

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta

Diplomová práce

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra anglického jazyka a literatury  
Oddělení francouzského jazyka a literatury

**Les jeux didactiques dans l'enseignement de la langue  
française**

**Didaktické hry ve výuce francouzského jazyka**

Diplomová práce

Autor: Bc. Daniela Mlatečková  
Studijní program: N7503 – Učitelství pro základní školy (2. stupeň)  
Studijní obor: Učitelství pro 2. stupeň ZŠ - anglický jazyk a literatura  
Učitelství pro 2. stupeň ZŠ - francouzský jazyk a literatura  
Vedoucí práce: Mgr. Anna Třesohlavá



## Zadání diplomové práce

**Autor:** Bc. Daniela Mlatečková

**Studium:** P14P0259

**Studijní program:** N7503 Učitelství pro základní školy

**Studijní obor:** Učitelství pro 2. stupeň ZŠ - anglický jazyk a literatura, Učitelství pro 2. stupeň ZŠ - francouzský jazyk a literatura

### **Název diplomové práce: Didaktické hry ve výuce francouzského jazyka**

Název diplomové práce AJ: Les jeux didactiques dans l'enseignement de la langue française

#### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

L'étudiante va tout d'abord rechercher et analyser les sources littéraires. Ensuite, elle va développer la méthodologie de la recherche qualitative, basée sur des publications sur la recherche qualitative et la recherche dans les sciences pédagogiques, et consultée avec la directrice du mémoire. Elle va créer l'ensemble de jeux et réaliser sa recherche pendant le stage pédagogique. Finalement, elle va rédiger le mémoire, y traitant de la théorie et méthodologie du jeu, présentant les résultats de sa propre recherche et proposant une liste de jeux efficaces pour pratiquer l'ensemble de points linguistiques et compétences communicatives pratiquées dans les cours de FLE.

BERTOCCHINI, Paola a Edvige COSTANZO. Manuel de formation pratique pour le professeur de FLE: cours activités corrigés. Paris: CLE International, 2008. ISBN 978-2-09-035379-2. BROUGER, Gilles. 2002. Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. Education et sociétés. Bruxelles: De Boeck, (10): 5-20. ISSN 1373-847X. BUILLES, Jean-Michel. Manuel de linguistique descriptive: le point de vue fonctionnaliste. Paris: Nathan, 1998. ISBN 2091908223. COURTILLON, Janine. Élaborer un cours de FLE. Paris: Hachette, 2003. ISBN 978-2-01-155214-3. DESMONS, Fabienne, .. FRANÇOISE FERCHAUD, .. DOMINIQUE GODIN a .. [ET AL.]. Enseigner le FLE, français langue étrangère: pratiques de classe. [Nachdr.]. Paris: Belin, 2008. ISBN 9782701148137. EIBENOVÁ, Irena, Klaudia EIBENOVÁ a Mojmir VAVREČKA. Hry ve výuce francouzštiny: jazykové hry, hádanky k rozvoji řeči, dramatizace pohádek, tematické slovníčky: A1-B2. Brno: Edika, 2013. ISBN 978-80-266-0237-8. HOUSER, P. Hry se slovy a jazykem. 1. vyd. Praha: Portál, 2002, ISBN 807178699-3. KONŠTACKÝ, Daniele Geffroy. Pour des Apprenants actifs: le français langue étrangère ? Hradec Králové. Hradec Králové: Gaudeamus, 1997. ISBN 80- 7041-374-3. KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA. Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga. 3. vydání. Brno: Barrister & Principal, 2015. ISBN 978- 80-7485-043-1. MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. Výukové metody. Brno: Paido, 2003. ISBN 80- 7315-039-5. OPRAVILOVÁ, E. Předškolní pedagogika II. Liberec : Technická univerzita, 2004. 35 s. ISBN 80-7083-786-1. PENDANX, Michèle. Les activités d'apprentissage en classe de langue. Paris: Hachette, 1998. ISBN 201155098X. PODEPŘELOVÁ, Alena. I na 2. stupni ZŠ by měly cizí jazyky žáky bavit. Cizí jazyky. Tribun EU, 2012, 55(4), 39-40. ISSN 1210-0011. ROBERT, Jean-Pierre. Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Nouv.éd. rev. et augm. Gap Cedex [u.a.]: Ophrys, 2008. ISBN 9782708011977. SILVA, Haydée. Le jeu en classe de langue. Paris: CLE International, 2008. Techniques et pratiques de classe. ISBN 978-2-09-035349-5. SKALKOVÁ, Jarmila. Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování. 2., rozš. a aktualiz. vyd., [V nakl. Grada] vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7. SKORUNKOVÁ, Radka. Úvod do vývojové psychologie. Hradec Králové: Gaudeamus, 2011. ISBN 978-80-7435-115-0. STRAUSS, Anselm a Juliet CORBINOVÁ. Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie. Brno: Albert, Boskovice. ISBN 80-85834-60-X. WEISS, François. Jouer, communiquer, apprendre. Paris: Hachette, 2002. Pratiques de classe. ISBN 978-2-01-155205-1. 122 ZORMANOVÁ, Lucie.

Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod. Praha: Grada, 2012. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0.

**Anotace:**

Hlavním cílem této práce je zmapovat frekvenci používání a funkčnost didaktických her ve výuce francouzského jazyka. Vedlejším cílem je poskytnout přehled užitečných didaktických her a zároveň přinést několik rad a tipů k jejich začlenění do výuky. Teoretická část pojednává o uplatnění her v cizojazyčném vyučování a jejich vlivu na vyučovací proces. Zabývá se významem, metodickou přípravou a strukturou her a zaměřuje se na důležité prvky výuky cizího jazyka a možnosti jejich procvičení prostřednictvím didaktických her. Mimo jiné poukazuje na působení her na žáka v interakci s jeho potřebami. V praktické části jsou na základě experimentu, rozhovorů, dotazníků a pozorování popsány konkrétní přístupy učitelů a žáků k didaktickým hrám a jejich celkové uplatnění v praxi. V závěru práce jsou porovnávány teoretické poznatky s výsledky výzkumu.

Garantující  
pracoviště: Katedra anglického jazyka a literatury a oddělení francouzského  
jazyka,  
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Anna Třesohlavá

Oponent: PhDr. Miloslava Dvořáková, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 25.5.2015

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala pod vedením vedoucí diplomové práce samostatně, a že jsem v seznamu použité literatury uvedla všechny prameny, z kterých jsem vycházela.

V Hradci Králové dne

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala Mgr. Anně Třesohlavé za její cenné rady, věcné připomínky, trpělivost a ochotu při zpracování této diplomové práce.

## **Anotace**

MLATEČKOVÁ, D. *Didaktické hry ve výuce francouzského jazyka*. Hradec Králové, 2017. Diplomová práce na Pedagogické fakultě Univerzity Hradec Králové. Vedoucí diplomové práce Anna Třesohlavá. 84 s.

Hlavním cílem této práce je zmapovat frekvenci používání a funkčnost didaktických her ve výuce francouzského jazyka. Vedlejším cílem je poskytnout přehled užitečných didaktických her a zároveň přinést několik rad a tipů k jejich začlenění do výuky. Teoretická část pojednává o uplatnění her v cizojazyčném vyučování a jejich vlivu na vyučovací proces. Zabývá se významem, metodickou přípravou a strukturou her a zaměřuje se na důležité prvky výuky cizího jazyka a možnosti jejich procvičení prostřednictvím didaktických her. Mimo jiné poukazuje na působení her na žáka v interakci s jeho potřebami. V praktické části jsou na základě experimentu, rozhovorů, dotazníků a pozorování popsány konkrétní přístupy učitelů a žáků k didaktickým hrám a jejich celkové uplatnění v praxi. V závěru práce jsou porovnávány teoretické poznatky s výsledky výzkumu.

### **Klíčová slova**

Didaktická hra, vyučování, cizí jazyk, francouzský jazyk

## **Annotation**

MLATEČKOVÁ, D. *Les jeux didactiques dans l'enseignement de la langue française*. Hradec Králové, 2017. Mémoire de la Faculté de Pédagogie de l'Université de Hradec Králové. Directrice du mémoire Anna Třesohlavá. 84 p.

Le présent mémoire est consacré à l'étude de l'utilisation des jeux didactiques en cours de Français Langue Etrangère (FLE). L'objectif principal est de rechercher la fréquence et les modalités d'utilisation des jeux, ainsi que leur efficacité, dans les cours de FLE aux établissements scolaires à Hradec Králové. Le but secondaire est d'établir une liste de jeux concrets, repartis selon les compétences pratiquées et d'apporter plusieurs conseils pour leur intégration dans l'enseignement. La partie théorique porte sur l'application des jeux dans l'enseignement de langues étrangères et de leur influence sur le processus d'enseignement. Elle s'occupe du sens, de la préparation méthodique et de la structure des jeux. De plus, elle se focalise sur les éléments importants de l'enseignement de la langue étrangère et leur présence dans les jeux didactiques. Entre autres, elle s'occupe des besoins de l'élève. La partie pratique présente les résultats obtenus de l'expérience, interview, questionnaire et observation. Les attitudes et applications différentes y sont décrites. La conclusion amène à la comparaison entre, d'un côté les connaissances théoriques et d'un autre les résultats de la recherche.

### **Mots clés**

Jeu didactique, enseignement, langue étrangère, FLE



## **Annotation**

MLATEČKOVÁ, D. *Didactic games in teaching of French language*. Hradec Králové, 2017. Diploma Thesis at Faculty of Education University of Hradec Králové. Thesis supervisor Anna Třesohlavá. 84 p.

The main objective of this work is to find out the frequency of use and functionality of didactic games in French language teaching. The second goal is to provide an overview of useful didactic games and bring a few pieces of advice and tips for their integration into teaching. The theoretical part deals with the using of games in the teaching of foreign languages and their influence on teaching process. It pursues the significance, methodic preparation and structure of games. It concerns on important elements of foreign language teaching and the practice through games. In addition, it mentions the influence of games on a pupil in an interaction with his needs. The practical part based on experiments, interviews, questionnaires and observations contains specific approaches of teachers and pupils to didactic games and it mentions their practical application. In conclusion, the work compares the knowledge of theoretical and practical part.

### **Key words**

Didactic games, teaching, foreign language, French language

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že diplomová práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 1/2013  
(Řád pro nakládání se školními a některými jinými autorskými díly na UHK).

Datum: .....

Podpis studenta: .....

## Table des matières

<b>Introduction</b> .....	<b>12</b>
<b>1 Langue et son enseignement</b> .....	<b>14</b>
1.1 Compétences et éléments linguistiques .....	15
1.1.1 Compréhension orale .....	15
1.1.2 Compréhension écrite .....	16
1.1.3 Expression orale .....	17
1.1.4 Expression écrite .....	18
1.1.5 Grammaire .....	19
1.1.6 Lexique .....	19
1.1.7 Orthographe .....	20
1.1.8 Phonétique .....	20
<b>2 Notion du jeu</b> .....	<b>22</b>
2.1 Jeu et l'enfant .....	22
2.2 Jeu et l'éducation .....	23
2.2.1 Histoire du jeu dans l'enseignement .....	24
2.2.2 Rôles des acteurs .....	25
2.2.3 Âge scolaire avancé .....	26
2.3 Typologie des jeux .....	27
2.4 Méthodes d'enseignement .....	28
<b>3 Jeu didactique</b> .....	<b>30</b>
3.1 Aspects du jeu .....	31
3.1.1 Outils .....	31
3.1.2 Structure .....	32
3.1.3 Environnement .....	32
3.1.4 Atmosphère .....	33
3.2 Déroulement du jeu .....	33
3.2.1 Avant le jeu .....	33
3.2.2 Pendant le jeu .....	35
3.2.3 Après le jeu .....	36
3.3 Avantages du jeu .....	37
3.4 Difficultés .....	38
<b>4 Méthodologie</b> .....	<b>39</b>
4.1 Questions de recherche et des hypothèses établies .....	39

4.2	Déroulement de la recherche .....	40
<b>5</b>	<b>Jouer en pratique .....</b>	<b>43</b>
5.1	Intérêt des élèves pour les jeux .....	43
5.2	Motivation et activation des élèves .....	44
5.3	Acquisition efficace des leçons expliquées .....	46
5.4	Intégration des jeux variables dans l'enseignement .....	47
5.5	Évaluation des jeux .....	48
5.6	Jeu et le professeur .....	49
5.7	Problèmes possibles .....	50
5.8	Résumé des conseils pratiques .....	52
<b>6</b>	<b>Fiches pédagogiques.....</b>	<b>54</b>
6.1	La Belle et la bête .....	55
6.2	Bande dessinée .....	57
6.3	Petite scène .....	59
6.4	Inventez une histoire .....	61
6.5	Ver de terre.....	62
6.6	Pierre noir .....	64
6.7	Jeu de mémoire .....	66
6.8	Quel chiffre ?.....	68
	<b>Conclusion.....</b>	<b>70</b>
	<b>Résumé.....</b>	<b>73</b>
	<b>Bibliographie.....</b>	<b>75</b>
	<b>Table des illustrations .....</b>	<b>79</b>
	<b>Table des diagrammes .....</b>	<b>79</b>
	<b>Table des annexes .....</b>	<b>79</b>

## Introduction

De nos jours, les activités ludiques font partie intégrante du monde éducatif. Le jeu est un médiateur efficace d'amusement qui attire l'attention de l'étudiant. On peut prouver cela par les réactions joyeuses des élèves quand le professeur annonce qu'il est temps de jouer. Soudain, ils se mettent à sourire et l'attention est focalisée sur ce qui se passera.

Appliquer les jeux à l'enseignement est devenu populaire surtout dans les cours de langues étrangères pendant lesquels il y a une quantité inépuisable de possibilités de leur emploi. Pour un enseignant moderne de diverses spécialisations, le jeu fait partie intégrante de la leçon. Néanmoins, on a fait connaissance avec des professeurs qui avaient une opinion différente. Grâce à cette expérience, plusieurs questions ont apparues : Quelle est la valeur de l'intégration efficace des jeux didactiques dans l'éducation ? Quels sont leurs avantages ? Est-ce qu'il y a des inconvénients ? Sur la base de ces questions, on a décidé de trouver des réponses et de les présenter dans ce mémoire.

Le but principal a été d'observer la présence et l'efficacité des jeux didactiques dans les cours de FLE. Le but secondaire a été de créer une source d'idées utiles pour l'exploitation des jeux dans les cours d'une langue étrangère. De plus, on voulait créer plusieurs jeux efficaces pour l'acquisition des compétences communicatives et éléments linguistiques qui peuvent être modifiés en fonction du niveau. On a exploité les ressources accessibles et on a réalisé la recherche en grande partie dans le cadre du stage pédagogique de la langue française à l'Université Hradec Králové.

Le mémoire a deux parties. La première partie présente des connaissances théoriques qui se rapportent au sujet. Elle comporte trois chapitres. Le premier analyse la langue et les caractéristiques des langues étrangères et des langues secondaires. Il s'occupe des compétences communicatives et des éléments linguistiques. Le deuxième présente des connaissances sur les jeux. Il présente l'histoire du jeu, décrit l'influence des jeux sur l'enfant et parle de la connexion entre les jeux et les enfants. Le troisième chapitre mentionne la définition et le sens du jeu didactique. Il décrit sa préparation et l'utilisation dans un cours et en même temps il se réfère sur des aspects d'enseignement de langue étrangère. De plus, les avantages et les échecs possibles y sont présentés.

La partie pratique est divisée en quatre chapitres. Le premier se rapporte à la méthodologie. On y décrit tous les procédés de la recherche. Le deuxième présente les résultats des observations, des interviews, des questionnaires et des expérimentations. Il comporte des opinions sur le jeu dans la classe du FLE et des réflexions des professeurs et des élèves participants. De plus, on ajoute le récapitulatif des idées importantes. Le troisième chapitre offre un matériel utile pour tous les professeurs du FLE. Il contient des fiches pédagogiques avec des instructions détaillées. Le chapitre final évalue toutes les informations obtenues et propose les jeux élaborés.

# 1 Langue et son enseignement

Pendant notre histoire, un grand nombre des langues a évolué. Au cours du temps, la société a commencé à s'intéresser à l'apprentissage des langues étrangères et beaucoup de méthodes ont été formées. La didactique des langues étrangères a été examinée et arrangé par de nombreux linguistes. La nouvelle conception des programmes généraux d'enseignement<sup>1</sup> comporte tels demandes aux quelles l'enseignement traditionnel ne satisfaisait plus. Les enseignants ont été appelés à être plus créatifs et à développer la créativité des élèves – elle est devenue un élément moderne et intégré dans l'enseignement [21, p. 114-115] [15, p. 28], [27].

De nos jours, le but principal de l'enseignement des langues étrangères est de développer les compétences communicatives tout en développant la personnalité. Parler comme un locuteur natif cesse d'être l'objectif et la langue sert comme un moyen de communication. Il ne faut pas apprendre la langue et puis l'utiliser, mais acquérir la structure pendant l'utilisation [1, p. 78], [6, p. 7].

Donc, les élèves sont encouragés à réagir dans des situations de vie réelle, comme donner des conseils dans plusieurs situations, exprimer leurs opinions à propos de problématiques différentes, savoir demander et savoir apprendre dans la langue étrangère. Un autre objectif de la langue est d'être préparé pour la communication avec une culture différente. Les élèves devraient acquérir des connaissances fondamentales de la culture, géographie et développer la tolérance et l'acceptation des mentalités différentes [1, p. 78], [5, p. 82-85], [15, p. 28-30].

