il contribue à l'enforcement du groupe et il rend le français amusant.

J'utilise ainsi le jeu aussi souvent que possible, en particulier pour faire accepter des activités considérées comme ennuyeuses (révisions, apprentissage par cœur, ...) ou lorsque le cours a lieu a un moment peu propice à la concentration (veille de vacances, ...).

Ensuite je voulais présenter les jeux concrets. Je dois dire que mon troisième but était principal pour moi. J'aimerais bien que mon mémoire sera utile non seulement pour moi - même mais aussi pour tous ceux qui s'intéressent aux jeux. J'ai joué tous les jeux qui y sont mentionnés avec des succès alternés. Il y avait les différences dans chaque classe ce qui est tout à fait normal. Mon dernier objectif était d'exprimer les opinions des élèves. En écrivant ce travail je discutais avec mes élèves, peut - être plus

qu'avant pour savoir leurs avis qui étaient très suggestifs pour moi. C'est pourquoi j'ai formé un questionnaire concernant la place de jeu dans leur enseignement.

En parlant avec mes collègues, j'ai appris qu'on utilisait les jeux plutôt dans les langues étrangères – anglais, allemand, français. La classe est souvent divisée, c'est pourquoi on a plus de possibilités de ranger le jeu dans la leçon. La cause peut encore être ailleurs. Les enseignants des langues étrangères sont plus créatifs, ils sont prêts pour un changement. Les livres ne représentent pas un dogme pour eux. Et voilà. C'est cela dont je parle dès le début de mon mémoire. Nous, les enseignants, pouvons influencer beaucoup de choses. C'est à nous de trouver une stratégie idéale, d'émerveiller les élèves pour le français, de leur montrer la beauté de cette langue même si la préparation pour une leçon est plus exigeante que pour un cours « normal ». Une autre question était si uniquement le jeu suffit pour apprendre le français aux enfants. D'après ce que j'ai pu observer chez mes élèves, je pense que l'utilisation du jeu améliore les apprentissages de façon très importante, mais indirecte. En effet, lorsque j'utilise le jeu dans une séance de cours, j'obtiens globalement les mêmes résultats qu'avec des méthodes plus traditionnelles en ce qui concerne la compréhension et la mémorisation

En revanche, je remarque que l'attitude des étudiants vis-à-vis de la matière et du cours évolue très favorablement : ils prennent plaisir à venir à la leçon et finissent par trouver intéressantes des matières pourtant considérées comme ennuyeuses. Du coup, ils participent plus activement et s'investissent davantage dans leurs apprentissages!

Je pense que ce changement d'attitude est essentiel, et qu'il justifie à lui tout seul l'utilisation du jeu en cours.

Mon but n'était pas de persuader tout le monde d'utiliser les jeux dans l'enseignement de la langue française mais de donner les informations les plus objectives en ce qui concerne les avantages et les inconvénients, de présenter la littérature spécialisée en ce domaine, mais surtout de montrer les jeux concrets qui sont assez faciles à jouer. Et c'est à chacun de nous de choisir une stratégie convenante.

Si j'émerveillais au moins un enseignant pour ce type de travail, je serais contente et mon mémoire aurait du sens.

5. SHRNUÍ

Ve své diplomové práci *Možnosti a meze využití hry ve výuce francouzského jazyka* se zabývám tématem hry z různých pohledů.

Svou práci jsem rozdělila na dvě hlavní části – teoretickou a praktickou.

V teoretické části jsem se nejprve zaměřila na různé definice her, kterých existuje velké množství, poté jsem čerpala poznatky z odborné literatury a z internetu. Neodpustila jsem si ani malé ohlednutí do historie vývoje hry, kde jsem nemohla opomenout Jana Ámose Komenského coby velkého pedagogického myslitele a průkopníka hry ve vyučování. Za „francouzskou stranu“ jsem si zvolila Célestina Freineta a v neposlední řadě jsem se zmínila o Jeanu Piagetovi a jeho ženevských výzkumech stádia myšlení a myšlenkových operací v souvislosti se hrou. Autorů, kteří se věnovali a věnují této problematice je nekonečně mnoho. Vzhledem k tomu, že jsem nechtěla, aby se má práce soustředila pouze na teorii, zvolila jsem opravdu jen pouze velmi letmé zastavení v historii.

