

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
Scientifique Université de Relizane



Faculté des lettres et des langues
Département de Français Polycopié
de cours et TD

MODULE :
ELABORATION D'ACTIVITES
LUDIQUES EN FLE

Spécialité : didactique des langues
étrangères

Niveau : Master 2

Semestre : 3

Présenté Par :

OSMANI Mounia

Maitre de conférences B

E.mail professionnel : mounia.osmani@univ-relizane.dz

Année universitaire : 2023-2024

Introduction

L'engagement et la réussite de l'apprenant, dans l'apprentissage d'une langue étrangère, dépendent largement de sa motivation. L'enseignant a donc la lourde tâche de favoriser cet apprentissage par la mise en place de séances attrayantes qui encouragent davantage tout apprenant, à s'engager, dans un dispositif d'apprentissage.

En effet, l'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche pédagogique adéquate, pour susciter l'intérêt, le goût et le plaisir d'apprendre une langue étrangère qui va permettre, de faciliter l'apprentissage du FLE à l'école primaire et au collège.

Le jeu est donc, un outil pédagogique majeur, étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant ainsi de rendre l'apprenant actif et de même acteur principal, dans un processus d'apprentissage. Le jeu est, aussi, un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des apprenants entre eux.

L'apprentissage des langues étrangères par le jeu, occupe une place, de plus en plus, importante, dans les programmes d'enseignement officiels car il permet, à l'enfant, de découvrir différents rôles, de développer son imaginaire et de construire sa personnalité, l'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant, à apprendre la langue étrangère (le français), comme il peut contribuer à l'acquisition des compétences langagières par le biais d'une meilleure mémorisation de sens, chez cet individu.

Donc, ce polycopié intitulé : « Elaboration d'activités ludiques, en FLE » a été conçu aux étudiants de Master 2 de la didactique des langues étrangères (futurs enseignants de FLE) étant une unité fondamentale, dans leur cursus d'études, dans l'objectif de les initier, à l'utilisation du jeu ludique, en tant que support didactique, dans l'enseignement de séances, en FLE.

Ce document est réparti en deux parties ; une première contenant le cadre théorique, dans lequel, il s'agit de cours explicitant les différentes notions de bases de la matière et une deuxième abordant le cadre pratique où différentes leçons modèles ont été élaborées, afin de préparer les étudiants à la réalisation de leurs travaux dirigés qui consistent à élaborer des supports ludiques, pour un enseignement/apprentissage d'une séance, en classe de FLE.

Matière : élaboration d'activités ludiques en fle

Niveau	Volume horaire	Unité	coefficient	crédit	Mode d'évaluation
Master 2 Didactique des langues étrangères	45 H 7 Séances de cours théoriques (1 Séance = 3heures) 8 Séances de TD (1 Séance = 3heures)	Unité d'enseignement fondamentale 2 (U.E.F 2)	2	4	Note de TD (contrôle continu) Note d'examen

Connaissances préalables recommandées :

Notions de base, en didactique des langues

Objectifs de l'enseignement :

A l'issue de cet enseignement, l'étudiant sera capable de :

1. Rechercher puis identifier différents types d'activités ludiques, pour l'enseignement / apprentissage du FLE : mots croisés, mots fléchés, pendu, scrabble, langue au chat, devinettes, anagrammes, fouillis, mot intrus,.. à partir des CD/DVD, des sites internet, de la presse écrite, des ouvrages,...
2. Elaborer des activités ludiques en FLE pour une situation d'enseignement / apprentissage
3. Evaluer la pertinence et l'efficacité de l'activité ludique choisie

Volume horaire détaillé :

45 H tout au long du semestre = 4 Séances de cours théoriques (1 Séance = 3heures) + 11 Séances

de TD (1 Séance = 3heures).

En séances de cours des notions théoriques du module sont présentés et en séances de TD ce sont les étudiants qui présentent leurs travaux.

Supports utilisés :

- Le tableau
- Polycopiés
- Le Data Show

Modalités d'évaluation :

- Note de TD (cette note est attribuée à l'étudiant selon une grille d'évaluation contenant : la note de l'assiduité + la note de participation+ la note de l'oral et la note de l'écrit du travail présenté par l'étudiant)
- Note de l'examen

Descriptif de la matière :

L'enseignement de ce module se propose d'initier les apprenants à l'enseignement apprentissage des notions du français langue étrangère par le biais du ludique (le jeu). Il s'agit dans une première partie de définir les notions théoriques de base du module et la deuxième partie est consacrée au cadre pratique(les travaux dirigés), pendant lequel, les étudiants présenteront des séances d'enseignement de FLE, en utilisant un support ludique.

Objectif terminal :

A l'issue de cette formation, l'étudiant sera capable de préparer et présenter (enseigner) une séance, en FLE, en utilisant un support ludique.

PLAN DES COURS

A/ CADRE THEORIQUE Enseignement des notions théoriques du module			
SEANCE	OJECTIFS	MATERIEL	DUREE
Séance N° 1 : Définition du jeu	Appropriation des notions de base du jeu en enseignement apprentissage du FLE -	Tableau supports écrits Data show	1h30 x 2
Séance N° 2 : Eléments historiques sur les notions de jeu	Acquérir les éléments historiques sur les notions de jeu	Tableau supports écrits Data show	1h30 x 2
Séance N° 3 : Les quatre niveaux sémantiques du jeu	Connaissance des quatre niveaux sémantiques du jeu	Tableau supports écrits Data show	1h30 x 2
Séance N° 4 : Les quatre niveaux sémantiques du jeu en classe de FLE	Connaître les quatre niveaux sémantiques du jeu en classe de FLE	Tableau supports écrits	1h30 x 2

		Data show	
Séance N° 5 : a) Qu'est-ce que le ludique ? b) Qu'est-ce qu'une activité ludique ? c) L'activité ludique en FLE	-Capacité d'appréhension de la notion du ludique et de l'activité ludique, à travers un certain nombre de définitions sélectionnées. -Compréhension de la notions "L'activité ludique en FLE	Tableau supports écrits Data show	
Séance N° 6 : a) L'approche ludique b) Le ludique comme stratégie d'enseignement/ pratique de classe	-Initiation à l'approche ludique - Aborder le ludique comme stratégie d'enseignement/ pratique de classe	Tableau supports écrits Data show	1h30 x 2
Séance N° 7 : Le jeu en classe de FLE	Connaitre l'intégration du jeu en classe de français langue étrangère	Tableau supports écrits Data show	1h30 x 2

PLAN DES TD

B/ CADRE PRATIQUE

(La classe inversée)

Elaboration des supports ludiques, pour un enseignement/apprentissage d'une séance,
en classe de FLE

Pendant ces séances les étudiants doivent élaborer des supports ludiques, pour un enseignement/apprentissage d'une séance, au choix (Expression orale/Compréhension de l'écrit/ Vocabulaire/Grammaire/ Conjugaison/ Orthographe/ Préparation à l'écrit/ Production écrite).

CONTENU DES TRAVAUX DIRIGES	MATERIEL	DUREE
Séance N° 1 : Leçon modèle d'une séance de grammaire élaborée par l'étudiant « A » Séance N° 2 : Leçon modèle d'une séance de conjugaison élaborée par l'étudiant « B » Séance N° 3 : Leçon modèle d'une séance d'orthographe élaborée par l'étudiant « C » Séance N° 4 : Leçon modèle d'une séance de production orale élaborée par l'étudiant « D » Séance N° 5 : Leçon modèle d'une séance de conjugaison	Tableau Data Show	8 Séances de TD (1 Séance = 3heures)

élaborée par l'étudiant « E » Séance N° 6 : Leçon modèle d'une séance de vocabulaire élaborée par l'étudiant « F » Séance N° 7 : Leçon modèle d'une séance de production orale élaborée par l'étudiant « G » Séance N° 8 : Leçon modèle d'une séance de production Ecritte élaborée par l'étudiant « H »		
--	--	--

A/ CADRE THEORIQUE

Enseignement des notions théoriques du module

1^{ère} séance :

Définition du jeu

Objectif de la séance:

- Appropriation des notions de base du jeu, en enseignement apprentissage du FLE

Support utilisé : le tableau + supports écrits + data show

Volume horaire de la séance : 3 heures

Définition du jeu :

Les trois dernières décennies du XX^e siècle ont été profondément marquées par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères et secondes, les années 1970 sont celles du fameux "tournant communicatif" et de la centration sur l'apprenant ; c'est de cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique à part entière en classe de FLE. Cependant, il faut attendre les années 1980 et 1990, et la réflexion plus poussée sur la créativité et les techniques d'animation menée par divers spécialistes, dont Francis Debyser et Jean-Marc Caré parmi bien d'autres, pour que les jeux de mots et les jeux de lettres, certains jeux de société et toute une gamme d'activités d'expression dramatique obtiennent un véritable droit de cité. Ces apports fondateurs souffraient pourtant du même problème qui caractérise le recours à la notion de jeu au sein de diverses disciplines : en raison de sa remarquable souplesse, le jeu est instrumentalisé mais non problématisé ; il ne peut donc être véritablement conceptualisé.

À un moment où l'approche communicative semble peu à peu céder le pas à la perspective actionnelle promue par le Conseil de l'Europe, il est intéressant de constater

que la place consacrée au jeu dans le Cadre européen commun de référence reste très marginale (1). Ainsi, l'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants, car la notion de jeu est écartelée entre un très faible étayage théorique et un éclatement des pratiques. Cela contribue à alimenter les doutes sur la légitimité et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE, surtout auprès d'un public adolescent et adulte.

Puisque le jeu est un outil problématique et rarement problématisé, comment répondre à la question "Le jeu peut-il constituer un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?".

À mon sens, on peut y répondre "oui, sous certaines conditions".

