

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická**

Diplomová práce

L'aspect ludique dans les méthodes de français langue étrangère

Dagmar Vašatová

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
Katedra románských jazyků
Studijní program Učitelství pro střední školy
Studijní obor Učitelství francouzštiny pro střední školy

Diplomová práce

L'aspect ludique dans les méthodes de français langue étrangère

Dagmar Vašatová

Vedoucí práce:

PhDr. Helena Horová, Ph.D.

Katedra románských jazyků

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2014

Table des matières

1 Introduction.....	6
2 Les méthodologies de l'enseignement des langues.....	8
2.1 La méthodologie naturelle.....	9
2.2 La méthodologie traditionnelle.....	10
2.3 La méthodologie directe.....	12
2.4 La méthodologie mixte.....	14
2.5 La méthodologie audio-orale.....	15
2.6 La méthodologie structuro-globale audiovisuelle (S. G. A. V.).....	16
2.7 La méthodologie communicative et cognitive.....	18
2.8 Les méthodologies non conventionnelles.....	21
3 L'emploi d'activités ludiques dans l'enseignement.....	24
4 Les questionnaires.....	27
4.1 Le questionnaire pour les enseignants.....	28
4.2 Le questionnaire pour les apprenants.....	31
5 L'analyse des manuels.....	34
5.1 Extra !	37
5.1.1 Extra ! 1	39
5.1.2 Extra ! 2	45
5.2 Connexions.....	51
5.3 Forum.....	56
5.4 Écho.....	62
5.5 Alter ego.....	67
5.6 L'aperçu de l'analyse.....	72
6 La création des activités ludiques.....	77
6.1 Les activités du lexique.....	79
6.2 Les activités de grammaire.....	84
6.3 Les activités visant un monologue.....	91
6.4 Les activités de conversation/communication.....	96
7 Conclusion.....	98

8 Bibliographie.....	99
9 Sitographie.....	100
10 Résumé en tchèque.....	101
11 Résumé en français.....	101
12 Annexes.....	102

1 Introduction

L'aspect ludique est un phénomène facultatif dans l'enseignement et naturellement aussi dans l'apprentissage des langues. On peut enseigner ou apprendre une langue sans profiter de ludique ou, par contre, les activités ludiques peuvent être considérées comme indispensables dans l'enseignement/apprentissage des langues. L'exploitation des activités ludiques dépend dans une certaine mesure de la méthode utilisée. Cependant, l'enseignant peut décider d'introduire les activités qui ne sont pas proposées par le manuel. Nous considérons l'aspect ludique comme important et nous voulons découvrir quelle est sa place dans l'enseignement/apprentissage de français.

Le titre de ce travail est *L'aspect ludique dans les méthodes de français langue étrangère*. Étant donné que le terme « *la méthode* » est un terme ambigu, il faut dans un premier temps préciser sa signification. Dans ce travail, il s'agit de l'aspect ludique dans les manuels de français langue étrangère. L'objectif de notre mémoire de fin d'études est alors de réaliser une analyse de plusieurs manuels de français du point de vue de l'aspect ludique et d'élaborer des activités ludiques qui pourraient être exploitées dans la classe de français.

La conception de manuel est liée à la méthodologie appliquée. Il existe des méthodologies qui favorisent les activités ludiques plus ou moins que d'autres. Dans la première partie du travail, nous étudions les méthodologies différentes qui se développaient au cours des années. Nous présentons sept méthodologies élémentaires et plusieurs méthodologies non-conventionnelles au premier chapitre. Ensuite, nous abordons la problématique de l'emploi d'activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage des langues.

Vu que l'aspect ludique est un phénomène assez indistinct qui dépend considérablement du point de vue de chacun, nous avons l'intention de réaliser une enquête sous la forme de questionnaire dans de différents établissements scolaires de Plzeň où le français est enseigné. Nous voulons interroger les enseignants aussi bien que les apprenants pour découvrir quelles activités peuvent être considérées comme ludiques, quelles activités sont trouvées ordinaires et quelles activités les apprenants souhaiteraient dans une classe de français. Nous voulons comparer les réponses des sondés du point de vue de l'âge pour

révéler si les apprenants plus jeunes estiment le ludique plus que les apprenants plus âgés. Nous présentons les résultats de notre enquête au chapitre 4.

Le chapitre suivant est consacré à l'analyse des manuels. Nous avons choisi six manuels qui étaient utilisés dans l'enseignement de français en République tchèque. Tout d'abord, nous devons définir les catégories selon lesquelles nous allons classer les activités. Ensuite, nous allons analyser les manuels du point de vue de l'aspect ludique. Nous allons étudier la conception des manuels et les activités qu'ils proposent. Nous allons relever et analyser les activités ludiques qui se trouvent dans les manuels particuliers que nous allons comparer l'un par rapport aux autres. Nous voulons révéler si les manuels qui s'adressent aux apprenants plutôt jeunes introduisent davantage les activités ludiques. Nous allons classer les activités relevées pour découvrir quelles activités sont plus fréquentes et lesquelles sont plutôt rares.

La dernière partie du travail est destinée à l'élaboration de telles activités ludiques qui ne sont pas souvent proposées par les manuels. Nous allons prendre en considération aussi les questionnaires remplis et nous allons également profiter de notre expérience en tant que l'enseignant aussi bien que l'apprenant de français langue étrangère pour créer des activités qui pourraient être utilisées dans la classe de français. Nous avons l'intention d'élaborer un ensemble d'activités dont les enseignants et les apprenants pourraient profiter.

2 Les méthodologies de l'enseignement des langues

Étant donné que la conception d'un manuel de langue dépend considérablement de la méthodologie à laquelle les auteurs du manuel se réfèrent, ce chapitre présente de différentes méthodologies de l'enseignement des langues étrangères. Les méthodologies se sont développées au cours des années. Elles ont été souvent inspirées des méthodologies précédentes qu'elles avaient soit refusées soit acceptées en reprenant quelques éléments essentiels.

Les linguistes ont élaboré et développé de différentes méthodologies en fonction de facteurs politiques et économiques. On a voulu faciliter l'apprentissage pour promouvoir la diffusion des langues dans le monde entier et pour encourager la mobilité des populations et leur intégration. Les linguistes, les didacticiens, les psychologues, tous ont voulu créer une méthodologie qui favorisait l'apprentissage. Les disciplines se développaient et on a créé de nouvelles approches dans l'enseignement des langues étrangères (Cuq, 2005 : pp. 260 et 265).

Par considération pour le thème du travail, nous présentons les méthodologies en fonction de la mise en valeur de l'aspect ludique dans l'enseignement des langues. De nos jours, il existe plusieurs méthodologies qui peuvent influencer la conception des manuels de français. Quelques-unes favorisent fortement les jeux en classe, d'autres ne les comprennent que comme une petite distraction par exemple à la fin de chaque leçon. Mais comme le dit Besse : « *un manuel ou un ensemble pédagogique n'est qu'un outil mis à la disposition de l'enseignant et des enseignés pour les aider, dans le contexte qui est leur, à (faire) acquérir la langue étrangère.* » (Besse, 1995 : p. 15). Chaque enseignant crée et développe sa propre manière d'enseigner, sa propre méthode d'enseignement. Quelques-uns préfèrent introduire des activités ludiques dans l'enseignement, d'autres n'en profitent pas.

2.1 La méthodologie naturelle

La méthodologie naturelle était pratiquée en dehors de l'apprentissage scolaire. Elle a été la première méthodologie de l'enseignement des langues. Elle consiste à acquérir la langue étrangère de la même manière que l'on acquiert sa langue maternelle. Les linguistes distinguent **l'acquisition** et **l'apprentissage** d'une langue. L'acquisition est un processus pendant lequel l'apprenant acquiert la langue naturellement sans devoir étudier de règles grammaticales, de lexique etc. La langue maternelle est toujours acquise de cette manière. L'acquisition est un processus inconscient, tandis que l'apprentissage concerne l'apprentissage artificiel et conscient qui est réalisé souvent dans la classe. La méthodologie naturelle imite l'acquisition de la langue maternelle en utilisant exclusivement la langue enseignée dès la première leçon (Besse, 1995 : pp. 24-25 ; Cuq, 2005 : pp. 113-114).

L'enseignant est souvent un locuteur natif et l'enseignement est fondé sur la communication entre l'apprenant et l'enseignant. L'enseignant et l'apprenant ne possèdent parfois pas de langue commune, au début de l'apprentissage. L'enseignant parle dans sa langue maternelle qui est la langue à apprendre ou plutôt à acquérir pour les apprenants. Ils se servent de gestes, de la mimique, de leur environnement pour arriver à la compréhension. Il est évident que l'enseignant ne donne pas d'explications grammaticales, ne traduit pas de phrases ni de mots (Besse, 1995 : pp. 24-25).

Cette méthodologie était utilisée par exemple dans les écoles maternelles en France et en Allemagne. Les enfants ont chanté, joué, échangé dans la langue de l'instituteur. La méthodologie naturelle ne concerne pas d'habitude l'enseignement en classe. On profite de cette méthodologie pendant les séjours linguistiques que les apprenants suivent à l'étranger (Besse, 1995 : pp. 24-25). De nos jours, les séjours linguistiques sont très populaires. Ils sont organisés le plus souvent par des écoles de langues.

On peut trouver la méthodologie naturelle dans la vie réelle de certaines personnes. Tel est le cas, par exemple, lorsque quelqu'un déménage dans un pays dont la langue il ne connaît pas et il apprend cette langue à l'aide de situations d'échange. Il doit apprendre la langue étrangère, car c'est le seul moyen de la communication. Ce fait favorise énormément

l'appropriation de la langue étrangère.

Il est évident que cette méthodologie n'était pas souvent utilisée pour l'élaboration de manuels. Nous avons trouvé pertinent de la mentionner dans cet aperçu, car c'est elle qui sert de base pour d'autres méthodologies. On peut voir ses traits par exemple dans la méthodologie directe ou dans l'approche naturelle.

2.2 La méthodologie traditionnelle

De nos jours, on considère comme la méthodologie traditionnelle chaque méthodologie qui est issue de l'enseignement du grec et du latin. Les langues anciennes étaient enseignées afin de permettre aux apprenants de lire et de traduire des textes littéraires grecs ou latins. À cette catégorie appartiennent selon Cuq deux méthodologies suivantes :

- **La méthodologie Grammaire-traduction**
- **La méthodologie Lecture-traduction**

(Cuq, 2005 : p. 254)

Les deux méthodologies ont un nombre de points communs : les deux sont orientées sur l'écrit et la traduction représente un élément principal de l'enseignement. L'enseignant doit avoir connaissance des deux langues, de la langue maternelle des apprenants et de la langue étrangère apprise par les apprenants. Il doit comprendre et savoir expliquer les règles grammaticales de la langue enseignée, c'est-à-dire qu'il devrait être professionnel de l'enseignement des langues (Besse 1995, pp. 25-27).

Les méthodologies ont naturellement aussi des points différents. Selon la méthodologie **Grammaire-traduction**, l'enseignant explique la grammaire dès le début des cours et il utilise souvent le métalangage. La grammaire est conçue comme un élément de base dans l'apprentissage de la langue. C'est la grammaire qui détermine la progression de l'apprentissage, c'est-à-dire que chaque leçon concerne une certaine problématique ou un

phénomène grammatical. Pour expliquer les règles grammaticales, l'enseignant donne des exemples. Il peut s'agir de phrases isolées, de documents didactiques ou de morceaux choisis que l'enseignant traduit aux apprenants pour s'assurer qu'ils comprennent bien (Besse 1995, pp. 25-27; Cuq 2005, pp. 254-256).

La méthodologie *Lecture-traduction*, a pour but d'apprendre aux élèves à lire et comprendre des textes souvent professionnels. Tout l'enseignement est centré sur la lecture des textes authentiques ou parfois préfabriqués. L'enseignant donne en général peu d'explications grammaticales. Dans un premier temps, l'apprenant doit faire la connaissance de la langue enseignée et juste après, l'enseignant peut présenter des règles grammaticales. Les apprenants devraient mieux comprendre les explications et les règles, car ils ont déjà une expérience grâce aux textes qu'ils ont lus auparavant. Les explications grammaticales sont considérées comme un élément secondaire aidant à la production en langue étrangère (Besse 1995, p. 28).

Ces deux méthodologies sont basées sur la traduction des textes. Vu que la méthodologie traditionnelle servait à enseigner les langues mortes, les apprenants n'étaient pas conduits à s'exprimer dans la langue étrangère, en d'autres termes, la communication n'était pas l'objectif de l'enseignement. La méthodologie traditionnelle évoluait pendant des siècles. Elle était utilisée dans l'enseignement des langues vivantes au 19^{ème} siècle et elle a fait partie des manuels même au 20^{ème} siècle (Besse 1995, p. 27).

La méthodologie traditionnelle est assez stricte, elle est très centrée sur la traduction, les textes, la grammaire. Les activités ludiques ne sont pas ancrées dans la nature de cette méthodologie. L'enseignant peut en profiter afin de motiver les apprenants et de rendre les cours plus intéressants. Il est vrai, comme nous avons déjà mentionné, que c'est l'enseignant qui dirige les cours si bien qu'il peut introduire de différentes activités dans l'enseignement pour l'animer. De cette façon, il peut atteindre de meilleurs résultats de la part des apprenants.

La méthodologie traditionnelle a été utilisée dès la fin du 16^{ème} siècle jusqu'au 20^{ème} siècle et elle a été naturellement aussi critiquée (Besse 1995, p. 28). L'un de ses critiques a été le grammairien et pédagogue tchèque, Comenius (Jan Amos Komenský, 1592-1670), qui a

préconisé le caractère démonstratif de l'enseignement. Son œuvre, *Orbis Sensualium Pictus*, montrait ce caractère démonstratif, puisque il s'agissait d'un manuel scolaire illustré. Les illustrations ont dû démontrer et remplacer la réalité lors de l'enseignement. Comenius a souligné que l'enseignant devait procéder selon un programme méthodique. Il a distingué trois étapes de l'appropriation de la langue : *vestibulum*, *ianua* et *atrium*. La première étape concerne l'apprentissage des fondements, c'est-à-dire du vocabulaire, de la grammaire et de la syntaxe de base. Dans la deuxième étape, les apprenants se familiarisent avec la syntaxe. La troisième étape se rapporte à la stylistique. Comenius a réclamé le travail autonome des apprenants avec le livre ou le dictionnaire. L'enseignant devait mettre en valeur le principe de motivation des apprenants, déterminer la progression, conduire les apprenants vers un apprentissage cognitif et faire les apprenants participer activement à leur apprentissage (Beneš, 1970 : pp. 12-13).

2.3 La méthodologie directe

La méthodologie directe a été conçue au début du 20^{ème} siècle pour l'enseignement des langues vivantes. Elle a été développée en réaction aux méthodologies traditionnelles (*Grammaire-traduction*, *Lecture-traduction*). Elle consiste dans l'utilisation exclusive de la langue étrangère dès le premier cours. L'enseignant emploie les gestes, la mimique, les images, l'environnement immédiat de la classe pour parvenir à la compréhension de nouveaux mots par les apprenants. Étant donné que l'enseignant n'utilise que la langue enseignée, ni même pour faciliter l'apprentissage du vocabulaire, on remarque que cette méthodologie profite des éléments de la méthodologie naturelle. L'enseignant agit comme s'il ne connaissait pas la langue maternelle des apprenants. Il en résulte que les apprenants se familiarisent d'abord avec les mots concrets (il s'agit des mots qui servent à décrire la réalité immédiate, des objets et des actions concrètes) et ils progressent vers les mots abstraits (Besse, 1995 : 31-34; Cuq, 2005 : 256-258).

Le développement de cette méthodologie a été influencé par la psychologie. On a commencé à prendre en considération les sensations et les associations, c'est pourquoi on a

dirigé l'intérêt vers l'oralité de la langue. Bergson, un philosophe français, soulignait l'importance de l'intuition dans l'apprentissage. L'enseignement des langues était influencé aussi par le pragmatisme américain qui a préconisé que les apprenants devaient s'approprier le savoir-faire pratique pour la vie réelle. L'objectif de l'apprentissage des langues étrangères était la communication, si bien que l'on a commencé à présenter la langue sous la forme de dialogues (Hendrich, 1988 : pp. 261-262).