Dále jsem se zaměřila především na výhody a nevýhody hry, na roli učitele a zejména na žáky. Zajímalo mě, do jaké míry je hra schopna „nahradit“ klasické vyučování, proč jsou hry mezi dětmi tolik oblíbené, ale zároveň jsem se snažila zjistit, proč jsou hry, podle mého mínění, tak málo do výuky zařazované.

Mnoho lidí se domnívá, že hra je jednak činností výlučně pro děti a jak děti dospívají, her ubývá, jednak mnoho lidí spatřuje ve hře pouze ztrátu času. Rozdíly mezi hrou dětí a hrou dospělých je možné najít především v tom, že hry dospělých jsou hrány s cílem ovlivnit a změnit své okolí, hry dětí jsou hrány především pro vlastní rozvoj dětí. Rozdíl mezi prací a hrou zpravidla necítí ani děti, ani dospělí, dokud vykonávají činnost, která je baví a kterou chtějí sami od sebe dělat.

Hra dokáže mobilizovat aktivitu dětí tak, jako málokterá jiná činnost, měla by být ve škole, zejména v nižších ročnících, základní metodou – zjm. hra, při níž je dítě aktivní, má možnost tvůrčího jednání a svobodné komunikace se spoluhráči.

Hra, vhodně zařazená do vyučovací hodiny, má celou řadu předností. Spolu s významnou motivační funkcí, která v častém spojení s momentem zdravé soutěživosti, směřuje k vyšší aktivitě a samostatnosti žáků, má také značnou hodnotu výchovnou a někdy i všeobecně vzdělávací. V prostředí školní třídy mohou hry usnadňovat navození příznivé situace k rozvíjení řečové dovednosti žáků. Jsou nejen oddechovým prvkem, jehož včasné zařazení může uvolnit atmosféru a tím přispět k dalšímu zdárnému

postupu, ale bývají často též pozvolným přechodem k práci a mnohdy i velmi efektivním cvičením zaměřeným na upevňování výslovnosti, slovní zásoby, gramatiky i pravopisu.

Nebylo by správné chápat funkci her jednostranně a používat jich výhradně v nižších třídách. Na jedné straně při práci s dětmi v nižších třídách se kromě hravých postupů musí uplatňovat i činnost vyžadující od žáků určité pracovní úsilí, na druhé straně při vyučování starších žáků není vhodné trvat jen na „vážné práci“ a hry vylučovat. Tyto aktivity totiž pomáhají překonat ostych a různé zábrany, jimž děti často trpí, pokud se mají vyjádřit v cizím jazyce.

Dobrá hra se vyznačuje několika kritérii. V první řadě by neměla vyžadovat dlouhou přípravu, neměla by zabrat při vyučování příliš mnoho času, měla by žáky pobavit, uvolnit, snadno se hrát, ale neměla by „rozhodit“ hodinu, což zní velmi hezky, ovšem, alespoň podle mých zkušeností, to ne vždy takto funguje. Často jsou žáci do hry tak zabraní, že se nedají uklidnit a pokračovat v činnosti. Proto učitel musí občas počítat s tím, že zařazení takovéto aktivity může podstatně narušit jeho původně naplánovanou hodinu.

Pokud se rozhodneme zařadit hru do výuky, musíme dobře zvážit, zda odpovídá danému cíli i konkrétním podmínkám. Zároveň nesmíme zapomínat na věk žáků a jejich schopnosti. Z toho jasně vyplývá, že hra by neměla být samoúčelná. S prvkem zábavnosti se v ní má spojovat účinná forma cvičení. Žáci mají přijímat hru jako součást výuky, a nikoli jako ztrátu času. Pokud možno je dobré vybrat hru, do níž se aktivně zapojí celá třída. Hra se dá skvěle využít, pokud vidíme, že je třída unavená, zvláště ke konci hodiny, nebo po takové činnosti, která od žáků vyžadovala velké vypětí. Pravidla hry, která se v jejím průběhu musí dodržovat, mají být jasná, stručná a srozumitelná. Pokud hrajeme hru ve družstvech, skupiny musí být vyrovnané početně i znalostmi. Tato aktivita má povzbudit soutěživost, nikoli nevraživost mezi žáky. Osvědčuje se také časté střídání her. Jejich časté opakování vede ke ztrátě přitažlivosti a unavuje. Hra musí končit hodnocením. Pokud děti hrají hru již poněkolkáté a vědí, že její výsledek nebude nikdo hodnotit, začnou ze své přirozenosti dělat hlouposti. Učitel tedy musí vymezit mantinely, musí žáky vést a za jejich práci je průběžně hodnotit. Hra má skončit vždy včas, aby nezačala žáky nudit.