- La première condition consiste à *aborder le jeu de manière rigoureuse*, car à l'instar de tout autre outil son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait. Il existe sur le marché de nombreux recueils de jeux pédagogiques, certains d'entre eux axés sur le FLE (2) ; il existe également des centaines d'ouvrages touchant de près ou de loin au jeu pédagogique. Cependant, on peut regretter qu'au delà des "recettes" parfois difficiles à appliquer, très peu de ces livres abordent de manière claire et accessible les critères de base pour une utilisation adéquate du jeu en classe de FLE.
- La deuxième condition consiste sans doute à *établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique* : hypothèses théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de classe, car c'est de l'incohérence entre ces différents niveaux que naissent en général les difficultés d'exploitation pédagogique du jeu.
- Finalement, la troisième condition consiste à *ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux*, mais à y voir simplement – et c'est déjà largement suffisant – l'occasion d'enrichir sa boîte à outils.

S'il fallait résumer ces trois conditions en une seule, je dirais que le jeu n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière que lorsque les enseignants sont de véritables acteurs de leur pratique, et non de simples exécutants.

Pour tirer le plus grand profit des nombreux avantages du jeu sans tomber dans le piège de ses possibles inconvénients, il importe de mieux le connaître pour mieux l'utiliser. Sans prétendre nullement épuiser un sujet extrêmement vaste, je souhaiterais fournir aux enseignants désireux d'intégrer une fois pour toutes le jeu dans leur sac à malices quelques éléments théoriques de réflexion, illustrés par des exemples pratiques.

Pour ce faire, je proposerai ici un parcours en trois temps : je broserai d'abord un rapide tableau historique de l'évolution des notions de jeu, pour ensuite tenter de démêler quelque peu le réseau apparemment inextricable de significations contradictoires attribuées au jeu, pour aborder finalement de manière plus concrète les différents niveaux de référence sémantique du jeu en classe de FLE.

2^{ème} séance :

Eléments historiques, sur les notions de jeu

Objectif de la séance:

- Acquérir les éléments historiques sur les notions de jeu

Support utilisé : le tableau + supports écrits + data show

Volume horaire de la séance : 3 heures

Eléments historiques sur la notion de jeu :

L'utilisation du jeu dans la classe de FLE s'inscrit dans le cadre plus global de l'utilisation pédagogique du jeu et, de ce fait, est marquée par diverses déterminations sociales, historiques et culturelles. Ainsi, en Occident, on ne peut que constater une idéalisation croissante du jeu et, plus particulièrement, du jeu exalté comme principe de base de l'éducation. Or, il n'en a pas toujours été ainsi. Retraçons ici très rapidement les principaux jalons de l'évolution historique des notions de jeu, en nous intéressant plus particulièrement aux rapports entre jeu et éducation (3).

La tradition aristotélicienne, qui a prévalu depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII^e siècle, a contribué à pérenniser une définition du jeu "en creux" ; autrement dit, on n'a pas défini le jeu par ce qu'il est censé être, mais plutôt par ce qu'il n'est pas. De la sorte, les notions de détente et de divertissement gratuit qui y sont le plus souvent associées trouvent leur pendant dans l'effort et l'utilité rattachés aux activités "sérieuses". Le jeu se trouve alors inscrit dans une dialectique qui, tout en l'ancrant dans un certain paradigme, semble l'écarter définitivement du paradigme opposé :

le jeu

le sérieux

le gratuit	l'utile
le stérile	le fécond
le loisir	le travail
le non réel	le réel
l'art	la science

De plus, le jeu en général était alors lié soit à l'enfant, dont la représentation était bien moins positive que celle d'aujourd'hui, soit au jeu de hasard et notamment au jeu d'argent, négativement connoté. En fait, il faut attendre la période de la Renaissance pour assister à un regain d'intérêt envers le jeu et aussi aux débuts de la "domestication éducative" des activités ludiques. C'est en effet de cette époque que datent de nombreuses ruses pédagogiques destinées à "dorer la pilule" d'un processus d'enseignement parfois difficile à avaler. Dès lors, le jeu entre dans l'éducation des princes, mais aussi dans les collèges religieux, par exemple par le biais de lotos ou de jeux de l'oie historiques, mais aussi par celui de petits dialogues en latin sur le thème du jeu, antécédents des jeux de rôles dans la classe de langue.

Mais la véritable rupture avec la conception aristotélicienne du jeu survient beaucoup plus tard, à l'époque romantique, au cours de laquelle l'enfant devient porteur de valeurs positives liées à l'origine et la nature. On considère alors que les actions de l'enfant, qui serait préservé des influences négatives de la société, sont expressives de la vérité. Le jeu étant envisagé comme une activité éminemment enfantine, il devient donc enfin une activité sérieuse, dans la mesure où il est censé conduire à un développement "naturel". Ces idées empiriques, reprises aux XIX^e et au XX^e siècles par les biologistes et les psychologues pour justifier la nécessité biologique du jeu, étayaient fortement la croyance actuelle en la valeur éducative des activités ludiques.

Pour sa part, D.W. Winnicott, avec ses théories sur le jeu en tant qu'aire transitionnelle (4), fortement influencées par le romantisme, est le pilier de la valorisation contemporaine du jeu. De nos jours, le jeu se débat entre la dévalorisation héritée d'une longue tradition, toujours prégnante, et la survalorisation romantique, fortement ancrée dans les esprits. C'est ainsi que le jeu se retrouve pris dans un réseau d'analogies contradictoires, et rares sont ceux parmi les théoriciens les plus reconnus et

encore moins parmi les pédagogues qui perçoivent que le jeu est d'abord un fait de langage.

En effet, s'il est une idée clé pour qui veut aborder avec rigueur le jeu, c'est celle selon laquelle *le jeu est un fait de pensée et un fait de langage*. Cela implique la nécessité de reconnaître qu'il n'y a pas de vérité naturelle du langage, mais seulement un fonctionnement pragmatique et social. Toute parole sur le jeu est dès lors une œuvre sociale de désignation et d'interprétation, certes arbitraire mais non insensée, qui relève d'une logique donnée et produit des effets. Chercher à tout prix le référent phénoménologique du jeu, vouloir à tout prix penser ce terme en dehors de ses usages concrets, c'est ignorer que derrière lui se tisse un réseau d'analogies (5). Le philosophe Jacques Henriot souligne à juste titre que le jeu est toujours une métaphore, et qu'il convient de distinguer les différents niveaux auxquels cette métaphore renvoie. Nous y reviendrons bientôt, vu l'incidence que cela peut avoir sur la pratique des jeux pédagogiques et parfois sur leurs dérives.

Pour en revenir à la question du jeu en tant qu'outil pédagogique, selon une vision traditionnelle le jeu à l'école ne se justifie que comme un moment de détente préparant l'effort à venir ou récompensant l'effort déjà réalisé. Pourtant, peu à peu, sous l'influence de la vision romantique, certains ont voulu croire aux vertus quasi magiques du jeu de l'enfant, tout en récusant son utilité avec d'autres classes d'âge, c'est-à-dire les adolescents et les adultes.

C'est pourquoi, à la suite de la rencontre de paradigmes contradictoires, soit on voudrait croire que le jeu est toujours spontané, alors qu'en réalité il est construit et reconstruit ; soit on pense qu'il suffit de ruser pour tirer tous les effets bénéfiques de l'activité ludique de l'enfant. Or, du moment que l'on admet que le jeu n'est pas "spontané", le débat autour de la "domestication" – voire la "perversion" – du jeu éducatif n'a plus de véritable raison d'être. Ce qui compte, ce n'est plus le respect ou le non-respect d'un prétendu naturel ludique, mais plutôt les conditions d'inscription de l'outil de jeu dans un contexte pédagogique ; comme tous les autres, cet outil exige avant tout d'être utilisé à bon escient.

Pour sortir de l'idéalisation naturaliste, il convient de prendre plus de distance, et d'adopter un cadre théorique minimum, qui ne se pose pas comme une vérité immuable mais comme un instrument de travail pour mieux comprendre et mieux appliquer le jeu en fonction d'objectifs clairement formulés.

Dans ce sens, il est essentiel de garder à l'esprit que le terme "jeu" recouvre des réalités fort diversifiées, et qu'il est inscrit dans un réseau analogique renvoyant à quatre niveaux sémantiques distincts (6) que l'on confond trop souvent, alors que seul le dernier, l'attitude, présente les avantages que l'on attribue au jeu. Les trois autres le soutiennent et l'alimentent, mais ne le remplacent pas.

3^{ème} séance :

Les quatre niveaux sémantiques du jeu

Objectif de la séance:

Connaissance des quatre niveaux sémantiques du jeu

Support utilisé : le tableau + supports écrits + data show

Volume horaire de la séance: 3 heures

Les quatre niveaux sémantiques du jeu :

Pour essayer de mieux cerner la complexité du réseau sémantique qui sous-tend l'utilisation du terme "jeu", on peut regrouper les divers usages qui en sont faits en quatre grands groupes, correspondant à quatre grands niveaux de référence sémantique de la métaphore ludique : le matériel, le contexte, la structure et l'attitude. Ces quatre catégories permettent de prendre en compte la plupart des sens attribués au phénomène ludique et de mieux comprendre ce qui les unit et ce qui les sépare.

Pour mieux illustrer ce propos, prenons un exemple pratique et bien connu de tous, celui du jeu d'échecs.

Le premier niveau concerne le matériel. *Le matériel ludique, c'est ce avec quoi on joue.*

Pour jouer aux échecs, on a besoin d'un plateau de jeu à 64 cases et de 32 pièces de jeu, en général 16 pièces blanches et 16 pièces noires. Or, l'existence d'un support de jeu ne suffit pas pour pouvoir affirmer qu'il y a jeu, car on a vu souvent le jeu d'échecs transformé en élément décoratif. La présence du matériel n'implique pas obligatoirement la réalisation d'une partie ni la participation de joueurs.