Pour tout cela, il faut utiliser des méthodes d'enseignement qui mènent aux pensées et comportement autonomes, savoir-faire sociaux, qui utilisent des documents authentiques, amusants et motivants. Des jeux didactiques remplissent toutes ces demandes. Il est prouvé que ces outils didactiques facilitent l'apprentissage et aident à l'enseignement efficace. C'est pourquoi ils sont devenus une partie intégrante dans l'enseignement de toutes les langues [1, p. 78], [5, p. 82-85] [27].

---

<sup>1</sup> Rámcový vzdělávací program traduit par D. M.

## **1.1 Compétences et éléments linguistiques**

Chaque étudiant devrait disposer des compétences générales comme la capacité d'apprendre. Pour acquérir des connaissances d'une langue étrangère, il est également nécessaire de développer des compétences et éléments linguistiques : la compréhension orale et l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite, la grammaire, le lexique, l'orthographe et la phonétique. Il faut réaliser que des apprenants ne disposent pas de mêmes compétences. Néanmoins, toutes celles que nous venons de nommer devraient être pratiquées régulièrement. Il faut travailler avec l'authenticité le plus possible. À part cela, on doit prendre en considération que l'essentiel d'une progression linguistique est de commencer avec le plus simple et de passer au plus complexe au fur et à mesure. Les jeux didactiques sont un médiateur propice pour l'entraînement de toutes les compétences [5, p. 82], [6, p. 36].

### **1.1.1 Compréhension orale**

Cette compétence est considérée comme la plus importante. Il s'agit d'un savoir-faire fondamental de l'apprentissage des langues étrangères. On peut dire qu'elle précède l'expression orale. Il est vrai que l'écoute est la première interaction avec une langue parce qu'on écoute ce que l'autre personne dit et sur la base de la compréhension, on réagit. Donc, on n'est pas capable de communiquer sans cette compétence [15, p. 46].

Le choix d'un exercice d'écoute dépend de beaucoup de facteurs. On doit prendre en considération le niveau de la langue des élèves, le vocabulaire et les connaissances grammaticales. L'étudiant doit savoir qu'il n'est pas nécessaire de comprendre chaque mot mais qu'il doit percevoir le sens de la conversation. Il est recommandé de diviser l'écoute en trois étapes et de respecter ces procédés :

#### **1. Avant l'écoute**

- présenter le sujet (discussion, narration des expériences, ...)
- expliquer les mots clés inconnus
- poser des questions pour commencer la concentration (1-3 questions) [15, p. 47], [29]



## 2. Pendant l'écoute

Il existe plusieurs types d'exercices. On présente la division<sup>2</sup> de Kuřilová dans « Metodická koncepce ve výuce cizích jazyků v praxi » :

Type de tâche	Interprétation de la tâche
Écoute globale	Reproduction du sujet central du texte
Écoute détaillée	Recherche des informations concrètes dans le texte
Questions-réponses	Questions pour la compréhension du texte, le choix du vrai ou faux
Complétion	Complétion des textes, tableaux, images
Organisation logique du texte	Rangement des paroles, dialogues, images
Écoute d'interprétation	Interprétation du texte par les mots propres ( qui, où,...)
Correction du texte	Correction des fautes dans le texte sur la base d'écoute

*Table N°1 : Tableau des exercices pour les tâches différentes [15, p. 47-48]*

## 3. Après l'écoute

- correction
- discussion avec les élèves [15, p. 48], [29]

### 1.1.2 Compréhension écrite

Cette compétence est liée à la lecture. Il y a trois manières d'une compréhension des textes en français : la lecture globale, selective et totale. L'enseignant doit mettre l'accent sur le vocabulaire, la grammaire et l'orientation dans un texte. C'est une base pour la lecture facile. La compréhension écrite est plus facile parce qu'on peut choisir le tempo qui nous convient. Cependant, elle a aussi ses règles et ses étapes. Il faut choisir un texte qui correspond aux élèves. On doit considérer le sujet, la longueur, l'exigence et la contribution du texte. Il est recommandé d'utiliser des textes authentiques déjà au début de l'apprentissage parce que cela accélère le progrès [15, p. 48], [29].

#### 1. Avant la lecture

- analyser le sujet du texte (discussion, brainstorming)
- écrire et expliquer des mots inconnus

#### 2. Pendant la lecture

---

<sup>2</sup> Traduit par D. M

- poser des questions (vrai/faux, question-clés, associations, traduction, puzzle, ...)
  - travailler avec le texte
3. Après la lecture
- correction des réponses
  - discussion, la narration des expériences similaires
  - expression écrite – finir l’histoire, écrire le résumé
  - dramatisation du texte [15, p. 48-50], [29]

### 1.1.3 Expression orale

Nous avons déjà évoqué que le but de l’enseignement d’une langue étrangère est de savoir communiquer. Les moyens convenables sont les jeux de rôles, dialogues, questions générales, discussions, débats ou exposés. Les étudiants ont souvent peur de parler en public devant leurs camarades et c’est pour cela que beaucoup d’entre eux n’ose même pas parler. Les enseignants doivent encourager toute la classe et les soutenir devant un public. On peut augmenter le succès si on mène le cours en français [15, p. 52-53], [29].

Kuřilová [15, p. ] mentionne trois étapes<sup>3</sup> d’entraînement :

1. Exercices préparatoires
  - formulation des pensées
  - connaissance des outils de langue
  - automatisation des constructions propositionnelles
  - révision du sujet en forme du drill
2. Entraînement du dialogue et monologue
  - réviser le vocabulaire nécessaire
  - présenter un dialogue modèle
  - imitation du dialogue
  - modification pour des monologues ou dialogues propres
3. Élocution des pensées propres

---

<sup>3</sup> Elles sont traduites par D. M. ; en tchèque: průpravná cvičení, nácvik dialogu a monologu, vyjadřování vlastních myšlenek.

- créer l'atmosphère détendue
- encourager les élèves [15, p. 53-54], [29]

L'expression orale est la plus difficile à évaluer. On peut choisir parmi deux possibilités d'évaluation – immédiate ou différée. La première est plus fréquente. L'enseignant peut évaluer directement par éloge (oui, bien, très bien, d'accord), indirectement par répétition de la parole ou par la correction et des commentaires dans le cas d'une faute. La deuxième n'interrompt pas les élèves et est réalisée après la parole. Elle permet d'évaluer toute la classe [7, p. 32].

#### **1.1.4 Expression écrite**

Il s'agit de l'écriture des lettres, SMS, e-mails, CV, journaux, résumés, recettes, articles ou notes. En fait, on note des informations qu'on ne connaît pas presque toute la leçon. Au détriment de ça, les enseignants n'incluent pas des activités d'écriture dans la classe du FLE souvent [15, p. 50].

Pour une écriture réussie, l'étudiant doit être capable d'écrire une phrase intelligible et de former plusieurs phrases en paragraphes. Il doit savoir faire la structure qui se compose de l'introduction, le texte, la conclusion et le texte doit être cohérent. Les élèves devraient écrire des choses qui sont intéressantes ou utiles pour eux. Il est important de leur donner un modèle (ex. une petite annonce) qui peut être analysé. Le travail avec un matériel authentique les motivera ainsi que dans les compétences précédentes. Il ne faut pas oublier que les attentes d'un enseignant doivent correspondre aux niveaux des élèves [7, p. 48-56], [15, p. 51-52], [29].

##### 1. Avant l'écriture

- discuter sur le sujet, faire des remue-méninges, la structuration d'idées
- dire comment on va corriger

##### 2. Pendant l'écriture

- Utiliser des activités différentes : associogrammes, correspondance spontanée avec des amis français
- possibilité de travailler en groupe

### 3. Après l'écriture

- correction des textes (le contenu et la forme)
- résumé des fautes fréquentes [15, p. 51-52], [29]

#### **1.1.5 Grammaire**

Les opinions sur la grammaire sont variées. En général, il y a deux attitudes : la grammaire a une fonction d'apprentissage ou une fonction psychopédagogique, quoi signifie que des élèves peuvent apprendre quelques choses bien qu'ils ne soient pas préparés. La grammaire est présente dans tous les cours de langue même si ce n'est pas du goût des élèves. La compréhension de tous les termes est souvent épuisante même si des règles sont simplifiées dans tous les manuels. Bien qu'il y ait beaucoup d'exercices, ils sont souvent assez monotones et structurés [19, p. 127-148].

Cependant, l'enseignement de la grammaire moderne ne s'oriente plus vers la mémorisation mais plutôt vers la compréhension du fonctionnement. Il y a beaucoup de moyens pour savoir comment l'acquérir mais il faut suivre certains principes méthodologiques. On présente une liste de Třesohlavá [29] dans sa présentation :

- la grammaire n'est pas l'objectif, seulement un des moyens
- il ne faut pas séparer la forme et le sens
- il ne faut pas séparer la morphologie de la syntaxe
- il faut faire la progression en spirale
- les élèves doivent savoir à quoi ça sert dans la vie réelle
- il faut expliquer et faire les exercices d'entraînement sur le lexique connu
- il faut automatiser, répéter

#### **1.1.6 Lexique**

Il est évident que si on veut développer la compréhension orale ou écrite, il est nécessaire de connaître un vocabulaire suffisant de la langue étrangère. Le plus souvent, les élèves veulent savoir les mots dont ils ont besoin dans la conversation générale ou lesquels sont liées aux leurs intérêts [17, p. 232-235].

Les matériels pour l'apprentissage du lexique ont été très développés. Il est préféré d'utiliser des jeux variés<sup>4</sup>. De plus, les dictionnaires et glossaires variés sont toujours populaires parce qu'ils sont adaptés aux besoins et intérêts des élèves ou des adultes. Les enseignants peuvent choisir parmi des dictionnaires illustrés, cartes lexicales illustrées etc. On peut les trouver aussi comme des dictionnaires d'accompagnement des livres ou manuels. De plus, l'évolution a apporté des dictionnaires avec plusieurs informations, qui contient les explications phonétiques, grammaticales ou culturelles. Ainsi, il est utile de travailler avec eux dans un cours car ils motivent et aident à l'acquisition ou ils peuvent servir comme une aide à l'étude à la maison [17, p. 232-235].

On ne doit pas oublier de créer une liste de mots, le meilleur possible dans le cahier de l'étudiant. Chaque cours devrait enseigner de 5 à 10 nouveaux mots et ils devraient les réviser régulièrement. Il est important de mettre l'accent sur la prononciation des mots et leur orthographe [29].

### **1.1.7 Orthographe**

L'écriture est un savoir-faire influencé par plusieurs facteurs. Il n'est pas suffisant si on a beaucoup d'idées pour écrire un livre et si on connaît le lexique et la grammaire de la langue étrangère. On doit aussi connaître l'orthographe et le français apporte beaucoup d'obstacles. Il faut connaître le répertoire et la combinaison des graphèmes différents (p.ex. « é, ou, ch ») et le rapport varié entre graphèmes et phonèmes [29].

Pour l'acquisition efficace, il est recommandé de s'entraîner à l'oral (la démonstration de la prononciation, lecture à haute voix) et après par l'écrit. Les élèves peuvent analyser des textes, écrire des lettres ou faire des dictées [29].

### **1.1.8 Phonétique**

Il s'agit de l'acquisition d'une prononciation correcte. Il semble que c'est un savoir-faire facile à enseigner et à entraîner mais la réalité est différente. Par exemple, il est très facile

---

<sup>4</sup> On propose des jeux possibles dans les fiches pédagogiques.

de changer le son [u] au lieu de [y] en français ce qui peut faire une grande différence en compréhension. Ce problème est souvent causé par la réalité que dans la langue maternelle d'un apprenant, il n'existe pas de tels sons, alors il ne reconnaît pas la différence. Les enseignants ne devraient donc pas sous-estimer l'entraînement de la prononciation et ils devraient la combiner avec l'acquisition de la compréhension orale [2, p. 33].

Comme la phonétique est très importante et cause plusieurs obstacles, on ajoute des conseils méthodologiques :

- enseigner par oral (présenter le son, répéter, décrire l'effet articulatoire, répéter de nouveau et écrire)
- expliquer des mouvements musculaire (ex. en français [y], [ø], [œ] dans les mots « sur », « ceux », « sœur »)
- faire et varier des exercices phonétiques (grilles, chansons, poèmes ...)
- travailler avec les phonèmes qui causent des problèmes
- ne pas oublier l'entraînement du rythme et l'intonation
- mettre l'accent sur des parties de mot ou de syntagme qui n'existent pas dans la langue maternelle mais lesquelles font la différence dans la langue étrangère
- corriger des fautes mais pas toutes en même temps
- pratiquer presque dans chaque leçon si possible
- supporter élèves et aider à surmonter leurs échecs [2, p. 34-37], [29]

## 2 Notion du jeu

Chacun peut imaginer une activité différente s'il parle du jeu. En général, c'est une activité pendant laquelle nous nous amusons. Mais cette définition n'est pas suffisante. Le jeu a ses conditions et ses règles. Il est important de réaliser que ce n'est pas une activité isolée. Un enfant perçoit un jeu comme une chose naturelle, informelle avec laquelle il peut se rencontrer couramment dans la vie [3].

Les fonctions des jeux sont variées. Principalement, il est effectué pour les sentiments agréables. D'autres raisons peuvent être les besoins biologiques ou la manière de la connaissance du monde (l'acquisition des expériences). Il développe des aspects physiques, psychiques, moraux et esthétiques de l'individualité et il augmente une concentration des élèves [18, p. 7-8], [30, p. 14].

En ce qui concerne la distinction<sup>5</sup>, Sochorová [27] différencie les jeux selon :

- contenu
- forme
- durée
- orientation sociale

### 2.1 Jeu et l'enfant

Le jeu dans l'enseignement a commencé à être pratiqué grâce à plusieurs recherches dans la psychologie. À part l'apprentissage et le travail, il est regardé comme une activité humaine basique. Ce n'est pas seulement les enfants mais aussi les adultes qui sont satisfaits par le fait de jouer. Par conséquent, on peut dire qu'il fait partie de toute la vie de l'être humain. Il est prouvé que les jeux engendrent des émotions positives et ils activent notre cerveau. On peut dire qu'ils enseignent sans objectif d'enseignement. Bien que quelqu'un les considère comme une manière de repos. C'est pourquoi la connexion des jeux avec l'enseignement peut apporter une éducation efficace [27], [30, p. 13-17].

---

<sup>5</sup> Traduit par D. M.

Donc, le jeu est une des caractéristiques fondamentales de l'expression d'enfants, un moyen de communication et il a influence sur leur mentalité. Si un enfant aime une activité, il adoptera une position positive à l'activité pour toute sa vie. Il aide à l'équilibre psychique, apporte les moments de joie mais aussi du chagrin et il enseigne comment résoudre un problème. Il développe des processus cognitifs et leurs traits, des connaissances du monde ambiant et l'enfant doit s'accommoder avec le sentiment du succès ou de la défaite. Par l'intermédiaire du jeu, l'enfant apprend à manier correctement des choses différentes, à se comporter et agir dans la société parce qu'il ne stimule pas seulement au contact avec les enfants de même âge mais aussi avec des adultes. Les situations différentes apprennent aussi à faire connaissance de soi-même parce qu'un enfant doit agir pour soi-même [18, p. 11], [30 p. 13-17].

Il faut réaliser que chaque enfant a des dispositions individuelles et il ou elle préférera des jeux différents. Pour ces raisons, chaque enseignant devrait connaître les caractères généraux du jeu et respecter les besoins individuels des joueurs [18, p. 11].

## **2.2 Jeu et l'éducation**

Au début, il faut mentionner des raisons de Hrušková [11] pour l'enseignement plus facile grâce aux jeux<sup>6</sup> :

- Il est possible d'apprendre en s'amusant,
- le divertissement et la plaisanterie augmentent la capacité et la complaisance d'apprendre,
- le jeu augmente la motivation,
- les activités ludiques signifient le changement, la détente et la relaxation,
- le jeu éveille l'intérêt.

Dans une classe de langue, on doit prendre en compte les élèves qui n'aime pas la langue étrangère pour de différentes raisons. Arranger la classe d'après leur goût est très exigeant. Les jeux didactiques et la motivation sont des outils efficaces. Ils s'influencent mutuellement. Les jeux peuvent rendre le cours intéressant et amusant et ils créent

---

<sup>6</sup> Traduit par D. M.



l'atmosphère propice à apprendre. Les élèves sont menés sans le savoir à la créativité et au travail sans peur des fautes. Cela crée aussi de meilleures relations parmi un enseignant et ses élèves [6, p. 20], [11].

Par l'intermédiaire du jeu, on apprend des choses sur la base de l'investigation. L'enseignement basé sur des règles est remplacé par l'enseignement basé sur la fantaisie ou créativité. De plus, les élèves gagnent une plus grande assurance dans l'enseignement [11].

Bien qu'il existe des gens qui pensent que le jeu ne fait pas partie d'un enseignement effectif, la majorité des recherches l'infirme. Ils montrent que les émotions positives qui accompagnent des jeux ont une influence extrême sur notre cerveau et la mémoire. Le privilège non moins significatif est le contact social grâce au fait de jouer en couple ou en groupe [11].

Un autre usage peut être dans la diagnostique pédagogique. Pendant l'activité, il est facile d'observer le comportement, les qualités, les problèmes ou les connaissances obtenues d'un élève. On peut remarquer qu'il a un problème avec la concentration, l'hyperactivité, l'écriture, la lecture ou la mémoire. Le diagnostique est un devoir de chaque enseignant et la base pour ses décisions et le choix des méthodes [27].

### **2.2.1 Histoire du jeu dans l'enseignement**

Si on veut parler du début de l'utilisation des jeux dans l'enseignement, on doit commencer au 4<sup>e</sup> siècle av. J.-C. avec les méthodes de Platon, professeur et philosophe grec. Il explique dans la pratique comment motiver des petits enfants par un jeu dans son œuvre « Les Lois »<sup>7</sup> [27].