Hry při vyučování cizího jazyka zařazujeme mezi efektivní cvičení převážně komunikačního charakteru. Naším cílem by mělo být, aby se žák dokázal vyjádřit ve francouzském jazyce, aby si dokázal poradit v jakékoli situaci, která ho v životě potká a

nebál se promluvit nahlas. Myslím, že schopnost komunikace je jedním z největších přínosů hry ve vyučování.

Děti se často formou hry přirozeně, často i bezděčně, bez jakéhokoli násilí naučí mnoho cizích slovíček a proniknou do zákonitostí základní gramatiky. Jestliže je žák zavalen stresující záplavou nových slovíček a trápí se nad složitou mluvnicí, která je ve francouzském jazyce komplikována odlišností mluvené a psané podoby, přestane se na výuku těšit. Obavy z učení a nechť ke spolupráci se v pozdějším věku jen těžko odstraňují. A je jen na nás, učitelích, jak žákům vstup do tohoto ne právě lehkého, ale zároveň krásného jazyka, usnadníme.

Dostáváme se k tomu, co se v podstatě prolíná celou mou prací. K osobě učitele. Učitel podstatně rozhoduje, aniž si to možná uvědomuje, o vztahu žáků k jeho předmětu. Na nás, učitelích, záleží především, do jaké míry budeme schopni ukázat žákům přitažlivost a jedinečnost francouzského jazyka, jak připravíme vyučovací hodiny, aby na ně žáci chodili rádi a ne s odporem. Záleží hlavně na nás, jaký vztah žákům k francouzštině vybudujeme.

Každý učitel má právo zvolit si svou strategii, najít si vhodnou pedagogickou metodu. Záleží na něm, zda si zvolí práci s učebnicí, překlady a zkoušením před tabulí, jak to známe z většiny ostatních předmětů, nebo zda bude ochoten změnit zaběhnutý způsob výuky a zařadit do své práce i jisté alternativní způsoby vyučování jako právě např. hru.

V praktické části své diplomové práce se zabývám různými typy konkrétních her, i příhodami, které se mi během mé pedagogické praxe staly. Za nejzajímavější pokládám srovnání práce s žáky na základní škole a práce se studenty na gymnáziu. Pokud jsem si v úvodu položila otázku, proč jsou hry tak málo používané, pak musím bohužel konstatovat, že zejména na gymnáziu ve francouzském jazyce nejsou používané téměř vůbec, což pokládám za velkou škodu.

Pochopila jsem, že každá třída je jedinečná. Stejně jako každý žák. Neexistuje jedna hra, která by spolehlivě fungovala na každé dítě. Učitel musí často reagovat velmi pružně a být připraven i na nemilá překvapení, která se mohou nečekaně objevit. O některých zážitcích z mé praxe se zmiňuji v praktické části.

Hry, které jsou uvedeny v mé diplomové práci, jsem rozdělila do několika skupin. Jednak jsou to hry procvičující slovní zásobu, tvorbu otázek, hry, které podněcují komunikaci, hry s čísly... Většina her patří mezi velmi jednoduché a široce použitelné. Jsou to aktivity, které nevyžadují dlouhou přípravu učitele, nebo jen

přípravu velmi jednoduchou – např. vytvořit kartičky, vymyslet situaci, připravit slovíčka... Velká část her pro začátečníky se dá velmi dobře využít i pro pokročilé a naopak jiné, určené převážně pro výuku pokročilejších žáků, mohou být vhodně přizpůsobeny i pro počáteční výuku.