La méthodologie directe est centrée sur l'oral. La prononciation correcte aussi bien que le rythme et l'intonation jouent un rôle important. L'apprentissage de l'oral est réalisé à l'aide de jeux de saynètes ou d'activités de dramatisation. Les élèves apprennent à parler en langue étrangère et ensuite à écrire. L'écrit est en comparaison avec l'oral considéré comme une compétence secondaire. Tout l'enseignement est orienté vers la connaissance pratique de la langue étrangère (Besse, 1995 : 31-34; Cuq, 2005 : 256-258).

La grammaire n'est pas présentée explicitement. Étant donné que l'enseignant n'utilise que la langue enseignée et que les apprenants ne connaissent pas le métalangage, l'enseignant n'explique pas de règles grammaticales. À partir des exemples, les apprenants s'aperçoivent d'une structure qui se répète et ils en induisent les règles (Besse, 1995 : 31-34; Cuq, 2005 : 256-258). La méthodologie directe refuse la comparaison entre la langue maternelle et la langue étudiée bien que la découverte des différences entre les deux langues puisse rendre l'apprentissage plus efficace (Hendrich, 1988 : p. 262).

Vu que cette méthodologie refuse tout recours à la langue maternelle des apprenants, même au début de l'apprentissage, l'enseignant conduit les apprenants à la compréhension des mots en profitant d'activités ludiques. Les apprenants peuvent jouer une pantomime afin d'arriver à la découverte du sens d'un mot, la pantomime étant une langue universelle. La connaissance pratique de la langue enseignée est favorisée par les jeux de rôle ou les jeux de saynètes. En plus, ces activités relient les actes avec la parole, ce qui favorise la compréhension et la mémorisation. Les apprenants se rappellent mieux les expressions quand ils se trouvent dans une situation réelle.

2.4 La méthodologie mixte

Étant donné que la méthodologie directe était visée pour de petits groupes d'apprenants et les cours comptaient un grand nombre de leçons, cette méthodologie n'était pas apte à être utilisée dans l'enseignement scolaire. C'est pourquoi les didacticiens ont développé la méthodologie dite mixte qui était conçue pour l'enseignement massif et qui était en même temps orientée sur l'acquisition des aptitudes pratiques, surtout de la compétence communicative. De plus, elle introduit dans l'enseignement la littérature et les textes littéraires et de cette façon elle intègre dans l'enseignement des langues des objectifs généraux : éducatifs et formatifs. L'enseignement doit développer la morale des apprenants. Ils sont conduits à se familiariser avec les valeurs d'une culture étrangère (Hendrich, 1988 : pp. 263-264).

Cette méthodologie est appelée mixte, car elle a pour but de réunir la méthodologie *Grammaire-traduction* et la méthodologie *Directe*. On peut voir qu'elle a plusieurs traits communs avec la méthodologie directe et que quelques traits sont originaire de la méthodologie grammaire-traduction. Elle est centrée sur l'oral, la langue de la vie quotidienne et elle prête de l'importance à la prononciation correcte. Pour expliquer la grammaire, elle se sert de l'induction et de la déduction, c'est-à-dire qu'elle présente parfois des règles sous la forme explicite (Hendrich, 1988 : pp. 263-264).

Au début de l'apprentissage, elle refuse la traduction, mais plus tard, quand les apprenants ont un certain niveau, disons intermédiaire, elle utilise la traduction dans la langue maternelle. Grâce à la traduction, les apprenants approfondissent le vocabulaire, les règles grammaticales et ils s'aperçoivent de différences entre les deux langues (Hendrich, 1988 : pp. 263-265).

En ce qui concerne l'exploitation d'activités ludiques, cette méthodologie en profite de même façon que la méthodologie directe. Vu que l'objectif de l'enseignement est la communication, l'enseignant apprécie les activités qui permettent aux apprenants d'utiliser la langue en dialogue (les jeux de rôle, les jeux de saynète, les simulations etc.). L'enseignant profite de la pantomime à l'aide de laquelle on peut démontrer le sens d'un mot.

2.5 La méthodologie audio-orale

Cette méthodologie a été développée aux États-Unis dans les années 40 du 20^{ème} siècle. Elle a été influencée par la méthode nommée « *The Army Method* » qui a été utilisée par l'armée américaine durant la Seconde Guerre mondiale pour enseigner aux soldats de communiquer en langue étrangère dans un temps assez court, le cours étant très intensif. Elle a été influencée aussi par le structuralisme et par la psychologie behavioriste qui disait que le langage est un type de comportement humain. L'apprentissage se réalise par l'imitation des locuteurs natifs. L'enseignement a également profité de nouvel équipement technologique en utilisant les magnétophones (Besse, 1995 : pp. 34-39 ; Cuq, 2005 : pp. 258-260).

Cette méthodologie développe les quatre aptitudes linguistiques : la production et la compréhension orales et écrites. Les apprenants mémorisent de différents dialogues de la langue courante qui sont enregistrés sur un magnétophone. L'accent est mis sur la prononciation correcte, car les fautes dans la prononciation peuvent provoquer le malentendu. Un nombre de phrases a toujours la même structure qui sert en tant que modèle pour créer de nouvelles phrases et pour des exercices structuraux. Les apprenants procèdent simplement en substituant des éléments de phrase ou en transformant une telle phrase. La grammaire a une forme inductive et implicite, elle est apprise par la répétition d'exercices structuraux. Les apprenants progressent pas à pas pour qu'ils puissent bien mémoriser chaque structure (Besse, 1995 : pp. 34-39 ; Cuq, 2005 : pp. 258-260).

La méthodologie audio-orale enseigne d'abord l'orale et juste après l'écrit. Grâce à la répétition des exercices structuraux, les apprenants mémorisent des modèles. Ils arrivent à automatiser les structures sans connaître les règles grammaticales. Cet automatisme peut affaiblir la créativité des apprenants et entraver l'utilisation de la langue dans la communication réelle qui nécessite une certaine spontanéité. La méthodologie audio-orale ne favorise pas les activités ludiques dans l'enseignement. Elle repose surtout sur les exercices structuraux (Hendrich, 1988 : pp. 267-268).

Les activités ludiques ne sont pas ancrées dans les fondements de cette méthodologie. Mais c'est l'enseignant qui crée la leçon ; il peut alors décider d'introduire des jeux dans l'enseignement même si la méthodologie ne les favorise pas.

2.6 La méthodologie structuro-globale audiovisuelle (S. G. A. V.)

La méthodologie S. G. A. V. est née dans les années 60 du 20^{ème} siècle, elle a été développée par l'équipe de Georges Gougenheim et l'équipe de Petar Guberina. Cette méthodologie est parfois appelée aussi « *la méthodologie situationnelle* », ce qui est selon Besse une dénomination plus exacte. Le vocabulaire et la grammaire sont présentés dans les situations concrètes qui sont représentées à l'aide de diverses images. Il convient de mentionner que la méthodologie S. G. A. V. est plus proche à la méthodologie directe qu'à la méthodologie audio-orale bien que certains didacticiens la mélangent avec cette dernière (Besse, 1995 : pp. 39-41 ; Cuq, 2005 : pp. 260-261).

Le premier manuel de la méthodologie S. G. A. V. a paru en 1960, il a été élaboré par Crédif (Centre de recherche et d'étude pour la diffusion du Français) et il s'est appelé *Voix et Images de France*. Au début du cours, l'écrit n'est pas du tout enseigné ni montré aux apprenants. Ils entendent les voix et ils voient les images. Étant donné que la forme écrite est très différente de la forme orale, l'objectif est d'apprendre l'oral sans perturbation par la forme écrite. Les apprenants doivent d'abord mémoriser la forme auditive et après, quand ils ont acquis des connaissances de base, ils peuvent peu à peu découvrir l'écrit. Les apprenants pourraient tenter d'oraliser la forme écrite selon les règles de décodage qui sont propres à leur langue maternelle, ce qui conduirait à un échec puisque les règles de décodage de l'écrit sont différentes dans différentes langues (Besse, 1995 : pp. 39-41 ; Cuq, 2005 : pp. 260-261).

L'accent est mis sur la langue de la vie quotidienne, la langue parlée. La méthodologie se réfère aux travaux de Ferdinand de Saussure, elle donne la priorité à *la parole*. La langue est présentée sous la forme de dialogues élaborés qui apportent le lexique et la grammaire. Le critère de la progression est la fréquence, la fréquence des situations de la vie quotidienne que les apprenants peuvent rencontrer. Le lexique utilisé et dans une certaine mesure aussi la grammaire ont naturellement un rapport aux situations réelles. L'enseignant introduit les mots les plus fréquents qui sont censés d'être les plus utiles. À l'origine du liste des mots les plus fréquents se trouve Georges Gougenheim, un linguiste français, qui a réalisé avec son équipe une analyse étendue de la langue parlée. Crédif a ensuite élaboré le **Français fondamental** à la base de ce liste. Le Français fondamental premier degré présente 1475

mots qui ont été qualifiés comme les plus utilisés et par conséquent comme les plus importants dans le cadre de l'apprentissage de la langue parlée. Le Français fondamental second degré compte 1609 mots (Besse, 1995 : pp. 39-41 ; Cuq, 2005 : pp. 260-261).

La méthodologie S. G. A. V. est basée sur l'hypothèse que la communication orale ne concerne pas seulement les moyens verbaux : le lexique, la grammaire et la phonétique, mais aussi les moyens non-verbaux : les gestes, la mimique, la posture de personnes parlantes, la situation spatio-temporelle, le contexte social, etc. On attribue à cette méthodologie « *l'épithète global, parce que cet apprentissage suppose la coexistence simultanée et interactionnelle de tous ces facteurs verbaux et non verbaux, individuels et sociaux, bio-physiologiques et physiques* » (Besse, 1995 : p. 43), c'est-à-dire que la parole se réalise toujours dans une situation et il faut prendre en considération les facteurs verbaux aussi bien que les facteurs non verbaux. On l'appelle *structurale*, car les apprenants doivent restructurer l'ensemble des facteurs perçus par leurs sens, avant tout par l'ouïe et la vue. C'est pourquoi la méthodologie est appelée *audiovisuelle* (Besse, 1995 : p. 43).

L'objectif de cette méthodologie est de « *présenter la parole étrangère en situation* » (Besse, 1995 : p. 40) pour que les apprenants sachent dans quelles situations et comment ils peuvent utiliser la langue apprise. Les images facilitent aux étudiants d'accéder au sens de dialogues. Ils reconnaissent le sens à partir d'une situation, de circonstances, de la pose des personnages, de leurs gestes et grimaces et de leur entourage. Ils se rendent compte de l'usage approprié de la parole dans une situation de communication (Besse, 1995 : pp. 39-41 ; Cuq, 2005 : pp. 260-261).

L'enseignant n'explique pas de règles grammaticales, les apprenants doivent eux-mêmes s'apercevoir de régularités dans les dialogues. Il ne s'agit pas de la répétition d'une certaine structure comme c'était le cas dans la méthodologie audio-orale. Les apprenants réutilisent la grammaire qu'ils ont apprise dans d'autres situations si bien qu'ils arrivent à une meilleure compréhension d'une structure grammaticale. En ce contexte, Besse mentionne la dénomination *la grammaire en situation* (Besse, 1995 : p. 41). Cuq parle de cinq phases de la leçon dont chacune vise un objectif :

- « *la présentation du dialogue (compréhension globale)*
 - *l'explication (compréhension absolue de chaque élément)*
 - *la répétition (correction phonétique et la mémorisation des structures)*
 - *l'exploitation (réemploi des structures dans des situations légèrement différentes)*
 - *la transposition (réutilisation spontanée des structures dans des situations de même type) »*
- (Cuq, 2005 : pp. 262-263)

La dernière phase, *la transposition*, favorise l'aspect ludique dans l'enseignement ; l'enseignant peut profiter des activités de dramatisation, de simulations ou de jeux de rôle lorsque les apprenants doivent réemployer les structures apprises. Ils emploient spontanément la langue apprise dans les situations, ce qui contribue à la mémorisation des structures. Les situations concrètes aident les apprenants à évoquer la langue. Vu qu'ils sont habitués à utiliser la langue directement dans les situations, ils devraient être capables de se débrouiller en langue étrangère avec aisance.

2.7 La méthodologie communicative et cognitive

La méthodologie communicative est parfois appelée *l'approche communicative*, elle était développée à partir des années 70 du 20^{ème} siècle. Elle dispose de l'épithète *communicative*, car son objectif principal est d'apprendre à communiquer. Elle peut être considérée comme une réaction contre la méthodologie audio-orale et audio-visuelle. Elle accepte plusieurs points que la méthodologie audio-orale et audio-visuelle ont refusés. Il s'agit, premièrement, de l'acceptation de la traduction en langue maternelle. Ensuite, cette méthodologie considère l'explication des règles grammaticales comme utile. La grammaire est présentée sous la forme explicite, ce qui permet l'apprentissage conscient de la langue. C'est pourquoi elle est appelée *cognitive*. Cette méthodologie ne refuse pas les exercices structuraux qui facilitent l'automatisation du fonctionnement morphosyntaxique (Besse, 1995 : pp. 45-46 ; Cuq, 2005 : pp. 264-267).

Selon Chomsky, la base de la méthodologie cognitive est la grammaire générative et transformationnelle. Il est vrai que l'apprenant peut transformer, par exemple, une phrase qui est à la voix active en une phrase à la voix passive, simplement à l'aide d'exercices structuraux, sans connaître de règles grammaticales. Mais cette méthodologie suppose que l'apprentissage est plus efficace lorsque l'apprenant se rend compte de régularités grammaticales en transformant des structures. L'apprentissage conscient de la grammaire promeut une créativité et une spontanéité de l'usage de la langue apprise tandis qu'une simple répétition d'exercices structuraux sans la connaissance du fonctionnement interne de la langue l'entrave (Beneš, 1970 : p. 24).

L'objectif de l'apprentissage est l'acquisition de la compétence communicative. L'enseignement n'est plus dirigé par la progression grammaticale ; la progression doit correspondre aux besoins linguistiques des apprenants. L'enseignant prête l'oreille aux besoins ressentis par les apprenants, si bien que l'enseignement devient plus intéressant et plus motivant. L'enseignant commence à réaliser l'analyse des besoins des apprenants, c'est-à-dire qu'il adapte l'enseignement selon le public précis. Dans les années 70 du 20^{ème} siècle, a été déterminé le niveau minimal de la maîtrise du français qui était appelé **Le niveau-seuil**. À partir de ce niveau, l'apprenant devrait être capable de se débrouiller en langue française (Besse, 1995 : pp. 45-46 ; Cuq, 2005 : pp. 264-267). À la base de cet acquis, Daniel Coste, un linguiste et didacticien français, a élaboré le manuel appelé *Un niveau-seuil* (Hendrich, 1988 : p. 270).

Étant donné que l'enseignement prend en considération les besoins du public et que l'objectif principal est la communication, le rôle de l'enseignant a changé. L'enseignement devient centré sur l'apprenant, si bien que l'enseignant doit encourager les interactions entre les apprenants, il doit aider ces derniers à communiquer en leur proposant des moyens linguistiques et en créant les situations de communication stimulantes. Les apprenants communiquent entre eux et ils parlent des sujets qui les intéressent. Par exemple, au début, ils se présentent, ensuite ils parlent de leurs intérêts, de leur travail, de la politique du pays etc. (Cuq, 2005 : p. 267).