D'ailleurs, face à un damier bicolore, comment faire la distinction entre un jeu d'échecs et un jeu de dames ? Leur spécificité réside moins dans le support utilisé que dans l'usage qui en est fait, car la nature et la fonction des pièces varie, tout comme les mouvements permis et le but recherché. Cela revient à dire que chaque jeu possède un système de règles propres, une structure ludique mettant en marche un certain nombre de mécanismes et de principes précis. *La structure ludique, c'est ce à quoi on joue.*

Or, la structure ne suffit pas non plus à garantir l'existence du jeu en tant qu'activité.

L'actualisation du jeu, lorsqu'elle survient, s'inscrit dans des conditions de réalisation spécifiques ; c'est alors qu'intervient le contexte ludique. *Le contexte ludique, c'est tout ce qui entoure le jeu et le détermine.* Mettons donc face à face deux personnes qui disposent de tout le matériel nécessaire, qui connaissent les règles du jeu, qui ont du temps pour jouer. Pour ajouter à l'atmosphère ludique, entourons-les de spectateurs impatients, imaginons une récompense glorieuse ou juteuse... Y a-t-il pour autant jeu ? Pas encore. Rien ne garantit que l'un des joueurs n'a pas la tête dans les nuages, rien ne dit que les deux adversaires potentiels veulent bien jouer...

Pourquoi une partie opposant un homme et un ordinateur semble en général plus passionnante que celle opposant deux ordinateurs entre eux ? C'est que dans le deuxième cas il manque quelque chose d'essentiel : la conscience de jouer et la possibilité de décider de sortir du jeu ou d'y revenir. Conscience, liberté... Je renvoie ceux que les implications philosophiques de ces termes intéresseraient aux ouvrages de J. Henriot et C. Duflo (7). Et je termine mon exemple.

En effet, même si le support, la structure et le contexte favorable sont au rendez-vous, il manque quelque chose d'essentiel pour que l'on puisse passer du substantif "jeu" au verbe "jouer". Il s'agit de l'attitude ludique. Les deux joueurs de notre exemple peuvent accomplir les gestes du jeu sans pour autant jouer (ils sont peut-être en phase d'échauffement ; ils essaient de résoudre un problème mathématique...). *L'attitude ludique, c'est la conviction intime du joueur par rapport à ses actes.* C'est elle qui véhicule bien des avantages reconnus au jeu ; car sans elle, le jeu devient simple exercice.

Nous n'entrerons pas ici dans la discussion d'un autre aspect théorique du statut épistémologique du jeu, qui exigerait d'établir une distinction entre actes, dires et pensées. Il convient cependant de savoir qu'il ne suffit pas de mettre le jeu en actes pour que l'attitude soit acquise : un prétendu joueur peut parfaitement faire ce qu'on lui indique sans avoir la moindre conscience de jouer. Il ne suffit pas non plus de dire le jeu : on peut annoncer que l'on joue sans jouer vraiment – c'est trop souvent le cas en classe –. Le plus important, c'est de penser le jeu, autrement dit, d'attacher à ses actes – et à un éventuel dire – un sens de jeu.

L'attitude ludique est pourtant impossible de programmer chez le joueur, dans la mesure où il s'agit d'un comportement subjectif déterminé par de trop nombreux facteurs. La seule solution consiste à travailler sur les trois niveaux préalables, en évitant la focalisation sur un seul d'entre eux, car une erreur courante est de croire qu'il suffit d'en toucher un pour les entraîner tous. Il faut que le professeur assume lui aussi, bien entendu, une attitude ludique, car les apprenants ne seront jamais dupes d'un jeu auquel l'enseignant ne croit pas.

Si le jeu d'échecs peut s'avérer utile pour expliquer brièvement chacun des quatre niveaux, il est sans doute indispensable de reprendre et d'approfondir la réflexion en revenant au cas particulier du jeu en classe de FLE et en s'intéressant de manière plus concrète aux pratiques pédagogiques.

4^{ème} séance :

Les quatre niveaux sémantiques du jeu, en classe de FLE

Objectif de la séance:

Connaître les quatre niveaux sémantiques du jeu, en classe de FLE

Support utilisé : le tableau + supports écrits + data show

Volume horaire de la séance: 3 heures

Les quatre niveaux sémantiques du jeu, en classe de FLE :

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

Pour ce qui est du matériel ludique, il est fortement conseillé de se munir pour la classe de FLE de supports variés, robustes, séduisants et de préférence polyvalents. Si on peut discuter la parfois trop rapide équation où jeu égale plaisir, la pratique confirme que de dernier plaisir ne nuit nullement au jeu. Le plaisir esthétique d'un joli support, ajouté au plaisir sensuel de le manipuler, ne gâte rien, et permet de marquer l'activité d'une empreinte affective : on se souviendra d'autant mieux d'une règle de grammaire, d'une structure langagière, d'un mot du vocabulaire, d'une séquence d'interaction, qu'on pourra y rattacher le souvenir d'objets et d'activités concrètes auxquelles on a participé.

Pour éveiller le désir et la curiosité, rien ne vaut non plus une petite dose de mystère : des boîtes colorées d'où sortent des objets insolites, des règles et des défis à découvrir sont autant d'occasions de favoriser l'attitude idéale. Tout lien avec l'attirail du magicien n'a rien d'une coïncidence : en voyant le professeur arriver avec une boîte translucide pleine de rubans de couleur, par exemple, même les apprenants les plus réfractaires garderont l'œil sur cette boîte qui reste là, sur la table : à quoi pourra-t-elle servir plus tard ?

Dans ce même sens, il convient d'éviter ou en tout cas de réduire la part des supports trop galvaudés (tels les jeux de l'oie et les mots croisés) pour aller à la découverte de toute la gamme des possibles ludiques. Il peut s'agir de matériel disponible dans le commerce – il y a peu de jeux spécifiquement conçus pour la classe de FLE, mais on explorera avec profit le matériel de jeu destiné au grand public ainsi que les jeux didactiques en général – mais aussi de matériel fabriqué par l'enseignant et/ou les apprenants.

La diversification du matériel, fondamentale, exige d'être accompagnée d'une diversification des structures ludiques mises en œuvre (imaginons un professeur qui se contenterait d'agiter une superbe "baguette magique" pour indiquer qui doit aller au tableau : une fois le premier moment de surprise et séduction passé, le support perdrait toute raison d'être). Par conséquent, il faut élargir sa connaissance du corpus de jeux existants, de manière à faire appel à des compétences différentes, favoriser des intelligences différentes, profiter aussi bien du plaisir du familier que du plaisir de la découverte.

En effet, pour exploiter pleinement le matériel, il est indispensable d'avoir une bonne connaissance des structures ludiques, des plus abstraites aux plus concrètes, des plus générales aux plus singulières. La maîtrise des règles ludiques implique la réflexion autour de quatre grands types de structures, que nous appellerons ici les structures constitutives, les structures normatives, les structures évolutives et les structures métaludiques.

Les structures constitutives renvoient à des systèmes de règles spécifiques à chaque jeu, qui en font un jeu unique ; leur inobservance enlève au jeu son caractère distinctif.

Il s'agit donc de systèmes abstraits de dispositions objectivement formulées et relativement fixes qui préexistent à l'exercice du jeu. Tel est le cas des règles classiques que beaucoup de gens connaissent même sans n'avoir jamais eu l'occasion de pratiquer le jeu en question : jeu d'échecs, jeu de mémoire, jeu des sept familles, jeu de la bataille navale, parmi tant d'autres. Dans la classe de langue, il est très utile d'ajouter à la connaissance des règles classiques celle des règles de jeux populaires contemporains comme le Scrabble, le Monopoly ou le Taboo, ainsi que des règles moins connues mais tout aussi intéressantes : Kiboko, Glic, Nimbi...

Les structures normatives concernent quant à elles des dispositions plus techniques, non obligatoires mais respectées par la plupart des joueurs. Ne pas les observer n'équivaut pas à sortir du jeu, mais simplement à mal jouer : qui n'a pas hésité un jour sur la manière de distribuer les tours de jeu, par exemple ? Un néophyte peut respecter scrupuleusement les règles du Scrabble et perdre tout aussi systématiquement car il n'a pas compris qu'il faut chercher les mots les plus longs avec les lettres à plus forte valeur. La maîtrise des structures normatives permet à l'enseignant d'orienter les apprenants-joueurs, de préserver la motivation, de moduler les niveaux de difficulté de l'activité, de mieux gérer le temps et l'espace...

Les structures évolutives correspondent aux différentes manières que se donnent les joueurs de s'approprier le jeu ; on pourrait dire qu'il s'agit des règles telles qu'elles sont appliquées par les joueurs. L'enseignant gagnera beaucoup à observer avec attention quelles sont les diverses stratégies – parfois tout à fait inattendues – appliquées par les apprenants-joueurs, afin d'encourager les procédures les plus rentables, ou encore pour trouver la manière de rendre plus équitables les possibilités de gagner entre joueurs de niveau linguistique différent.

Finalement, il est important de garder aussi à l'esprit les structures métaludiques, c'est-à-dire, les règles générales, historiques et culturelles qui régissent l'ensemble des jeux : il s'agit de savoir quels sont les mécanismes privilégiés dans tel ou tel type de jeu, quelles sont les valeurs symboliques et les valeurs d'usage attribuées à chaque activité ludique. Pourquoi les jeux de cartes semblent-ils tellement attirants pour un certain public alors qu'ils en rebutent d'autres ? Quel est le jeu à la mode parmi les apprenants ? La réputation "sérieuse" de tel ou tel jeu – les échecs, par exemple –

favorise-t-elle ou au contraire nuit-elle à mon intention pédagogique ? Voilà le genre de questions auxquelles la connaissance des structures métaludiques permet de répondre.

Sans doute, plus la gamme de structures ludiques que maîtrise l'enseignant est large, mieux il sera en mesure de répondre à des besoins pédagogiques diversifiés. Néanmoins, à la diversification du matériel et des structures doit s'ajouter une bonne gestion du contexte dans lequel s'inscrit l'activité de jeu. Le contexte en classe de FLE inclut l'ensemble de circonstances extrinsèques au jeu dans lesquelles s'insère le fait ludique : les variables socioculturelles, la situation spécifique de réception et l'"interludicité" .