Ve své diplomové práci jsem se nechtěla opírat pouze o odbornou literaturu, nebo své zkušenosti, ale zajímal mě také názor hlavních akterů – v našem případě žáků. Vytvořila jsem proto jednoduchý dotazník, v němž jsem zkoumala, jaký vztah mají žáci ke hře a zda je do jejich výuky vůbec zařazována. Výsledek mě nijak nepřekvapil. Téměř všichni žáci považují hru za nejlepší aktivitu při hodinách francouzského jazyka. Můžeme si domyslet proč. Po rozhovoru s nimi, se přikláním k názoru, že žáci mají hru oblíbenou zejména proto, že se tato aktivita vymyká běžnému způsobu výuky a žáci se při hraní vlastně neučí. Některé dotazníky jsou uvedeny v příloze. Tam jsou také vypsány i užitečné internetové odkazy, kde každý učitel může načerpat spoustu nápadů, jak ozvláštnit vyučovací hodinu.

Snažila jsem se zjistit, do jaké míry může nahradit hra „klasické“ vyučování a zda jsou žáci schopni učit se pouze jejím prostřednictvím. Vybrala jsem si jednu skupinu žáků, na kterých jsem zkoušela malý experiment. Zvolila jsem tři různé gramatické problémy, na kterých jsem se žáky pracovala různými metodami - tradičními i alternativními. Pokud si žáci pouze „hráli“, jejich znalosti daného problému nebyly dlouhodobé. Následující hodinu jsme vždy začínali znovu a žáci se pokaždé tvářili, že stokrát probraná látka je pro ně úplnou novinkou. Jako nejpoužitelnější se prokázala varianta střídání různých postupů s vhodným zařazením hry.

Cílem mé diplomové bylo podívat se na hru ze všech dostupných hledisek. Přestože jsem přesvědčená o vhodnosti jejího používání při výuce francouzského jazyka, nezamlčela jsem ani její nevýhody. Snažila jsem se ukázat konkrétní hry a dát tak všem, kdo se o tyto aktivity zajímá, podnět a inspiraci k další práci.

Hra může přispět k tomu, aby se škola stala místem radosti, kde se děti cítí dobře a o to by nám, učitelům, mělo jít především.

6. SOURCES

Bibliographie:

- Avanzini, G.: *La Pédagogie d'aujourd'hui*. Dunond, Paris 1996. ISBN 2100026275
- Bean, R.: *Jak rozvíjet tvořivost dítěte*. Portál, Praha 1995. ISBN 80-7178-035-9
- Caré, J.-M., Debyser, F.: *Jeu, langage et créativité*. Paris, B.E.L.C., 1978. ISBN 2-01-005038-X
- Caillois, R.: *Les Jeux et les hommes*. Gallimard, 1967. ISBN 2070326721
- Canfield, J.; Wells, H.: *Hry pro zlepšení motivace a sebezpojení žáků*. Portál, Praha 1995. ISBN 80-7178-028-6
- Comenius: *La Grande Didactique*. Genève, Klincksieck, 1992. ISBN 2-252-02787-8
- Cyr, P.; Germain, C.: *Les stratégies d'apprentissage*. CLE International, 1996. ISBN - 2-09-033326-X
- De Vecchi G.: *Aider les élèves à apprendre*. Hachette, 1992. ISBN 2011708338
- Dortu, J.C.: *Une classe de rêve*. CLÉ, 1990. ISBN 2-19-033105-6
- Fanelly Nguyen-Thanh: *La communication : une stratégie au service de l'entreprise*. Paris, 1991.
- Ferran, P.; Mariet, F.; Porcher, L.: *A l'école du jeu*. Bordas, 1978. ISBN 2040102159
- Freinet, C.: *L'Education du Travail*. Delachaux et Niestlé, 1960. ISBN 2603000713
- Galisson R. et col.: *D'autres voies pour la didactiques des langues étrangères*. Paris, HATIER – CREDIF, 1982. ISBN 2-218-06034-5
- Guy, A.: *Apprendre à jouer, apprendre par le jeu?* Paris, 1996.
- Helms, W.: *Lépe motivovat – méně se rozčilovat. Jak pomáhat dětem se školou*. Portál, Praha 1996. ISBN 80-7178-087-1
- Hendrich, J. a kol.: *Didaktika cizích jazyků*. SPN, Praha 1988.
- Huizinga, J.: *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard, 1951.
- Julien, P.: *Activités ludiques*. CLÉ, 1991. ISBN 2190331072
- Karasová, M.: *Jak budovat dobrý vztah mezi učitelem a žákem*. Portál, Praha 1995. ISBN 80-7178-032-4
- Kret, E.: *Učíme (se) jinak*. Portál, Praha 1995. ISBN 80-7178-030-8
- Mlejnek, J.: *Dětská tvořivá hra*. IPOS 1997. ISBN 80-7068-104-7
- Pendax, M.: *Les activités d'apprentissage en classe de langues*. Paris, HACHETTE, 1998. ISBN 2-01-15-5098-X