Il ne suffit plus d'acquérir la compétence linguistique mais il faut s'approprier aussi la compétence communicative. Besse décrit la compétence communicative comme « les

normes contextuelles et situationnelles qui régissent concrètement les emplois de la L2 » (Besse, 1995 : p. 48). La compétence de communiquer qui est visée comme l'objectif de l'enseignement est formée de quatre composantes principales :

- « **une composante linguistique** » – il s'agit de la connaissance des règles grammaticales, de la phonologie, du lexique etc. ; elle est constituée par la production et compréhension orales et écrites
- « **une composante sociolinguistique** – *c'est la connaissance des règles socioculturelles d'emploi de la langue* », c'est-à-dire savoir utiliser les formes linguistiques dans différentes situations en considération de l'intention de la communication
- « **une composante discursive** – *elle concerne la cohésion et la cohérence des discours* » ; elle est appelée parfois *énonciative*, elle se rapporte à la connaissance de différents types de discours
- « **une compétence stratégique** – *est la capacité d'utiliser des stratégies verbales et non verbales pour compenser les défaillances de la communication* » ou pour rendre la communication plus efficace

(Cuq, 2005 : pp. 265-266 ; Tagliante, 1994 : pp. 35-37)

L'apprenant qui maîtrise ces quatre composantes est capable de communiquer d'une manière pragmatique. Il prend en considération la situation de communication (le lieu d'échange, le statut social et l'âge des locuteurs etc.) et l'intention de communication. Pour communiquer d'une manière efficace, il ne suffit pas seulement connaître la langue, il faut également connaître les règles d'usage de cette langue qui s'exercent par les composantes de la compétence communicative. La compétence socioculturelle joue un rôle important (Cuq, 2005 : pp. 265-266).

Cette méthodologie donne la priorité à la communication (orale ou écrite). Vu que l'oral est enseigné à l'aide de situations authentiques, l'enseignant se sert d'activités de simulation et de jeux de rôle (Cuq, 2005 : pp. 267-268).

2.8 Les méthodologies non conventionnelles

Il existe plusieurs méthodologies qui sont appelées *non conventionnelles*, car elles apportent de nouvelles opinions dans la didactique des langues. Ces méthodologies développent la créativité et l'imagination des apprenants et elles exigent également une grande créativité de la part de l'enseignant (Chodéra, 2006 : pp.108-109). Étant donné que ces méthodologies profitent plus ou moins de l'aspect ludique, ce chapitre présente brièvement plusieurs méthodologies non conventionnelles.

◆ La méthodologie communautaire

Elle a été développée par Curran, un psychologue américaine, en 1961. D'après Curran, l'apprentissage est influencé par le climat dans la classe si bien qu'il faut établir un climat de confiance et de respect mutuel entre les apprenants dans la classe. La classe est conçue comme une communauté et les apprenants comme les membres, ce qui donne la naissance à la dénomination *communautaire*. Au début du cours, ce sont les apprenants qui déterminent le contenu de leçons. Comme ils veulent se présenter l'un à l'autre, ils influencent le lexique, la morphologie, la syntaxe enseignés etc. La langue joue le rôle d'un moyen d'interaction sociale. Étant donné que les apprenants influencent considérablement les cours, ils ont une certaine responsabilité de son apprentissage. Curran souligne six éléments qui entraînent l'apprentissage : « *la sécurité, l'affirmation de soi, l'attention, la réflexion, la rétention et la discrimination* » (Cuq, 2005 : p. 271).

L'aspect ludique dans l'enseignement peut contribuer à la création d'une ambiance décontractée dans la classe et cette ambiance agréable favorise le sentiment de la sécurité. En plus, les jeux éveillent l'attention des apprenants et suscitent la réflexion. Il s'avère logique que l'enseignant qui préconise la méthodologie communautaire profite de différentes activités ludiques.

◆ La méthodologie par le silence

Cette méthodologie a été élaborée par Gattegno dans les années 60 du 20^{ème} siècle sous le nom « *la voie silencieuse* ». Comme la dénomination y fait allusion, le silence joue un rôle

important. Le silence permet aux apprenants de développer une forte concentration sur la langue étrangère et sur l'apprentissage de cette langue. Le silence favorise la mémorisation et encourage la découverte de la langue. Vu que l'enseignant se tait, cette méthodologie incite l'autocorrection qui est très efficace, car l'apprenant prend davantage conscience de ses fautes. L'un des objectifs de cette méthodologie est d'apprendre l'apprenant à apprendre. Grâce au silence, l'autonomie et les initiatives des apprenants sont favorisées, si bien que l'apprenant devient plus indépendant. Cette méthodologie développe la motivation intrinsèque qui est la motivation la plus forte (Besse, 1995 : p. 52 ; Cuq, 2005 : p. 272).

Nous supposons que la méthodologie par le silence peut profiter de l'aspect ludique, puisque les jeux favorisent l'action des apprenants. Par exemple, le jeu de l'oie est un jeu apte à cette méthodologie. Les apprenants accomplissent des tâches, tandis que l'enseignant surveille le déroulement.

◆ La méthodologie par le mouvement

Il s'agit de « *the Total Physical Response Method* » qui a été mise en place par Asher dans les années 60 du 20^{ème} siècle. Au début de l'enseignement, les apprenants apprennent à comprendre les ordres. L'accent est mis sur les activités physiques, c'est-à-dire que les apprenants effectuent les opérations qui leur sont ordonnées en langue étrangère. Les enfants ont agi de la même manière en apprenant leur langue maternelle. Cette méthodologie favorise la mémorisation grâce au mouvement et supprime le stress puisque les apprenants ne sont pas forcés à s'exprimer oralement. Néanmoins, la production orale est l'un des objectifs visés, il est alors souhaitable d'introduire d'autres activités, de façon optimale après plusieurs leçons (120 heures). Pour rendre cette méthodologie le plus efficace, Asher conseille de l'utiliser en combinaison avec d'autres méthodologies (Cuq, 2005 : pp. 271-272).

Vu que cette méthodologie est destinée surtout aux enfants et qu'elle tire profit du mouvement, nous supposons que l'enseignant se sert de jeux consacrés aux enfants. Par exemple des jeux qui consistent dans l'accomplissement des tâches liées à la pantomime. La présence de l'aspect ludique dépend aussi de la méthodologie choisie pour compléter la méthodologie par le mouvement.

◆ La suggestopédie

La suggestopédie a été élaborée par Lozanov dans les années 60 du 20^{ème} siècle. Elle repose sur l'hypothèse que l'ambiance agréable dans la classe contribue à l'amélioration de l'apprentissage. L'enseignement profite des arts, particulièrement de la musique. La suggestopédie donne la priorité à la dramatisation qui supprime les barrières psychologiques et qui favorise l'imagination. Les apprenants choisissent une autre identité. Cette méthodologie utilise les jeux de rôle et de simulations. Dès le début du cours, les apprenants travaillent avec le texte et sa traduction dans leur langue maternelle. Ensuite, les apprenants emploient les dialogues lus dans le texte en jouant les rôles choisis. En France, cette méthodologie a été utilisée surtout dans réalisation de simulations globales (Cuq, 2005 : pp. 272-273).

◆ L'approche naturelle

L'approche naturelle, « *the Natural Approach* », a été conçue par Terrel et Krashen à la fin des années 70 du 20^{ème} siècle. L'accent est mis sur la relation des leçons avec le monde réel. L'enseignant utilise les documents authentiques et choisit les thèmes concernant la vie quotidienne. Il refuse tout recours à la traduction et la grammaire est présentée sous la forme implicite. Cette approche doit imiter l'acquisition de la langue qui est un processus inconscient (Cuq, 2005 : p. 274).

Cette méthodologie semble être pertinente pour les apprenants adultes, les documents authentiques étant difficiles à comprendre. De plus, les documents authentiques et les thèmes de la vie quotidienne indiquent l'élément pragmatique de cette approche. Cependant, nous imaginons la possibilité d'exploitation de cette approche dans une classe de l'école primaire. Les documents authentiques doivent être choisis soigneusement ; il faut prendre en considération avant tout l'âge du lecteur auquel le document est destiné.

3 L'emploi d'activités ludiques dans l'enseignement

Les activités ludiques apparaissent de plus en plus dans l'enseignement des langues. Les manuels et les enseignants intègrent l'aspect ludique dans l'enseignement pour de nombreuses raisons. Le ludique est universel, il peut être exploité dans divers domaines (lexical, grammatical, syntaxique) ; il rend l'apprentissage plus intéressant si bien que les apprenants sont plus motivés. De plus, les activités ludiques permettent de ranimer la classe, c'est-à-dire d'attacher l'attention des apprenants et de les rendre plus actifs. Vu que les apprenants se concentrent et s'amuse en pratiquant la langue étrangère, l'apprentissage devient plus efficace. Le jeu constitue une activité pendant laquelle les apprenants jouent le rôle principal, l'enseignant n'étant qu'un animateur et conseiller. Enfin, le ludique « *supprime l'aspect pénalisant que peut avoir l'exercice* » (Cuq 2005, p. 457), les apprenants se sentent moins stressés, ils se débarrassent de la peur, ils agissent alors plus spontanément.

Le manuel ou l'enseignant qui introduit un jeu dans l'enseignement, doit être conscient du but de l'activité pour que l'on puisse évaluer son apport. Les activités ludiques peuvent avoir de différents objectifs. Elles peuvent être orientées sur la révision de la grammaire, du lexique, elles se rapportent à la conversation etc. Hendrich classe les activités ludiques selon leur caractère. Il se concentre sur l'objectif de l'activité ludique et de ce point de vue il distingue :

- les activités qui s'orientent sur **la grammaire**
- les activités centrées sur **le lexique**
- les activités qui se rapportent à **la prononciation**
- les activités de **conversation/communication**
- les activités orientées sur **le divertissement** etc. (Hendrich, 1988 : p. 357)

La classification proposée par Cuq prend en considération d'autres aspects. Il considère les jeux de grammaire, du lexique, de prononciation etc. comme une grande catégorie à côté de laquelle il place trois d'autres catégories :

- **les jeux linguistiques** – ce sont les jeux qui se rapportent à la morphologie, à la syntaxe et au lexique et qui visent la mémorisation des régularités et des structures de la langue.
- **les jeux de créativité** – il s'agit des jeux moins formels qui exigent l'imagination et la créativité des apprenants et qui ont pour but de produire de créations originales.
- **les jeux culturels** – ces jeux sont basés sur les connaissances de la culture.
- **les jeux dérivés du théâtre** – pendant ces jeux, les apprenants jouent de différents rôles comme s'il s'agissait d'une scène théâtrale. Les dialogues sont plus ou moins préparés à l'avance ; les apprenants peuvent préparer toute la scène, ils peuvent agir plus spontanément en préparant juste quelques phrases ou ils peuvent entièrement improviser (Cuq 2005, pp. 457-458).

Il nous semble difficile de distinguer les jeux selon cette classification. Les jeux dérivés du théâtre peuvent avoir pour objectif de mémoriser une structure grammaticale ou de réviser le lexique appris ; les jeux culturels peuvent être liés par exemple à la production créative etc.

Un autre aspect selon lequel les activités ludiques peuvent être classées, est la préparation de l'enseignant. Cet aspect concerne surtout les activités qui ne sont pas proposées par le manuel, mais les activités que l'enseignant, lui-même, décide d'introduire dans l'enseignement. Du point de vue de **la difficulté de la préparation**, Hendrich discerne trois catégories :

- 1) les activités qui ne nécessitent pas de préparation de l'enseignant ou qui supposent une préparation assez simple ;
- 2) les activités qui exigent une préparation particulière de l'enseignant (par exemple une création de cartes, d'images etc.)
- 3) les activités qui ne nécessitent pas de préparation spéciale de l'enseignant. Ce sont les activités ordinaires qui donnent l'impression qu'il s'agit d'un jeu puisque l'enseignant utilise par exemple un dé dont le coup détermine la tâche etc. (Hendrich, 1988 : pp. 356-357).

Les activités ludiques peuvent être utiles dans l'enseignement des langues étrangères. Il est évident que l'enseignant doit bien réfléchir sur l'objectif du jeu avant de l'introduire. Il faut aussi prendre en considération l'âge des apprenants, car les apprenants adolescents peuvent

considérer les jeux comme enfantins. Il est nécessaire que l'enseignant sache motiver les apprenants à jouer. Chaque enseignant doit avoir une certaine capacité d'organisation, l'introduction d'un jeu nécessite néanmoins une très grande dose de cette capacité. De plus, l'enseignant doit varier les activités, car la répétition d'une certaine activité peut se bientôt lasser et donc ennuyer les apprenants.

4 Les questionnaires

Vu que l'aspect ludique est un phénomène qui est soumis à l'influence de la subjectivité de l'individu, nous avons analysé les opinions des apprenants aussi bien que des enseignants à l'aide des questionnaires. Une activité réalisée dans deux classes différentes peut avoir deux effets différents. Dans une classe, elle peut être considérée comme très divertissante et ludique, tandis que dans l'autre classe elle peut être considérée comme ennuyeuse. Nous avons élaboré les questionnaires pour déterminer le plus objectivement possible l'aspect ludique dans l'enseignement du français. Nous avons préparé un questionnaire pour les enseignants et l'autre pour les apprenants. Nous avons formulé des questions pour découvrir :

- comment les apprenants et les enseignants apprécient certaines activités du point de vue de l'aspect ludique
- quelles sont les activités que les apprenants considèrent comme ludiques et qu'ils accueilleraient avec plaisir dans l'enseignement-apprentissage
- quels sont les apports des activités ludiques selon les enseignants
- quels sont les manuels que les enseignants évaluent comme les plus ludiques
- comment les apprenants évaluent leur manuel de français du point de vue de l'aspect ludique

Nous avons eu la possibilité d'interroger dix enseignants de la langue française de huit établissements scolaires différents et 143 apprenants de six établissements de Plzeň. Vu que nous avons distribué les questionnaires dans les classes des intermédiaires aussi bien que dans les classes des débutants, nous avons formulé les questions en tchèque. Au chapitre suivant, nous présentons les résultats de notre enquête.

4.1 Le questionnaire pour les enseignants

Nous avons élaboré le questionnaire suivant pour les enseignants de français pour découvrir dans quelle mesure ils apprécient les activités ludiques dans l'enseignement du FLE. Voici le questionnaire pour les enseignants :

Questionnaire : L'aspect ludique dans les méthodes du FLE

1. Le nom de l'établissement où Vous enseignez :

2. Évaluez les activités suivantes de 1 à 5 selon le niveau de l'aspect ludique qu'elles contiennent ; 1 signifie « pas trop », 5 « très ludique »

- *jouer une scène*
- *mots croisés*
- *devinette*
- *chanson*
- *bande dessinée*
- *mots mêlés*
- *pantomime*
- *jeux concrets (jeu de l'oie, dans ma valise etc.)*
- *projet en groupe (l'élaboration d'une affiche, d'un article, d'une publicité etc.)*

3. Est-ce que d'autres activités que l'on peut considérer comme « ludiques » Vous viennent à l'esprit ? Évaluez ces activités (1-5) :

4. Quels sont les apports des activités ludiques selon Vous (cochez) ?

- *les apprenants utilisent le français en tant que moyen pour atteindre un but qui, en apparence, ne se rapporte pas à l'enseignement*
- *les apprenants perdent la peur de parler*
- *les activités ludiques suppriment le stress*
- *les activités ludiques augmentent l'attention des apprenants*
- *les apprenants utilisent le français spontanément*
- *les activités ludiques rendent l'enseignement plus intéressant et motivent les apprenants*
- *les activités ludiques permettent de retravailler le français d'une manière divertissante*
- *les apprenants deviennent les acteurs principaux de l'enseignement*
- *lors d'un projet, les apprenants peuvent dans une certaine mesure adapter le thème de sorte que l'activité est plus intéressante*
- *d'autres :*

5. Les activités ludiques, sont-elles utiles dans les classes de français ? OUI – NON

6. Évaluez les manuels de 1 à 5 selon le niveau de l'aspect ludique qu'ils contiennent ; 1 signifie « pas trop », 5 « très ludique »

- *Extra !*
- *Connexions*
- *Alter Ego*
- *Écho*
- *autres manuels :*

7. Est-ce que Vous introduisez dans les cours des activités ludiques qui ne sont pas dans le manuel ? OUI – NON

Si oui, donnez des exemples :

8. Selon Vous, les activités sont-elles appréciées plutôt par les apprenants :

jeunes – plus âgés – cela n'a pas d'importance

9. Qu'est-ce qui joue un rôle important pour décider d'introduire une activité ludique ?

Ensuite, nous avons analysé les réponses de dix enseignants. Tous les enseignants ont indiqué qu'ils considéraient les activités ludiques comme utiles dans les classes de français et qu'ils introduisaient des activités ludiques dans leurs cours de français. Les apports d'activités ludiques les plus souvent cités étaient :

- *les apprenants utilisent le français en tant que moyen pour atteindre un but qui, en apparence, ne se rapporte pas à l'enseignement* (dix sur dix sondés)
- *les activités ludiques rendent l'enseignement plus intéressant et motivent les apprenants* (neuf sur dix sondés)
- *les activités ludiques permettent de retravailler le français d'une manière divertissante* (neuf sur dix sondés)

Par contre, l'avantage le moins estimé était :

- *les apprenants utilisent le français spontanément* (cinq sur dix sondés)

Avant d'introduire une activité ludique dans un cours, les enseignants réfléchissent surtout sur : l'ambiance dans la classe, le temps, les contenus étudiés et l'apport de l'activité pour l'apprenant. Quant à l'âge des apprenants, selon la plupart des enseignants, les apprenants jeunes estiment les activités ludiques de la même façon que les apprenants plus âgés. Trois enseignants sur dix ont indiqué que ces activités sont pertinentes plutôt pour les apprenants jeunes. Par contre, un enseignant sondé a répondu que les apprenants plus âgés appréciaient les activités ludiques plus que les jeunes.