Durant la Renaissance, le jeu est devenu un élément de l'enseignement des princes ou écoles religieuses. Les petits dialogues y sont devenus des précurseurs des jeux de rôle qui sont tellement utilisés dans la classe de langue aujourd'hui [23].

---

<sup>7</sup> Le nom d'origine de ce livre est « Νόμοι ».

Le 17<sup>e</sup> siècle a été très marquant pour l'éducation dont J. A. Komenský, un professeur tchèque, a renoué avec les idées de Platon. Outre l'organisation d'année scolaire, nouveau système à l'école et nouvelles règles dans l'éducation des enfants, il a publié l'œuvre « L'école du jeu »<sup>8</sup> avec lequel il a apporté des réflexions théoriques du jeu. Il s'est focalisé sur la dramatisation des matières et il a fait valoir que l'éducation devrait être amusante. Les enfants jouant pendant un cours se rencontrent avec la compétitivité naturelle et ils se préparent aux situations sérieuses dans la vie [27], [33, p. 626-628].

Les grandes pensées théoriques du jeu ont apparu au 19<sup>e</sup> et 20<sup>e</sup> siècle où l'éducation s'est orientée vers les besoins et compétences des élèves. L'une des grandes personnalités a été M. Montessori qui a fondé sa propre école. Elle a mis accent sur la créativité et l'éducation sans stress, donc le jeu a été un outil adéquat pour elle [27].

D'autres auteurs qui ont averti sur l'importance du jeu dans cette époque étaient H. Spencer, K. Gross, S. Freud ou J. Piaget. Ils ont travaillé avec les opinions différentes, par exemple que le jeu sert à décharger l'énergie ou qu'il développe la personnalité des enfants [27].

Au 21<sup>er</sup> siècle on peut voir le résultat de tous les concepts – le jeu est un moyen important entre l'enseignement et le divertissement et on ne doit pas sous-estimer sa valeur dans l'enseignement des élèves [27].

### **2.2.2 Rôles des acteurs**

En général, un jeu a ses acteurs – un enseignant et un élève. Ils sont connectés par un contrat pédagogique ou d'apprentissage. L'interaction parmi des acteurs est variée – il passe parmi un enseignant et un élève mais aussi parmi élèves eux-mêmes. Comme un jeu est une activité, les acteurs devraient être actifs. Ce n'est pas difficile parce qu'on est actif quand on écoute, parle, lit, regarde, etc. Outre, ils doivent accepter des rôles destinés qui peuvent changer pendant le jeu. Il faut réaliser que la bonne atmosphère pour jouer est créée si l'enseignant ne juge pas ou n'observe pas trop les élèves [1, p. 23], [12, p. 16-17], [13, p. 7-10].

---

<sup>8</sup> Le livre a été publié en 1654 et son nom d'origine est « Schola ludus seu encyclopaedia viva ».

Chrapanová [12, p. 16] présente deux notions : l'élève - joueur et l'enseignant – animateur. L'élève – joueur est plus libre que l'élève. Il peut changer de stratégies dans le jeu en fonction de ses préférences, il peut choisir s'il va jouer et il décide de l'acceptation de son rôle dans le jeu. On ne devrait pas le forcer mais le laisser choisir.

L'enseignant – animateur a plusieurs rôles. Il peut proposer des rôles spécifiques des jeux et aider avec leurs réalisations. Il est organisateur, surveillant et il détermine des règles. Il est responsable du succès du jeu. Or, il ne devrait pas reprocher les fautes des élèves [12, p. 17].

### **2.2.3 Âge scolaire avancé**

Le développement d'être humain se rapporte étroitement à l'adoption des jeux. Un enfant perçoit le jeu de façon différente dans chaque étape. Pour nos besoins, on va s'occuper de l'âge des enfants au collège.

L'âge scolaire avancé se réfère à l'âge de 11/12 à 15. On peut trouver un autre nom pour cette période – l'adolescence. Il s'agit du changement de l'apparence et de la pensée. Les élèves sont capables de la pensée hypothétique, de la pensée abstraite et ils mettent l'accent sur l'opinion des individus de même âge. Leurs émotions sont très variables ce qui contribue au conflit. Ils ont besoin de décider librement et ils sont plus critiques par rapport aux enseignants. Ils ne veulent pas accepter leurs opinions immédiatement mais ils ont besoin de discuter [27], [30, p. 13-15].

Bien que l'apprentissage ait une position dominante dans l'étape de l'âge scolaire, le jeu est un compagnon significatif. Des écoliers commencent à se sentir de manière embarrassés devant leurs copains parce qu'ils prennent le jeu comme une sorte du divertissement pour enfants. En réalité, ils aiment toujours jouer. Il a l'influence principalement sur l'âme des élèves et il facilite de régler leurs émotions. Il crée de bons sentiments qui sont très important pour cet âge [27], [30, p. 16].

## 2.3 Typologie des jeux

Aujourd'hui, il y a un grand nombre de jeux et leur classification peut être difficile. Ils sont pratiqués à l'école ou dans le loisir, on a besoin d'outils variés et ils en existent pour chaque tranche d'âge. En général, ils sont classifiés selon la durée, le contenu ou l'évaluation. Mais il y a aussi d'autres aspects importants. On présente certains d'entre eux.

Sochorová [27] présente la première division<sup>9</sup> de D. Fontana qui est d'après le processus du développement. Il a connecté le contenu au stade :

- Le jeu senso-motorique - il contient les premiers 12 mois de la vie. Il s'agit de l'investigation des objets et de la manipulation avec ceux-ci.
- Le premier jeu feint – il apparaît au début de la 2<sup>ème</sup> année. Un enfant commence à utiliser des objets dans leur but habituel.
- La re-orientation aux objets – la période entre 15<sup>ème</sup> et 21<sup>ère</sup> mois. Il s'agit des jeux avec des jouets ou avec les autres personnes.
- Le jeu feint de remplacement – un enfant âgé de 2 ou 3 ans utilise des objets pour l'imagination d'autre chose qu'à lui-même (par exemple le dé en bois présente une voiture).
- Le jeu sociodramatique - il apparaît dans l'âge de 5 ans. Les enfants entrent en rôles et ils simulent qu'ils sont quelqu'un d'autre.
- La conscience des rôles – les enfants de 6 ans sont gérés à poser des rôles aux autres gens et ils projettent des activités consciemment.
- Les jeux avec des règles – ils apparaissent de 7 jusqu'à 8 ans et plus. Il s'agit des jeux avec des règles données [27].

Elle présente aussi une division intéressante d'après Roger Caillois. Il a décidé d'observer le comportement des enfants pendant un jeu, par exemple le degré de l'agressivité, de la compétitivité, de la dépendance, de l'imitation ou du risque. Sur la base des écarts différents dans le comportement, il a reconnu et classé des problèmes caractéristiques. Il y a 4 groupes : atonal, aléatoire, mimicritique et vertigineux [27].

---

<sup>9</sup> Traduit par D. M.

Jamais deux sans trois, groupement de P. Houser<sup>10</sup> dans « Hry se slovy a jazykem » :

- Les jeux individuels – par exemple des mots croisés ;
- Les jeux de contact – tête à tête, par exemple un football verbal ;
- Les jeux complémentaires (dopisový – dopisovat slova) – par exemple un bingo mathématique ;
- Les jeux avec une somme nul – on peut mettre en rang des résultats de meilleur à pire ;
- Les jeux avec une somme nul – il s’agit des tests de connaissance de soi et d’association ;
- Les jeux formels – la solution est formée par quelqu’un d’autre ;
- Les jeux informels – la solution n’est pas donnée, par exemple scrabble [10, p. 24-25].

## 2.4 Méthodes d’enseignement

Au début, il faut expliquer la notion des méthodes d’enseignement. Il n’est pas possible de la définir avec précision mais il s’agit d’une des catégories fondamentales didactiques. Alors, leur sens est d’enseigner quelque chose de manière variée. Ils aident au développement de la personnalité des élèves et les professeurs les utilisent à la réalisation des buts d’enseignement. En d’autres termes, c’est une action d’un enseignant, qui avec l’aide de devoirs partiels, mène un élève au but. Pour le maintien de la motivation, les méthodes devraient combiner et changer [22, p. 4], [27].

D’après Maňák [16, p. 42] la classification se divise en méthodes classiques et d’activation. Les méthodes classiques<sup>11</sup> sont :

- les méthodes de mots (l’explication, la narration, la conférence, le travail avec un texte)

---

<sup>10</sup> Traduit par D.M.

<sup>11</sup> Traduit par D. M. ; en tchèque: klasické metody.

- les méthodes de démonstration illustrative (la démonstration et l'observation, le travail avec une image, l'instruction)
- les méthodes de savoir-faire – pratique

Les méthodes d'activation, comme il s'ensuit du titre, s'orientent vers un travail actif des élèves et ils apportent une approche différente envers l'enseignement parce qu'ils sont amusants. Ils mènent à la créativité et l'autonomie [22, p. 4].

Leur division de Hamanová [9, p. 22] est la suivante :

- les méthodes de problème
- les jeux didactiques
- les méthodes de discussion
- les méthodes de situation
- les méthodes de mise en scène
- les méthodes spéciales

Il n'est pas facile de choisir la méthode la plus optimale. Principalement, on doit considérer les aspects psychiques des élèves, le but de l'enseignement et les besoins et les capacités des enseignants. Il faut réaliser que chaque personne est une individualité, elle travaille individuellement et cela se répercute sur son style – la même méthode utilisée par plusieurs professeurs peut avoir un déroulement différent. De plus, il est nécessaire de réfléchir sur l'équipement d'une classe, l'âge des élèves, les outils nécessaires ou les buts concrets d'un projet d'enseignement. Le choix d'une méthode dépend donc plutôt de la décision des professeurs et il n'y a pas une solution universelle [27].

### 3 Jeu didactique

Ces derniers temps, la didactique a été très rénovée et cela a contribué aux nouveaux points de vue sur les langues étrangères et secondes. Les années 1970 ont apporté la nouvelle « approche communicative » moyennant quoi le jeu est devenu un outil pédagogique dans l'enseignement du FLE et il tient toujours sa position déterminée par le Cadre européen commun de référence [23].

On parle des jeux didactiques s'ils remplissent certains objectifs. Ce sont le but didactique, définition exacte des règles et contenu. Il s'agit d'une activité volontaire qui est gérée par un enseignant mais des joueurs peuvent contribuer avec leurs idées. Son sens principal est fondé sur une activité avec le but d'acquérir ou de fixer des leçons par une forme amusante et intéressante. Il active, supporte et motive des acteurs et il développe leurs capacités cognitives et leurs opérations mentales. Il n'est pas possible de trouver une définition précise qui soit reconnue généralement. Néanmoins, toutes partent du même principe – ils ont des règles et un caractère structuré, ils sont dirigés par un enseignant et sont subordonnés à un but didactique [22, p. 5-6], [25], [27].

Le jeu didactique comme l'une des méthodes d'activation fait partie des méthodes les plus fréquentes parce qu'il augmente considérablement l'intérêt d'élève pour de nouvelles connaissances et l'apprentissage est naturel et spontané. Si on regarde des principes didactiques, il est évident que le jeu contient la majorité des principes. Par exemple l'entraînement, la motivation, l'activité, la systématisation ou l'acquisition consciente. Il développe la pensée, la communication avec les autres, le comportement d'après certaines règles et il range des rôles différents. Cependant, cela dépend de possibilités, capacités et expériences d'un enseignant [25], [27], [29].

La littérature et l'internet<sup>12</sup> offrent une quantité innombrable de jeux didactiques. Les plus connus et les plus faciles sont : bingo, jeu de mémoire, scrabble, jeu du roi, recherche des mots, quiz etc. Le désavantage est qu'ils ne comportent pas d'explications théoriques. Ils se concentrent purement sur l'aspect ludique. La préparation et leur bon usage pendant le

---

<sup>12</sup> Les liens sur des publications et des sites d'Internets sont ajoutés dans l'annexe.

cours jouent donc un rôle marquant et chaque enseignant devrait réaliser que le jeu ne doit pas seulement amuser [27].

La division des jeux didactiques est plus variée. Un jeu peut avoir plusieurs fonctions et critères. On présente la division<sup>13</sup> la plus utilisée, publiée dans le livre de Sochorová [27]. Elle varie selon le contenu qui s'oriente vers :

- le développement des connaissances linguistiques
- le développement logique-mathématique
- le développement de la connaissance scientifique
- le développement du mouvement
- le développement des capacités esthétiques et musicales
- le développement des capacités d'organisation-dirigeantes

On peut remarquer qu'un élève est développé à tous les égards et le cours l'amuse. De ces diverses raisons, le jeu didactique est devenu très populaire pour l'enseignement des langues étrangères. Si des élèves ne l'aiment pas, la raison est surtout l'absence de jeux. Quand un professeur est capable de travailler avec un jeu didactique comme il faut, le temps pour sa réalisation n'est pas inutile parce qu'il sert à réviser plus rapidement et il réduit l'énergie donnée [20, p. 39-40], [27].

### **3.1 Aspects du jeu**

Il y a quatre aspects principaux qui se manifestent dans chaque jeu. Ce sont des outils, la structure du jeu, l'environnement et l'atmosphère [22, p. 19].

#### **3.1.1 Outils**

C'est un premier aspect parce que ce sont des choses dont on a besoin pour jouer. On peut fournir du matériel qui sera l'objet principal d'un jeu (ex. les cartes à jouer, les dés, ...) ou les choses qui ne sont pas désignées directement (ex. un feutre, une tasse, ...). L'outil peut servir seulement pour un jeu mais il est possible et meilleur s'il a plusieurs

---

<sup>13</sup> Traduit par D. M.



utilisations. Il y a deux possibilités comme les acquérir : On peut soit les acheter soit les créer. Il est possible de recréer le matériel qui on a trouvé ou créer un matériel nouveau. Dans les deux exemples, chaque enseignant doit compter avec l'exigence du temps et il a besoin de patience et d'originalité. Il devrait utiliser beaucoup de couleurs et images adéquates. Il est très important que les enfants aiment les outils parce que cela attire leur attention. Si le matériel n'est pas attractif, les élèves peuvent être démotivés dès le début du jeu [22, p. 19], [24, p. 15].

### **3.1.2 Structure**

Chaque jeu a ses règles appropriées à l'âge des joueurs. Pour un déroulement réussi, le professeur doit expliquer ces règles avant le début du jeu. La clarté, l'explication et l'observation des règles jouent donc un rôle important et le professeur lui-même doit bien les comprendre. C'est une clé au succès. Il est mieux si le jeu est plus facile parce que les élèves n'ont pas de problème pour comprendre et cela prend moins de temps à expliquer. Mais cela n'est pas nécessaire si un jeu est utilisé pour tout le cours. Dans ce cas, il est approprié d'utiliser des jeux plus difficiles [22, p. 19-20].

L'observation des élèves pendant le jeu est très importante. On peut observer des rôles et des stratégies des joueurs ou comment ils réagissent. Après, il est plus facile d'accommoder des règles aux besoins d'une classe [22, p. 19-20].

Il faudrait penser aussi à prendre en considération les différences culturelles. Il y a souvent des élèves étrangers dans chaque classe. Alors, on devrait utiliser des structures de jeux qui ne compromettent pas négativement la perception et les relations mutuelles des cultures différentes dans la classe [22, p. 19-20].

### **3.1.3 Environnement**

Il ne faut pas oublier la valeur de l'environnement. On pense à l'environnement social en qualité de l'aspect socioculturel. À l'exception de l'âge des élèves, un enseignant doit avoir des égards à des connaissances, la psychique et l'état physique. Il devrait créer un environnement où tout le monde se sent bien, que cela puisse leur permettre de discuter les côtés positifs et négatifs du jeu et projeter ce qu'ils pourraient jouer la prochaine fois.

Il faut aussi faire attention à ne pas créer de la compétition et de la concurrence, vu que chaque jeu peut influencer les relations entre les joueurs [22, p. 20].

### **3.1.4 Atmosphère**

Ce dernier aspect est aussi très important, non seulement pour un élève mais également pour un enseignant. La motivation des élèves se perd sans la présence d'une bonne atmosphère et le jeu devient seulement un exercice. Même le professeur devrait aimer les jeux pour que les élèves sentent la complicité avec l'enseignant [22, p. 20-21].

## **3.2 Déroulement du jeu**

Beaucoup d'enseignants se rencontrent des problèmes pendant les jeux. La connaissance des étapes différentes est très utile pour un bon déroulement du jeu. On doit savoir ce qu'il faut faire avant, pendant et après jouer et connaître les principes didactiques. Respecter ces étapes différentes du jeu aidera à éviter ou limiter des échecs parce que chaque étape a un but à atteindre. On a déjà analysé des aspects des jeux dans le chapitre précédent. Certains d'entre eux sont mentionnés ici de nouveau parce qu'ils sont importants pour les pas individuels de la préparation du jeu.

### **3.2.1 Avant le jeu**

Le cours qui contient des jeux du FLE est plus difficile à préparer et il doit être profondément réfléchi. Cela exige beaucoup de patience et de savoir-faire de l'enseignant. Il doit savoir exactement pourquoi et comment utiliser un jeu concret et il doit clarifier des règles. Si l'enseignant n'est pas sûr de ce qu'il est en train d'expliquer, il est évident que les élèves auront du mal à le comprendre, ou il y aura forcément des incompréhensions. Il doit être capable de soutenir le sens du jeu concret [11], [22, p. 28-29], [24, p. 35-37], [27].