- Silberman, M.: *101 metod pro aktivní výcvik a vyučování*. Portál, Praha 1997. ISBN 80-7178-124-X
- Šímanovský, Z. ; Mertin, V. : *Hry pomáhají s problémy*. Portál, Praha 1996. ISBN 80-85282-3
- Vial, J.: *Historie et actualité des méthodes pédagogiques*. ESF, 1986.
- Weiss, F.: *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris, HACHETTE, 1989. ISBN 2010157885
- Weiss, F.: *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris, HACHETTE, 2002. ISBN 2-01-1552-05-2

Dictionnaires:

- Dictionnaire usuel illustré (Quillet / Flammarion). 1980.
- Petit Robert de la langue française. 2003.
- Petit Larousse illustré. 2001.

Sites de web:

- <http://www.formatel.com/parole23.html>
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu#Jeu_et_.C3.A9ducation
- http://bohemica.free.fr/auteurs/comenius/biog_comenius.htm
- <http://www.silapedagogie.com/comenius.htm>
- http://fr.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9lestin_Freinet
- http://www.educreuse23.aclimoges.fr/cddp_eile/thema/reperes4.htm
- http://www.educreuse23.aclimoges.fr/cddp_eile/thema/reperes5.htm
- http://mieux.apprendre.free.fr/jouer_pour_apprendre.html
- http://www.vienne2006.org/article.php3?id_article=19

Toutes les annexes sont faites par moi – même pendant mon travail à l'école sauf 7.1- [online.] [cit. 5.8. 2006]. Dostupné na: <http://www.francparler.org/parcours/jeux.htm>

7. ANNEXES

7.1 Sites de web

Jeux sur la langue française

Les jeux de Lulu :

<http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/index.htm>

Les jeux de Lulu - Jeu sur les conjugaisons à l'imparfait, au présent et au futur :

<http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/html/familles/conjugai.htm>

Les jeux de Lulu - Jeu du pendu :

<http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/html/pendu/penduSom.htm>

Les jeux de Lulu - Jeu du petit bac :

<http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/html/ptbac/ptbac0.htm>

Bonjour de France - jeux :

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

Office québécois de la langue française - Jeux linguistiques :

<http://www.olf.gouv.qc.ca/ressources/divertissements/index.html>

TV5 - Langue française :

http://www.tv5.org/TV5Site/1f/langue_francaise.php

Jeu de l'oie :

<http://jeudeloie.free.fr/>

Polarfle :

<http://www.polarfle.com>

Editions Didier - Maigret mène l'enquête :

<http://www.didierbravo.com/modulesflash/module6/magret.swf>

Bric-à-brac - Enigmes :

<http://www.bric-a-brac.org/enigmes/>

Pédagonet - Problèmes :

<http://www.pedagonet.com/other/enigme.html>

Them@doc - Le jeu en classe de langue :

http://www.educreuse23.ac-limoges.fr/cddp_eile/thema/presentation.htm

Mômes.net - Les règles des jeux "traditionnels" français :

<http://www.momes.net/jeux/index.html>

EduFLE - Jeu de présentation :
<http://www.edufle.net/article117.html>

Anne Moreau - Jeux de mots et de mémoire :
<http://callisto.si.usherb.ca/~amoreau/motmemoi.htm>

AME - jeu du Oukikankoi :
<http://ameds.free.fr/outils/rtf-pdf/oukikankoi.pdf>

AME - Jeux de mots :
<http://ameds.free.fr/outils/rtf-pdf/jeux de mots.pdf>

Lexique FLE :
<http://lexiquefle.free.fr/>

Imagiers.net :
<http://www.imagiers.net/>

Les Mots croisés dans la classe de français :
<http://www.mission-laique.asso.fr/pedagogie/pdf/franc34/cf34p31.pdf>