En ce qui concerne l'évaluation des manuels du point de vue de l'aspect ludique, le manuel *Extra !* a été évalué comme le plus ludique par rapport aux autres manuels (3,57 points sur 5), après *Écho* (3,25 points sur 5), *Alter ego* (3 points sur 5). Le manuel *Connexions* a reçu 2 points sur 5.

Nous avons invité les enseignants à évaluer plusieurs activités ludiques pour découvrir quelles activités étaient estimées le plus et lesquelles étaient considérées plutôt comme ordinaires. Le diagramme suivant illustre les résultats de l'enquête.

L'évaluation des activités par les enseignants

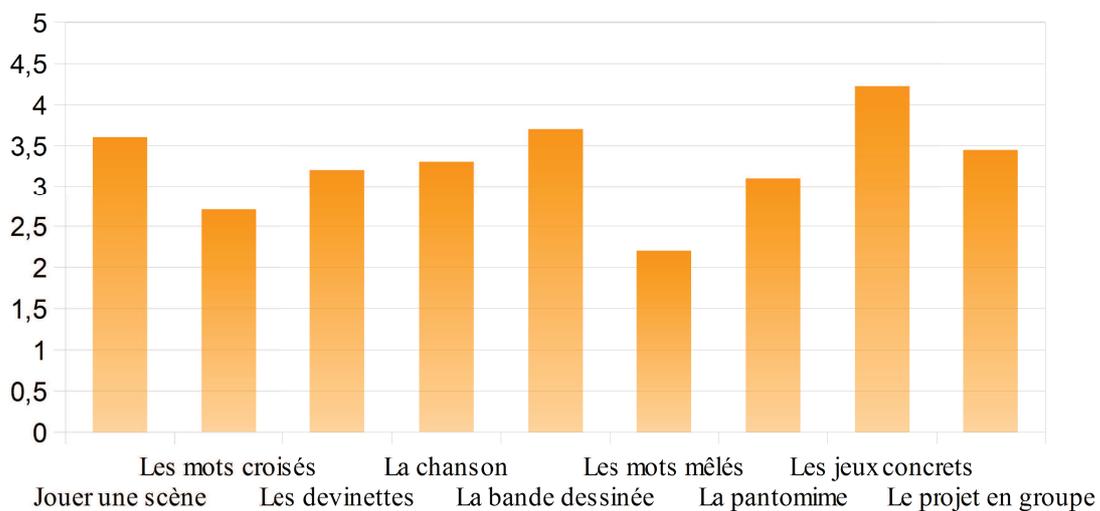


Diagramme 1

Le diagramme fait voir que *les jeux concrets* (par exemple jeu de l'oie) étaient appréciés le plus, ils ont reçu plus de quatre points sur cinq. Ensuite, *la bande dessinée* et *jouer une scène* représentent deux activités qui étaient aussi relativement fortement appréciées. Après, *la chanson*, *les devinettes*, *la pantomime* et *le projet en groupe* étaient les activités moyennement préférées (plus de trois points sur cinq). Enfin, les activités qui étaient considérées comme les moins ludiques étaient *les mots croisés* et *les mots mêlés*.

4.2 Le questionnaire pour les apprenants

Nous avons également élaboré un questionnaire pour les apprenants pour découvrir comment ils estimaient les activités particulières et quelles étaient d'autres activités qu'ils auraient appréciées dans une classe de français. Nous présentons ci-dessous le questionnaire pour les apprenants :

Questionnaire : L'aspect ludique dans les méthodes du FLE

L'établissement :

La classe :

L'âge :

1. Depuis combien d'années étudiez-vous le français ?
2. Combien de cours de français avez-vous par semaine ?
3. Évaluez les activités suivantes de 1 à 5 selon le niveau de l'aspect ludique qu'elles contiennent ; 1 signifie « pas trop », 5 « très ludique »

- *jouer une scène*
- *mots croisés*
- *devinette*
- *chanson*
- *bande dessinée*
- *mots mêlés*
- *pantomime*
- *jeux concrets (jeu de l'oie, dans ma valise etc.)*
- *projet en groupe (l'élaboration d'une affiche, d'un article, d'une publicité etc.)*

4. Mentionnez une activité que vous avez fait et qui vous vient à l'esprit lorsque l'on dit « *activité ludique* » :

5. Quelles activités considérez-vous comme « ludiques » ? Quelles activités apprécieriez-vous dans la classe de français ?

6. Quel est le nom de Votre manuel de français ?

7. Quel niveau est-ce ?

8. Évaluez ce manuel de 1 à 5 selon son niveau de l'aspect ludique, 1 signifie « pas trop », 5 « très ludique » :

9. Votre enseignant(e) introduit-il/elle dans l'enseignement parfois une activité ludique qui n'est pas proposée par le manuel? OUI – NON

Si oui, donnez un exemple :

Nous avons analysé les réponses des sondés pour déterminer le plus objectivement possible l'aspect ludique, c'est-à-dire quelle activité peut être considérée comme ludique et quelle activité est plutôt ordinaire. Nous avons pris en considération l'âge des apprenants sondés pour déterminer s'il existe une relation entre l'âge et l'appréciation des activités. Les résultats de cet analyse sont représentés par le diagramme suivant :

L'évaluation des activités par les apprenants

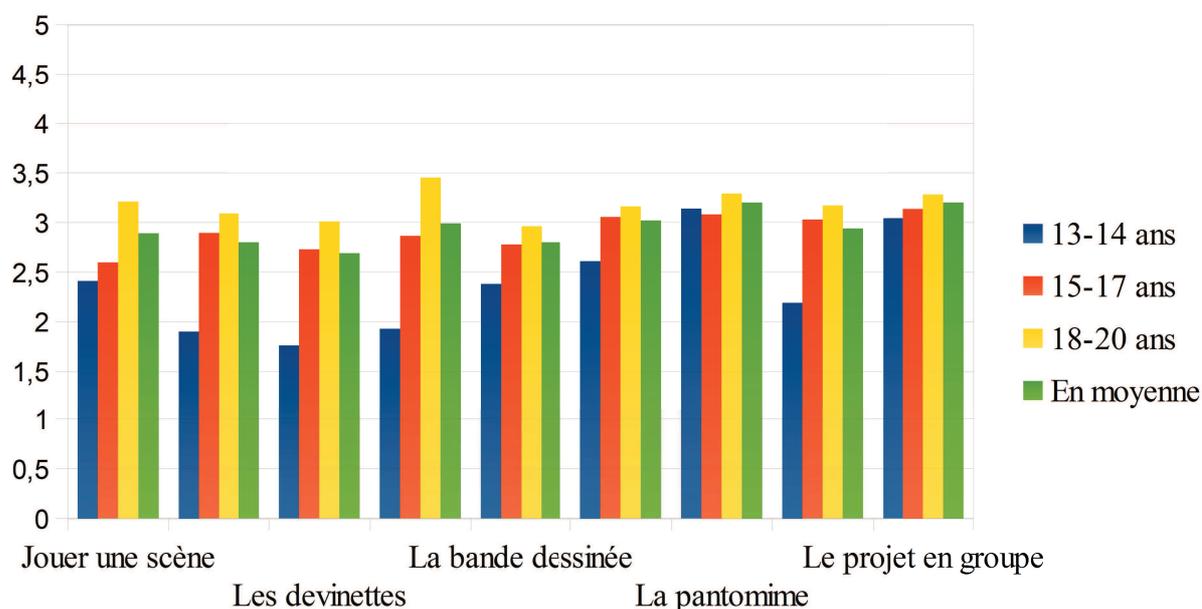


Diagramme 2

Le diagramme montre que les apprenants plus âgés (de 18 à 20 ans) ont apprécié les activités ludiques plus que les apprenants plus jeunes. Les apprenants de 13 à 14 ans ont estimé les activités le moins par rapport aux autres apprenants, excepté *la pantomime* qui était la seule activité estimée plus par les apprenants de 13 à 14 ans que par ceux de 15 à 17 ans.

Bien que les apprenants de 18 à 20 ans aient estimé presque toutes les activités à plus de 3 points sur 5, seulement trois activités ont en moyenne dépassé cette ligne, à savoir *les mots mêlés*, *la pantomime* et *le projet en groupe*. Enfin, il convient de souligner que toutes les activités ont en moyenne dépassé 2,5 points sur 5.

En ce qui concerne les activités que les apprenants auraient appréciées dans une classe de français, les apprenants mentionnaient le plus souvent qu'ils voulaient *regarder un film français* ou *écouter une chanson*. Après, ils indiquaient qu'ils auraient souhaité *faire un projet en groupe* et *jouer une scène*. Nous avons découvert que certains apprenants auraient apprécié une discussion collective, de jouer *le pendu*, la pantomime et de faire connaissance de la culture française.

5 L'analyse des manuels

Ce chapitre est consacré à l'analyse des manuels. Nous avons choisi six manuels de français : *Extra ! 1*, *Extra ! 2*, *Connexions 1*, *Écho 1*, *Forum 1* et *Alter ego 1*. Ces manuels sont utilisés dans les classes de français en République tchèque et nous avons eu l'occasion de travailler avec quatre d'entre eux lors de notre stage pédagogique au lycée Mikulášské à Plzeň (*Extra ! 1*, *Extra ! 2*, *Connexions 1* et *Écho 1*). Pendant nos études de français, nous avons utilisé *Forum 1*. Nous avons analysé les manuels du point de vue de l'aspect ludique, c'est-à-dire que nous avons étudié toutes les activités du manuel et nous avons relevé celles qui contenaient l'aspect ludique.

Ensuite, nous avons classé les activités ludiques selon le domaine auquel elles se rapportaient. Les activités peuvent être classées selon plusieurs critères, nous présentons ci-dessous le classement proposé par Tagliante. Elle distingue huit catégories d'activités communicatives :

- ◆ *les activités de production orale*
- ◆ *les activités de production écrite*
- ◆ *les activités de compréhension*
- ◆ *les activités lexicales*
- ◆ *les activités de grammaire*
- ◆ *les activités sur des objectifs multiples*
- ◆ *les activités de négociation*
- ◆ *les activités ludiques* (Tagliante 1994, pp. 47-58)

Quant aux activités ludiques, elles peuvent faire partie de toutes les autres activités énumérées : « *Est-ce bien nécessaire d'en faire une catégorie à part ?* » (Tagliante 1994, p. 53). Cuq sépare les activités ludiques des activités de compréhension et d'expression seulement « *pour la clarté de l'exposé* » (Cuq, 2005 : p. 456). Nous aussi, nous considérons les activités ludiques comme une catégorie illimitée, comme un domaine qui peut englober toutes les autres catégories d'activités.

En effet, les activités sont souvent orientées sur plusieurs domaines, par exemple, les

activités de négociation concernent toujours le lexique, mais aussi l'emploi de connaissances de la grammaire. Cependant, il faut définir un objectif principal de l'activité pour bien définir une catégorie. Si l'on regarde un manuel quelconque qui introduit un jeu de rôle, il présente d'abord un nouveau vocabulaire et des structures grammaticales. On pourrait alors développer deux hypothèses : premièrement, le jeu de rôle a pour but de réviser et consolider la grammaire et le lexique appris ; deuxièmement, le lexique et la grammaire sont conçus comme un moyen de la communication et l'objectif principal de l'activité est la conversation. Bref, il n'est pas possible de déterminer s'il s'agit d'une activité qui est destinée à réviser le lexique et la grammaire ou à travailler la communication. On ne peut pas choisir au hasard une catégorie. On ne peut pas non plus mettre la plupart des activités dans une catégorie centrée sur plusieurs objectifs. Il est évident que chaque conversation englobe la mise en valeur de connaissances de la grammaire et l'utilisation du lexique. Pour mettre les choses au clair, nous avons décidé d'élaborer notre propre système de classement qui ne permet pas l'irrésolution.

Lors de l'analyse des manuels, nous avons classé les activités ludiques selon plusieurs critères. Dans l'enseignement des langues il existe d'habitude une division des activités selon les quatre grandes aptitudes. Dans un premier temps, nous avons classé les activités selon leur relation à ces quatre aptitudes langagières :

- les activités **de production orale**
- les activités **de production écrite**
- les activités **de compréhension orale**
- les activités **de compréhension écrite**

Toute activité peut être mise, pour le moins, dans l'une de ces quatre catégories. Vu que ce classement est élémentaire, nous avons créé un autre classement plus spécifié. Nous avons classifié les activités de production (orale et écrite) en quatre catégories en fonction de complexité de l'activité :

- 1) les activités **du lexique** – celles qui révisent le vocabulaire appris ou celles qui visent l'apprentissage d'un nouveau lexique.
- 2) les activités **de grammaire** – c'est-à-dire les activités qui se rapportent à la

morphologie et/ou à la syntaxe. Ces deux premiers niveaux se rapportent à la composante linguistique de la compétence communicative¹.

- 3) les activités visant **un monologue** – ce sont les activités dont la production orale ou écrite se limite à un monologue. Chaque monologue comprend la mise en valeur des connaissances de la grammaire et l'utilisation du lexique. Les apprenants doivent créer un texte cohérent. Ces activités concernent la composante discursive de la compétence communicative.
- 4) les activités **de conversation/communication** – lors de ces activités, les apprenants doivent agir et réagir en français. Il faut au moins deux locuteurs pour tenir une conversation. Toute communication est composée de monologues, mais en plus, la conversation met à l'épreuve la compétence socio-culturelle et la compétence stratégique, c'est-à-dire la capacité d'utiliser de diverses formes linguistiques dans de différentes situations et savoir se débrouiller dans une situation de communication à l'aide de stratégies verbales et non verbales. Les deux compétences mentionnées représentent les composantes indispensables de la compétence communicative (Cuq, 2005 : pp. 265-266).

Les activités les plus simples sont celles qui ne concernent que le lexique. Il s'agit des activités où il faut, par exemple, énumérer des objets ou des chiffres. Une tâche de cette activité peut être la suivante : « *Mentionnez trois types de fruit.* ». Les activités orientées sur la grammaire supposent déjà le moindre bagage lexical, par exemple, quand les apprenants doivent trouver la forme féminine d'un adjectif qualificatif, ils révisent en même temps le vocabulaire. Ce sont aussi les activités où les apprenants utilisent un temps verbal dans une phrase isolée. Après, nous avons placé les activités qui comprennent la création d'un discours sous la forme d'un monologue. Le monologue contient toujours la mise en valeur de connaissances du lexique en même façon que l'emploi de la grammaire. L'apprenant parle indépendamment, son discours devrait être cohérent et bien structuré. Enfin, les activités les plus complexes sont les activités de conversation/communication. La conversation englobe les trois niveaux précédents et en plus, elle nécessite une capacité de réagir. Au cas où les apprenants préparent à l'avance un dialogue qu'ils jouent ultérieurement, leur réaction n'est pas spontanée. Mais si le dialogue n'est pas préparé ou si un apprenant doit tenir une conversation avec l'enseignant, la conversation ressemble à une situation réelle. L'apprenant

1 Nous avons parlé de la compétence communicative au chapitre 2.7, voir page 20.

doit se débrouiller lui-même, outre la compétence linguistique, discursive et socio-culturelle, cette situation implique aussi la compétence stratégique² de l'apprenant.