La prise en compte des variables socioculturelles permet d'intégrer à la démarche pédagogique le rapport du jeu à l'histoire et à l'idéologie d'un contexte d'enseignement précis, en explorant notamment le domaine des stéréotypes culturels. C'est ainsi que l'on pourra comprendre pourquoi les jeux de cartes ont longtemps été considérés comme des jeux sulfureux ; pourquoi le jeu de l'oie exprime les inquiétudes d'une époque traversée par le grand débat sur la prédétermination et le libre arbitre ; ou pourquoi le Monopoly, basé sur la spéculation foncière et né après la crise de 1930, a été décrié en raison de ses fondements capitalistes.

L'analyse de la situation de réception, envisagée du point de vue collectif et individuel, permet quant à elle de tenir compte de la langue, des valeurs, des goûts et des attentes de la société à une époque donnée dans un milieu donné ; tout comme de la langue, des valeurs, des goûts et des attentes de chaque individu, ainsi que de l'état psychique et affectif de celui-ci. Elle englobe aussi les conditions matérielles concrètes du jeu, les rapports hiérarchiques et affectifs entre les joueurs, ainsi que le possible conflit avec la situation de réception scolaire.

Finalement, l'interludicité, qui concerne les modalités d'inscription d'un jeu au sein de l'ensemble des jeux, permet de proposer aux apprenants des jeux nouveaux et pourtant proches de ceux qui leur plaisent déjà.

Concrètement, l'enseignant veillera toujours à la création d'une atmosphère propice au jeu. Pour ce faire, il peut s'appuyer sur des procédures ludiques culturellement acquises (par exemple, dans le cas des jeux de cartes, il n'oubliera pas les étapes

consistent à couper, mélanger, distribuer, piocher...) ; il utilisera aussi tout l'éventail de procédures de tirage au sort. Il a également tout intérêt à introduire le vocabulaire des joueurs en français, en encourageant l'utilisation d'expressions telles que "c'est mon tour", "j'ai gagné", "tu triches", etc. Il fera parler les apprenants de leurs jeux préférés, il les invitera à proposer de nouvelles activités, il leur demandera de créer des supports, des règles ou des variantes...

Ainsi, par un travail sur le matériel, les structures et le contexte, il aura construit un cadre favorable à l'apparition de l'attitude ludique, cette conviction intime et inexplorable du joueur par rapport à son propre comportement dont nous avons vu toute l'importance, et qui est faite d'implication et de distance, de participation et d'esprit critique.

La réflexion autour de l'attitude permet de poser une distinction fondamentale : celle qui existe entre joueurs, jouants et joués. En effet, si le jeu, c'est l'activité, et le joueur, celui qui participe à cette activité, les joueurs peuvent être soit jouants, soit joués.

Les joueurs jouants, ce sont des sujets qui participent activement à leur jeu, qui le veulent et le maîtrisent. Les joueurs joués, ce sont des agents, qui ne comprennent pas bien ce qui leur arrive et qui sont entraînés dans une dynamique qui les dépasse. Autrement dit, le joué fait partie du jeu mais n'a pas les moyens de l'infléchir. Le jouant, lui, tient les rênes de son action : même s'il se laisse parfois aller, il conserve toujours la possibilité de s'arrêter. C'est des jouants et non des joués qu'une pédagogie prônant l'autonomie a besoin.

En guise de conclusion

Le sujet du jeu en tant qu'outil pédagogique est tellement vaste, et il peut être abordé depuis tellement de perspectives différentes, qu'il aurait été peu prudent pour ne pas dire naïf de chercher à tout dire, à tout expliquer en détail. Certains regretteront sans doute la faible présence d'idées directement applicables en classe ; ils trouveront satisfaction en parcourant les nombreuses anthologies consacrées au jeu dans la classe de langue, ainsi que les revues pédagogiques (*Le français dans le monde*, par exemple,

regorge de fiches pratiques) et les recueils de jeux destinés au grand public. Le but ici était justement d'aborder la question du jeu pédagogique sous une optique plus théorique, qui est bien moins fréquente.

J'aimerais clore cette réflexion par une dernière remarque : les théoriciens des diverses disciplines, les pédagogues, les enseignants, parlent souvent du plaisir de jouer ; à mon sens, ils ne mentionnent pas assez souvent le plaisir de proposer et de créer des jeux. Au plaisir que peut prendre l'apprenant durant une activité ludique bien menée peut s'ajouter celui que peut prendre l'enseignant lorsqu'il constate qu'il a inscrit le jeu avec profit au cœur d'une démarche pédagogique personnalisée, libérée des chemins balisés des manuels mais tout à fait libre d'y revenir.

Puisque le jeu réellement efficace n'appartient pas au "prêt-à-porter pédagogique", il doit être conçu comme une occasion de remettre en question sa pratique, la partager, la renouveler, la perfectionner... De ce fait, mon propos ici est placé sous le signe de la passion d'enseigner, ou encore sous celui de la tentation : tentation de s'engager dans le jeu, tentation d'aller toujours plus loin sur un sentier riche de trésors et de surprises. Si quelqu'un y succombe, le pari sera réussi.

5^{ème} séance :

- a) Qu'est-ce que le ludique ?
- b) Qu'est-ce qu'une activité ludique ?
- c) L'activité ludique, en FLE.

Objectif de la séance:

- Capacité d'appréhension de la notion de ludique et de l'activité ludique, à travers un certain nombre de définitions sélectionnées.

- Compréhension de la notion de "L'activité ludique en FLE.

Support utilisé : le tableau + supports écrits

Volume horaire de la séance: 3 heures

a) Qu'est-ce que le ludique ?

Du latin « Ludus », qui relève du jeu, qui est relatif au jeu.

Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu.

b) Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Une activité ludique est une activité amusante, récréative ou divertissante

c) L'activité ludique en FLE :

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme « une activité d'apprentissage

dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle

procure [...] »¹

Brigitte Cord- Mannoury conçoit les activités ludiques « comme des activités
qui relèvent du jeu

c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un
succès ou un échec, un gain
ou une perte »²

Nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les
activités de plaisir soumis

à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant.

¹ CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.

² Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24

6^{ème} séance :

- a) L'approche ludique.
- b) Le ludique comme stratégie d'enseignement/ pratique de classe

Objectif de la séance:

- Initiation, à l'approche ludique.
- Aborder le ludique comme stratégie d'enseignement/ pratique de classe

Support utilisé : le tableau + supports écrits

Volume horaire de la séance: 3 heures

a) L'approche ludique :

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étude.

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage, parce que, en un moment d'une situation d'apprentissage, l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexée, dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif qui est la compréhension.

De plus, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

b) Le ludique comme stratégie d'enseignement/ pratique de classe :

L'enseignement /apprentissage du français langue étrangère et seconde au primaire ainsi que dans tous les autres paliers a pour objectif d'installer, chez les apprenants une compétence langagière adéquate, à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et d'intervenir, en langue française écrite et orale.

Le ludique dans le domaine de l'analyse du discours représente un ensemble de moyens, d'items qui manifestent un raisonnement, une stratégie, avec une logique discursive qui amène, petit à petit l'apprenant à découvrir, puis à appliquer un modèle et une logique d'analyse. Les apprenants doivent donc être en mesure de communiquer dans différents contextes, en faisant usage de leurs compétences et de leurs connaissances acquises, à l'école. Pour cela, l'enseignant doit créer un climat favorable, pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication, en classe, tout en se basant, sur la motivation de ses élèves et leur engouement à la matière enseignée, pour la multiplicité des outils ludiques.

Dans ce cas, la tâche de l'enseignant consiste à mettre l'enfant, en harmonie avec l'école et le familiariser, avec l'apprentissage de la langue française, en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants, par l'utilisation des pratiques qui stimule le désir d'apprendre la langue. Ainsi, il est évident d'admettre que l'activité ludique devient une méthode d'apprentissage qui répondrait aux besoins des apprenants.

Il est essentiel de ne pas confondre la distraction (le jeu pour le jeu), avec le ludique, en tant que stratégie d'enseignement/apprentissage. Le jeu est totalement lié à son aspect ludique (liberté, plaisir et sans commandement).ces caractéristiques de jeu ne peuvent pas être appliquées, en classe, car, à l'école, il y a des règles à suivre, si on va jouer, en classe c'est pour apprendre et même l'enseignant ne peut pas utiliser ce jeu par peur d'être traité, en tant qu'une personne qui fuit ses tâches et qui n'apprend rien à ses élèves, la chose qui impose que le jeu, en classe sera différent et qui interviendra d'une manière éducative suivant une pédagogie adéquate aux compétences visées par rapport au niveau des apprenants, en gardant toujours l'aspect ludique du jeu.

Le jeu en classe intervient selon trois composantes en même temps. Un jeu doit être ludique, pour permettre à l'enfant de mieux s'intégrer, et développer en lui un sentiment de plaisir et une sensation de joie. Le jeu exploite la découverte des connaissances par

une action ludique, il provoque aussi la motivation intrinsèque à l'apprentissage et à l'accomplissement des tâches. L'intervention éducative est le premier pas vers la structuration de jeu, pour que ce dernier favorise l'apprentissage d'ordre intellectuel et affectif.

Le jeu éducatif permet l'apprentissage de la compréhension des notions et des concepts ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances, c'est un facilitateur de la structuration de la pensée, comme il aide aussi le développement des connaissances et des habitudes, chez l'enfant .

Le jeu pédagogique est axé, sur le devoir d'apprendre aux élèves et le plaisir de performer, il sert, avant tout, à vérifier et à renforcer les compétences, chez l'enfant, le composant pédagogique du jeu génère, habituellement, un apprentissage précis, il fait habituellement appel, à la pensée convergente, pour atteindre un objectif visé.