Croisade :
<http://www.croisade.com/>

Institut Français de Bratislava - Charades :
<http://banska.alliance.free.fr/CHARADE.HTM>

@ide élèves - charades :
<http://www.aideeleves.net/pistes/charades.htm>

Académie de Poitiers - fiches pédagogiques Poésie ludique :
<http://www.ac-poitiers.fr/lettres/Docpeda/LP/bacpro/Poesie/Seq1/poesie.html>

50 jeux de langue :
<http://users.skynet.be/Landroit/tablej.htm>

Jeux de mots :
<http://perso.wanadoo.fr/dainvelle/>

Bestiaire poétique :
<http://www.clicksouris.com/poesie/bestiaire.htm>

Parcours Franc-parler : Poésie - Ecriture poétique :
http://www.francparler.org/parcours/poesie_pistes.htm#ecriture

Fiches pratiques Franc-parler - Poésie :
http://www.francparler.org/fiches/poesie_sommaire.htm

Jeux sur la culture française et francophone

Maison de quartier :
<http://www.maisondequartier.com/>

Voyage francophone :
<http://jouer.francophonie.org>

Olympi@des du français et de la francophonie :
<http://www.olyfran.com/olyfran/>

Rallye X 5 :
<http://www.radio-canada.ca/jeunesse/jeux/ctf/index.shtml>

Africaquiz :
<http://www.africaquiz.com/>

Paris en tête :
<http://www.diplomatie.gouv.fr/jeunes/>

EduFLE - Rallyes :
<http://www.edufle.net/rubrique64.html>

Découverte des langues et cultures francophones :
<http://www.trentu.ca/frenchstudies/fr110/fr110syllabus99.html>

Autres jeux

Parcours Franc-parler - Simulations globales :
<http://www.francparler.org/parcours/simulations.htm>

Parcours Franc-parler - Enseigner le français avec le théâtre :
<http://www.francparler.org/parcours/theatre.htm>

Prof-Inet - Jeux des cours d'école :
<http://www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/rec-jeux/index.htm>

Créer des jeux interactifs

Usinaquiz :
<http://usinaquiz.free.fr/>

Jeux à télécharger - Site de l'école élémentaire de Hénouville :
<http://ecoles.henouville.org/index.php3>

Bibliographie CIEP - La créativité et les activités ludiques :
<http://www.ciep.fr/bibliotek/bibcar6.htm>

Bibliographie Haydée Silva :
<http://www.francparler.org/articles/silva2005biblio.htm>