En général, la nécessité de chaque enseignant est de répondre avant le jeu aux questions suivantes publiées par Weiss [31, p. 10] :

1. Quel est l'objectif de cette activité ?

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

Il ne peut pas y avoir que de bonnes réponses, mais elles devraient prédominer. Pour une activité réussie, il faut préparer un bon matériel qui correspond aux intérêts. C'est un aspect important qui influence les élèves. S'ils voient comme leur enseignant arrive ou montre une chose intéressante ou s'ils aiment la chanson ou le sport, cela attire totalement leur attention. Toutefois, il est bon de travailler avec le matériel qui augmente la curiosité. En plus, le jeu ne devrait pas satisfaire seulement les élèves mais l'enseignant doit l'approuver aussi. Dans le cas contraire, il peut démotiver sa classe et détruire tout le jeu. L'autre pas serait de limiter les règles qui doivent être compréhensibles. Dans le cours, tous les élèves doivent les comprendre avant le jeu et il est mieux si on les explique avant de leur donner le matériel. Après la préparation du jeu, il est nécessaire de l'essayer et éventuellement l'arranger. Cette action est aussi utile pour les jeux qui existent déjà dans

le monde didactique parce que certains jeux peuvent être partiellement adaptés à nos besoins [11], [22, p. 28-29], [24, p. 35-37].

La partie intégrante de la préparation est de déterminer l'espace et le temps exact à jouer. Il faut examiner combien d'élèves vont jouer et la place dont on aura besoin. On peut préparer le jeu pour les grands ou petits groupes et ils peuvent travailler soit en cercle ou bien en rangée. Le temps délimité dépend de la difficulté du jeu et la phase du cours quand il est réalisé. Il peut être utilisé dans n'importe quelle partie du cours mais chaque partie a ses conditions. Il est meilleur d'intégrer des jeux plus courts qui peuvent servir comme l'introduction au début du cours ou combler le temps à la fin. D'un point de vue différent, ils peuvent entraîner une nouvelle structure ou situation très vite [11], [13, p. 29].

Préparer un jeu peut sembler exigeant et cela peut démotiver beaucoup d'enseignants. Cependant, il est possible de créer certains systèmes et le respect de ces procédés va nous faciliter le travail avec eux dans le futur. Il faut persister et être soigneux et la récompense sera au rendez-vous.

### **3.2.2 Pendant le jeu**

L'atmosphère est la base pour un bon déroulement d'un jeu. Si l'enseignant voit que les élèves ne sont plus concentrés, il devrait mettre en place un jeu didactique. Cela peut être utile non seulement lorsqu'ils sont fatigués, mais aussi pour les contrôler quand ils sont agités [24, p. 38].

Si le jeu exige la division en groupes, on peut décider si l'enseignant ou les élèves le font. Il est nécessaire de prendre la décision à l'avance et de considérer si les élèves sont capables de se répartir en groupe. D'habitude, ils mettent beaucoup de temps à former les groupes et souvent il s'agit toujours des mêmes groupes, ce qui peut troubler le cours. Ces groupes ne sont pas forcément homogènes au niveau de langue. Pour éviter ceci l'enseignant peut effectuer un tirage au sort dans le but de séparer les groupes d'amis afin d'améliorer l'intégration des élèves entre eux [22, p. 29-30], [31, p. 12-13].

Il ne faut pas oublier de s'assurer que tous les joueurs comprennent les règles et connaissent leurs rôles et le rôle de l'enseignant. Le plus souvent, il observe et dirige le

développement du jeu, aide des joueurs quand ils ont besoin et contrôle l'accomplissement du but. Il ne devrait pas intervenir dans le jeu s'il n'est pas nécessaire. Il doit être juste et objectif pour le maintien de la confiance des élèves. À chaque fois qu'il veut aider un certain groupe, il devrait gagner l'accord des autres groupes [14, p. 96], [22, p. 30-31].

Parce que chaque groupe travaille autrement, on rencontre des situations différentes pendant le déroulement du jeu et il est important de savoir réagir sur eux convenablement. Il est possible qu'un groupe appréciera le jeu, l'autre pas ou un autre groupe touchera le but et une autre non. Mais on peut profiter de cela et trouver beaucoup de variantes [22, p. 30-31].

Il est important de mener le jeu à la fin et d'arrêter l'activité seulement au cours des problèmes – les élèves font beaucoup de bruit, ils ne respectent des règles ou ils sont agressifs [22, p. 30-31].

### **3.2.3 Après le jeu**

Quand le jeu finit, on a plusieurs possibilités comment obtenir l'évaluation et une rétroaction. Il est important de trouver si le jeu a eu le succès et s'il a rempli son objectif. D'abord, on devrait récapituler pourquoi on a fait cette activité et quelles matières on a révisé par l'intermédiaire du jeu [22, p. 31].

Comme on a déjà mentionné, il est inutile d'interrompre le jeu. Cela peut être difficile pour un enseignant qui veut corriger des fautes des élèves. Il devrait noter les fautes sur un papier au cours du jeu pour ne pas les oublier. Le temps après le jeu est parfait pour leur récapitulation et la correction [22, p. 31].

Sachant que le jeu devrait avoir un but pédagogique, il est très important de l'évaluer après sa réalisation. Chaque enseignant devrait examiner les avantages et les inconvénients, réfléchir sur les échecs et trouver des solutions selon les besoins. On peut aussi évaluer la contribution pédagogique avec l'aide des élèves. Ils peuvent partager leurs opinions et l'impression que le jeu leur a donné. L'enseignant obtiendra des informations

précieuses et il lui sera possible de les comparer avec sa propre réflexion. Cela peut aider à prévenir les problèmes futurs [22, p. 31], [27].

### **3.3 Avantages du jeu**

La typologie et la division des jeux est vraiment large et cela dépend du point de vue que nous avons. En ce qui concerne l'environnement scolaire, ils peuvent être utilisés dans presque chaque matière. Toutefois, les langues étrangères offrent plus de possibilités d'applications. Dans ce chapitre, on présente des raisons pourquoi utiliser des jeux didactiques dans les cours de FLE et quels points positifs cela peut apporter.

Silva [24] et d'autres auteurs mentionnent que le jeu didactique a une grande valeur dans la classe du FLE a une grande valeur. Le plus grand avantage est la possibilité de la révision des compétences et éléments linguistiques.<sup>14</sup> Il peut aussi aider à surmonter certains obstacles des élèves, par exemple la peur de parler en français. Un autre exemple qui est à nouveau lié à la peur : la bonne atmosphère de jeu aide à la perception des fautes comme la chose normale et empêche de créer des sentiments de défaillance ou incapacité qui peut créer cette barrière pour parler en langue française. Cela est vu comme l'un des problèmes les plus habituels, non seulement chez les jeunes. Grâce aux jeux, il est possible de briser les barrières, d'approfondir la compréhension orale, de fixer les connaissances de la grammaire et l'orthographe et d'enseigner aux élèves comment ils peuvent travailler avec le dictionnaire. Si on fait un bon usage des activités ludiques dans le cours, on peut arriver à préparer les élèves d'une façon amusante aux situations avec qu'ils peuvent rencontrer dans la vie réelle [8], [22, p. 21-23], [24, p. 24-25].

Il faut aussi profiter de la possibilité de concourir. Les élèves qui sont normalement doués peuvent montrer leur potentiel et la victoire de leur groupe peut augmenter l'intérêt vers la langue à apprendre. Alors, les jeux ne sont pas seulement un moyen de révision efficace mais ils attirent aussi de nouvelles personnes intéressées par la langue française [22, p. 21-23].

---

<sup>14</sup> Les exemples des jeux sont contenus dans les fiches pédagogiques.

En outre, les jeux peuvent servir comme un moyen rapide de relaxation. On peut les utiliser après avoir réalisé un exercice de grammaire difficile. Donc les élèves se reposent en jouant et réviser le sujet à apprendre en même temps sans ne se rendre même pas compte [22, p. 21-23].

Une bonne atmosphère est une partie inséparable du jeu s'il est bien réalisé. Elle peut faire participer les élèves qui sont autrement passives et les forcer à travailler naturellement. On peut dire qu'elle motive les élèves à travailler pendant tout le cours. Dans le cadre social, le jeu est souvent réalisé en groupe. Donc, on peut profiter du travail collectif et supporter des relations mutuelles [22, p. 33].

### **3.4 Difficultés**

Le jeu peut être une contribution pour la classe mais il peut causer aussi des problèmes. Pour être objectif, il faut mentionner les inconvénients qui découragent souvent les enseignants. Mais comme toujours, il existe des choses à faire pour le prévenir.

Le premier problème arrive quand le jeu manque de but pédagogique et il sert seulement pour s'amuser. Les enseignants oublient souvent que leur intention principale est d'enseigner de manière amusante, et ne pas seulement s'amuser. Simplement parce que l'amusement s'échappera et l'atmosphère qu'au début était positive peut changer très vite. On doit préparer des activités qu'on peut contrôler. Néanmoins, l'atmosphère peut être troublée si l'enseignant n'aime pas l'activité qu'il est en train de proposer. Ce n'est pas important seulement pour l'atmosphère d'un jeu mais pour tout le cours [22, p. 24-27].

La déviation de l'enseignement est causée surtout par l'introduction de nouveaux jeux qui ne sont pas testés. L'enseignant peut se tromper en calculant le temps exact et le jeu peut commencer à être plutôt long et ennuyeux pour les élèves. L'échec peut mener à la création de la peur et à l'élimination des jeux. Il est recommandé de choisir des jeux qui sont faciles à comprendre, plus connus (par exemple un jeu de mémoire) et d'une durée plus courte. Ils seront plus populaires chez l'étudiant [11].

## 4 Méthodologie

L'objectif de la recherche a été d'observer l'efficacité et la mesure de l'utilisation des jeux dans les cours de la langue française et leur intégration. La recherche a été tournée vers un rassemblement des jeux efficaces et des exigences spécifiques de leur application. Un objectif partiel a été d'expérimenter plusieurs jeux concrets pendant les cours et comparer leurs qualités dans le processus d'enseignement. Les zones étudiées se sont occupées de l'utilisation pratique des jeux dans le cours et de la difficulté de leur préparation, de la motivation des élèves aux meilleurs résultats et des aspects positifs et négatifs des jeux.

### 4.1 Questions de recherche et des hypothèses établies

On a choisi la question fondamentale : *Quel est l'effet des jeux didactiques sur l'enseignement de la langue française ?* Successivement, on s'est posé des sub-questions partielles :

1. Quelle est l'attitude des élèves envers les jeux dans un cours ?
2. Quel est l'effet des jeux sur les élèves ?
3. Est-ce que les jeux développent le savoir-faire et les capacités des élèves ? Est-ce qu'ils aident à apprendre les matières plus rapidement ?
4. Est-ce que les professeurs travaillent toujours avec les mêmes jeux ou bien ils les modifient ?
5. Quelle manière d'évaluation des jeux est utilisée par les professeurs ?
6. Est-ce que le jeu a un effet sur le professeur ?
7. Est-ce que le jeu a des inconvénients ?

Suite à nos observations dans les écoles et aux expériences personnelles, on a déterminé l'hypothèse principale : *L'intégration d'un jeu didactique dans l'enseignement de la langue française améliore significativement le processus d'enseignement.* Après le stage pédagogique et des consultations avec les différents professeurs de la faculté de pédagogie, on a défini les hypothèses suivantes :

H1 : Les étudiants aiment les jeux et ils préfèrent l'apprentissage avec les jeux didactiques.



H2 : Les jeux didactiques motivent les élèves et les rendent plus actifs.

H3 : Les jeux didactiques aident les élèves à obtenir de meilleurs résultats scolaires.

H4 : Les professeurs varient les jeux et ils les emploient selon leur intention dans les étapes différentes de la leçon.

H5 : L'évaluation des jeux s'effectue oralement et il n'y a pas de notes.

H6 : Le jeu didactique enrichit aussi le pédagogue et développe ses savoir-faire pédagogiques.

H7 : Si les jeux ne sont pas employés méthodiquement dans un cours, ils peuvent causer des difficultés.

## **4.2 Déroulement de la recherche**

Cette recherche a été réalisée principalement dans les écoles de Hradec Králové. Pour l'homogénéité de l'échantillon de recherche d'interview, on a décidé de s'adresser aux enseignants du collège et lycées où le français est enseigné. Les critères d'âge et de genre n'étaient pas essentiels pour nous. Tous les sondés ont été informés à l'avance de l'anonymat des noms, du but et du déroulement de la recherche. Malheureusement, beaucoup de professeurs ont refusé de participer aux interviews à cause du manque de temps. On a donc élargi le terrain de recherche et on a demandé aussi aux professeurs de Vrchlabí à leur collaboration. Pour la réalisation de cette nouvelle partie, on a choisi des enseignants et des étudiants d'entre la 6<sup>e</sup> et 9<sup>e</sup> année du collège et 1<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année des lycées de 6 ou 8 ans. En tout, il y avait sept professeurs de l'âge d'entre 30 à 60 ans et 92 étudiants au total. Les professeurs qui étaient des hommes avaient refusé de répondre au sondage mais cela n'était pas un obstacle pour nous. C'est pourquoi on a travaillé seulement avec les professeurs – femmes. Elles enseignent la langue française dans la combinaison avec une autre langue étrangère ou des matières variées. Leur pratique de longues années et les différences d'âge ont enrichi la recherche de la diversité des réponses.

Afin qu'on puisse réaliser le but de la recherche avec du succès, on s'est déterminé à utiliser l'approche qualitative aussi que le quantitative, en mettant l'accent sur la méthode qualitative pour la découverte plus solide du fond des phénomènes individuels. La combinaison des deux approches élève l'efficacité de la recherche, car les données

qualitatives peuvent illustrer et vérifier les résultats obtenus par l'approche quantitative [28].

La recherche s'est composée de plusieurs étapes. D'abord, il a été nécessaire d'étudier la littérature et les recherches déjà accomplies dans ce domaine. L'étape suivante a comporté de créer une feuille d'observation, des questionnaires, des feuilles d'interviews et les jeux concrets pour l'expérience.

La feuille d'observation a servi à noter des événements importants dans une leçon avec clarté et avec beaucoup de facilité. Pour sa création et évaluation, on a utilisé une échelle évaluante et on l'a adaptée pour nos besoins.

Elle contient en total six domaines : l'apport des jeux didactiques, la fonction d'une enseignante, le type de jeu, l'intention de jeu, l'atmosphère et l'exigence. Ces domaines ont été divisés en sphères partielles.

Le questionnaire a été divisé par thème en trois domaines : la popularité d'une leçon, la popularité des jeux et la signification des jeux pour les élèves. En tout, il y avait douze questions, de dont trois fermées. La méthode principale du rassemblement des données a été l'interview semi-structurée. Les feuilles d'interviews ont obtenu trente questions divisées en cinq parties principales : l'utilisation des jeux didactiques en général, l'utilisation des jeux didactiques concrets, la préparation d'un jeu, un jeu vs. un élève, et des questions supplémentaires (questions dont le contenu n'a rentré dans aucune des quatre premières catégories).

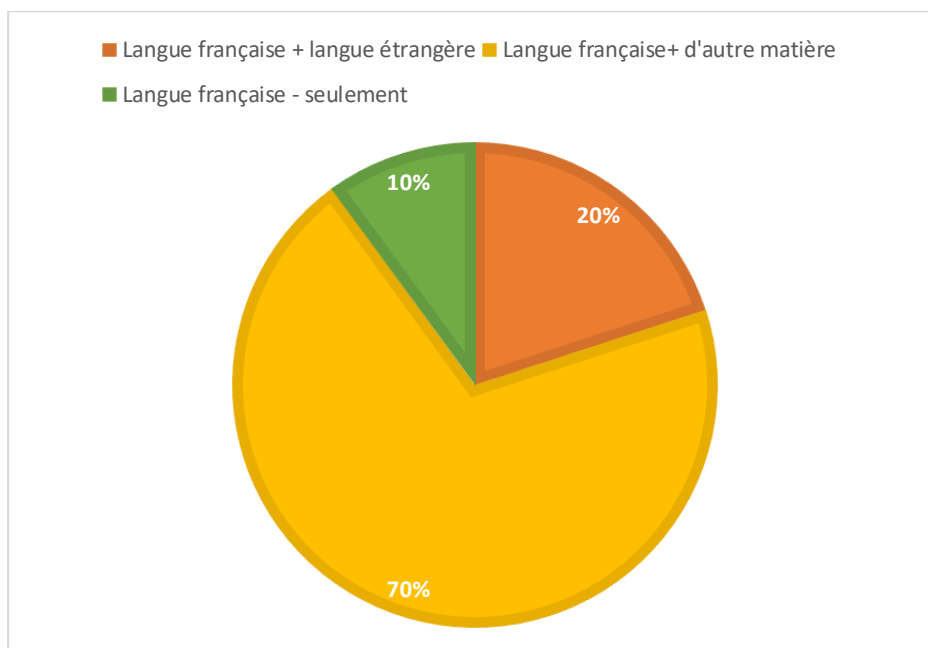
La plupart des questions préparées a été répondue, mais dans certains cas on a posé des questions différentes à cause de la réaction sur des réponses des sondés. Les interviews ont été enregistrés sur un dictaphone. Ensuite, les données obtenues ont été transcrites et analysées en utilisant un codage ouvert et axial qui sont basés sur la méthode de la théorie ancrée.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>„Zakotvená teorie“ traduit par D. M. La méthode est décrite en détail dans Strauss [28].

La dernière partie a été la préparation de l'expérience. On a créé huit jeux<sup>16</sup>, donc chacun a été orienté sur les compétences et éléments linguistiques différentes. Pour créer les idées de base des jeux on a utilisé quelques documents, déjà publiés sur les portails d'enseignement<sup>17</sup>, puis on les a modifiés pour nos besoins. Ils ont été adaptés à l'utilisation dans chaque année. *Pierre noir* et la *Bande dessinée* ont été considérés les jeux le plus préférés. Au contraire, l'écoute d'un conte de fée a été le moins aimé parce que cela a été trop difficile pour plusieurs élèves.