7^{ème} séance :

Le jeu en classe de FLE

Objectif de la séance:

- Connaitre l'intégration du jeu, en classe de français langue étrangère.

Support utilisé : le tableau + supports écrits

Volume horaire de la séance: 3 heures

Le jeu en classe de FLE

I – Le jeu en classe de FLE. Pourquoi?

L'introduction du jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicative et actionnelle, en proposant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulants, concept de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction.

Au sein de la classe, le jeu permet tout d'abord de briser la glace (au sein d'un groupe peu communicatif, ou qui ne se connaît pas encore), en permettant de créer une véritable dynamique de groupe, en tirant parti de sa facette ludique, tout en étant pourvu d'objectifs clairs, définis, pleinement inscrits, dans la séquence pédagogique, et atteignables. Il permet également de dépasser les besoins instrumentaux tels qu'ils sont souvent présentés, et qui peuvent se montrer assez peu motivants, pour une partie, plus ou moins, grande des apprenants qui constituent notre public, et qui ne poursuivent pas toujours d'objectifs spécifiques vis-à-vis du français.

L'activité ludique permet, par ailleurs, de dépasser ces objectifs, purement fonctionnels, afin de débloquent la prise de parole, par le biais de la décentration qu'elle permet, en termes d'enjeux émotionnels tels que la face, ou du regard de l'autre, au sein de la classe. Toutefois, l'avantage principal du jeu lorsque l'on cherche, à le mettre, en

relation, avec les théories de la cognition, n'est autre que la motivation, notion clef s'il en est, dès lors que l'on parle d'activités ludiques. Ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants « d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives ». (J.P. Cuq : 2003). En effet, plutôt que de placer la focale sur la motivation extrinsèque des apprenants (extérieure à la personne) par le biais de récompenses (reconnaissance, notes, etc.), la motivation dans le jeu est plutôt d'ordre intrinsèque (intérieure à la personne et ne nécessitant pas de « carotte »).

Le jeu n'a, à l'origine, d'autre fin que l'amusement de la personne qui s'y livre, indépendamment, de toute idée de récompense. Les jeux sont conçus de manière que soit maintenu le sentiment de challenge (et corrélativement, la motivation), selon un processus d'équilibre entre la difficulté (ni trop facile, ni trop ardu) et les compétences du joueur (le jeu doit donc être correctement adapté). C'est également cet état d'automotivation, résultant d'un savant mélange entre difficulté, capacité, et feedback permanent, qui peut aussi mener à une acquisition (de savoirs ; de compétences) simplifiée, parfois non-conscientisée, voire parfois accidentelle. Car l'apprenant est, au cours d'un jeu, que cela soit conscient ou non, en permanence acteur de son apprentissage, aussi bien en termes d'émission (prise de parole, feedback) que de réception (écoute, feedback). C'est en cela que le jeu s'intègre naturellement à l'approche actionnelle de l'enseignement/apprentissage et de l'apprentissage par l'action.

L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistiques et décontextualisées, mais bien d'agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère. C'est d'ailleurs là l'intérêt principal des activités ludiques, qui permettent une mise en situation proche du réel. S'il est parfois difficile de reproduire toutes les données et les circonstances d'une véritable situation de communication dans la salle de classe, les jeux amènent toujours les étudiants à faire semblant, à simuler, à prétendre qu'ils sont ailleurs, ou qu'ils sont quelqu'un d'autre. C'est dans ces situations proches du réel que les apprenants sont invités à prendre la parole, en mobilisant les connaissances acquises au préalable (ou en cours d'acquisition), afin d'en arriver à une communication proche de ce qu'ils pourraient expérimenter en situation de communication réelle, le tout face à un feedback

permanent et continu des autres participants ou du professeur.

II – Comment choisir des jeux ?

L'enseignant a à se poser six questions :

1) Quel est l'objectif du jeu ?

Comme toute séquence pédagogique, la séquence de jeu demande de définir un ou des objectifs d'apprentissage clairs. Quelle(s) compétence(s) voulez-vous mettre en avant avec votre séquence ? Compréhension écrite/orale, production, renforcement de vocabulaire, de grammaire, etc... C'est évidemment la question primordiale à se poser.

2) Quel est le nombre des apprenants, en classe ?

Question importante, pour déterminer si vous allez jouer en équipe ou individuellement, la question du nombre peut être problématique, pour les jeux, en équipes, dans les petits groupes, ou au contraire, pour les jeux plus individuels, dans des classes à grands effectifs.

3) Quel est leur niveau et leur personnalité?

Attention à ne pas confondre les deux ! Un apprenant de bas niveau mais ouvert et dynamique peut vous aider, à faire accepter le jeu au groupe, et inversement, certains groupes de haut niveau n'auront peut-être pas l'esprit réceptif, au jeu. Il faudra, dans tous les cas adapter une règle ou se servir d'un jeu comme prétexte, en accord avec ce que vous connaissez de votre groupe.

4) Quel est le temps consacré, à la séance ?

Prenez garde à la première utilisation d'un jeu, ou aux groupes frileux : certains jeux ne nécessitent que très peu d'explications, un tour de chauffe suffit, mais ce n'est pas toujours le cas, et le niveau du groupe peut aussi influencer, sur le temps que vous devrez consacrer, à l'introduction d'un jeu. Attention aussi, et surtout, aux comptage des points et corrections diverses qui, bien souvent sont plus longues qu'on ne l'imagine. C'est un moment important d'échange entre les apprenants, où ils s'enrichissent des réponses des autres. Ne l'éludez que si vous considérez qu'il n'apporte rien, mais prenez-le en compte dans votre estimation du temps à consacrer à la séquence.

5) De quel espace je dispose ?

Petite classe ? Tables fixes ou mobiles, intérieur, extérieur, utilisation de l'espace de l'école/université/institut complet possible etc... La question de l'espace est liée à la question du mouvement de l'apprenant. Travailler sur la gestuelle, faire lever, dégager la cage thoracique...

6) Est-ce que je joue ?

Participer peut être très utile, pour guider le jeu, corser le challenge, ou, au contraire, le simplifier. C'est une question délicate qu'il faut adapter en fonction des réponses précédentes... besoin d'un nombre pair ? Pensez aussi que les apprenants aiment souvent jouer avec le professeur, c'est l'occasion de voir d'autres réactions, et de faire tomber un peu plus les barrières, mêmes minimales, de la structure « classe » tableau/public etc...

Enfin, le dernier conseil que nous pouvons vous donner et, le plus important, est de tester vos jeux ! Comme nous faisons les exercices en amont du cours pour vérifier leur bien-fondé, jouer à un jeu avec vos collègues mettra toujours en relief les éventuels problèmes auxquels vous serez confrontés une fois en classe, en plus de vous divertir vous aussi !

III – Où trouver les jeux ?

Examinons maintenant les ressources disponibles en ligne pour se renseigner sur les jeux et se les procurer. Une simple recherche avec les termes « jeux » et « FLE » renverra vers des listes de jeux faits par des enseignants, comme le jeu de l'oie des conjugaisons, le loto des prépositions, etc. Ces « jeux FLE », conçus, pour la classe et prêts à l'emploi, ont cependant quelques inconvénients qui nous feront leur préférer d'autres jeux, plus « grand-public ». Le premier défaut des « jeux FLE » est qu'ils n'ont souvent de jeu que le nom. Mal équilibrés, ils sont souvent trop simples ; les interactions requises entre joueurs sont souvent limitées et la récompense du vainqueur trop maigre. Autrement dit, ils ne sont pas amusants. Les jeux conçus par des professionnels offrent eux en comparaison un défi intéressant, une richesse d'interactions entre les joueurs et une grande satisfaction, pour le vainqueur.

Pour peu qu'on arrive à l'adapter à ses besoins pédagogiques, un jeu « grand public » aura un rôle très positif, sur la motivation des apprenants, comme vu plus haut. Un

second point est que ces jeux sont graphiquement assez laids, car l'enseignant de FLE n'est souvent pas plus illustrateur qu'il n'est concepteur de jeu. On sait pourtant l'impact qu'ont de belles illustrations, surtout, dans la découverte d'une autre culture. A ce sujet d'ailleurs, le troisième inconvénient des jeux FLE est qu'ils offrent un contenu culturel nul.

Pour résumer, les jeux du commerce, dans leurs mécanismes, présentation et contenu, sont des supports pédagogiques très intéressants, pour peu qu'on arrive à se repérer, dans le millier de jeux qui sortent chaque année et qu'on soit capable de les adapter à ses besoins pédagogiques, comme on le ferait avec n'importe quel autre support. Nous avons donc réunis en fin d'article quelques liens traitant de ces jeux « pour le FLE », certains faits par et pour des enseignants, et d'autres pour le grand public.

Nous encourageons les enseignants à consulter d'abord les sites spécialisés, pour les nombreux conseils qu'ils donnent sur la façon d'adapter un jeu au niveau des apprenants ou aux types de compétences à travailler, qui compenseront le faible nombre de jeux traités au final. Dans un deuxième temps, lorsqu'ils auront acquis une certaine aisance dans le travail de préparation et dans la mise en place des jeux en classe, ils pourront alors se tourner vers les sites grand public et créer par eux-mêmes des activités inédites. Enfin, il reste encore à se procurer ces jeux. Si certains sont disponibles dans la grande distribution, pour d'autres il faudra se tourner vers des boutiques spécialisées françaises qui livrent partout dans le monde.

B/ CADRE PRATIQUE

Elaboration des supports ludiques, pour un
enseignement/apprentissage d'une séance,
en classe de FLE

Séance N° 1/2/ 3/4/5/6/7/8 :

(La classe inversée)

Elaboration des supports ludiques, pour un enseignement/apprentissage d'une séance,
en classe de FLE

Travaux à faire par les étudiants :

Pendant ces séances les étudiants doivent élaborer des supports ludiques, pour un enseignement/apprentissage d'une séance, au choix (Expression orale/Compréhension de l'écrit/ Vocabulaire/Grammaire/ Conjugaison/ Orthographe/ Préparation à l'écrit/ Production écrite) et ils seront encadrés et évalués par l'enseignant formateur, selon des grilles.