Ensuite, nous avons défini une catégorie particulière qui se rapporte à la phonétique. Chaque production orale implique naturellement la prononciation. Mais cela n'implique pas que la prononciation est travaillée pendant toute activité de production orale. Nous appelons « *les activités de phonétique* » telles activités qui ont pour objectif de présenter et de faire travailler la prononciation correcte.

- 5) les activités **de phonétique** – ces activités sont centrées sur la prononciation de mots et sur l'intonation.

Les sous-chapitres suivants présentent l'analyse du manuel *Extra ! 1*, *Extra ! 2*, *Connexions*, *Écho*, *Forum* et *Alter ego*. En ce qui concerne le manuel *Connexions*, *Écho*, *Forum* et *Alter ego*, nous avons analysé le premier niveau. Quant à *Extra !*, nous avons analysé le premier et le deuxième niveau. Nous avons observé les activités proposées dans le manuel et nous avons relevé les activités qui contiennent l'aspect ludique. Ensuite, nous avons effectué la comparaison des manuels du point de vue de l'aspect ludique.

5.1 Extra !

Extra ! est un manuel de français de 2002 dont l'auteur est Fabienne Gallon. Étant donné que le manuel est rédigé exclusivement en français (les consignes de tous les exercices étant présentées en français), il est destiné à tous les apprenants de français ayant la langue maternelle quelconque et venant de n'importe quel pays. En même temps, ce manuel nécessite un enseignant qui soit capable d'expliquer ou éventuellement de traduire les consignes aux apprenants. Les apprenants disposent d'un livre d'élève et d'un cahier d'exercices, l'enseignant peut se servir d'un guide pédagogique.

² La compétence stratégique fait partie de la compétence communicative dont nous avons parlé au chapitre 2.7 (voir page 20)

À travers tout le manuel, les apprenants sont accompagnés de quatre personnages qui ont de 11 à 14 ans dans le premier niveau. Il est évident que le manuel s'adresse aux apprenants du même âge. Les apprenants qui ont par exemple 16 ans ou les apprenants adultes peuvent naturellement aussi utiliser ce manuel, mais il faut prendre en considération qu'ils sont plus âgés que les personnages du manuel et qu'ils pourraient donc considérer le manuel comme enfantin. Il est probable qu'ils ne trouvent pas les thèmes des unités intéressants, ce qui diminue leur motivation. Ce manuel compte trois niveaux, chaque niveau est prévu pour une année scolaire, le manuel aussi se déroule pendant une année. Nous avons analysé le premier et le deuxième niveau du manuel.

Les deux manuels sont conçus de la même manière. Ils sont composés de six unités plus une unité d'introduction. Le manuel *Extra ! 1* est destiné aux débutants en français, l'unité d'introduction comprend le premier contact des apprenants avec la langue française. Cette unité devrait encourager et motiver les élèves à apprendre le français. L'unité d'introduction du deuxième niveau contient une révision des contenus appris l'année précédente. Les autres unités présentent toujours une problématique grammaticale, un vocabulaire concernant un thème choisi, un entraînement à la prononciation, des contenus socioculturels et des activités de communication :

- **La grammaire** est conçue comme un élément de la communication. La grammaire est présentée sous la forme inductive, les apprenants observent des exemples et ils complètent les règles. Vu qu'il pourrait être très difficile de deviner toute la règle, le manuel présente une moitié de la règle et les apprenants la complètent.
- **Le vocabulaire** est introduit d'une manière démonstrative, les objets étant illustrés et les expressions nouvelles étant présentées en contexte. La mémorisation du vocabulaire est parfois favorisée par des jeux de mots, des jeux de mémorisation et des chansons. Le manuel propose aux apprenants la langue parlée, la langue qui est vraiment utilisée par les jeunes Français.
- **La phonétique** est pratiquée dans chaque unité. L'auteur du manuel a écrit des chansons afin de permettre de travailler la prononciation d'une façon divertissant et ludique.
- **Les contenus socioculturels** sont présentés implicitement, par exemple quand les

apprenants découvrent certaines règles sociales à partir de situations de communication illustrées dans le manuel. De plus, chaque unité contient une double-page « *La vie en France* » qui présente la culture et la vie quotidienne des Français. Cette partie du livre invite les apprenants à comparer leur propre société avec la société française.

- **Les activités de communication** sont présentes à travers toutes les unités. Ces activités se trouvent dans toutes les parties du livre qui sont mentionnées ci-dessus. Lors de la découverte du nouveau vocabulaire, de la grammaire ou de la vie en France les apprenants sont conduits à communiquer.

(Extra ! 1 Guide pédagogique, pp. 16-21)

À la fin de chaque unité se trouve un bilan qui est une forme d'autoévaluation et qui résume les savoir-faire appris dans l'unité. Ce manuel est conçu selon *l'approche communicative*, ce qui laisse présager un nombre d'activités ludiques. Au chapitre suivant, nous allons vérifier si ce manuel exploite davantage les jeux qui favorisent une communication (par exemple les jeux de dramatisation, les jeux de rôles etc.).

5.1.1 Extra ! 1

Nous avons analysé le premier niveau du manuel consacré aux débutants en français. Nous présentons plusieurs activités ludiques que nous avons découvertes à travers le manuel. Une liste complète des activités ludiques se trouve en annexes (voir Annexe 5).

Jouer au loto

Dans l'unité d'introduction, les apprenants se familiarisent avec l'alphabet. Le manuel leur propose un jeu qui ressemble au loto (Extra ! 1, p. 5). Les apprenants doivent inscrire dix lettres selon leur choix dans la grille. L'enseignant dit plusieurs lettres et les apprenants doivent rayer celles qui sont inscrites dans leur grille. Le premier qui a rayé toutes les lettres gagne. Il s'agit d'un jeu simple pour réviser l'alphabet. Les élèves apprennent l'alphabet d'une manière distrayante.

Cartable sans fond

Au moment où les apprenants ont appris quelques mots, ils sont invités à jouer au « *cartable sans fond* » (Extra ! 1, p. 6). Un apprenant commence en disant : « *Dans mon cartable, j'ai ...* » et il choisit un objet. L'autre doit répéter ce qui a été dit précédemment et ajouter un autre objet. Celui qui se trompe ou qui oublie un objet est éliminé. À l'aide de ce jeu, les apprenants consolident leur vocabulaire en s'amusant.

La bande dessinée

Chaque unité apporte une bande dessinée « *Monsieur Catastrophe* » (Extra ! 1, p. 14). La bande dessinée est accompagnée de plusieurs exercices. Tout d'abord, les apprenants observent les images et doivent deviner ce qui se passe ou reconnaître où se trouve monsieur Catastrophe. De cette manière, ils découvrent la situation et il peuvent anticiper les dialogues et donc mieux comprendre l'écoute qui suit. Ensuite, les apprenants écoutent l'enregistrement et répondent aux questions. À la fin, ils lisent la bande dessinée. Elle permet de réviser le vocabulaire et des phénomènes grammaticaux appris dans l'unité d'une façon ludique et divertissante.

Chanter

En même façon que la bande dessinée, des exercices de la phonétique et une chanson sont introduits dans chaque unité du livre (Extra ! 1, p. 15). Les apprenants doivent apprendre à distinguer et à reproduire les sons. Le manuel présente aux apprenants une chanson créée dans le but de faciliter l'apprentissage de la prononciation correcte et d'apporter dans l'enseignement l'aspect ludique.

La chanson « Désir, désir »

À la fin de l'unité 2 se trouve une chanson de Alain Souchon, « *Désir, désir* » (Extra ! 1, p. 31). Les apprenants écoutent la chanson plusieurs fois. Le manuel leur propose les paroles de la chanson, mais il y a dix lacunes à remplir. Étant donné que les apprenants disposent d'une liste de mots, il suffit de bien placer les mots dans le texte. Ils font les exercices de la compréhension orale. Les apprenants développent les aptitudes concernant la compréhension orale. La chanson est une manifestation de la culture française et les apprenants élargissent et consolident leur vocabulaire d'une façon divertissante. La chanson enrichit le vocabulaire des apprenants d'une manière ludique. Après l'écoute, les apprenants discutent au sujet suggéré par la chanson.

Les devinettes

Un apprenant pense à une activité qu'il fait tous les jours et il dit à quelle heure il la fait. Les autres doivent deviner de quelle activité il s'agit (Extra ! 1, p. 38). Les apprenants travaillent le vocabulaire concernant les activités quotidiennes et l'expression de l'heure d'une façon amusante.

Le jeu de rôle

Le manuel invite les apprenants à un jeu de rôle (Extra ! 1, p. 51). Un apprenant joue un touriste qui ne s'oriente pas dans la ville, l'autre joue un habitant de la ville. Le touriste demande à l'habitant de lui expliquer le chemin. Ensuite, ils doivent inverser les rôles. À l'aide de cette activité les apprenants mettent en valeur les connaissances apprises dans l'unité. Ils jouent, ils se comportent comme s'ils parlaient avec un Français. Lors d'une telle activité, les apprenants peuvent demander à l'enseignant plusieurs mots qui les intéressent et que le manuel leur n'a pas proposés.

Projet – La page web de mon collègue

Le deuxième projet proposé par le manuel est la création d'une page web de l'établissement des élèves (Extra ! 1, pp. 60-61). Tous les apprenants travaillent ensemble sur un projet. Ils repartissent le travail si bien qu'ils travaillent en groupes. Un groupe prépare la présentation de l'établissement, un autre s'occupe de l'emploi du temps, le suivant prépare la présentation des activités périscolaires etc. Lors du travail les apprenants communiquent en français, ils utilisent la grammaire et le lexique appris. Cette activité sert à réviser et approfondir les contenus appris précédemment, elle développe l'aptitude à travailler en groupe, l'autonomie et la créativité des apprenants.

Les jeux de rôle

Le manuel propose aux apprenants une évaluation à la fin de la deuxième, de la quatrième et de la sixième unité. Cette évaluation s'appelle « *Vers le DELF* » et prépare les apprenants à l'épreuve DELF (Diplôme d'Études en Langue Française). Toutes les trois évaluations contiennent une activité de l'expression orale sous la forme d'un jeu de rôle. La consigne est simple, l'apprenant choisit l'un des sujets présentés par le manuel et joue le rôle avec l'enseignant ou avec un/une camarade de classe, par exemple : « *Tu téléphones à Orange*

pour obtenir une connexion à Internet. » ou « *En France, tu discutes avec un jeune Français, à la terrasse d'un café.* » (Extra ! 1, pp. 34, 62 et 90). Ce type d'activité met l'apprenant dans une situation concrète, ce qui favorise l'utilisation spontanée de la langue.

Faisons le point...

À travers le premier niveau du manuel, nous avons compté 34 activités qui apportent dans l'enseignement/apprentissage l'aspect ludique. Chaque unité contient une rubrique « *Jouons avec les sons* » qui présente des exercices de phonétique et une chanson. La chanson apporte dans l'apprentissage l'aspect divertissant. En chantant, les apprenants pratiquent et mémorisent la prononciation correcte des mots. Chaque unité introduit également une bande dessinée « *Monsieur Catastrophe* ». Le nom du héros évoque qu'il s'agit d'une burlesque. Les apprenants lisent des histoires amusantes du Monsieur Catastrophe. Grâce aux illustrations, ils imaginent des situations de l'histoire et ils s'aperçoivent de l'utilisation des expressions en contexte. La bande dessinée permet de réviser le lexique et la grammaire d'une manière ludique.

Ensuite, nous avons trouvé cinq jeux de rôle. Trois d'entre eux font partie de la préparation à l'épreuve DELF qui se trouve à la fin de la deuxième, de la quatrième et de la sixième unité. La partie « *Expression orale* » est présentée sous la forme d'un jeu de rôle. L'apprenant choisit l'une des situations proposées et joue le rôle avec l'enseignant (ou avec un/une camarade de classe). Pendant un jeu de rôle, l'apprenant simule une situation concrète. Il se comporte comme si le français était le seul moyen de communication et il doit se débrouiller. L'objectif du jeu de rôle est l'emploi le plus spontané possible de la langue étrangère.

Enfin, en ce qui concerne les autres activités ludiques, il s'agissait de diverses activités : cartable sans fond, devinettes, blagues etc. De plus, tout le manuel est conçu d'une telle manière qu'il évoque l'impression que tout l'apprentissage est un jeu. Il contient beaucoup de couleurs, il est illustré de nombreuses images, présente une quantité de photographies etc.

Nous avons classé les activités en quatre catégories selon les quatre aptitudes linguistiques (la production et compréhension orales et écrites). Il est évident, qu'il existe des activités qui se rapportent en même temps à plusieurs aptitudes, par exemple à la production orale et à la compréhension orale ; c'est le cas de toute activité qui simule une communication. L'illustration 1 présente la relation entre les activités centrées sur la production et la compréhension orales et écrites.

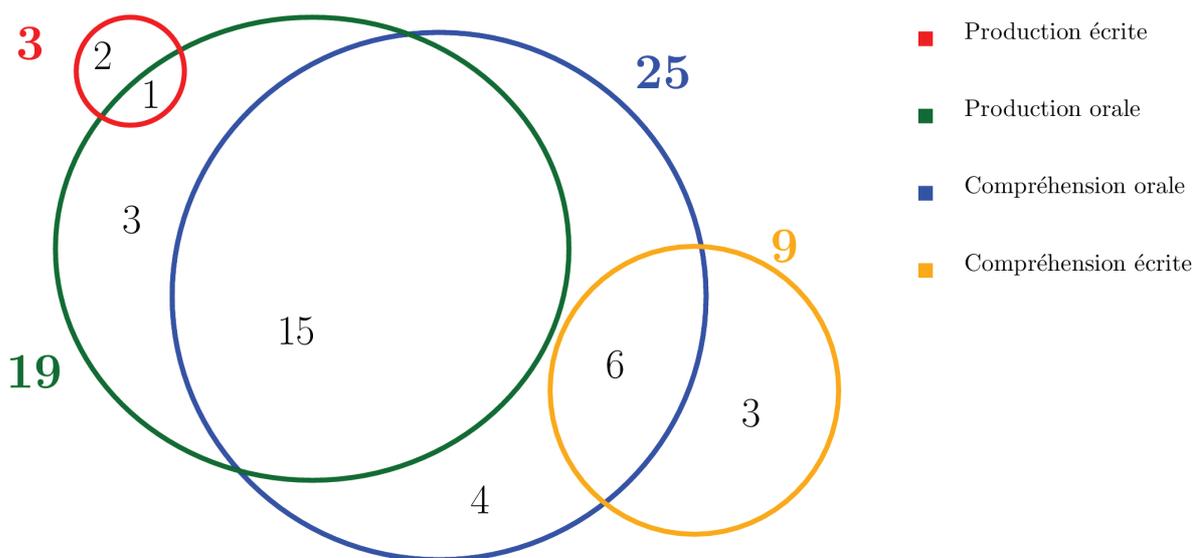


Illustration 1: Extra ! 1 - Relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites

Cette illustration montre que la plupart d'activités de production orale concernaient en même temps aussi la compréhension orale. Les activités de compréhension écrite étaient liées aux activités de compréhension orale, c'est-à-dire que les documents écrits étaient accompagnés d'un enregistrement audio. Nous n'avons trouvé que trois activités ludiques qui concernaient la production écrite.