7.2 Jeu de mémoire

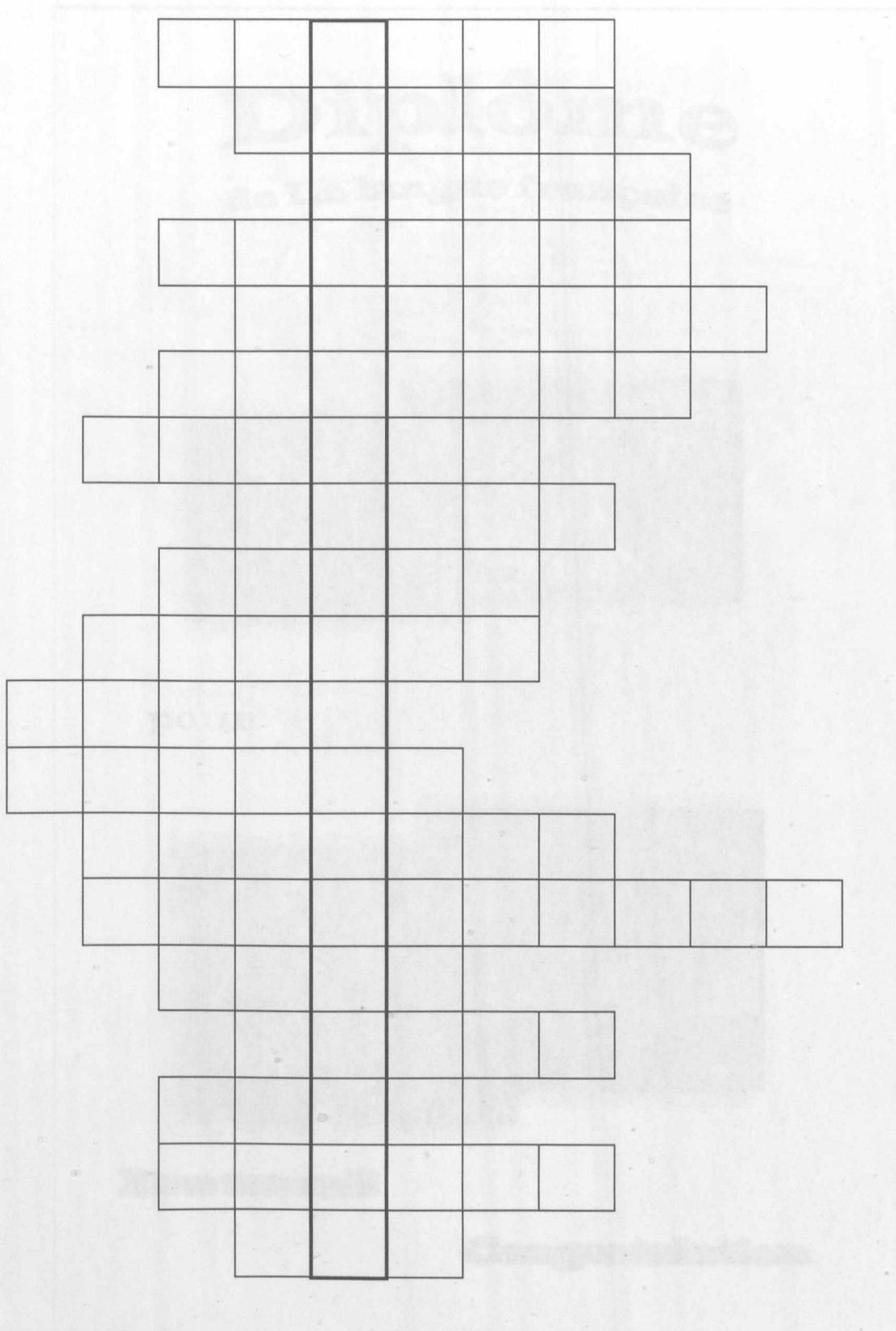
LE CHIEN	LE CHAT	LA VACHE
LA CHÈVRE	L'OISEAU	LA SOURIS
LE SINGE	LE POISSON	LE LION
LE LAPIN	LE CHEVAL	LA POULE

7.3 Mors croisés



slunčar
čvrtek
člun
rodča
rodna
očno
čimpen
čič
pas
dun
divja
čičar
auto
učitel
kočka
škola
mšica
kavčar
mšica