Séance N°1 (La classe inversée)

Leçon modèle d'une séance de grammaire élaborée par l'étudiant "A"

Niveau : 5ap

Projet N° 1: C'est notre quartier

Séquence N° 2: Je vais, chez Madjid

Activité : Grammaire

Titre: les adjectifs possessifs

Objectif : identifier et reconnaître les adjectifs possessifs.

Support : Activité ludique

Déroulement de la séance :

A/ Éveil de l'intérêt :

-Rappel des pronoms personnels, féminin/masculin, singulier/ pluriel.

B/ Mise en situation :

1. Activité ludique :

- Donner des phrases, sans adjectifs possessifs
- Ecrire des adjectifs possessifs, dans des petites feuilles et les mettre, à l'intérieur des ballons .
- Faire passer les élèves, au tableau, pour dégonfler les ballons et Placer les Adjectifs possessifs, dans les phrases données.

- Je vais chezcousin.

- Il aimechat .
- ma petite sœur joue avec poupée.
- J'aimemaîtresse.
- Tu aidespère.
- je brosse.....dents.
- Ritaj parle avec.....amis.
- Je Cherchecrayons.
- Rangeaffaires !

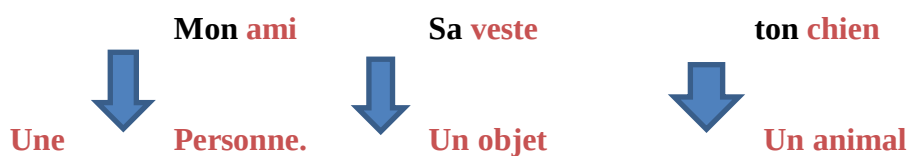
2. Un jeu de bowling :

Son objectif est de former des phrases, en utilisant les adjectifs possessifs (chaque élève forme une phrase, en utilisant l'adjectif possessif trouvé, à l'intérieur de la bouteille tombée).

Je retiens :

Les adjectifs/déterminants possessifs servent, à montrer qu'une personne, un animal ou une chose appartient à quelqu'un.

Exemples:



Ce livre est à **moi.** → **Mon** livre.
 Cette table est à **moi.** → **Ma** table.
 Ces livres sont à **moi.** → **Mes** livres.

Ce livre est à **toi.** → **Ton** livre.
 Cette table est à **toi.** → **Ta** table.
 Ces livres sont à **toi.** → **Tes** livres.

Ce livre est à **lui/elle.** → **Son** livre.
 Cette table est à **lui/elle.** → **Sa** table.
 Ces livres sont à **lui/elle.** → **Ses** livres.

	Singulier 		Pluriel 
	Féminin 	Masculin 	 + 
Je	ma robe 	mon pantalon 	mes
Tu	ta robe	ton pantalon	tes
Il/Elle	sa robe	son pantalon	ses

Remarque :

Devant un mot féminin commençant par une voyelle (e, a , é, u , i , o,y) ou un h on écrit **Mon , ton ,son .**

Activité 1 : Complète les phrases suivantes avec **ma, mon, mes**

❖ sœur est petite et frères sont grands.



❖ père est ingénieur et mère est couturière.



❖ Je cherche crayons et cahier.



Activité 2 : Complète les phrases suivantes avec **sa, son, ses**

❖ Elle a oublié sac



❖ Malek parle avec amis.

❖ Amina joue avec poupée.



Activité 3 : Complète les phrases suivantes avec **ta, ton, tes**

❖ chat est très mignon.



❖ maison est très grande.



❖ Range affaires et prend cartable.



Séance N°2 (La classe inversée)

Leçon modèle d'une séance de conjugaison élaborée par l'étudiant "B"

Niveau : 5^{ème} A.P

Projet01 : Au zoo

Séquence 01: Pauvre petite gazelle.

Activité: conjugaison.

Titre : les verbes (être) et (avoir), au présent de l'indicatif.

Objectifs d'apprentissage :

Au terme de cette activité, l'apprenant sera capable d'employer, correctement, les verbes « être » et « avoir », dans des situations réelles.

Support:

Deux activités ludiques :

- 1) la première c'est l'activité des œufs coupés
- 2) LAMAREL.

Déroulement de la leçon

1^{er} moment : Contrôle des pré requis.

Un rappel des pronoms personnels et les deux verbes (être et avoir).

2^{ème} moment : (travail collectif)

La première activité ludique « les œufs coupés » :

- Préparer des œufs coupés, en carton,
- Ecrire les pronoms personnels, avec la conjugaison des deux verbes (être) et (avoir),
- Répartir la classe, en 4 groupes :

le groupe 1 doit chercher la conjugaison du verbe (être), avec la «1 , 2 et la 3 ème personnes du singulier(je , tu , il / elle).

le groupe 2 doit chercher la conjugaison du verbe (être) avec la 1 , 2 et la 3 ème personnes du pluriel (nous , vous , ils / elles).

le groupe3 doit chercher la conjugaison du verbe (avoir), avec la 1, 2 et la 3 ème personnes du singulier(je ,tu ,il/elle).

le groupe 4 doit chercher la conjugaison du verbe (avoir), avec la 1, 2 et la 3 ème personnes du pluriel (nous , vous et ils/elles).

Activer un chronomètre; le groupe qui a consommé, moins de temps c'est le groupe gagné.

3 moment (travail individuel) :

La deuxième activité ludique « LAMAREL » :

- Dessiner, au sol, et écrire tous les pronoms personnels .
- Demander, à chaque apprenant de passer, pour conjuguer soit le verbe « être » ou le verbe « avoir », au présent de l'indicatif, en jouant LAMAREL.

Séance N°3 (La classe inversée)

Leçon modèle d'une séance d'orthographe élaborée par l'étudiant "C"

Niveau : 5AP

Projet N° I : Au Zoo

Séquence N° I: Je visite le Zoo

Activité : Orthographe

Titre : Les homophones (a/à , son/sont , es /est/et)

Objectif :

L'apprenant sera capable d'identifier et d'écrire les homophones, sans erreurs.

Déroulement de la séance :

I/Moment de découverte :

Mise, en situation, avec les passages suivants :

Passage 1

Yassine ne peut pas aller à la piscine , il a mal à l'oreille.

Passage 2

Yassine aime son petit mouton , il sont toujours ensemble

Passage 3

Jour et nuit , il est triste .tu es comme lui.

II/ Moment d'observation méthodique :

- Lecture du premier passage par quelques apprenants
- La lecture des mots soulignés
- Est-ce qu'ils se prononcent de la même manière ?
- Quelle est la nature de chaque mot ? (**à** : préposition _ **a** : le verbe avoir conjugué au présent de l'indicatif avec il)
- Faire dégager la règle, avec les apprenants :

Les homophones sont des mots qui se prononcent de la même manière mais s'écrivent de façon différente

- Demander, aux apprenants de lire les passages 2 et 3 et de repérer les homophones et la nature de chaque homophone (**son / sont** , **et / est/es**).

III / Moment d'évaluation :

Exercice ludique : Jeu de carte

Présenter la règle du jeu :

- Des cartes, en homophones placées sur la table,

- Chaque joueur a des cartes en phrase qui contient des homophones,
- Chaque joueur lit sa phrase, à haute voix et les autres joueurs écoutent , celui qui tape, en premier, sur le bon homophone, il prend la carte de son collègue,
- Le gagnant est celui qui collectionne le plus de cartes.

Séance N° 4

(La classe inversée)

Leçon modèle d'une séance de production orale
élaborée par l'étudiant « D »

Niveau : 1 A S

Activité : Production orale

Objectifs :

- Interroger et interagir, avec quelqu'un, en posant des questions courtes et simples, répondre a quelqu'un, savoir aborder quelqu'un.
- Connaitre le vocabulaire de la description physique, poser des questions en utilisant les formes « c'est » et « est-ce que », utiliser « le présent » et « le passe composé ».

Consignes :

- Faire choisir un personnage célèbre de leur choix (un acteur/ un sportif/un homme politique...)
- Faire écrire le nom du personnage sur le papier par chaque étudiant
- Coller les papiers avec les noms des personnages au dos des apprenants.
- L'apprenant ne doit pas connaitre le nom du personnage collé a son dos, il doit le deviner, en répondant aux questions (c'est un homme ? Il est sportif ? Il est américain ?...). Ses camarades peuvent lui répondre seulement par « oui » ou « non ».
- L'apprenant doit respecter le temps donné pour répondre aux questions (5minutes).

Séance N° 5

(La classe inversée)

Leçon modèle d'une séance de conjugaison
élaborée par l'étudiant « E »

Niveau : 4 AM.

Projet 01 : A l'occasion de la journée internationale du tourisme, je travaillerai avec mes camarades à la création d'un blog qui aura pour titre « Algérie : beauté, richesse historique et culturelle d'un pays à découvrir ».

Séquence01 : bienvenue dans ma région !

Activité : Conjugaison.

Titre : l'imparfait de l'indicatif.

Objectif : A la fin de la séance, l'apprenant sera capable de :

- Conjuguer les verbes de « 1 ère, 2ème, 3ème » groupe à l'imparfait de l'indicatif.
- Utiliser l'imparfait pour décrire un pays.

Support : une image, un jeu.

Déroulement de la séance :

Eveil d'intérêt :

Bienvenue dans ma région !

L'enseignant pose les questions suivantes :

- ° En deux lignes ; décrit la région dans laquelle tu habite.
- ° Quel est le mode et le temps du verbe qu'on utilise, dans la description ?

Moment de découverte :

Explication de jeu :

Qui n'a pas déjà joué une partie de serpent et l'échelle, avec un dé et quelques boutons ?