Après, nous avons relevé les activités de production (orale ou écrite) et nous les avons classées en cinq catégories selon la classification que nous avons présentée au début du chapitre 5 (voir pp. 35-36). Le diagramme ci-dessous montre la représentation des catégories individuelles :

Extra ! 1

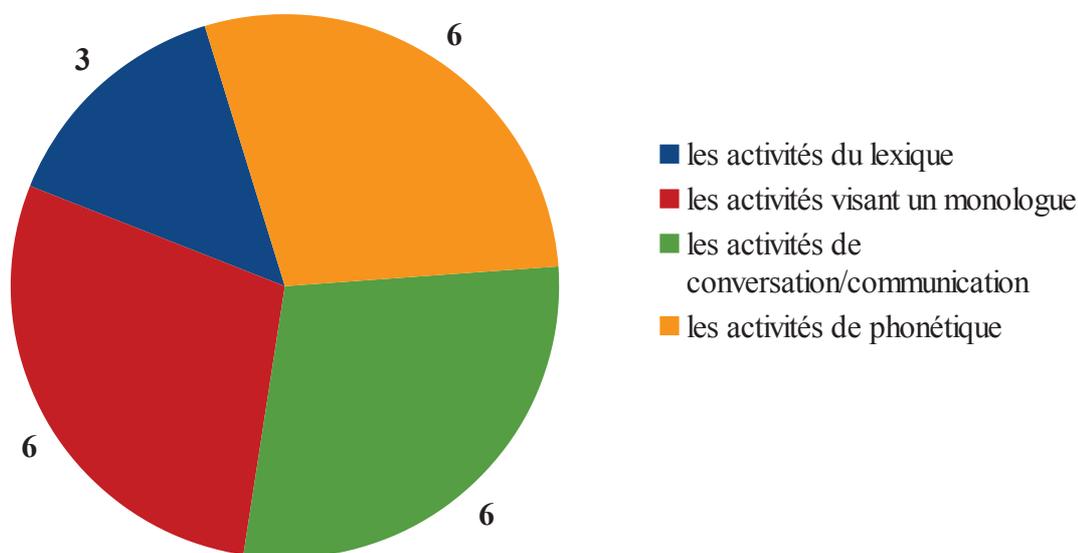


Diagramme 3

Le diagramme 3 précédente révèle qu'il y avait le même nombre d'activités de conversation/communication, d'activités qui visaient un monologue et d'activités qui se rapportaient à la phonétique. Par contre, nous n'avons trouvé que trois activités centrées sur lexicale. Il est vrai que les activités du lexique sont les activités les plus simple car elles travaillent les mots isolés. Nous n'avons trouvé aucune activité qui travaillait la grammaire, c'est-à-dire les activités qui se concentraient sur la réutilisation des structures grammaticales apprises, mais qui ne concernaient pas encore un monologue. Tout monologue aussi bien que toute conversation impliquent déjà la mise en valeur de connaissances de la grammaire et du lexique.

Nous avons analysé également le cahier d'exercices où nous avons trouvé six activités ludiques. Toutes les activités concernaient la compréhension écrite, nous avons trouvé une activité liée à deux poèmes et les autres avaient soit la forme de mots mêlés, soit la forme de mots croisés. Le cahier d'exercices comprend de nombreuses images et illustrations ce qui contribue à rendre l'apprentissage ludique.

5.1.2 Extra ! 2

Le manuel *Extra ! 2* fait suite à *Extra ! 1*, il est alors destiné aux élèves qui apprennent le français au moins depuis un an. L'utilisation du premier volume n'est pas une condition indispensable bien que ce soit recommandable. Ce manuel est prévu pour être exploité pendant une année scolaire. Nous avons analysé le livre d'élève du point de vue de l'aspect ludique. Nous avons trouvé plusieurs jeux et des activités ludiques qui étaient destinés à réviser le vocabulaire, de différents phénomènes grammaticaux, à apprendre la prononciation et l'intonation correctes et à stimuler la communication entre les apprenants. Nous présentons plusieurs activités ludiques ci-dessous :

Le jeu

Le deuxième niveau du manuel *Extra !* commence par une double-page « *Jouons et Révisons* ». Il s'agit d'un jeu qui ressemble au jeu de société *T'en fais pas* et au *Jeu de l'oie*. Les apprenants jouent en équipes de deux, trois ou quatre³. Chaque équipe pose ses pions sur les cases de base qui se trouvent dans les quatre coins du tablier, si bien que l'on peut former au maximum quatre équipes de différentes couleurs. Les apprenants jouent avec des pions et un dé (éventuellement avec une toupie). L'apprenant lance le dé et avance selon le nombre obtenu. Les cases sont remplies de consignes concernant des tâches. Après avoir placé le pion sur une case, l'apprenant doit remplir la tâche qui est indiquée sur la case, par exemple : « *Mets cette phrase à la forme négative : Je suis française, j'habite à Montpellier et je m'appelle Chloé.* » (*Extra ! 2*, pp. 4-5). Si l'apprenant ne sait pas répondre, il recule de deux cases. Le but du jeu est de faire le parcours et revenir à la case de départ.

L'objectif didactique de ce jeu est de réviser les contenus appris antérieurement. D'une manière ludique, les apprenants pratiquent ce qu'ils ont appris l'année précédente. Les avantages du ludique sont nombreux. Les apprenants se concentrent sur le jeu, de sorte qu'ils perdent la peur de parler et qu'ils agissent sans réticence. Quand l'enseignant pose aux apprenants des questions, ces derniers peuvent ressentir qu'ils doivent donner une performance, qu'ils sont évalués. Ce sentiment pourrait entraver la réaction spontanée des

3 Vu que la classe de français peut compter plus de 16 élèves, je ne refuserais pas les équipes de plus de quatre élèves. Au cas où un grand nombre d'apprenants se trouverait dans la classe, l'enseignant pourrait examiner l'éventualité de diviser les élèves en deux groupes chacun jouant son jeu.

apprenants. Le jeu supprime les sentiments négatifs, les apprenants sont alors plus décontractés et ils se divertissent en pratiquant la langue française.

Jeu de rôle

Au début de l'unité sont présentés trois petits dialogues accompagnés d'une transcription et de plusieurs images qui montrent une situation. Après quelques exercices de compréhension, les apprenants sont invités à « *jouer l'un des minialogues de l'histoire en utilisant le texte* » (Extra ! 2, p. 8). Les dialogues se déroulent toujours entre deux personnes. Les apprenants sont divisés en groupes de deux et ils jouent la scène choisie. En jouant les dialogues, les apprenants mémorisent les expressions des jeunes Français et ils s'entraînent à l'intonation et à la prononciation.

La valise sans fond

Chaque unité apporte un vocabulaire nouveau. L'une des possibilités de travailler le vocabulaire est de jouer à « *la valise sans fond* » (Extra ! 2, p. 10). Le principe du jeu est simple, un apprenant commence en disant : « *Dans ma valise je mets...* » et il choisit une chose qu'il met dedans, par exemple quand les élèves apprennent le vocabulaire concernant les vêtements, il est souhaitable qu'ils choisissent des pièces de vêtement. Le deuxième répète ce que le précédent a dit et ajoute une autre chose « *dans la valise* » et ainsi de suite. Celui qui se trompe ou qui oublie quelque chose est éliminé. Le jeu consiste dans la mémorisation et l'énumération des objets qui se trouvent dans la valise. Les apprenants pratiquent le vocabulaire appris d'une façon ludique.

La bande dessinée

Après l'introduction du lexique et de la grammaire, le manuel propose aux apprenants une bande dessinée qui s'appelle « *Monsieur Catastrophe* » et que l'on connaît du premier niveau du manuel. Cette bande dessinée se trouve dans chaque unité du manuel (Extra ! 2, p. 14). Elle introduit la grammaire et le lexique appris dans l'unité d'une manière ludique. De plus, les apprenants exercent la compréhension orale. Les images les aident à reconnaître la situation et donc à mieux comprendre l'écoute. Cette bande dessinée a pour but de réutiliser et consolider la grammaire et le lexique appris dans l'unité.

Chanter

La phonétique est considérée comme un élément de base dans l'apprentissage du français. Le manuel apporte dans l'enseignement de la phonétique l'aspect ludique en introduisant une chanson. La partie phonétique se concentre toujours sur un, deux ou trois couples de sons dont la discrimination peut poser problèmes aux apprenants. Le manuel présente la chanson dans le but de faciliter la distinction des sons. La phonétique est introduite de la même façon dans chaque unité (Extra ! 2, p. 15). Il s'agit toujours d'une chanson créée pour pratiquer la prononciation de certains sons.

Projet - Le collage

Les apprenants sont appelés à faire un collage (Extra ! 2, pp. 32-33). Étant donné qu'ils ont appris le vocabulaire pour décrire l'apparence physique et la tenue vestimentaire, un collage est une manière amusante de mettre en application les connaissances apprises. Les apprenants travaillent à deux, ils découpent des images et des photos et ils créent un personnage. Ensuite, ils décrivent l'apparence de leur personnage. Pendant la création du collage en classe, ils doivent communiquer en français. Les apprenants travaillent à la maison pour finir leur projet. Cette activité développe la créativité et l'autonomie de l'apprenant. Avec les créations, on peut décorer les murs de la classe ou du couloir de l'établissement.

La chanson « Juste avant »

À la fin de l'unité 4, une chanson de Patrick Bruel, « *Juste avant* », est introduite (Extra ! 2, p. 59). La chanson est transcrite dans le livre d'élève mais plusieurs mots manquent. Les apprenants écoutent la chanson et ils doivent remplir les mots manquants. Ils acquièrent un lexique nouveau et ils travaillent la compréhension orale. Après l'écoute, ils doivent répondre aux questions, par exemple : « *Comment est-ce qu'on sait que la chanson parle de l'avenir ?* ». De cette façon, ils s'entraînent en compréhension orale et en même temps ils découvrent un morceau de la culture française. Ensuite, les apprenants sont invités à discuter au sujet de la chanson.

Projet - L'élaboration de journal

À la fin du livre d'élève se trouve le troisième projet qui concerne l'élaboration d'une page de journal contenant trois articles sur trois sujets différents. Les apprenants peuvent

travailler en groupes. Le manuel offre aux apprenants trois thèmes : « *Les lieux, Les bonnes idées pour se débrouiller en ville* et *La ville bouge* » (Extra ! 2, pp. 88-89), mais ils peuvent choisir de propres thèmes. Ils rédigent trois courts articles qu'ils complètent de diverses images découpées de journaux, brochures touristiques etc. Cette activité développe la créativité des apprenants. Ils sont responsables de leur travail, ce qui favorise leur autonomie.

Faisons le point...

Le deuxième niveau du manuel *Extra !* contenait 26 activités ludiques. Chacune de six unités proposait, également comme le premier niveau, une bande dessinée et une rubrique « *Jouons avec les sons* ». À la fin de la deuxième, de la quatrième et de la sixième unité un projet était présenté : un collage, l'invention d'une bande dessinée et l'élaboration d'un journal. Toutes les trois activités nécessitent un travail autonome. Les apprenants travaillent en groupes, ils créent un produit. Ils parlent en français pour négocier des détails de leur production. Le projet encourage la collaboration des apprenants et la communication fonctionnelle spontanée dans la classe. Les apprenants s'amuse en élaborant un projet. En plus, cette activité responsabilise les apprenants et donne de l'espace à la créativité.

Les 11 activités restantes étaient plus ou moins variées. Nous avons trouvé par exemple : une valise sans fond, les mots croisés, les jeux de rôles et même deux véritables jeux. Les deux jeux se jouent avec des pions. Les apprenants doivent faire le parcours en réalisant des tâches. Le premier jeu a été introduit au début du manuel et permettait de retravailler les contenus appris dans le premier niveau du manuel. En jouant le jeu, les apprenants font des exercices lexicales, grammaticales et communicatives. Ils se rendent compte de leurs progrès en français. Le deuxième jeu a été présenté dans l'unité 2. Il se concentrait sur le lexique et la grammaire qui se rapportaient à l'alimentation.

Le manuel profite de l'aspect ludique pour rendre l'enseignement plus intéressant. Les activités ludiques développent la créativité et l'imagination des apprenants. Le ludique permet aux apprenants de se débarrasser de la peur car ils oublient qu'ils pourraient être évalués. Ils se sentent plus décontractés si bien qu'ils agissent plus spontanément. De plus, les activités ludiques permettent même aux apprenants ayant de moins bons résultats de

montrer leurs capacités et d'avoir succès. Le proverbe : « Rien ne mène au succès comme la rencontre avec le succès. » est dans la didactique une règle de base.

Nous avons classé les 26 activités selon leurs relation avec les quatre aptitudes linguistiques. L'illustration ci-dessous indique le rapport entre les activités de compréhension orale et écrite et de production orale et écrite :

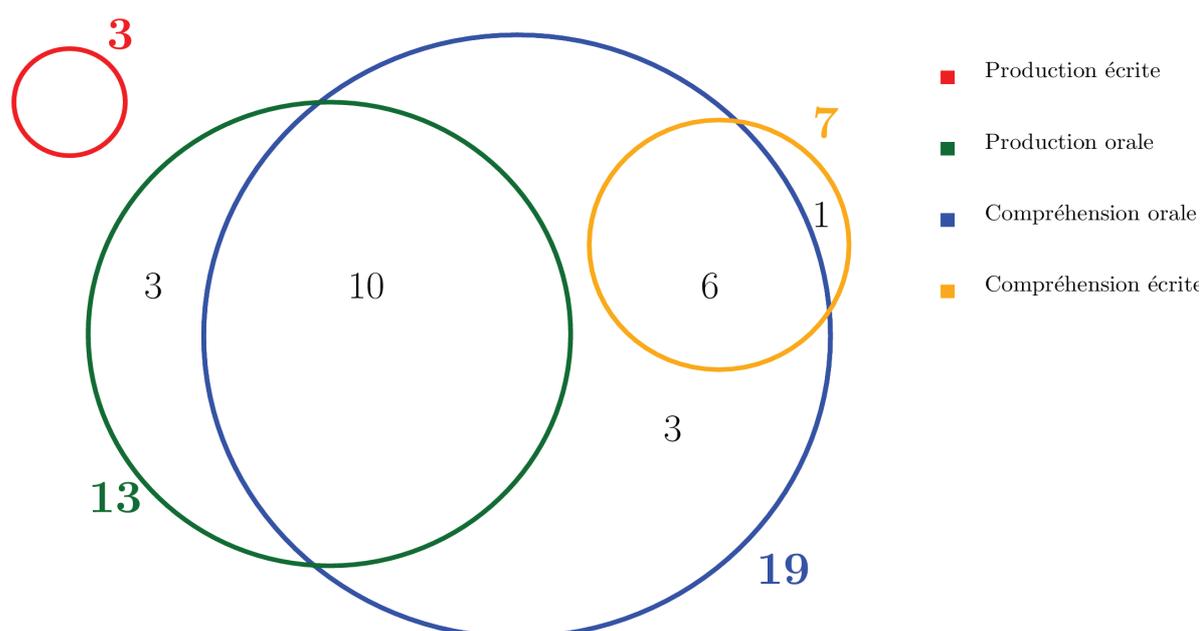


Illustration 2 : Extra ! 2 - Relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites

Cette illustration fait voir que les activités de production écrite étaient dans le deuxième niveau du manuel absolument séparées de toutes les autres activités. Par contre, les activités de compréhension écrite concernaient dans la plupart des cas aussi la compréhension orale. Il convient de souligner que le nombre des activités de compréhension orale était considérablement plus grand que le nombre des autres activités.