Les jeux ont été expérimentés pour les niveaux A1-A2. Après avoir examiné les jeux, on a testé quelques connaissances des matières expliquées. Après cela on a suivi avec l'évaluation des tests et la consultation des résultats avec le professeur. On a essayé de combiner et d'appliquer les jeux sur les matières sur lesquelles le professeur n'avait pas encore employé le jeu. En vue de la complexité de l'objectivité, l'expérience a eu une fonction particulièrement illustrative dans la recherche entière.



*Le diagramme N° 1 : L'approbation des professeurs*

---

<sup>16</sup> Les jeux se trouvent dans les fiches pédagogiques.

<sup>17</sup> [33], [34], [35]

## 5 Jouer en pratique

Dans le texte suivant, on présente les résultats obtenus par la réalisation de la recherche. On mentionne aussi les pronostics concrets pour l'utilisation des jeux dont sources d'inspiration ont été les interviews avec les professeurs.

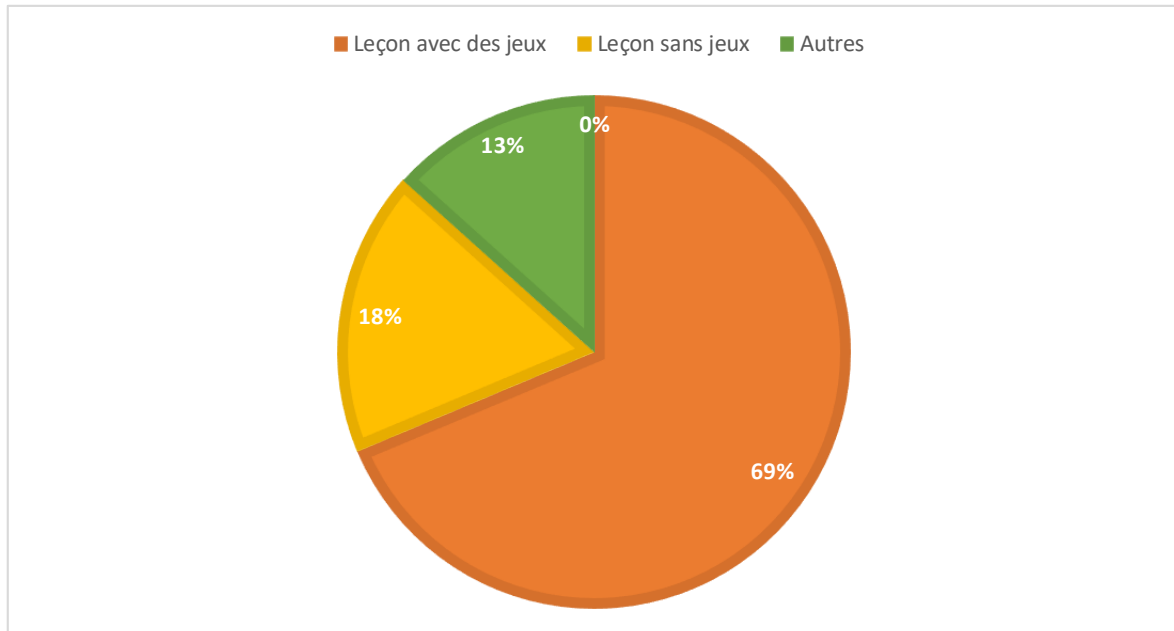
### 5.1 Intérêt des élèves pour les jeux

Le questionnaire employé a divisé des élèves de la classe du FLE en 3 groupes. Il a montré que la plupart des élèves préfèrent les matières où les professeurs utilisent les jeux. Leur raison principale a été l'amusement, une bonne atmosphère et un travail en groupes. Le deuxième groupe préfère un cours où ils jouent de temps en temps. Le dernier groupe aime le cours traditionnel où un professeur explique un sujet la plupart d'une leçon et il ne perd le temps par jouer. Ceux dernières étaient les réponses des élèves plus âgés. 45 % des élèves ont déterminé la langue française comme leur matière la plus préférée, 35 % ont déterminé la langue anglaise et 20 % ont choisi d'autres matières.

40 % des élèves ont dit qu'ils aimaient les activités plus calmes centrées sur la stratégie ou l'opération logique mais ils ont noté que de temps en temps la réalité du cours est différente. C'est pourquoi certains jeux ne les amusent pas. Cependant, on peut constater que la plupart ont besoin de l'enseignement vivant et des jeux compétitifs. Ils exigent de bouger, alors en général les jeux plus préférés sont la balle au prisonnier, le football et le jeu à la poursuite. Pour la langue française ce sont les jeux sur la révision du vocabulaire avec l'usage du tableau blanc interactif ou *le jeu du roi* où ils doivent être debout et ils peuvent s'asseoir avec la réponse correcte.

80 % des professeurs satisfaisent ces conditions parce qu'ils travaillent beaucoup avec la compétitivité. Ils y voient une plus grande motivation. 20 % essayent de remplacer ce type d'activité par les activités coopératives ou plus calmes. Nos résultats confirment l'importance du critère thématique. Si les élèves et les professeurs s'intéressent au thème, le jeu est capable d'attirer l'attention des deux côtés. Par contre, l'intérêt diminue rapidement et le jeu perturbe la leçon. Pour la question N° 1 : « *Quelle est l'attitude des*

*élèves envers les jeux dans un cours ? » on confirme l'hypothèse N° 1 : « Les étudiants aiment les jeux et ils préfèrent l'apprentissage avec les jeux didactiques. »*



*Le diagramme N° 2 : La préférence d'une leçon*

## **5.2 Motivation et activation des élèves**

D'après les réponses des enseignants, les jeux didactiques développent l'élève dans toutes les directions : socialement, en termes d'amélioration de coopération dans une équipe, la tolérance d'autres opinions, l'amélioration de l'expression et de la communication avec les autres membres de la classe. Ils donnent le sentiment du divertissement et ils renforcent l'amitié. Il y a aussi un avantage d'une déviation de la théorie et de la nécessité d'utiliser la langue de façon pratique. Ils jouent le plus au début ou à la fin du cours et ils confirment que chaque jeu force des élèves à être actifs et éveillés.

La plupart des enseignants préfère le travail en équipe, ce qui est très motivante d'après eux. Les élèves plus faibles peuvent travailler avec les plus forts et les enseignants profitent de l'influence mutuelle. Ils n'aiment pas laisser le choix aux élèves, alors ils divisent les groupes selon le nom d'un fruit, la date de la naissance ou des nombres. Ils n'existent pas des limitations à ce qui concerne la fantasia. Une des enseignantes a

commencé le cours avec une compétition dans laquelle les élèves devaient écrire autant de mots que possible sur un sujet donné. Après, elle a réuni des élèves en deux groupes, ceux avec plus de mots, et ceux avec moins. Par ce moyen, elle a créé *a posteriori* les groupes de façon homogène en mélangeant les intégrants des deux groupes.

Selon les élèves, les cours avec des jeux sont quelque chose de différent et ils sentent qu'ils ne doivent pas étudier. Le cours se déroule plus rapidement et ils ne sont pas si fatigués. En plus, la recherche a découvert que les élèves sont motivés si leur professeur prend une part dans le jeu. Selon eux, le professeur peut les aider ou ils peuvent prouver leurs connaissances. En général, cela garantit un plus grand amusement et les relations deviennent plus proches.

Basé sur l'observation et l'expérience, on peut confirmer que les jeux satisfont leurs buts et ils stimulent l'activité de l'élève, l'encouragent à étudier et ils créent une atmosphère amicale dans la classe. Les élèves acquièrent de nouvelles connaissances d'une façon moins brusque, ils n'ont pas peur de faire des erreurs, ils sont spontanés et fondamentalement, ils ne réalisent pas leur même - éducation. Ils s'efforcent de communiquer. Cela est selon les enseignants le but principal et un grand plus de l'emploi des jeux dans l'enseignement.

Un autre grand avantage est la construction d'une relation plus amicale et les élèves ne sont pas découragés par la difficulté de la langue française. Mais il faut faire attention à la personnalité et au type de stratégie d'apprentissage de chaque élève et aux qualités du professeur.

Du point de vue des élèves, ils adorent apprendre le nouveau vocabulaire en français. Ils aiment quand ils peuvent chanter en français, nommer des choses différentes et ils aiment la sonorité des mots français. Mais la mémorisation par cœur n'est pas la préférée. Dans ce cas, le jeu didactique est le meilleur outil qui mène à la satisfaction de leurs besoins.

Du total de personnes sondées, 90% mettent l'accent sur les capacités de l'organisation du professeur. S'il dispose des qualités pédagogiques solides, il saura adapter un jeu sans problème à tous les élèves et aux différents niveaux de langue. De plus, il l'intégrera dans

le cours de la leçon de telle manière que cela facilite l'absorption de nouvelles connaissances au plus grand nombre des élèves. L'évaluation de la question N° 2 : « *Quel est l'effet des jeux sur les élèves ?* » confirme l'hypothèse N° 2 : « *Les jeux didactiques motivent les élèves et les rendent plus actifs.* »

### **5.3 Acquisition efficace des leçons expliquées**

On a trouvé que les professeurs ne faisaient pas suffisamment des réflexions à propos des cours. Ils pensent subjectivement que cela aide aux meilleurs résultats dans les examens mais ils n'ont pas assez de temps pour comparer objectivement si les élèves ont appris plus dans la leçon avec le jeu que sans lui. Ils pensent que les élèves parlent plus souvent, utilisent plusieurs structures grammaticales au même temps et ils peuvent entraîner plusieurs sujets ensemble. Ils mettent plutôt l'importance sur d'autres effets possibles des jeux que simplement le progrès de la connaissance. Néanmoins, 100% des professeurs éprouvent que les jeux accélèrent le procès de l'enseignement de la langue française et un cours sans jeu ne serait pas tant efficace.

On peut le vérifier grâce aux résultats de l'observation et l'expérience. Après avoir essayé d'appliquer nos jeux préparés et de les consulter avec des professeurs, on a trouvé que les élèves ont acquis des connaissances sans grands problèmes et en moins de temps qu'auparavant. En plus, ils ont été très concentrés et enthousiasmés. Quelques jeux les ont aidés à retenir des expressions figées et se débarrasser de la peur de s'exprimer spontanément en français.

Les réponses des élèves sont aussi intéressantes. 70% d'entre eux pensent qu'ils apprennent quelque chose en jouant et ils aiment réviser les matières de cette manière. De nouveau, ils ont donné un exemple du vocabulaire. Ils ont l'impression qu'ils apprennent les mots plus facilement s'ils les entraînent dans un jeu.

Les réponses sur la question N° 3 : « *Est-ce que les jeux développent le savoir-faire et les capacités des élèves ? Est-ce qu'ils aident à apprendre les matières plus rapidement ?* » approuvent l'hypothèse N° 3 : « *Les jeux didactiques aident les élèves à obtenir de meilleurs résultats scolaires.* »

## 5.4 Intégration des jeux variables dans l'enseignement

Notre recherche a montré que tous les professeurs de la langue française emploient les jeux didactiques pendant leurs cours. Malheureusement, ils les utilisent une fois par semaine au maximum, 30% seulement trois fois par le mois. Il est intéressant que les personnes avec la pratique plus longue les intègrent moins que ceux qui exercent leur profession depuis plus. Cependant, tous sont d'accord avec l'utilisation des jeux dans les étapes différentes de la leçon. Leur condition seule est ne de pas jouer plus longue de 15 minutes parce que les élèves sont soit fatigués ou plus agités. Ils utilisent les jeux généralement au début de la leçon pour créer l'atmosphère de la langue étrangère et au milieu pour exercer les matières expliquées. 80% des professeurs travaillent avec des activités exclusivement dans la leçon de langue française, mais rarement dans la seconde matière d'approbation, sauf des autres langues étrangères. Les réponses des élèves contribuent à ces résultats. Elles montrent incontestablement que les jeux sont utilisés beaucoup plus pendant les cours du français et de l'anglais, après dans l'éducation physique et un peu en cours de musique, de tchèque, de mathématique et de physique. On peut voir que les langues étrangères sont très convenables pour les jeux et qu'elles offrent une large échelle des possibilités à utiliser.

Les jeux devraient être variés pour que les élèves ne commencent pas à s'ennuyer. Mais il n'est pas approprié de choisir un jeu différent à chaque fois. La plupart des professeurs ont leurs jeux chevronnés mais ils modifient leurs règles ou enrichissent leur contenu. Les nouveaux jeux sont intégrés mais moins, parce que l'inclusion, la vérification et l'expérimentation de l'effet de nouveaux jeux sont lentes et cela exige beaucoup de temps que le professeur n'a pas forcément.

On a pu constater que les professeurs plus âgés ne varient pas les jeux aussi souvent que les plus jeunes. Leurs raisons sont nombreuses : Il n'est pas nécessaire de se préparer, ils connaissent déjà les règles, ils savent comment les élèves vont réagir et la durée pour le déroulement. Mais est-ce que cette attitude est correcte ? C'est difficile à dire. Les professeurs plus jeunes et avec l'expérience plus courte constatent que si un professeur essaye de chercher de nouveaux matériels, cela l'enrichit lui-même et ils ne tombent pas dans un stéréotype. Ils aiment expérimenter. Pour ces raisons, les professeurs avec une

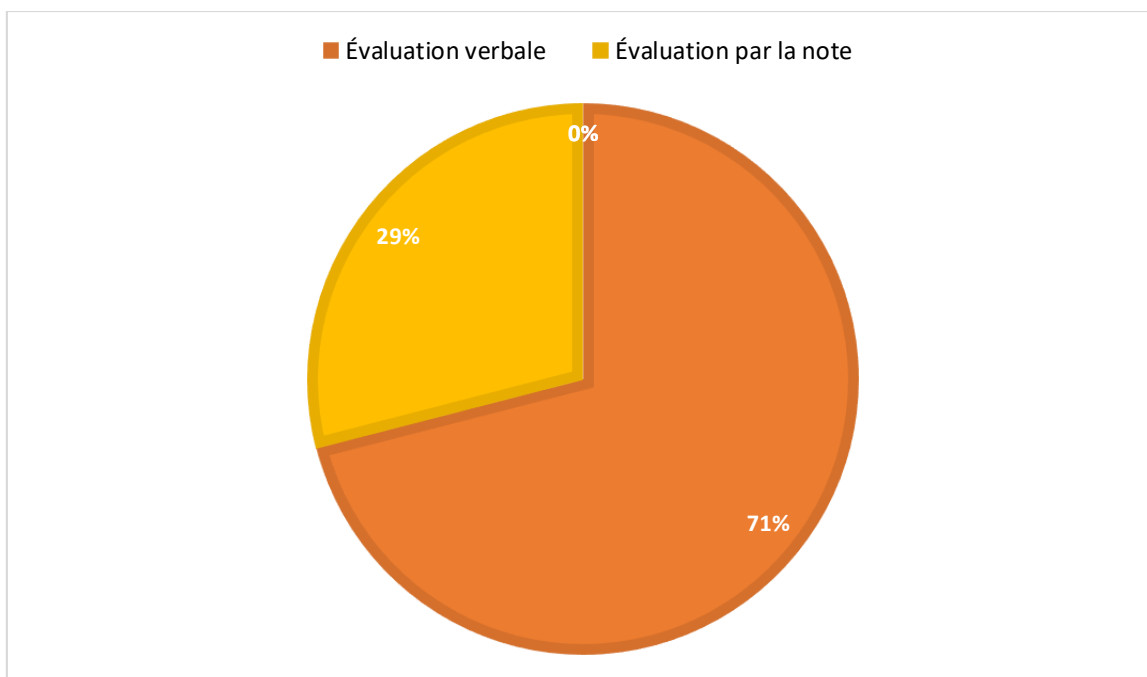


longue expérience profitent des stages de futurs professeurs. Ils obtiennent facilement le matériel pédagogique et comme en plus ils voient comment cela marche dans une leçon. Ici on confirme l'hypothèse N° 4 : « *Les professeurs varient les jeux et ils les emploient selon leur intention dans les étapes différentes de la leçon.* »

## **5.5 Évaluation des jeux**

On a trouvé que les enseignants évaluent les jeux, mais les récompenses ont plutôt la forme abstraite. Ils ne prennent pas le temps après le cours pour la réflexion et ils ne gèrent pas une discussion avec les élèves. Ils disent qu'ils veulent mettre l'accent sur les valeurs morales. Si un élève en mérite, il peut obtenir la mention très bien ou plus. Les songés se penchent souvent pour la parité d'évaluation et un applaudissement au vainqueur est aussi un type de récompense. Ils préfèrent l'évaluation moderne. Cela signifie avant tout l'évaluation verbale qui motive et ne pas punir les erreurs.

En général, on doit faire l'éloge de chaque rendement, même s'ils se comportent bien pendant la leçon. On devrait évaluer les résultats mais aussi l'effort. Quelques professeurs préfèrent jouer pour les faire gagner quelques bons points mais dans ce cas là les faibles n'ont pas de chance de vivre le sentiment du succès, au contraire, ils sentent qu'ils ne sont pas bons et ils s'habituent à avoir de mauvaises notes. En plus, la rivalité peut augmenter. L'hypothèse N° 5 : « *L'évaluation des jeux s'effectue oralement et il n'y a pas de notes* » est confirmée.



*Le diagramme N° 3 : La manière d'évaluation des jeux*

## 5.6 Jeu et le professeur

Pour la question si les jeux influencent les enseignants, 100 % de professeurs ont répondu que l'usage des jeux dans l'enseignement développe leurs qualités professionnelles. Ils préfèrent être l'enseignant qui joue avec les élèves que l'enseignant traditionnel encyclopédique. Ils sont enrichis par la rétroaction, donc les élèves s'amuse et ils aiment les cours. En plus, ils se louent de nouveaux côtés spontanés des élèves qui se découvrent. Cela est l'avantage de l'avenir pour les professeurs. Ils peuvent mieux estimer et comprendre un individu et le travail sera facilité dans autres affaires des études des élèves.