Il s'agit d'un jeu qui s'appelle « le serpent et l'échelle ». Ce jeu se compose de 57 cases, chaque case porte une ou deux questions différentes, en relation avec la leçon.

- Nous allons former deux groupes, chaque groupe avec deux joueurs.
- Ces deux joueurs joueront face à face, dans une carte qui contient 50 questions.
- Ce jeu se base, sur une pierre qui s'appelle « le Dé » (Se sera le groupe concerné qui répond aux questions posées) si la réponse est juste le joueur continue le jeu, dans le cas contraire celui-ci recule en arrière.



Le jeu se compose de :

- La carte de jeu,
- Un dé régulier à 6 face,
- 1 pion par joueur (n'importe quel objet plus petit que les cases, différent des autres pour que chaque joueur reconnaisse le sien). Nombre de joueurs illimité aux deux.

Les règles du jeu :

1. Le premier joueur lance un dé à 6 faces. Il place son pion sur le chiffre obtenu.

2. Lorsque le pion atteint le bas d'une échelle, le pion saute, directement, au chiffre supérieur ou l'échelle arrive. De même lorsque le pion arrive sur la case de la queue de serpent, il redescend (on monte dans l'échelle et on glisse sur le serpent).
3. Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, le premier est retiré de la partie et doit recommencer et retourner, au point de départ.
4. Le gagnant est le premier joueur dont le pion arrive, sur le chiffre 100, sans le dépasser. Par exemple, vous êtes sur le 57 et votre dé indique 6, alors vous perdez votre tour, jusqu'à ce que, vous aitez 1,2 ou 3 (le 3 serait alors votre chiffre gagnant).

Parmi les questions posées :

1. Conjuguez le verbe entre parenthèse : « Tu (avoir) des cheveux noirs ».
2. Conjuguez le verbe « pouvoir » à l'imparfait de l'indicatif.
3. Conjuguez le verbe « manger » à l'imparfait de l'indicatif.
4. Rédiger une phrase avec un verbe à l'imparfait de l'indicatif dont vous décrire un animal.
5. Rédigez une phrase interrogative, avec un verbe, à l'imparfait de l'indicatif.
6. Citez un verbe du deuxième groupe et conjuguez ce dernier, avec la première personne du singulier et du pluriel.
7. Compléter cette phrase : « Travaillaient toutes la semaine ».
8. Mettez le verbe accomplir, à l'imparfait et employer celui-ci, dans une phrase.

Je retiens :

L'imparfait de l'indicatif exprime un fait ou une action qui a déjà eu lieu, au moment où nous nous exprimons mais qui peut encore durer.

Emploi de l'imparfait de l'indicatif :

- **Décrire** : Ex : les dunes de sables reflétaient les rayons du soleil.
- **Exprimer une habitude** : Ex : les bus touristiques desservaient la grande place à des heures régulières.
- **Exprimer une action secondaire** : Ex : les touristes admiraient les dunes,

quand ils virent apparaître une caravane.

Les terminaisons des verbes conjugués, à l'imparfait de l'indicatif :

- 1^{ère} groupe : ais, ais, ait, ions, iez, aient.
- 2^{ème} groupe : issais, issais, issait, issions, issiez, issaient
- 3^{ème} groupe : ais, ais, ait, ions, iez, aient.

Moment d'évaluation :

Exercice :

Conjuguiez les verbes entre parenthèse à l'imparfait de l'indicatif :

- ° Nous (aller) avec son frère pendant que leurs parents regardaient la télévision.
- ° Je (revenir) chaque jour en autobus.
- ° Vous (être)..... au bord des larmes en apprenant la nouvelle.
- ° Le jardin (paraître) Plus beau qu'avant.
- ° Mon chien (faire)..... Des trous dans le sable et je riais.

Activité de production :

Dans dix lignes, rédigez un paragraphe, dans lequel, vous décrirez la beauté de votre pays, en utilisant l'imparfait de l'indicatif.

Séance N° 6

(La classe inversée)

Leçon modèle d'une séance de vocabulaire
élaborée par l'étudiant « F »

Niveau : 4AP

Projet N° 02: c'est la fête

séquence N° 03: joyeux anniversaire

Activité: vocabulaire

Titre: les antonymes p:63

Objectifs:

L'élève sera capable de :

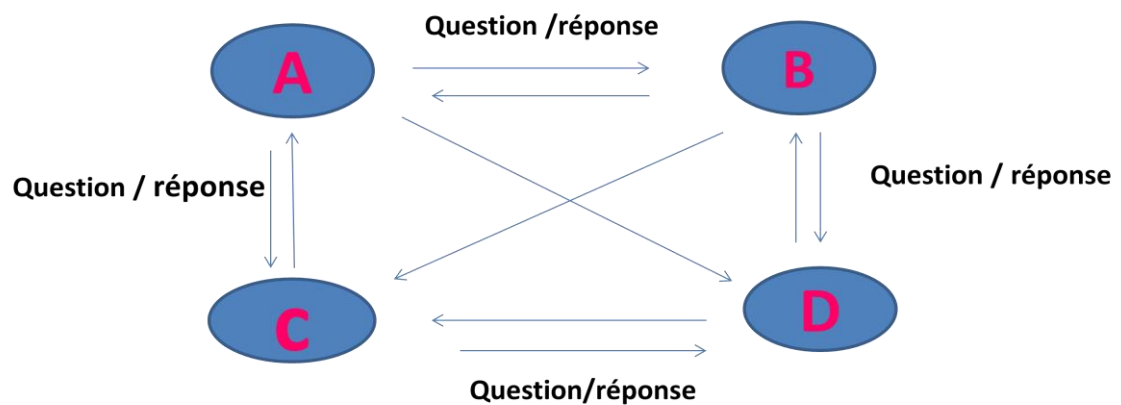
- Développer ses compétences mentales et cognitives.
- Développer sa capacité de réflexion.
- Améliorer l'esprit d'interaction, avec ses collègues.
- Reconnaître et en savoir plus des antonymes.
- Chercher et produire des antonymes en s'amusant

Le support : deux jeux ludiques *jeux d'antonymes*

Le déroulement et les règles du premier jeu :

D'abord, on divise la classe en quatre groupes (A-B-C-D), Ensuite, on commence par le groupe « A », qui va jouer avec le groupe « B ». D'abord, les membres du groupe « A » choisissent un volontaire d'entre eux pour mélanger les étiquettes qui sont sur la table et pend, au hasard, l'un d'eux, pour lire la question au groupe « B » qui a une

minute, pour réfléchir, à la réponse, Puis, un volontaire du groupe « B » passe au tableau, pour dire la réponse oralement , si leurs réponse est juste le groupe a gagné des bonbons et préserver des points en plus dans leur solde(crédit),et si le groupe n'a pas de réponse, pendant le temps précisé, perd et se retire du jeu.



Le déroulement du deuxième jeu :

Dans ce jeu nous avons plusieurs illustrations et dans chaque illustration on a deux mots qui s'opposent , donc observez les images et relevez les antonymes, dans chacune d'elles .

Exemples :

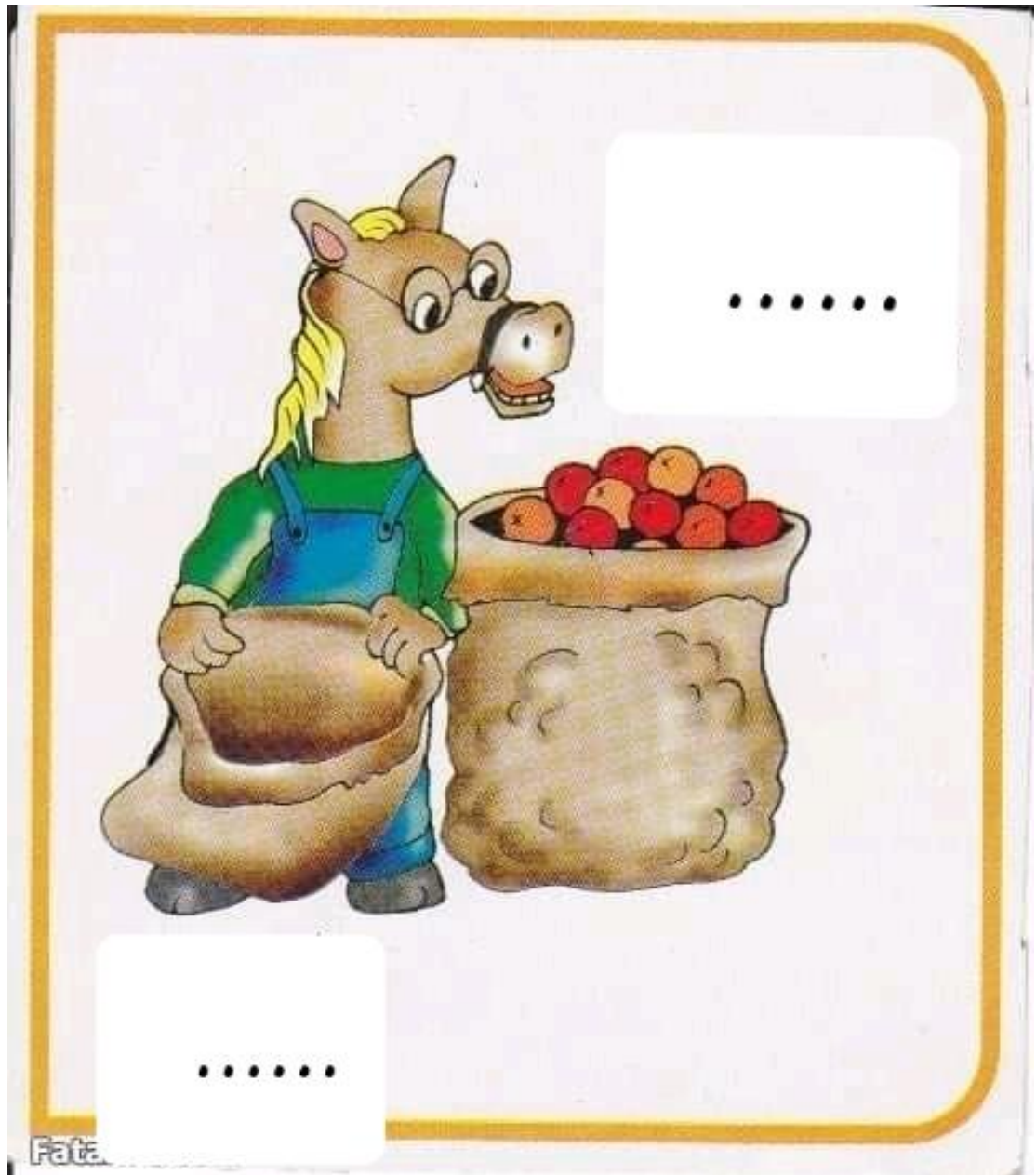
Jour

Nuit



Vide

Plein





Fermé

Ouvert



Rire



Pleurer

Low



Court

Long



Éteindre



Allumer



Présent



Absent



Sous



Sur



Se lever



S'asseoir



Se réveiller



Dormir



Garçon



Fille

Séance N° 7

(La classe inversée)

Leçon modèle d'une séance de production orale
élaborée par l'étudiant « G »

Niveau : 4AP

Projet N° 02: c'est la fête

séquence N° 03: joyeux anniversaire

Activité: production orale

Objectifs:

Pratiquer le vocabulaire de la fête en production orale.