Les activités orales ont été classées selon le domaine auquel elles se rapportaient. Le diagramme suivant illustre les résultats de l'analyse de ce manuel :

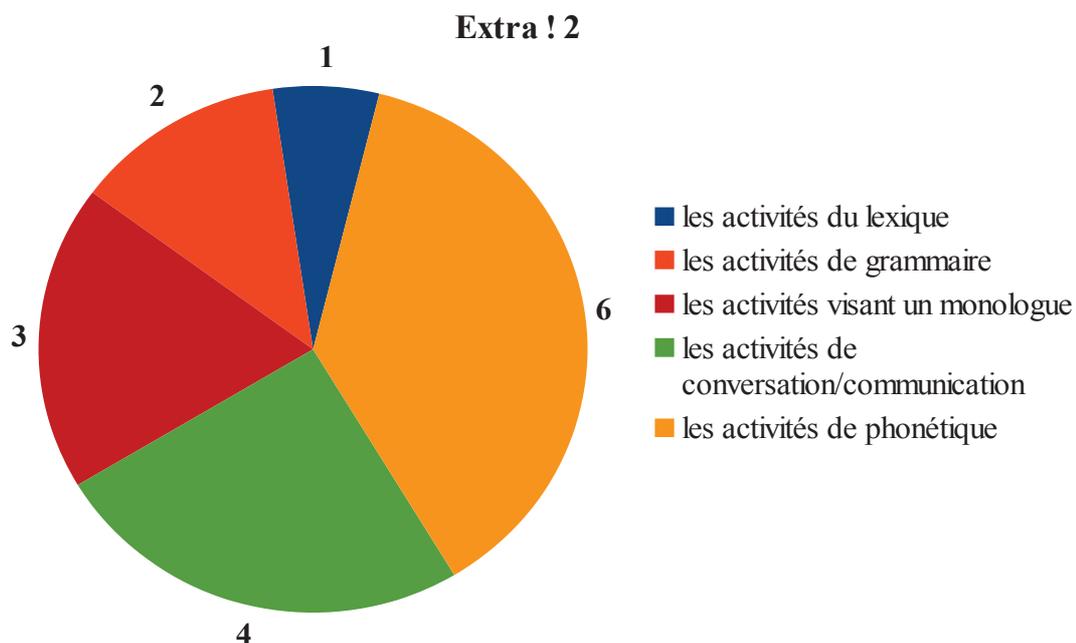


Diagramme 4

Le diagramme 4 montre que les activités de phonétique étaient les plus fréquentes. Ensuite, nous avons trouvé quatre activités de conversation/communication et trois activités qui avaient pour objectif un monologue. Ce sont les activités qui mettent en valeur les connaissances de base concernant le lexique et la grammaire mais aussi les compétences élémentaires qui forment la compétence communicative (la compétence linguistique, discursive, socio-culturelle et stratégique). Les deux activités de grammaire étaient les jeux qui ressemblaient à un jeu de l'oie. Enfin, la seule activité du lexique était présentée par le jeu « *la valise sans fond* » qui concernait une simple énumération de mots.

Nous avons analysé aussi le cahier d'exercices. Nous avons trouvé 10 activités ludiques dont huit étaient les activités du type les mots croisés et les deux activités restantes étaient les mots mêlés. Les activités de ce type sont consacrées à travailler le lexique, parfois même la grammaire. Par exemple, lorsque les apprenants doivent remplir dans une grille un verbe au futur simple.

5.2 Connexions

Le manuel *Connexions* est un manuel de français de 2004, élaboré par Régine Mérieux et Yves Loiseau. Étant donné que la seule langue utilisée dans le manuel est le français, ce manuel peut s'adresser aux apprenants venant de n'importe quel pays du monde. Toutes les consignes sont écrites en français si bien que l'enseignant doit savoir les expliquer aux apprenants ou même les traduire en langue des apprenants. L'ensemble pédagogique est composé d'un livre de l'élève et d'un cahier d'exercices, de plus, les auteurs ont élaboré un guide pédagogique. Le manuel est consacré à un public de grands adolescents et d'adultes. Les documents présentés sont dans la plupart des cas des documents authentiques. Ce manuel comprend trois niveaux, le premier étant destiné aux débutants. Un niveau du manuel est conçu pour à peu près 100 ou 120 séances, ce qui devrait correspondre à une année scolaire (*Connexions*, p. 2).

Le manuel est structuré en quatre modules dont chacun contient trois unités. Chaque module a un objectif de communication, par exemple, le premier module s'appelle « *Parler de soi* », le dernier est nommé « *Se situer dans le temps* ». Chaque module finit par une autoévaluation et une préparation au DELF. À la fin du manuel se trouve « *Lexique plurilingue* » qui offre une traduction des mots français en anglais, espagnol, allemand, chinois et arabe.

Au début de l'unité se trouve toujours un document à partir duquel un nouveau lexique et des structures grammaticales sont présentés. La grammaire est présentée sous la forme inductive et explicite. Les apprenants induisent les règles grammaticales sur la base des exemples. Ils se familiarisent avec le lexique à l'aide de documents authentiques. Une grande importance est donnée à la prononciation correcte, une partie de l'unité étant toujours consacrée à la phonétique.

Connexions est conçu selon *l'approche communicative*, c'est-à-dire, l'objectif principal est d'apprendre à communiquer, les dialogues sont présentés en situations, les apprenants induisent les règles grammaticales. Nous avons analysé le premier niveau du manuel et nous avons découvert plusieurs activités qui se caractérisaient par l'aspect ludique :

Jouer la situation

Au début de la première unité, les apprenants découvrent plusieurs dialogues courts qui se rapportent aux salutations. Le manuel propose aux apprenants quatre photographies qui présentent des situations plus ou moins formelles. Ensuite, ils sont invités à choisir l'une des photographies et à jouer la situation (Connexions 1, pp. 10-11). La situation leur aide à mémoriser les phrases et à se détendre.

Les mots mêlés

Après avoir présenté plusieurs prénoms français, le manuel propose aux apprenants de trouver 12 prénoms dans les mots mêlés (Connexions 1, p. 15). L'enseignant peut rendre l'activité plus intéressante en récompensant les trois premiers apprenants qui accomplissent la tâche.

Jouer le dialogue

Pour travailler la conversation, le manuel propose le thème : les invitations. Les apprenants font la connaissance de la grammaire et du lexique approprié à ce sujet et puis ils emploient ces connaissances dans un dialogue (Connexions 1, p. 57).

La bande dessinée

Au début de l'unité 10, le manuel introduit une bande dessinée appelée « *Un jour, en hiver* » (Connexions 1, p. 110). La bande dessinée est accompagnée de plusieurs activités. Les apprenants doivent mettre les images dans le bon ordre. Les images permettent aux apprenants de se familiariser avec la situation, ils imaginent les répliques et ils peuvent mieux comprendre l'écoute qui suit. Après, ils écoutent l'enregistrement et ils complètent le texte. Enfin, les apprenants lisent le récit du personnage de la bande dessinée et ils doivent le mettre dans l'ordre. La bande dessinée ranime l'apprentissage et le rend plus amusant et intéressant.

Inventer la fin de la bande dessinée

Le manuel présente aux apprenants une image qui montre la fin de la bande dessinée présentée auparavant (Connexions 1, p. 114). Les apprenants sont invités à imaginer les répliques qui manquent. Cette activité développe la créativité des apprenants.

La chanson « *Où que tu ailles* »

Il s'agit d'une véritable chanson de La Grande Sophie qui est présentée aux apprenants au début de la dernière unité (Connexions 1, p. 130). La chanson est accompagnée de plusieurs activités de compréhension. Elle apporte un nouveau vocabulaire et montre quelques phénomènes de la grammaire d'une façon ludique. De plus, elle fait partie de la culture française.

Jouer la scène

Les apprenants découvrent l'emploi de futur simple et pour mettre en valeur les connaissances apprises, le manuel leur propose de jouer une scène : « *Vous allez voir une voyante pour connaître votre avenir. Elle vous parle de vos études, de votre futur travail, de vos amours, de vos voyages...* » (Connexions 1, p. 132). Les apprenants emploient le futur simple à l'aide de cette activité divertissante. Grâce à l'activité, ils mémorisent le lexique et les structures grammaticales d'une manière amusante.

Faisons le point...

Nous avons trouvé 15 activités qui se distinguaient par l'aspect divertissant dans le manuel *Connexions*. La plupart de ces activités consistaient à simuler de diverses situations (onze d'entre eux). Les apprenants étaient invités à jouer un dialogue, une scène ou une situation. Ce type d'activité correspond à l'approche communicative du manuel. Le manuel présente les moyens de communication (la grammaire, le lexique) et ensuite, il invite les apprenants à se mettre dans la peau d'un personnage, que ce soit un Français, un touriste en France etc., qui doit parler en français. Les activités qui encouragent la conversation entre les apprenants et qui favorisent l'utilisation plus ou moins spontanée du français, sont les activités les plus complexes. Ces activités se trouvent au-dessus de toutes les autres activités, car elles englobent toutes les compétences nécessaires à communiquer.

De l'autre côté, d'autres activités ludiques, par exemple des chansons ou de véritables jeux, n'étaient pas fréquentes dans ce manuel. Nous avons trouvé une chanson, deux activités concernant une bande dessinée et une activité qui se rapportait aux « *mots mêlés* ». Les

activités du type « *jeu de rôle* » ne sont pas si amusantes et distrayantes que d'autres activités ludiques, cependant les jeux de rôle peuvent être aussi très souvent délassants et divertissants.

Au total, le rapport entre les activités de compréhension et de production orales et écrites est défini par l'illustration suivante :

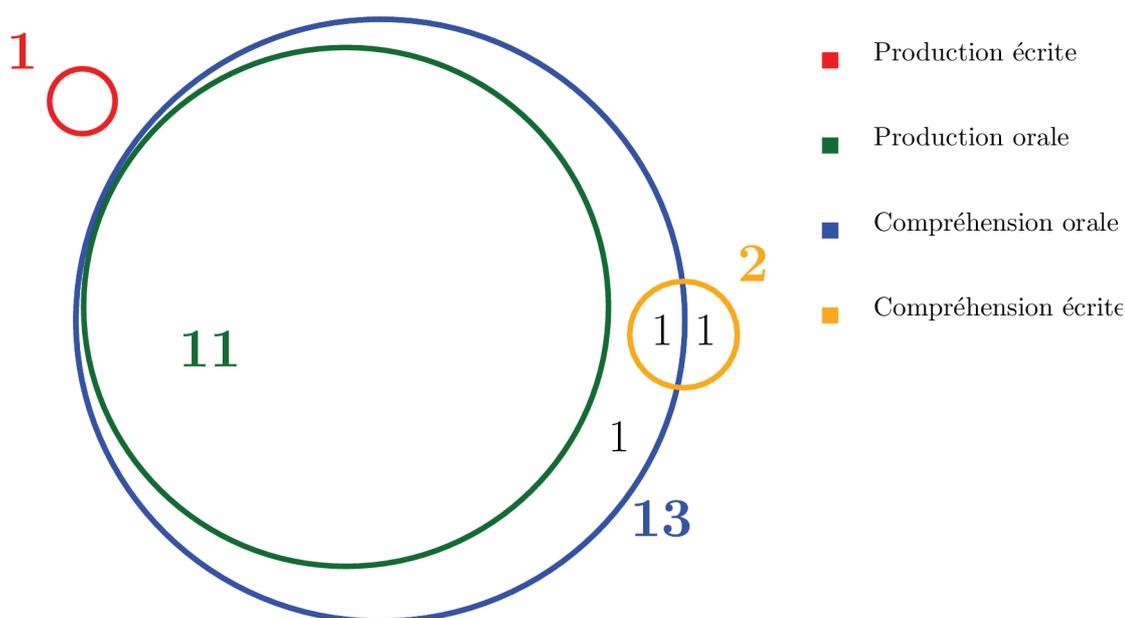


Illustration 3 : Connexions - Relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites

L'illustration ci-dessus montre que nous avons trouvé une seule activité ludique qui se rapportait à la production écrite et seulement deux activités de compréhension écrite. Les activités de compréhension orale englobent toutes les activités de production orale. C'est-à-dire que toute activité de production orale concerne en même temps la compréhension orale. C'est le cas de toutes les activités de conversation/communication qui conduisent les apprenants à causer entre eux.

Ensuite, nous avons classifié les douze activités de production selon la classification présentée au chapitre 5 (voir pp. 35-36). La représentation des catégories individuelles est illustrée par le diagramme suivant :

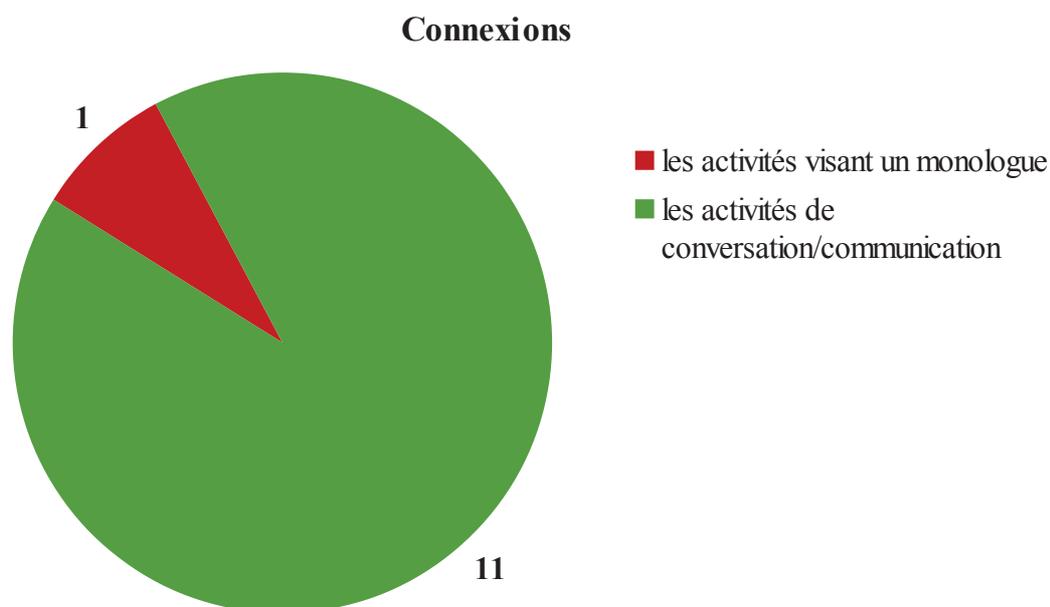


Diagramme 5

On peut voir que les activités ludiques dans le manuel *Connexions* étaient assez monotones. La majorité des activités de production concernait une simulation de conversation. La seule activité qui visait un monologue était l'activité de production écrite concernant l'invention de la fin d'une bande dessinée. Nous n'avons trouvé aucune activité du lexique, de la grammaire ni de phonétique.

Nous avons analysé également le cahier d'exercices qui accompagne ce manuel. Au total, nous avons trouvé deux activités ludiques. Les deux activités étaient les mots mêlés, il s'agissait alors des activités de compréhension. Les activités proposées dans ce cahier étaient consacrées surtout à travailler la compréhension orale et nous avons remarqué aussi plusieurs exercices de transformation.

5.3 Forum

Ce manuel a été élaboré en 2000 par un collectif d'auteurs qui étaient en majorité les Espagnols. Il est rédigé uniquement en français si bien qu'il peut être exploité par les apprenants ayant la langue maternelle quelconque. *Forum* est un manuel de français sur trois niveaux destiné aux apprenants adultes et aux grands adolescents. Le premier niveau représente 120 heures d'enseignement, ce qui devrait correspondre à une année scolaire (Forum Guide pédagogique, p. 4).

Le manuel comprend un livre d'élève, un cahier d'exercices et l'enseignant peut se servir d'un guide pédagogique. Le livre d'élève est composé de trois modules dont chacun est divisé en trois unités, en plus, une unité d'introduction se trouve tout au début du manuel. Cette unité présente le premier contact des apprenants avec la langue française et avec la structure du manuel ; elle introduit aussi plusieurs phrases élémentaires qui permettent aux apprenants de communiquer avec l'enseignant en français. Au début de chaque module, le manuel présente cinq ou six personnes qui accompagnent les apprenants. Le livre d'élève est complété d'un carnet de route à l'aide duquel les apprenants peuvent construire la grammaire et leur vocabulaire.

Chaque unité commence par une double page qui s'appelle « *Forum* » qui est un point de départ de l'unité. Ensuite, le manuel présente la partie « *Agir-réagir* » dans laquelle les apprenants perçoivent le vocabulaire et la grammaire en contexte. Dans la troisième partie « *Connaître et reconnaître* », les apprenants découvrent la grammaire. Après, le manuel propose une partie nommée « *S'exprimer* ». Cette partie contient plusieurs activités d'expression orale et écrite. À la fin de chaque unité, le manuel introduit « *La Pause-jeux* » qui révise les contenus appris dans l'unité d'une façon ludique. Grâce à la rubrique « *Interculturel* », les apprenants se familiarisent avec la culture française et se rendent compte de différences et des similitudes entre leur propre culture et la culture étrangère. Le « *Point-DELF* » représente un moyen de préparation aux épreuves du DELF.