Les jeux inspirent les professeurs et poussent à la conception plus intéressante d'une leçon. Il ne faut pas oublier que cela les tient au cours et aussi enseigne. Chaque enseignant est obligé de travailler avec les technologies modernes et ils utilisent ce qui est proche aux élèves. Il « ne s'atrophie pas » et il a une relation plus proche avec ses élèves. Et la chose la plus importante – il rend l'enseignement plus agréable pour lui – même parce qu'il se sent bien, il est capable de transmettre le maximum de ses connaissances et expériences. Grâce à ces résultats, on confirme la validité de l'hypothèse

N° 6 : « *Le jeu didactique enrichit aussi le pédagogue et développe ses savoir-faire pédagogiques.* »

## **5.7 Problèmes possibles**

La question N° 28 traitant des inconvénients de l'intégration des jeux dans l'enseignement a montré que les jeux didactiques ont plusieurs côtés négatifs. Le premier est le ralentissement du déroulement d'un cours, qui après ne correspond pas au programme scolaire. Normalement, pour la plupart des enseignants il est difficile d'avoir le temps de faire tout ce qu'ils avaient prévu. Alors, le jeu retarde plus la leçon pour des raisons d'organisation. Mais ils avouent que parfois ils n'estiment pas la durée à jouer et le jeu est soit trop long ou trop court. En plus, il est important de choisir les jeux dont le but est didactique parce que quelques professeurs ont la tendance de jouer plus souvent et l'intérêt des élèves se perd. Un autre problème arrive quand le jeu n'a pas de règles exactes. 70 % des professeurs affirment qu'au début de leur carrière ils avaient eu le problème avec l'explication précise des règles. Cela a baissé la valeur de la signification du jeu et l'intérêt des élèves à apprendre. Dans ce cas, il faut donner un exemple modèle avant le commencement de l'activité.

L'inconvénient suivant est prêté à l'exigence du temps et à la difficulté financière. Le temps dédié à la préparation du jeu est variable. Cela dépend du niveau des élèves, du but de l'activité et de la compétence clé à développer. Toutefois, les sondés ont dit catégoriquement que la préparation des jeux prenait surtout plusieurs heures. Le plus souvent, ils les préparent à la maison ou les autres membres de famille les aident. Ils dessinent, colorent, coupent, collent, laminent etc. Avant que la version finale soit accomplie, le jeu est puis mis en pratique plusieurs fois et il est adapté à la demande des élèves. Il est désormais arrangé après l'intégration dans la leçon. Dès le début, tous les jeux doivent être triés et marqués pour qu'ils ne se mélangent pas. Par exemple chaque série du jeu du mémoire ou des cartes peut être imprimée sur le papier des couleurs différentes. En ce qui concerne les finances, les professeurs doivent payer le matériel nécessaire et ils n'ont pas de grande possibilité d'imprimer à l'école parce qu'ils sont limités par une quantité. Alors, ils doivent imprimer les nouveaux jeux à la maison. Ce sont des raisons pour lesquelles les professeurs, principalement plus âgés, évitent la

préparation de nouveaux jeux. Ils les sous-estiment, choisissent un jeu par hasard ou, comme on a déjà dit, ils s'inspirent d'autres collègues.

Le niveau différent des connaissances a aussi un grand rôle. Quelques élèves comprennent tout de suite et ils commencent à s'ennuyer, les autres ne savent pas du tout quoi faire. Une des professeurs a mentionné la situation problématique quand l'élève plus faible est poussé du jeu, les autres camarades de classe ne coopèrent pas avec lui, ne lui donnent pas un conseil, ne chuchotent pas. C'est un cas où il est nécessaire de travailler avec la classe sur d'autres aspects qui avaient provoqué cette atmosphère. En ce qui concerne le niveau, quelques professeurs nous ont dit qu'elles ont des problèmes avec la détermination du niveau des activités, principalement les professeurs inexpérimentées. Il est meilleur pour eux d'utiliser directement les phrases et le vocabulaire du texte du manuel.

Le dernier problème est l'apaisement des élèves après le jeu. La plupart des professeurs utilise les jeux au début ou au milieu du cours. Si le jeu est actif, la classe devient très vivante et il est vraiment fatigant de calmer la classe. Il y a plusieurs techniques des professeurs : ne pas parler et attendre le silence total ; continuer avec une activité d'écriture ou lecture ou les élèves travaillent individuellement et en silence ; travailler avec le manuel. Enfin la stratégie la plus facile – utiliser le jeu actif à la fin de la leçon. En tout, on peut confirmer l'hypothèse N° 7 : *« Si les jeux ne sont pas employés méthodiquement dans un cours, ils peuvent causer des difficultés possibles. »*

## 5.8 Résumé des conseils pratiques

Dans ce dernier chapitre, on récapitule les conseils et apports par la recherche pour la partie pratique.

Un jeu peut être classé sans problème en n'importe quelle partie d'une leçon. Cela dépend du but du professeur. Ils sont utilisés au début d'une leçon pour activer les élèves, au cours de l'explication d'un nouveau point étudié ou au milieu d'une leçon comme le remontant. Un jeu à la fin du cours est utilisé plutôt pour l'assaisonnement de dernières minutes du cours ou comme la motivation pour le thème de la leçon prochaine. Après chaque jeu, il faut occuper les élèves par le travail individuel pour l'apaisement et la concentration.

C'est donc le professeur qui décide de l'usage d'un jeu. Pourtant il est important qu'il s'adapte à l'atmosphère du cours, à l'intérêt et aux possibilités d'élève et qu'il réalise à ce que le jeu devrait servir. Par exemple, quand on n'estime pas le niveau adéquat de l'élève, le jeu devient fortement démotivant. Les élèves ne comprennent pas l'énoncé ou le texte, ils perdent leur intérêt sur le jeu et ils commencent à s'ennuyer. Si le jeu valorise et évalue qui peut faire quoi, la signification du jeu est plus importante que sa difficulté. En plus, les élèves qui ont de différents niveaux de langue peuvent se motiver mutuellement. Les faibles peuvent être entraînés par les plus forts et aussi il y a certains aspects de leur personnalité qui sont développés. L'observation nous a montré que « l'assistance » est bien pratiquée pour l'entraînement des dialogues. Les élèves ayant plus de connaissances du français expliquent souvent sans le savoir des phénomènes divers de grammaire aux élèves plus faibles ou ils les enrichissent par le nouveau vocabulaire. Les professeurs devraient classer des jeux plus faciles qui remplissent le sujet et qui peuvent être utilisés à stimuler la classe dans une leçon à tout moment. Le but n'est pas que tout le monde connaisse tout. Dans le jeu, il faut avoir une tension saine qui est créée par l'inégalité parmi les élèves. Le taux de popularité des jeux individuels dans l'enseignement est distingué. Chaque classe préfère quelque chose différente, alors il est très important de connaître le groupe d'élèves avant de choisir un jeu. Il est aussi important de tenir compte d'une humeur actuelle des élèves qui est constamment influencée par de nombreux facteurs.

Cela est lié à la préparation du jeu. Les jeux didactiques sont utilisés en enseignement très souvent, alors il faut constater que les professeurs devraient préparer leurs jeux avec soin et ils ne devraient pas avoir peur de l'exigence du temps. Si le jeu est bien préparé et utile, cela économise le temps au futur. Parfois, il est nécessaire d'ajuster la difficulté du jeu et le diviser en plusieurs leçons. Cependant, le jeu ne devrait pas dépasser 15 minutes. Le professeur devrait déterminer clairement avant d'utilisation du jeu pourquoi il veut utiliser ce jeu, ce qu'il faut attendre de lui et dont il a besoin pour sa réalisation. Avant le début du jeu, il est important d'expliquer et fixer les règles. Pour que cela soit plus simple, les professeurs peuvent tester le jeu à la maison en jouant avec leur famille.

En ce qui concerne l'évaluation, les écoles donnent une grande importance aux éloges. Si les professeurs veulent motiver davantage leurs élèves, le vainqueur peut être récompensé avec la mention très bien pour l'activité. Les erreurs ne devraient pas être punies, mais le professeur devrait les expliquer aux élèves et soutenir les connaissances qu'ils ont déjà. Ils peuvent le faire par l'explication ou par la révision du sujet.

## 6 Fiches pédagogiques

On a créé les fiches présentées qui peuvent servir comme un outil pour utiliser les jeux dans un cours. Tous les jeux ont été testés et modifiés selon niveau de la langue des élèves. Leur principe est l'application sur les matières expliquées. On a choisi huit jeux. Il s'agit des jeux focalisés sur toutes les compétences et les éléments linguistiques : la compréhension orale et écrite, l'expression orale et écrite, la grammaire, le lexique, la phonétique et l'orthographe.

Cinq fiches sont destinées aux élèves de niveau A1 selon le Cadre Européen commun de référence pour les langues. Trois jeux sont destinés au niveau A2. Mais ils sont faciles à arranger pour les autres niveaux.

Pour une meilleure orientation, la structure des fiches est divisée en trois catégories : les informations générales du jeu, les règles et l'évaluation de la leçon où on a utilisé le jeu pendant notre recherche. La première catégorie contient les objectifs pédagogiques, le matériel et les joueurs. Tous les jeux ont été composés pour le travail en binômes ou en groupe et la durée de chaque jeu a été de 15 minutes au maximum. Il faut mentionner qu'on a travaillé avec une classe de 16 élèves au maximum. Néanmoins, il est possible de dédier plus de temps à un jeu, dans certain cas même plusieurs leçons. En tenant compte le manque du temps, la plupart des jeux est faciles à préparer. La préparation prend de 15 à 60 minutes. Ils peuvent être employés dans chaque partie du cours mais d'entre eux sont plus dynamiques, alors il est meilleur de les intégrer à la fin.

La deuxième catégorie décrit la démarche et la dernière se consacre à l'acceptation des jeux par ses participants et aux circonstances pendant le jeu. On s'est laissé inspirer par les fiches de mademoiselle Dana Chrapalová.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Il s'agit de la mémoire: *Le jeu en classe de Fle* [12].

## 6.1 La Belle et la bête

### Objectifs pédagogiques

- **Compréhension orale** : l'écoute d'un extrait
- **Compétence grammaticale** : réviser la structure du présent
- **Compétence stratégique** : l'orientation dans un texte, la coopération

### Joueurs

- **Nombre** : deux au minimum
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A2
- **Le mode de travail** : en paires

### Matériel

- Le conte de fée en enregistrement et en version imprimée
- **Préparation** : choisir un texte ; couper des parties de l'extrait ; distribuer en paires
- **Temps** : 10 minutes

### Démarche

- L'enseignant distribue l'extrait coupé.
- Les élèves ont 2 minutes pour la familiarisation avec des papiers.
- Il y a trois écoutes.
- Ils écoutent l'extrait du conte de fées célèbre et ils composent le texte coupé en ordre.
- Après la première écoute, ils ont 2 minutes pour discuter et arranger les papiers.
- Ils ont une minute pour la même chose après la deuxième écoute.
- Ensuite, ils corrigent l'ordre exacte ensemble avec l'enseignant ou bien l'enseignant peut montrer le texte au tableau interactif.
- Il y a la troisième écoute pour contrôler.

### Évaluation du déroulement de l'activité

Le jeu a été utilisé à la fin du cours. Dans ce cas, l'enseignant doit être prudent dans le choix du texte. La compréhension orale n'est pas populaire parmi les élèves parce qu'ils



vivent souvent un échec. On a choisi un conte célèbre, mais beaucoup d'élèves étaient démotivés déjà au début. Il faut souligner qu'il y a trois écoutes et qu'ils ont beaucoup de temps à discuter avec leur copain. Enfin, tous ont travaillé et ils ont aimé l'histoire. Grâce à ce jeu, ils ont perçu le texte complet et ne se sont pas concentrés sur les mots individuels.

Le jeu peut être employé au début du cours. Dans ce cas, vous pouvez continuer avec le texte. Il est possible de poser des questions sur l'histoire ou de focaliser sur le vocabulaire. Les élèves peuvent traduire les phrases et trouver le nouveau vocabulaire. Il y a la possibilité de ré-narration de l'histoire.

## 6.2 Bande dessinée

### Objectifs pédagogiques

- **Compréhension écrite** : comprendre l'histoire d'un texte, la compréhension globale
- **Compétence stratégique** : la perception du texte dans un cadre des images, déduire l'idée sur la base des images
- **Compétence grammaticale** : réviser le présent, le passé composé, le futur

### Joueurs

- **Nombre** : quelconque
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A2
- **Le mode de travail** : en groupe, individuel

### Matériel

- La bande dessinée en version imprimée
- **Préparation** : couper des images de la bande dessinée ; distribuer en 3 ou 4 groupes de 4 élèves
- **Temps** : 15 minutes

### Démarche

- Les élèves travaillent et concourent en groupe.
- L'enseignant distribue une série d'images avec le texte français en groupes.
- Chaque groupe doit mettre en rang les images que le texte donne le sens.
- Ils ont 5 minutes.
- Le vainqueur est le groupe qui a composé les images le plus vite et l'ordre est correct.
- Puis, l'enseignant montre la solution correcte et il traduit le texte avec la classe.

### Évaluation du déroulement de l'activité

La bande dessinée a été le jeu le plus réussi. Elle a montré la créativité et imagination des jeux. Les élèves ont travaillé en groupe de 4 ou 5 mais pour l'accélération il est meilleur de travailler dans de plus grandes groupes. Ils étaient enthousiastes grâce aux images et

bien qu'ils n'aient pas compris tous les mots, ils réfléchissaient sur le sens et l'ordre des images. Certains élèves ont essayé de monter des images par la forme découpée, alors il est meilleur d'aviser au début que tous les formes sont les mêmes. En général, le texte a été adéquat du niveau du français et ils n'ont pas eu des problèmes avec sa composition.

Il faut prendre en considération que c'est une activité plus vivante, alors l'utilisation au début de la leçon peut être risquante. Tout d'abord les élèves vont parler longtemps de la solution et puis ils vont demander une autre bande dessinée. Néanmoins, si vous faites comme ça, vous pouvez profiter de ce texte pour un travail avec le vocabulaire, la grammaire, la discussion etc. En plus, le professeur peut varier les bandes dessinées et chaque groupe va obtenir une bande dessinée différente.

Pour la correction facile, vous pouvez utiliser le tableau interactif ou il est possible d'imprimer et de plastifier la page de la bande. On a utilisé les deux manières, parce que quelque cours n'avait pas de tableau.

## 6.3 Petite scène

### Objectifs pédagogiques

- **Expression orale** : parler de ses activités de loisir ; parler dans une situation de la vie quotidienne
- **Compréhension orale** : comprendre les autres et réagir naturellement
- **Compréhension lexicale** : le vocabulaire des activités ; l'usage des locutions figées et des phrases fixées
- **Compréhension grammaticale** : l'usage du gérondif, du négatif

### Joueurs

- **Nombre** : 3 au minimum
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A2
- **Le mode de travail** : en groupe

### Matériel

- des papiers avec la description de la situation et des phrases à utiliser
- **Préparation** : choisir des situations et phrases différentes, écrire les sur une petite carte blanche ou du couleur, distribuer en groupe
- **Temps** : 10 - 15 minutes

### Démarche

- Les élèves sont divisés en groupe.
- Chaque groupe reçoit une carte avec la description d'une situation.
- Leur tâche consiste à préparer une scène de la situation donnée dont ils doivent utiliser des phrases.
- Chaque personne doit dire quelque chose.
- Ils ont 5 – 8 minutes pour la préparation.
- Après le temps, chaque groupe joue la scène.

### **Évaluation du déroulement de l'activité**

Ce type de jeu se semble difficile et un-populaire pour des élèves parce qu'ils doivent utiliser la langue en réagissant sur leurs camarades. Mais on a été surpris comment les élèves du 8<sup>e</sup> année se sont débrouillés avec cette tâche. Ils ont profité de l'espace et utilisé des chaises comme une banquette dans un parc ou des tables comme un lit à l'hôpital. Toute la classe a préparé les scènes intéressantes et drôles. Les 8 minutes pour la préparation ont été suffisantes. Grâce à ce jeu, ils ont écouté des phrases fixées plusieurs fois, alors ils n'ont pas eu des problèmes pour les mémoriser. Souvent, ils ont demandé du vocabulaire inconnu, alors il est bien avoir quelques dictionnaires à disposition en classe. En plus, l'enseignant devrait noter les plus grandes fautes et aviser d'eux après chaque exposé. Il peut les écrire au tableau pour une meilleure mémorisation.

Cette activité devrait être utilisée après l'explication d'un élément et elle est bonne pour une activation rapide des élèves. Les variations du jeu sont possibles. Par exemple, vous pouvez utiliser les mêmes situations pour tous et vous ne doivent pas ajouter des phrases. Dans ce cas, les élèves peuvent improviser.

## 6.4 Inventez une histoire

### Objectifs pédagogiques

- **Expression écrite** : l'écriture des phrases
- **Compétence grammaticale** : réviser la grammaire
- **Compétence syntaxique** : la création des constructions de phrase, l'ordre de mots

### Joueurs

- **Nombre** : cinq au minimum
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A1
- **Le mode de travail** : en groupe, individuel

### Matériel

- une phrase à la rayure d'un papier
- **Préparation** : choisir des phrases ; écrire à la rayure du papier ; distribuer en groupe
- **Temps** : 10 minutes

### Démarche

- Les élèves sont divisés dans des groupes.
- Chaque groupe reçoit une phrase.
- Le premier élève de groupe renoue sa phrase avec un autres, le suivant ajoute l'autre et ainsi de suite.
- Finalement, il y a une histoire par groupe.
- Chaque groupe présent son histoire.