7.3 Mots croisés



sluníčko

čtvrtek

dělat

rodiče

rodina

okno

chlapec

stůl

pes

dům

dívka

židle

auto

učitel

kočka

škola

měsíc

kostel

moře

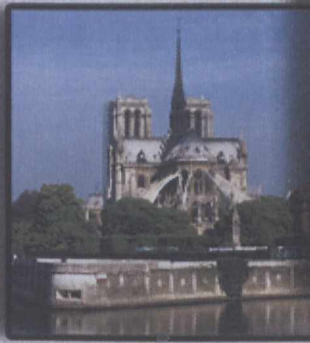
7.4 Diplôme

Diplôme

de La langue française



pour



Bon travail

Congratulation

7.5 Évaluation



7.6 Questionnaire

1. Kolik je Ti let a do jaké třídy chodíš? *je mi 10 let. Chodím do 4.G.*
2. Jaký předmět Tě ve škole nejvíc baví?
Klasická, matematika, tělocvik
3. Proč Tě baví právě tento předmět?
*Klasická, protože se nejímavá.
Protože se to nejímavě*
4. Jaká aktivita Tě při výuce nejvíce baví? Vyber z následujících možností:
 - poslechová cvičení
 - překlad
 - písemné práce, testy
 - hry
 - písničky
 - práce s učebnicí
 - jiné.....
5. Myslíš, že ve výuce cizích jazyků má hra své místo? ANO – NE
6. Proč ANO / proč NE?
je to zajímavé. za hodina nejímavější
7. Hraje s Vámi pan/ paní učitelka při hodině hry? Jaké?
hudební, sáčky, byrga, česka na sobě
8. Jakou metodou se nejlépe naučíš slovní zásobu?
*doma se slovníčkem a pak se s níka
všechno napíšu na papír.*
9. Jakým způsobem se nejlépe naučíš gramatiku?
*s paní učitelkou nebo na
kroužku angličtiny*
10. Umiš si představit, že by ses cizí jazyk mohl naučit pouze prostřednictvím hry?
 ANO – NE
11. Proč ANO/ proč NE?
*protože když něco nechápu
tak se to nenaučím*
12. Soutěžíš rád/a?
 ANO – NE
13. Umiš prohrávat?
 ANO – NE

1. Kolik je Ti let a do jaké třídy chodíš? je mi 10 let... chodím do 4. třídy

2. Jaký předmět Tě ve škole nejvíce baví? kreslení, hudba, výtah

3. Proč Tě baví právě tento předmět? kreslení... protože si tam můžeme a mají vlastní
lepenky... protože všem se líbí, když něco kreslí a toho byl
kreslení... protože hraje na kytaru

4. Jaká aktivita Tě při výuce nejvíce baví? Vyber z následujících možností:

- poslechová cvičení
- překlad
- písemné práce, testy
- hry
- písničky
- práce s učebnicí
- jiné.....

5. Myslíš, že ve výuce cizích jazyků má hra své místo? ANO - NE

6. Proč ANO/ proč NE? ANO... protože si to víc zapamatuju a
více to pochopím

7. Hraje s Vámi pan/ paní učitelka při hodině hry? Jaké?

ANO hraje bingo, šachy, hra na
jedinou... používáme... kreslíme s otázkami
na cestinu

8. Jakou metodou se nejlépe naučíš slovní zásobu?

musím si to nejvíce přečíst a
pak... hrát... se... kreslit

9. Jakým způsobem se nejlépe naučíš gramatiku?

myslím si to opsat a učitelka do
sestavy a... pak si to na psaní
a... pak si to... napíšu... bez pomoci

10. Umíš si představit, že by ses cizí jazyk mohl naučit pouze prostřednictvím hry?

ANO - NE

11. Proč ANO/ proč NE?

NE... protože když se má
NE... protože si musí psát sestry

12. Soutěžíš rád/a?

ANO - NE

13. Umíš prohrávat?

ANO - NE

1. Kolik je Ti let a do jaké třídy chodíš? Je mi 14 a chodím do 8. třídy

2. Jaký předmět Tě ve škole nejvíce baví?

Samostatně vybrané učivo

3. Proč Tě baví právě tento předmět?

Protože mi baví kreslit a je to mnohem zajímavější atmosféra než v jiných předmětech

4. Jaká aktivita Tě při výuce nejvíce baví? Vyber z následujících možností:

• poslechová cvičení

překlad

• písemné práce, testy

hry

písničky

práce s učebnicí

• jiné

5. Myslíš, že ve výuce cizích jazyků má hra své místo? (ANO) - NE

6. Proč ANO / proč NE?

Protože se to tím učíme ale zároveň je to jiné než bychom se učili v hodině a pobíhali se. Je to mnohem lepší.

7. Hraje s Vámi pan/paní učitelka při hodině hry? Jaké?

Ano hraje. Treba sice jen poslušně, máme uběhnout 100 m na hodině, nebo kdo je rychlejší v běhu.

8. Jakou metodou se nejlépe naučíš slovní zásobu?

Opakuj si to hned několikrát nebo se to naučíš nejlépe na papíru.

9. Jakým způsobem se nejlépe naučíš gramatiku?

Opakuj si to a opakuj si to často. Lepší způsob nemám.

10. Umiš si představit, že by ses cizí jazyk mohl naučit pouze prostřednictvím hry?

ANO - (NE)

11. Proč ANO/ proč NE?

Ne protože bych by jsem potřebovala naučit nějaká slovíčka nebo třeba jak se píše věty a tak a to se asi neda naučit jenom hrou. Ale možná to jde. Já jsem se nezkoušela.

12. Soutěžíš rád/a?

(ANO) - NE

13. Umiš prohrávat?

(ANO) - NE