Support : le jeu « Le face-à-face »

Déroulement de la séance

- Diviser la classe en deux équipes
 - Le jeu se déroule en trois manches
 - 2 personnes de chaque équipe se déplacent au tableau
 - Dans chaque binôme une personne tourne le dos au tableau et l'autre se place juste en face son camarade, donc aussi face au tableau
 - L'enseignant écrit un mot au tableau
 - L'apprenant étant face au tableau doit faire deviner le mot à son camarade.
- Le premier binôme qui découvre le mot gagne le point pour son équipe. Si la personne face au tableau ne connaît pas le mot ou n'arrive pas à faire deviner

le mot, retourne dans son groupe et une autre personne prend sa place, sans perdre de temps.

- On peut faire le jeu en trois manches : première manche, en mimant, la deuxième manche en expliquant et la troisième manche, les deux en même temps.
- Chaque mot deviné doit être employé, dans une phrase personnelle, par chaque apprenant.
- Le temps accordé pour trouver le mot est 30 secondes.

Séance N° 8 **(La classe inversée)**

Leçon modèle d'une séance de production écrite
élaborée par l'étudiant « H »

Niveau : 4AP

Projet N° 02: c'est la fête

séquence N° 03: joyeux anniversaire

Activité: production écrite

Objectifs:

Pratiquer l'écrit sous une forme ludique.

Support : le jeu du dictionnaire

Déroulement de la séance

Première étape : le jeu

- Répartir les apprenants en binômes ou en groupes de trois en donnant un numéro à chaque groupe.
- Pour chaque définition, donner, à chaque groupe un petit papier blanc (pour unifier le support des réponses)
- L'enseignant propose un mot méconnu par les apprenants.
- Tous les groupes écrivent leur propre définition du mot, après concertation entre les membres du groupe.
- l'enseignant, sur le même modèle écrit la définition correcte du mot.
- L'enseignant ramasse tous les papiers des apprenants et lit toutes les

définitions données.

- Chaque binôme d'apprenants vote pour la définition qui leur paraît correcte.
- Si le groupe ou le binôme vote pour la définition correcte il gagne le point mais si il vote pour la définition incorrecte c'est le groupe ou le binôme ayant écrit la définition correcte qui gagne le point.
- Le vote se fait après que l'enseignant ait compté jusqu'à 3.

Deuxième étape : la correction

- L'enseignant redistribue les bouts de papiers aux apprenants, afin qu'ils corrigent leurs erreurs

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES:

- Amaury Aubineau. (2022). *Le jeu comme facteur de motivation dans l'apprentissage du FLE chez les enfants hors milieu scolaire*. HAL open science. Université Grenoble Alpes. France.
- BADI Kenza. (2020). *Pour une approche ludique en classe de FLE: étude du développement de la créativité par le biais d'activités ludiques dans un processus d'enseignement/apprentissage du français (LE/LS) dans le sud algérien*. Thèse de doctorat. Université Batna 2.
- Beacco, J.-C., (2007). *L'approche par compétence dans l'enseignement des langues : enseigner à partir du Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris : Didier. Conseil de l'Europe, (2001), *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Paris, Didier.
- BOUGHEDIRI, R. (2022). *L'impact du ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE cas des apprenants de 4ème AP établissement BELLILI ABOUBEKER ESSEDIK – Biskra*. Mémoire de master. Université de Biska.
- Cuq, J.-P., Gruca I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble : PUG.
- Dabène, L. (1994). *Repères sociolinguistique pour l'enseignement des langues*. Paris : Hachette.
- Halté, J.-F. (1992). *La didactique du français*. Paris : PUF,
- Que sais-je ? Martinet, A. (1970). *Eléments de linguistique générale*. Paris : Armand Colin.
- Haache Soiane. (2019). *Le ludique dans les manuels de français du cycle primaire : enjeux et perspectives*. Multilinguales. <https://doi.org/10.4000/multilinguales.4407>
- Hedouche Ourida. (2016). *L'exploitation du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE*. Revue science de l'humain et de la société. Volume 5 N° 4, Pages 19-34. Algérie.
- <https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/116/67>
- HELME Ludovic, JOURDAN Romain, TORTISSIER Kevin. (2014). *LE JEU EN CLASSE DE FLE : intérêts et pratiques*. Institut Français du Japon – Kansai.

- Makhlouf Nacima. (2011). *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S.* Synergie Algérie N°12.
- Martinez, P. (2008). *La didactique des langues étrangères*. Paris : PUF, Collection Que sais-je ?
- Porcher, Louis (1995) : *Le français langue étrangère*, Paris, Hachette.
- Porcher, Louis (2004) : *L'enseignement des langues étrangères*, Paris, Hachette.
- Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris : Nathan, «coll. Didactique des langues étrangères », CLE international.
- Puren, C. (1995). *La problématique de la centration sur l'apprenant*, en contexte scolaire,(pp.129-149). *ELA n° 100*, oct.-déc.
- Puren, C. (1997a). *Que reste-t-il de l'idée de progrès en didactique des langues ?* (pp.8-14). *Les Langues modernes n° 2*.
- Puren, C, Bertoccini, P & Costanzo, E. (1998b). *Se former en didactique des langues*. Paris : Ellipses.
- Puren, C. (1999). *Politiques et Stratégies linguistiques dans l'enseignement des langues en France*, (pp.66-75). Association des professeurs des langues vivantes (l'APLV), *Les Langues modernes n°2*.
- Puren, C. (2004a). *De l'approche par les tâches à la perspective co-actionnelle*. Dans *Actes du XXVe Congrès de l'APLIUT, 5-7 juin 2003 à Auch*, (pp.10-26). *Les Cahiers de l'APLIUT* (revue de l'Association des Professeurs de langues des Instituts Universitaires de Technologie), vol. XXIII, n°1. Document consulté le 30 juin 2010 de <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Russie3/puren.pdf>
- Puren, C. (2004c). *L'évolution historique des approches en didactique des langues-cultures, ou comment faire l'unité des "unités didactiques*, (pp.40-51). Conférence du 2 novembre 2004 au Congrès annuel de l'Association pour la Diffusion de l'Allemand en France (ADEAF), École (Supérieure de Commerce de Clermont-Ferrand, 2-3 novembre 2004, n° 89. Document consulté le 25 juin 2010 de <http://www.tesol-france.org/articles/Colloque05/Puren05.pdf>

-Puren, C. (2005a). *Domaines de la didactique des langues-cultures : entrées libres*, (pp.41-44). Les Cahiers pédagogiques n° 437. Document consulté le 1 juillet 2010 de <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/AmeriqueduNord1/Domaines.pdf>

-Puren, C. (2006b). *Le Cadre européen commun de référence et la réflexion méthodologique en didactique des langues-cultures : un chantier à reprendre*. Document consulté le 2 août 2010 de <http://www.aplv-languesmodernes.org/spip.php?article35>

-Puren, C. (2009a). *Entre l'approche communicative et la perspective actionnelle, quoi de neuf?* (pp. 87-91). Dans ABDELGABER Sylvie et MÉDIONI Maria-Alice (dir.), Les CahiersPédagogiques, Collection des HNS hors-séries numériques, n° 18, mise en ligne septembre 2009 : "Enseigner les langues vivantes avec le Cadre Européen". Paris: CRAP Sur le site des Cahiers Pédagogiques.

-Puren, C. (2009c). *Les implications de la perspective de l'agir social sur la gestion des connaissances en classe de langue-culture : de la compétence communicative à la compétence informationnelle*. Document consulté le 14 août 2010 de <http://www.aplv-languesmodernes.org/spip.php?article1841>

-Puren, C. (2010g). *La nouvelle perspective actionnelle de l'agir social au regard de l'évolution historique de la didactique des langues-cultures*. Présentation sonorisée sur le site [francparler.org](http://www.francparler.org) (avril 2010). Document visionné et écouté le 29 mai 2010 de http://www.francparler.info/PUREN_Francparler_ppt_sonorise/index.htm

-Rosen, E. (2007). *Le point sur le Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris : CLE international, collection "Didactique des langues étrangères".

-Simon, J.-P. (1996a). *Didactique du français et formation des maîtres*. Dans Cahiers du séminaires Recherche, Réflexion, Interaction. Grenoble : Publication de l'IUFM.

-Simon, J.-P. (1999a). *Didactique des disciplines, formation, pratiques enseignantes* (collab.). Dans Didactiques, technologies et formation des enseignants. Grenoble : LIDILEM U. Stendhal.