### Évaluation du déroulement de l'activité

On a utilisé ce jeu dans la 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> année, mais il est très facile à le modifier pour chaque niveau. On a utilisé les mêmes phrases et on a comparé les résultats. C'était une activité très amusante grâce aux histoires différentes. Il est aussi possible de distribuer des phrases différentes. Enfin, on a fait la correction des phrases au tableau et on a traduit le texte complet.

## 6.5 Ver de terre

### Objectifs pédagogiques

- **Compétence grammaticale** : la conjugaison des verbes au présent

### Joueurs

- **Nombre** : trois
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A1
- **Le mode de travail** : en groupe

### Matériel

- un plateau de jeu avec « un ver de terre »
- des cartes avec une conjugaison correcte
- les dés avec les pronoms personnels et les pions
- **Préparation** : imprimer ; laminer et couper les plateaux, les cartes et les dés
- **Temps** : 15 minutes

### Démarche

- Des élèves créent des groupes de trois personnes
- Chaque groupe reçoit le plateau de jeu, cartes avec des conjugaisons, dés et pions.
- Le premier et le deuxième élève jouent contre eux, le troisième a la fonction d'un contrôleur.
- Le premier joueur prend sa position à la première case.
- Il lance le dé et conjugue le verbe selon le pronom au dé.
- Le troisième élève « le contrôleur » a des cartes et il contrôle l'exactitude.
- Si la conjugaison a été correcte, le joueur reste à la case correspondante et le tour suivant il peut avancer en case suivante.
- S'il fait une erreur, il doit rentrer au début (pendant le jeu il reste sur la case précédente).
- Puis, le joueur suivant joue et il y a le même principe.

### **Évaluation du déroulement de l'activité**

Le ver de terre a eu un succès surtout parmi les élèves moins âgés. Ils ont voulu rivaliser, alors ils ont essayé de conjuguer avec soin. On l'a utilisé au début de la leçon comme des exercices de réchauffement et quand les élèves avaient de l'énergie. Avant le début de jeu, on a révisé toutes les terminaisons des verbes au présent, alors le jeu a été plus facile pour les joueurs. Il est possible de faire cette révision après le jeu.

Les élèves peuvent changer leur rôle à chaque tour, chaque personne a donc une possibilité de conjuguer et de se contrôler mutuellement. En plus, ce jeu peut être adapté au niveau plus difficile, en centralisant sur la conjugaison les autres temps verbaux ou vous pouvez utiliser tous les temps connus ensemble pour les élèves plus chevronnés. Mais il est nécessaire de fabriquer de nouvelles cartes avec toutes les conjugaisons correctes. Après, le joueur conjuguerait un verbe avec le pronom donné et le contrôleur choisirait le temps à conjuguer.



## 6.6 Pierre noir

### Objectifs pédagogiques

- **Compétence lexicale** : mémoriser le vocabulaire de vacances

### Joueurs

- **Nombre** : 4 au minimum
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A1
- **Le mode de travail** : en groupe

### Matériel

- des cartes à jouer
- **Préparation** : imprimer ; laminer et couper les cartes
- **Temps** : 15 minutes

### Démarche

- Les élèves sont divisés en groupes de 4 personnes.
- Chaque groupe reçoit des cartes à jouer qui contiennent une carte avec Pierre Noir.
- Les élèves distribuent toutes les cartes dans le groupe et ils ne doivent pas voir les cartes des camarades de classe, alors ils ne savent pas qui ont Pierre Noir.
- Ils les tiennent et exposent un pair (une image et un mot correspondant) des cartes sur la table.
- Quand ils n'ont pas de pairs, ils tirent graduellement une carte du joueur suivant et cherchent les autres pairs à tirer.
- Le joueur qui a la dernière carte (avec Pierre Noir) perd.

### Évaluation du déroulement de l'activité

Ce jeu est plus difficile à préparer, mais très efficace pour mémoriser le vocabulaire. Les élèves ont eu le temps à jouer trois tours et pour la dernière fois ils ont été sûrs de presque chaque mot. L'atmosphère a été plus calme grâce à la concentration des joueurs. Il était facile à observer et aider si nécessaire.

Il faut travailler avec les images faciles à comprendre et la quantité adéquate. On a préparé trop de cartes et les élèves avaient un peu de difficultés de les tenir en main. Dans la classe différente, on a divisé des élèves dans un groupe plus grand, comptant six personnes ils avaient donc moins de cartes mais un tour durait longtemps.

On recommande de réviser le vocabulaire avant le début du jeu. Il est utile aussi pour la mémorisation de la prononciation. En plus, il est meilleur de distribuer des cartes, expliquer des règles et essayer un tour d'entraînement. Il est possible de jouer seulement 15 minutes ou 30 minutes si les élèves ne sont pas fatigués. Les cartes peuvent être utilisées pour d'autres jeux, par exemple l'invention d'une histoire ou pour la description des images.

## 6.7 Jeu de mémoire

### Objectifs pédagogiques

- **Compétence phonétique** : exercer la prononciation des mots qui riment
- **Compétence lexicale** : réviser le vocabulaire connu
- **Compétence orthographique** : exercer l'orthographe des mots qui ont la prononciation similaire

### Joueurs

- **Nombre** : 2 au minimum
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A1
- **Le mode de travail** : en pairs, en groupe

### Matériel

- le jeu de mémoire
- le tableau interactif
- **Préparation** : imprimer ; laminer et couper les mots
- **Temps** : 10-15 minutes

### Démarche

- Les élèves peuvent jouer en paires ou pour une accélération en groupe.
- Au début, l'enseignant montre tous les mots au tableau et révisé la prononciation.
- Puis, les élèves distribuent tous les mots sur la table en face blanche en haute.
- Ils jouent comme le jeu de mémoire classique mais ils lisent les mots à haute voix chaque fois.

### Évaluation du déroulement de l'activité

Le déroulement de ce jeu a été calme et il ne stimule pas les élèves à la compétitivité. Il est très important de choisir des mots connus et de réviser la prononciation des mots au début du jeu pour éliminer de poser des questions des élèves pendant le jeu. Néanmoins, il est nécessaire de se promener entre eux, écouter et corriger leur prononciation. De temps en temps, les élèves se sont corrigés mutuellement. La rime a été vraiment un bon

choix parce qu'elle a garanti l'amusement et les élèves ont mémorisé beaucoup de mots. Nous recommandons de le jouer en groupes de quatre personnes au maximum parce qu'ils ont le temps pour plusieurs tours et la prononciation est fixée rapidement.

Comme la variation, l'enseignant peut augmenter la créativité et laisser des élèves inventer leurs mots propres qui se riment. Il faut compter avec l'exigence du temps mais cela peut augmenter la motivation.

## 6.8 Quel chiffre ?

### Objectifs pédagogiques

- **Compétence orthographique** : exercer l'orthographe des chiffres
- **Compétence grammaticale** : mémoriser des chiffres de 0-100

### Joueurs

- **Nombre** : 2 au minimum
- **Âge** : tous
- **Niveau** : A1
- **Le mode de travail** : en groupe

### Matériel

- des chaises
- des papiers à écrire des chiffres
- le tableau
- **Préparation** : écrire des chiffres au papier ; couper des papiers ; placer des chaises
- **Temps** : 5-10 minutes

### Démarche

- Les élèves créent les deux ou trois groupes et s'alignent.
- Chaque groupe doit avoir un stylo et un papier posé derrière sa rangée.
- L'enseignant distribue les papiers avec des chiffres sur les chaises placées devant des groupes et démarre le jeu.
- Les chiffres sont tournés pour que les chiffres ne soient pas visibles.
- Le premier élève de chaque groupe arrive à sa chaise, tourne un papier, mémorise le chiffre et va au bout de ses rangées où il écrit le chiffre par le mot.
- Durant ce temps, d'autres élèves vont aux chaises et font les mêmes choses.
- Le groupe qui a tous les chiffres écrits lève sa main.
- Le vainqueur est le groupe qui a été le plus rapide et a l'orthographe correcte.
- À la fin, l'enseignant écrit tous les chiffres au tableau.

### **Évaluation du déroulement de l'activité**

Les chiffres sont un sujet très difficile et il est facile de faire une erreur dans l'orthographe comme cette activité a prouvé. Néanmoins, les élèves ont joué avec beaucoup d'enthousiasme et ils ont voulu gagner ce qui a développé la coopération dans un groupe. En plus, ils chuchotent afin que les autres groupes ne les entendent pas. Le jeu a eu un déroulement rapide, ce qui a également contribué à son succès. La révision au tableau a aidé à mémoriser l'orthographe correcte et les élèves ont été avisés des erreurs qui se font le plus souvent.

Ce type de jeu présente un autre avantage – il y a 100% d'activation grâce au mouvement autour de classe. Il est un peu compliqué de calmer les élèves après, alors il est meilleur de réaliser ce jeu à la fin du cours. La variation possible pour plus petit nombre des élèves est qu'ils ne travaillent pas en groupe.

## Conclusion

On a présenté des informations sur l'utilisation et la popularité des jeux didactiques dans la classe d'une langue étrangère, surtout la classe du FLE. Le mémoire s'oriente vers son importance et la fonctionnalité et il apporte des conseils pour un travail efficace en considération des aspects d'enseignement des langues étrangères.

Il est divisé en deux parties. La première partie apporte des connaissances théoriques et comporte trois chapitres. Elle s'occupe de la langue et des caractéristiques des langues étrangères et des langues secondaires. Elle donne des informations sur l'entraînement des compétences communicatives et éléments linguistiques. De plus, elle présente des connaissances sur les jeux qui se rapportent à leur évolution, l'influence sur l'enfant, le sens et l'importance dans l'enseignement. Les avantages, les problèmes possibles et des idées pour la préparation et l'utilisation des jeux y sont présentés.

La partie pratique est divisée en quatre chapitres. Le premier présente des connaissances sur la méthodologie avec tous les procédés de la recherche. Le chapitre suivant contient les résultats des observations, des interviews, des questionnaires et des expérimentations comportant des réflexions des sondés. La fin de ce chapitre résume des conseils sur les jeux didactiques dans la classe du FLE. Le troisième présente les fiches pédagogiques qui ont pour objectif d'exercer des compétences et les éléments linguistiques. Le dernier chapitre contient la conclusion et un matériel pour des jeux.

Notre recherche a été réalisée principalement dans les écoles à Hradec Králové. Même si elle a été limitée par son envergure et les résultats peuvent être considérées seulement comme illustratifs, elle a apporté des informations utiles en ce qui concerne l'approche individuelle des sondés vis-a-vis des jeux didactiques, les styles d'évaluation préférés, la motivation et l'intention de l'emploi des jeux dans l'éducation. On doit constater que les connaissances pratiques confirment les connaissances théoriques en grande partie.

Le résultat indéniable est la présence fréquente des jeux dans la classe du FLE. Il est vérifié que les jeux didactiques apportent l'amusement et de meilleurs résultats dans l'apprentissage. Ils sont devenus un élément important dans l'enseignement moderne. Les enseignants et leurs élèves qui ont participé à la recherche confirment que le jeu crée une

bonne atmosphère et que l'enseignement est plus facile parce que la langue française est utilisée naturellement et sans peur. Ils profitent du matériel scolaire authentique, les élèves sont donc préparés à l'usage du français dans les situations réelles. On a indiqué catégoriquement que les jeux ont une influence bénéfique sur certains aspects : la mémorisation des matières, la motivation des élèves, l'activité et la popularité de la leçon. Ils développent aussi toute la personnalité d'un apprenant.

On peut confirmer que les jeux didactiques peuvent être utilisés pour l'acquisition de toutes les compétences et éléments linguistiques avec de bons résultats. Les enseignants ont beaucoup de sources pour chercher et varier les jeux mais pas tous essayent de les changer. Malheureusement, ils ne prêtent pas tant d'attention à la révision régulière des compétences et ils ne les utilisent pas en équilibre. La phonétique est la plus négligée d'entre eux bien qu'elle soit aussi importante que les autres.

Les sondés voient les jeux comme un outil pédagogique qui fonctionne parce que grâce à lui, la popularité de la langue française augmente. Ensuite, les élèves aiment participer aux cours et ils les attendent avec impatience. À part cela, les professeurs proposent de ne pas être attachés à l'objectif purement éducatif des jeux didactiques, mais de prêter attention aussi au but motivant et éducatif. Les jeux devraient réjouir les élèves et éveiller le plus grand intérêt pour la langue.

Les connaissances théoriques et pratiques confirment le fait que l'inclusion des activités ludiques dans l'enseignement n'est rien de simple. Quelques professeurs ont des problèmes avec l'utilisation pendant le cours. Ils ne dédient pas assez de temps à la préparation et ils sont surpris par son développement difficile. Le problème le plus fréquent est une mauvaise estimation du temps et mauvais ou explication des règles avant l'activité. Pour une exploitation efficace du jeu, il est nécessaire de réaliser le but du jeu, de suivre certaines règles pour l'usage et de réagir à l'état actuel de l'enseignement et des élèves.

Les informations théoriques et pratiques diffèrent en l'évaluation et la récompense de chaque jeu. Les sondés trouvent inutile d'évaluer chaque activité parce qu'ils n'ont pas beaucoup de temps et ils voient les résultats dans les examens, ou grâce au travail pendant l'activité. Le plus souvent, ils utilisent une petite mention très bien ou l'éloge verbal.



Les questionnaires ont montré que les professeurs n'avaient pas une partie de la leçon dédiée explicitement pour le travail avec des jeux et qu'il est vraiment important de connaître le groupe en question et de modifier les jeux d'après les besoins des élèves. Les interviews avec les professeurs et les élèves ont contribué à gagner de meilleures pratiques dans l'utilisation des jeux didactiques.

Enfin, il est important de dire que les professeurs réalisent que les élèves ne doivent pas saisir tout et que le jeu devrait satisfaire et motiver aussi bien les professeurs que les élèves. Au bout du compte, il y a la plus grande récompense pour tous les professeurs – les élèves font du progrès en s'amusant.

## Résumé

Diplomová práce *Didaktické hry ve výuce francouzského jazyka* přináší poznatky týkající se didaktických her ve vyučování cizího jazyka, především francouzského jazyka. Jejím hlavním cílem bylo zjistit výskyt a efektivitu didaktických her. Vedlejším cílem bylo poskytnout nápady pro používání her v cizojazyčné výuce.

Práce je rozdělena na dvě části. První část poskytuje teoretické poznatky a obsahuje 3 kapitoly. Zabývá se analýzou jazyka a některými charakteristickými znaky cizích jazyků. Rozebírá jazykové a komunikativní dovednosti v návaznosti na jejich procvičování ve výuce. Dále prezentuje znalosti týkající se historie her, jejich vlivu na dítě vyučování a poukazuje na aspekty cizojazyčné výuky. Zároveň popisuje, jakým způsobem by měly být hry připravovány a používány a jaké výhody a nevýhody jejich používání přináší.

Druhá část se věnuje získaným poznatkům z praxe a je rozdělena do 4 kapitol. První kapitola se zabývá metodologií. Popisuje způsob získávání dat a jejich zpracování. Následující kapitoly prezentují získané výsledky z pozorování, rozhovorů, dotazníků a vlastního experimentu. Obsahují názory žáků a učitelů na začleňování didaktických her do výuky francouzského jazyka a nabízí několik her k procvičování všech jazykových dovedností a kompetencí. Závěr práce zhodnocuje získané teoretické i praktické poznatky a poskytuje potřebné materiály k uvedeným hrám.

Ukázalo se, že didaktická hra je považována za jednu z velmi efektivních vyučovacích metod a její zařazování do vyučování jednoznačně zvyšuje kvalitu výuky. Žáci jsou všestranně rozvíjeni, neboť jsou nuceni pracovat samostatně a učí se reagovat různým způsobem v různých situacích. Ve vyučování cizího jazyka je velmi důležité rozvíjení všech jazykových dovedností a schopností. Některé z nich, např. písemný projev či poslech, jsou učiteli poměrně zanedbávány. Tato práce ukazuje, že prostřednictvím her lze všechny kompetence snadno a efektivně procvičovat.

Hra také motivuje, navozuje příjemnou atmosféru, zvyšuje zájem o daný jazyk a napomáhá k lepším výkonům. Pro žáky je snadnější osvojit si nové poznatky právě jejím prostřednictvím, neboť je hra přirozená činnost, kterou vykonávají od narození.

Další výhodou je, že může být přizpůsobena jakémukoliv věku a žáci se vydrží déle soustředit. Práce ve skupině rozvíjí socializační dovednosti a utužuje vzájemné vztahy. Aby však hra splnila svůj účel, žáci i učitelé musí dodržovat určitá pravidla. Pro každého učitele je důležité mít na paměti, jaký cíl má hra splnit a neodbočovat od něj. K tomu napomáhá důkladná příprava hry se všemi jejími náležitostmi. Hra by neměla být příliš dlouhá a měla by odpovídat schopnostem a možnostem žáků. V opačném případě může hra výuku výrazně narušit.

## Bibliographie

[1] BERTOCCHINI, Paola a Edvige COSTANZO. *Manuel de formation pratique pour le professeur de FLE: cours activités corrigés*. Paris: CLE International, 2008. ISBN 978-2-09-035379-2.

[2] BLANC, Georgette. *L'enseignement de la phonétique du français langue étrangère (FLE)*. Babylonia [online]. 2011, (02), 33-37 [cit. 2017-02-27]. Dostupné z: [http://babylonia.ch/fileadmin/user\\_upload/documents/2011-2/Baby2011\\_2blanc.pdf](http://babylonia.ch/fileadmin/user_upload/documents/2011-2/Baby2011_2blanc.pdf)

[3] BROUGÈRE, Gilles. 2002. *Jeu et loisir comme espace d'apprentissages informels. Education et sociétés*. Bruxelles: De Boeck, (10): 5-20. ISSN 1373-847X.

[4] BUILLES, Jean-Michel. *Manuel de linguistique descriptive: le point de vue fonctionnaliste*. Paris: Nathan, 1998. ISBN 2091908223.

[5] CONSEIL DE L'EUROPE. *Un cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer* [online]. Paris: Didier, 2001 [cit. 2017- 01-16]. ISBN 2278050753. Dostupné z: [https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework\\_FR.pdf](https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_FR.pdf)

[6] COURTILLON, Janine. *Élaborer un cours de FLE*. Paris: Hachette, 2003. ISBN 978-2-01-155214-3.

[7] DESMONS, Fabienne, .. FRANÇOISE FERCHAUD, .. DOMINIQUE GODIN a .. [ET AL.]. *Enseigner le FLE, français langue étrangère: pratiques de classe*. [Nachdr.]. Paris: Belin, 2008. ISBN 9782701148137.

[8] EIBENOVÁ, Irena, Klaudia EIBENOVÁ a Mojmir VAVREČKA. *Hry ve výuce francouzštiny: jazykové hry, hádanky k rozvoji řeči, dramatizace pohádek, tematické slovníčky: A1-B2*. Brno: Edika, 2013. ISBN 978-80-266-0237-8.

- [9] HAMANOVÁ, L. *Gramatika jinak - hravá a kreativní výuka francouzské gramatiky*. Hradec Králové, 2016. Diplomová práce na Přírodovědecké fakultě Univerzity Hradec Králové. Vedoucí diplomové práce Anna Třesohlavá. 124 s.
- [10] HOUSER, P. *Hry se slovy a jazykem*. 1. vyd. Praha: Portál, 2002, ISBN 807178699-3.
- [11] HRUŠKOVÁ, Dana. *Hry ve vyučování jazyků*. Metodický portál RVP [online]. 2010 [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/J/7873/hry-ve-vyucovani-jazyku.html/>
- [12] CHRAPANOVÁ, Dana. *Le jeu en classe de FLE*. Brno, 2014 [cit. 2017-02-27]. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Petra Suquet.
- [13] KONŠTACKÝ, Danièle Geffroy. *Pour des Apprenants actifs: le français langue étrangère à Hradec Králové*. Hradec Králové: Gaudeamus, 1997. ISBN 80- 7041-374-3.
- [14] KOTRBA, Tomáš a Lubor LACINA. *Aktivizační metody ve výuce: příručka moderního pedagoga*. 3. vydání. Brno: Barrister & Principal, 2015. ISBN 978- 80-7485-043-1.
- [15] KŮŘILOVÁ, Iva. *Metodická koncepce ve výuce cizích jazyků v praxi* [online]. Brno, 2009 [cit.2017-02-27]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/166343/pedf\\_m/Kurilova\\_Iva\\_DP\\_do\\_isu.pdf](https://is.muni.cz/th/166343/pedf_m/Kurilova_Iva_DP_do_isu.pdf). Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Radek Pospíšil.
- [16] MAŇÁK, Josef a Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
- [17] O'NEIL, Charmian. *Les enfants et l'enseignement des langues étrangères* [online]. Didier, 1993 [cit. 2017-02-27]. ISBN 2-278-04124-4. Dostupné z: [http://www.editionsdidier.com/files/media\\_file\\_9201.pdf](http://www.editionsdidier.com/files/media_file_9201.pdf)

- [18] OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika II*. Liberec : Technická univerzita, 2004. 35 s. ISBN 80-7083-786-1.
- [19] PENDANX, Michèle. *Les activités d'apprentissage en classe de langue*. Paris: Hachette, 1998. ISBN 201155098X.
- [20] PODEPŘELOVÁ, Alena. *I na 2. stupni ZŠ by měly cizí jazyky žáky bavit. Cizí jazyky*. Tribun EU, 2012, 55(4), 39-40. ISSN 1210-0011.
- [21] ROBERT, Jean-Pierre. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Nouv.éd. rev. et augm. Gap Cedex [u.a.]: Ophrys, 2008. ISBN 9782708011977.
- [22] RUBNEROVÁ, Jana. *Hry ve výuce cizích jazyků* [online]. Praha, 2014 [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/130126558>. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, Katedra francouzského jazyka a literatury.
- [23] SILVA, Haydée. *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE? Le jeu en classe de langue* [online]. 2005 [cit. 2017-01-12]. Dostupné z : [http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/PUBL-2005-07\\_\\_-Francparler.pdf](http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/PUBL-2005-07__-Francparler.pdf) 121
- [24] SILVA, Haydée. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International, 2008. Techniques et pratiques de classe. ISBN 978-2-09-035349-5.
- [25] SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. 2., rozš. a aktualiz. vyd., [V nakl. Grada] vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7.
- [26] SKORUNKOVÁ, Radka. *Úvod do vývojové psychologie*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2011. ISBN 978-80-7435-115-0.

[27] SOCHOROVÁ, Libuše. *Didaktická hra a její význam ve vyučování*. Metodický portál [online]. 2011 [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAMVE-VYUCOVANI.html/>

[28] STRAUSS, Anselm a Juliet CORBINOVÁ. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Brno: Albert, Boskovice. ISBN 80-85834-60-X.

[29] TŘESOHLAVÁ, Anna. *Les compétences et les éléments linguistiques* [online prezentace]. Hradec Králové : Univerzita Hradec Králové, 2015 [cit. 2017-01-12]. Dostupné z: <http://kurzy.uhk.cz/course/view.php?id=484>

[30] UHERKOVÁ, Lenka. *Zimní škola v přírodě jako součást školního vzdělávacího programu na 1.stupni základní školy: diplomová práce*. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická, Katedra tělesné výchovy, 2006. 100 l., 10 l. příl. Vedoucí diplomové práce Marek Trávníček.

[31] WEISS, François. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette, 2002. Pratiques de classe. ISBN 978-2-01-155205-1. 122

## Sitographie

[32] [http://www.persee.fr/doc/slave\\_0080-2557\\_1984\\_num\\_56\\_4\\_5445](http://www.persee.fr/doc/slave_0080-2557_1984_num_56_4_5445)

[33] [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz)

[34] [www.cizijazykyhrou.cz](http://www.cizijazykyhrou.cz)

[35] [www.jeuxpedago.com](http://www.jeuxpedago.com)

## **Table des illustrations**

Table N° 1 : Le tableau des exercices pour les tâches différentes [15] .....16

## **Table des diagrammes**

Le diagramme N° 1 : L'approbation des professeurs .....42

Le diagramme N° 2 : La préférence d'une leçon .....44

Le diagramme N° 3 : La manière d'évaluation des jeux .....49

## **Table des annexes**

Annexe N° 1 – Belle et la bête

Annexe N° 2 – Bande dessinée

Annexe N° 3 – Petite scène

Annexe N° 4 – Ver de terre

Annexe N° 5 – Pierre noire

Annexe N° 6 - Jeu de mémoire

Annexe N° 7 – Sources utiles



## **Annexe N° 1**

Ce sont de filles orgueilleuses.

Lire de beaux livres.

Il doit emmener sa famille vivre à la campagne.

Personne ne va les épouser !

Soeurs s'ennuient.

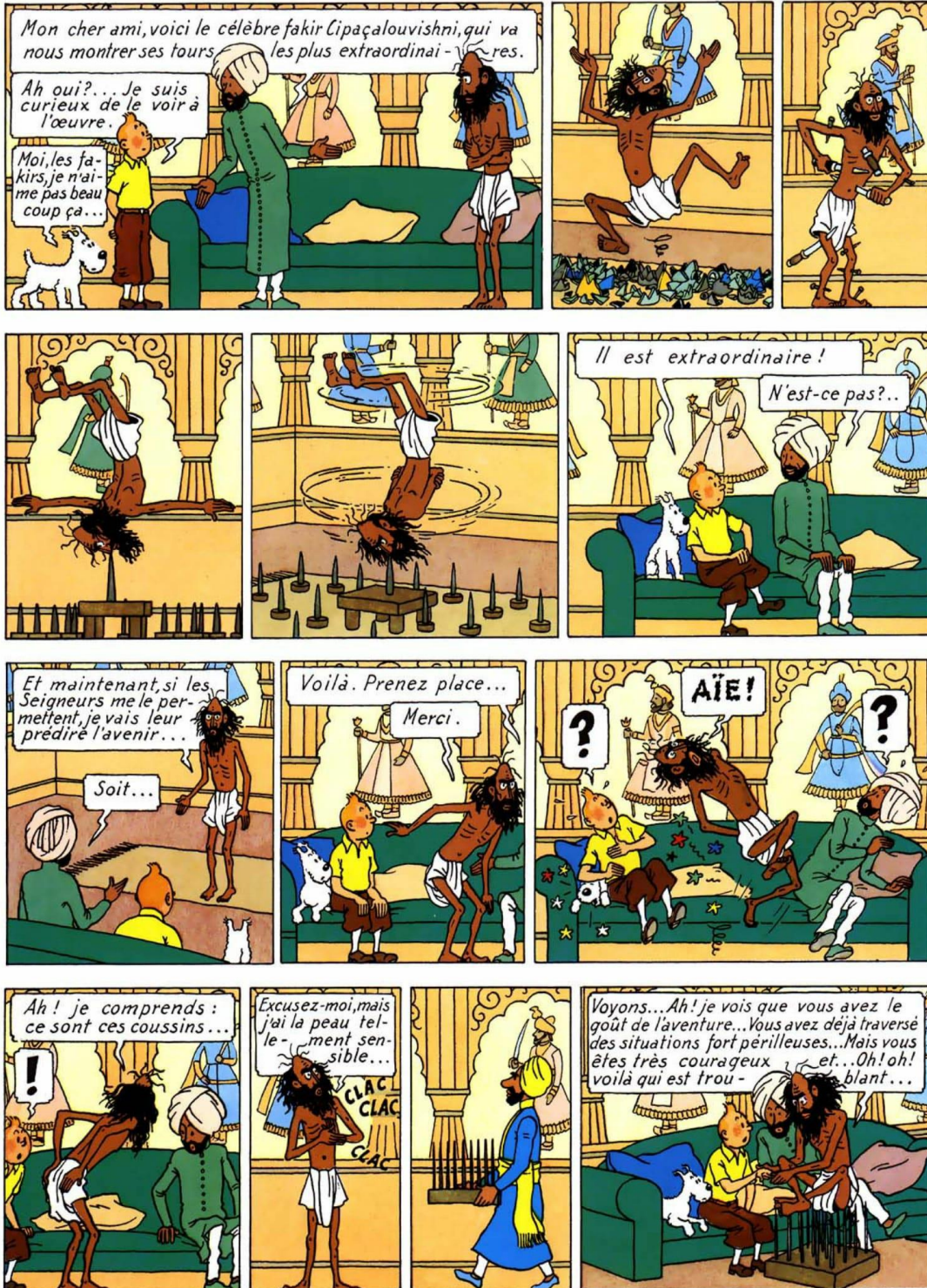
Jouer du clavecin.

Bateau qui transporte ses marchandises.

Malheureusement.

Maître de la maison.

Il sort et cueille une rose.



### **Annexe N° 3**

#### **La situation :**

*Vous décidez de passer le week –end ailleurs. Dans un parc, vous rencontrez quelques amis et vous discutez de leur week-end. Ils veulent aller à vélo. Enfin, vous voulez aller ensemble.*

#### **Les phrases à utiliser :**

Vous faites quoi ce week-end ?

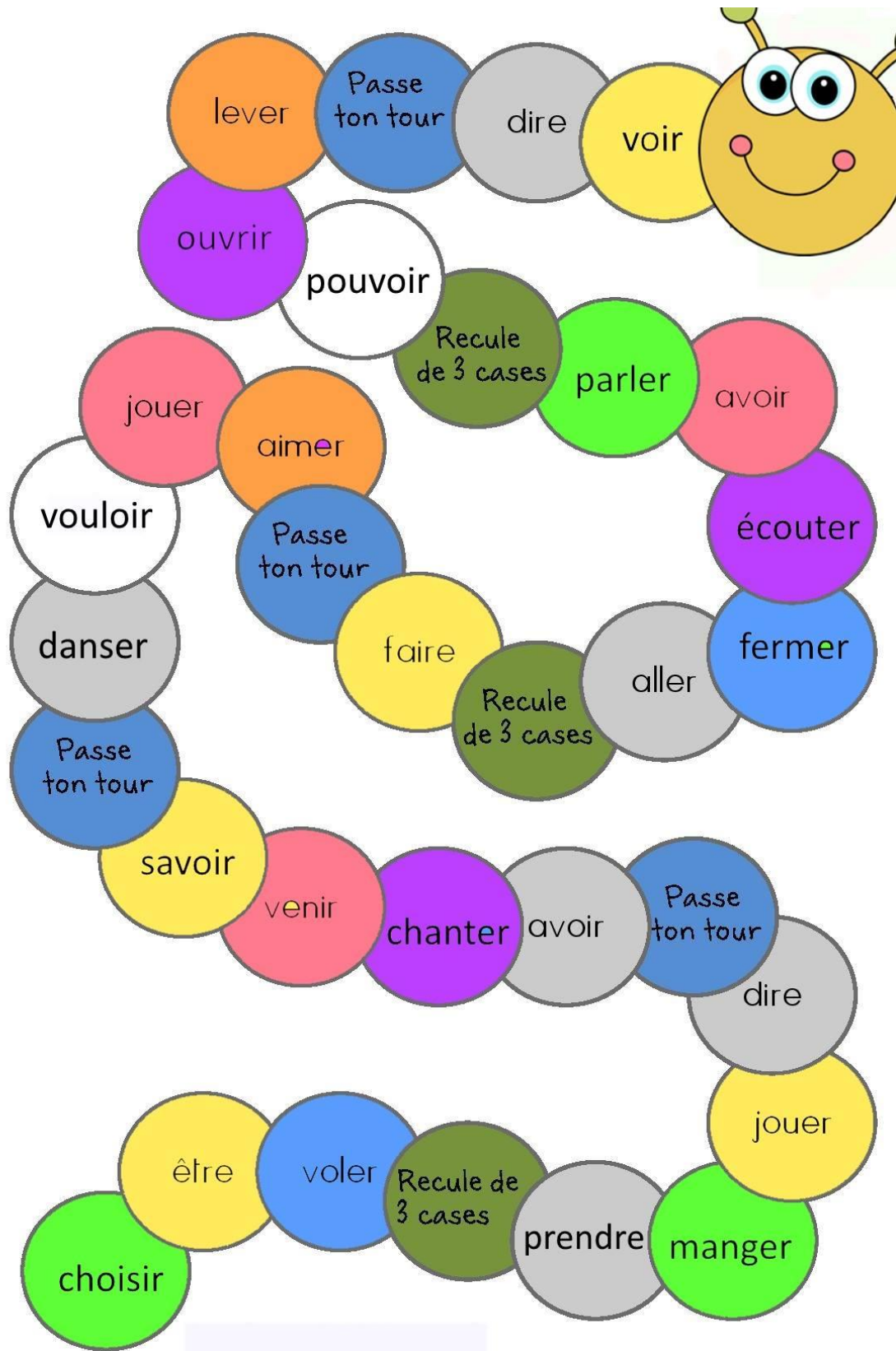
J'ai trouvé l'hôtel en regardant sur Internet.

Tu vas profiter du calme autour.

Je ne veux pas être à la maison.

Qu'est-ce que tu y veux visiter/faire? Pourquoi?

Annexe N° 4



Annexe N° 5

	<p><b>LA MONTAGNE</b></p>	
<p><b>L'ÉTANG</b></p>		<p><b>LA PLAGE</b></p>
	<p><b>LA MER</b></p>	
<p><b>BRONZER</b></p>		<p><b>LA PLACE</b></p>

Annexe N° 6

FRÈRE	MÈRE	NUIT
MINUIT	MOINS	POINT
ACHAT	CHAT	MAIN
CHEMIN	JOUR	POUR
CHEVAL	FESTIVAL	ROSE
CHOSE	SUPERBE	VERBE

## Annexe N° 7

### Les sites utiles

<http://www.franc>

<http://apprendreaeduquer.fr>

<https://bonjourfle.com/>

<http://apprendre.tv5monde.com/>

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

<http://www.lepointdufle.net/>

<http://www.bonjourdefrance.com/>

<http://www.francaisfacile.com/>

<http://phonetique.free.fr>

### Les livres utiles

ABRY Dominique, CHALARON Marie-Laure. *Les 500 exercices de phonétique. A1/A2*, Hachette FLE/Vanves, 2010, 192 p. + CD audio

HLADÍK, Petr. *111 nových her pro atraktivní výuku jazyků*. Praha: Grada Publishing, 2016. ISBN 978-80-247-5840-4.

CHARLIAC Lucile , LE BOUGNEC Jean-Thierry , LOREIL Bernard , et al. *Phonétique progressive du français avec 450 exercices : débutant (A1)* (2e éd.), CLE international/Paris, 2012, 144 p. + corrigés (40 p.)

JULIEN, Patrice. *Activités ludiques*. Paris: CLE International, 1998. Techniques de classe. ISBN 2-19-033107-2.

ŠALKOVÁ, Marie. *Hry při vyučování cizím jazykům: sbírka 100 jazykových her*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1982.

TAÏEB, Albert. *Jeux de langue française: testez votre culture francophone en vous divertissant!*. Paris: Eyrolles, 2009. ISBN 9782212544206.

QUEMON Fernande Ruiz. *La place de la phonétique en classe de FLE*, 2009, Le Langage et l'homme, XXXXIV.2, p. 45-59