Forum est l'un des premiers manuels qui ne se concentrent pas seulement sur la langue, mais qui donnent l'importance aussi à la situation concrète, à la culture, aux gestes etc. (Forum, p. 5). La grammaire et le lexique sont présentés en situation ; les apprenants induisent et

complètent les règles grammaticales à partir des exemples. Il en résulte que ce manuel est conçu en conformité avec *la méthodologie communicative et cognitive* qui est appelée aussi *l'approche communicative*. Ce manuel présente la langue française, les comportements et le cadre de vie français, ce qui devrait permettre « *la communication courante en français* » (Forum, p. 6). Le manuel a pour objectif d'apprendre à communiquer. Nous présentons ci-dessous plusieurs activités qui rendent l'enseignement plus intéressant et plus amusant.

Jouer une scène

Le manuel introduit des situations de communication où des personnages se présentent (Forum, p. 23). Les apprenants regardent une photographie et des images et lisent des dialogues. Ensuite, ils choisissent une situation et ils jouent la scène à deux ou à trois. À l'aide de cette activité, les apprenants consolident les connaissances nécessaires à se présenter d'une manière amusante. Ils s'approprient la distinction entre les situations où il faut utiliser le vouvoiement et celles où le tutoiement est pertinent.

Jouer la scène

Les apprenants se familiarisent avec un dialogue qui se déroule à la réception d'une entreprise (Forum, p. 25). Le manuel leur propose de jouer la scène présentée. Les apprenants mémorisent le vocabulaire et les structures grammaticales grâce à cette activité.

Mimer

Le manuel présente aux apprenants une scène où une secrétaire accueille un client et l'introduit chez son chef. Après avoir associé les répliques et les illustrations, les apprenants sont invités à faire les groupes de six. Trois d'entre eux miment la scène et les trois autres disent les répliques (Forum, p. 26).

Puzzle

La rubrique « *Pause-jeux* » présente une activité ludique (Forum, p. 35). Les apprenants disposent de 18 pièces du puzzle et ils cherchent à composer 25 formes verbales (pronom + verbe conjugué). L'enseignant peut rendre l'activité plus intéressante en récompensant trois apprenants qui trouvent la solution le plus vite.

Projet – organiser exposition de photos

Les apprenants sont invités à organiser une exposition de photos avec tous les détails (le lieu, les invités, nombre de photos etc.) Ils créent un dépliant qui annonce l'exposition et montre trois photos avec la légende (Forum, p. 53). Ensuite, ils jouent la scène : un apprenant montre le dépliant à un(e) ami(e) et l'invite à l'exposition. Il commente les photos présentées. À l'aide de cette activité, les apprenants réalisent les actes de parole traités dans l'unité. Ils révisent les contenus acquis d'une manière divertissante.

La bande dessinée

Le manuel présente une histoire à l'aide d'une courte bande dessinée « *La journée de Frédéric Thibault* » sans répliques ni description (Forum, p. 70). Les apprenants regardent les images et racontent ce qui se passe. Cette activité permet de réviser et de consolider les expressions utilisées pour décrire une journée.

Projet – créer une publicité

Dans la rubrique « *Pause-jeux* », à la fin de l'unité 6, le manuel invite les apprenants à créer une publicité pour un produit choisi. Les apprenants travaillent en groupes, ils discutent pour choisir un produit et après, ils inventent trois publicités : pour la presse écrite, pour la radio et pour la télévision (Forum, p. 127). Les apprenants communiquent en français en élaborant les publicités. Finalement, ils présentent leur projet aux autres et discutent sur le sujet de son éventuel succès. Ils choisissent le produit et inventent les publicités eux-mêmes si bien qu'ils peuvent se concentrer sur ce qu'il préfèrent.

Les casse-langues

Le manuel présente aux apprenants deux casse-langues (Forum, p. 127). Cette activité révèle un aspect de la langue française inconnu aux apprenants. Les casse-langues sont très amusantes et elles peuvent susciter l'intérêt des apprenants à découvrir d'autres casse-langues. De plus, grâce aux casse-langues, les apprenants mémorisent un vocabulaire sans effort particulier.

Charade

Le manuel introduit une charade, un jeu qui joue avec les sons (Forum, p. 183). Les apprenants cherchent un mot en répondant à plusieurs devinettes présentées. En résolvant la

première devinette, ils découvrent un mot dont la forme sonore est la première syllabe, en résolvant la deuxième devinette ils obtiennent la deuxième syllabe et ainsi de suite.

Faisons le point...

Forum est un manuel de français qui contient un grand nombre d'activités ludiques. Dans la plupart des cas, il s'agissait d'une activité de type « *jouer une scène* », c'est-à-dire qu'il présentait une situation, ou bien une scène, que les apprenants devaient jouer. Nous avons compté 69 activités dont 50 étaient les activités de ce type. Le manuel présentait toujours un nouveau lexique et des structures grammaticales dans une situation de communication. Ensuite, les apprenants étaient invités à jouer les scènes soit selon un modèle proposé, soit ils devaient réunir et réutiliser tout ce qu'ils avaient appris auparavant.

À la fin d'unité, le manuel a présenté plusieurs fois un projet. Il s'agissait d'une activité en groupe où un objectif était déterminé (élaborer un itinéraire, inventer une publicité etc.). Les apprenants pouvaient dans une certaine mesure choisir le thème ce qui aurait pu encourager leur motivation. L'activité se terminait par une présentation orale, autrefois par exemple par une simulation de la situation. Ces activités développent l'autonomie des apprenants qui dirigent eux-mêmes leur travail. En plus, ces activités activent l'imagination et suscitent la créativité. En groupe, les apprenants communiquent en français, ils se concentrent sur l'objectif de l'activité si bien qu'ils utilisent le français spontanément pour s'entendre. Les douze activités restantes étaient des activités plus ou moins divers : les mots croisés, la pantomime, la bande dessinée, la charade, les casse-langues etc.

L'illustration suivante présente la relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites :

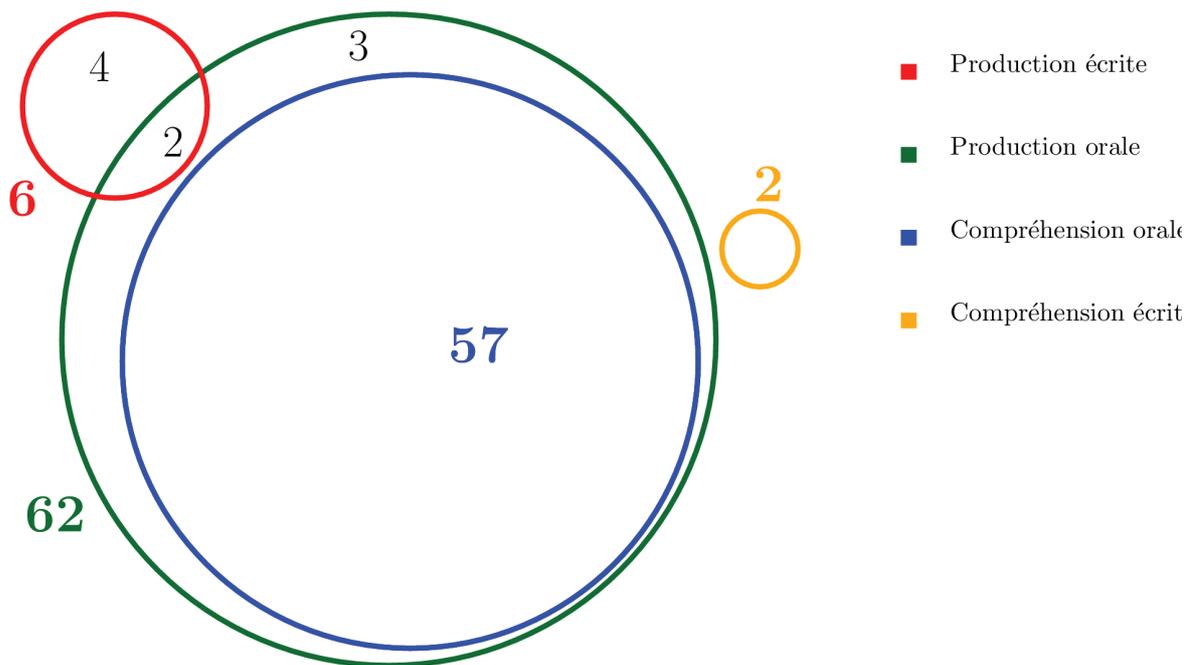


Illustration 4 : Forum - Relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites

Cette illustration montre que le nombre d'activités ludiques trouvées dans le manuel *Forum* était considérablement plus grand que dans les autres manuels analysés. Nous avons trouvé seulement deux activités de compréhension écrite qui étaient en plus isolées de toutes les autres activités, il s'agissait d'un jeu de puzzle et d'une charade. Il convient de souligner que les activités de production orale étaient les plus nombreuses et que elles englobaient toutes les activités de compréhension orale.

Les activités de production ont été classées dans les cinq catégories selon la classification que nous avons présentée au chapitre 5 (voir pp. 35-36). Le rapport entre les catégories individuelles est indiqué par le diagramme suivant :

Forum

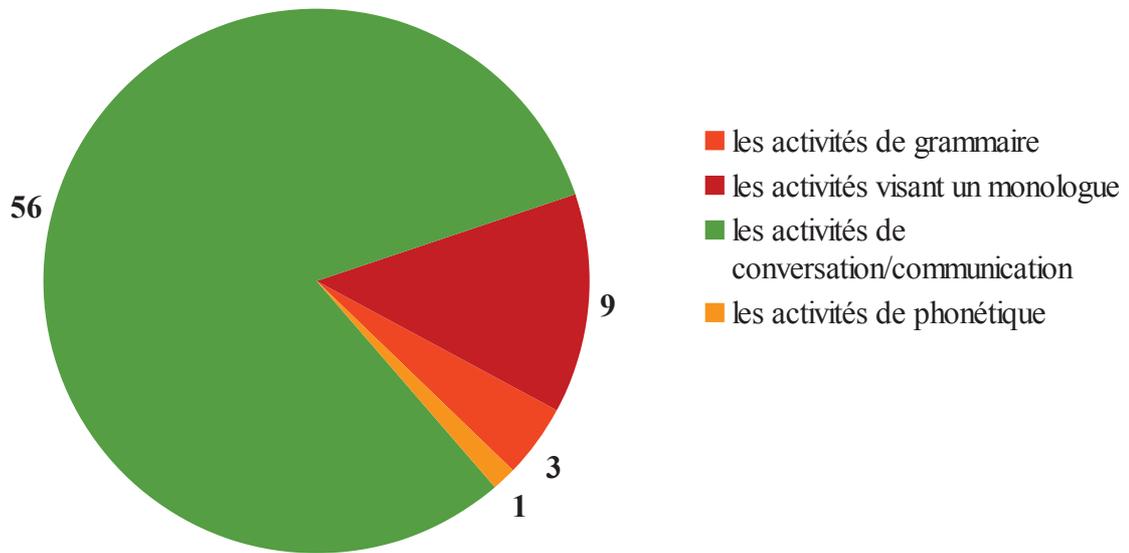


Diagramme 6

Le diagramme 6 illustre que les activités de conversation/communication prédominaient les autres types d'activité. Ce sont les activités les plus complexes qui englobent les connaissances et les compétences comprises dans les activités du lexique, de grammaire et celles qui se rapportent à un monologue. Les activités de conversation/communication mettent les apprenants dans une situation où ils doivent utiliser la langue française. Les apprenants réalisent les actes de parole appris dans un contexte. Par contre, nous n'avons trouvé aucune activité qui travaillait seulement le lexique, c'est-à-dire l'activité orientée sur la révision du vocabulaire sans implication de la grammaire.

5.4 Écho

Écho est un manuel de français qui a été créé par J. Girardet et J. Pécheur en 2008. Il s'agit d'un manuel sur trois niveaux destiné à un public de grands adolescents et d'adultes. Le premier niveau s'adresse aux débutants. Le manuel n'utilise que la langue française, toutes les consignes et explications étant rédigées uniquement en français. De cette façon, les apprenants de différents pays ayant n'importe quelle langue maternelle, peuvent profiter de ce manuel.

Le premier niveau comporte quatre unités dont chacune est composée de quatre leçons. Une unité compte de 30 à 40 heures d'apprentissage. Le manuel prend en considération que les apprenants adultes n'ont pas possibilité de suivre trois cours par semaine et qu'ils ont besoin de travailler en autonomie. C'est pourquoi cet ensemble pédagogique offre aux apprenants un cahier personnel d'apprentissage avec un CD si bien qu'ils peuvent travailler indépendamment (*Écho*, p. 3).

Chaque unité concerne un thème qui s'interprète dans tous les documents et activités. Par exemple, la première unité s'appelle « *Apprendre ensemble* » et son objectif est d'établir un milieu d'apprentissage agréable où les apprenants se sentent bien ; la troisième s'appelle « *Établir des contacts* », alors les apprenants découvrent comment entrer en contact avec quelqu'un, réagir aux événements différents, parler de leurs goûts, exprimer leurs opinions etc. À la fin de chaque unité se trouve un bilan qui est une forme d'autoévaluation (*Écho*, pp. 3-4).

Chaque leçon commence par une double page « *Interactions* » qui présente un document qui introduit un nouveau lexique et la grammaire dans un contexte. Les deux pages suivantes sont intitulées « *Ressources* » et elles se concentrent sur la grammaire. D'abord, les apprenants observent des structures grammaticales dans des exemples et ils en induisent les règles. Ensuite, ils vérifient leurs hypothèses et ils mettent en valeur les règles étudiées en faisant plusieurs exercices. La double page qui suit s'appelle « *Simulations* », elle contient une histoire présentée à l'aide de scènes et dialogues. Les apprenants observent le lexique et les structures grammaticales apprises dans des situations de communication et ils les

mémorisent en les réutilisant dans les activités de simulation. Après, le manuel introduit une page qui se rapporte à l'écrit ; les apprenants y travaillent la compréhension et la production écrite. Les apprenants se familiarisent avec la culture française par l'intermédiaire de la rubrique « *Civilisation* » (Écho, p. 4).

Écho est un manuel conçu selon l'approche communicative orientée vers l'action. C'est-à-dire, les apprenants utilisent le français activement dans les activités de simulation ce qui les motive à apprendre de nouveaux contenus (Écho, p. 3). Nous avons analysé le premier niveau de ce manuel. Nous présentons plusieurs activités qui apportent dans l'apprentissage l'aspect ludique ci-dessous :

Club de loisirs

Les apprenants font connaissance du lexique relatif au loisir. En groupes, ils doivent imaginer un club de loisirs, des activités que l'on peut y faire ; ils élaborent une affiche de leur club et présentent ce dernier à la classe (Écho, p. 23). Cette activité permet de réutiliser les expressions apprises. Les apprenants choisissent eux-même les sujets qui les intéressent ce qui favorise leur motivation. De cette façon, ils s'approprient le lexique et la grammaire qui se rapportent aux loisirs en s'amusant.

Qui est qui ?

Le manuel introduit un petit jeu *Qui est qui ?*. Il présente huit courts textes qui présentent huit personnages célèbres. Les apprenants doivent relier les descriptions avec les personnages (Écho, p. 31). L'enseignant peut rendre l'activité plus passionnante en récompensant le premier apprenant, ou bien il peut former deux équipes qui concourent. Les apprenants révisent le lexique et la grammaire d'une manière divertissante.

Jouer une scène

Dans la rubrique « *Simulations* », le manuel invite les apprenants souvent à jouer une ou plusieurs scènes. Le manuel présente une histoire à l'aide de plusieurs scènes avec les dialogues de sorte que les apprenants font connaissance d'un nouveau lexique et des structures grammaticales qui se rapportent aux situations présentées. Ensuite, le manuel propose certaines scènes, par exemple : « *Vous avez rendez-vous au café avec un(e) ami(e) à 19 h. Vous arrivez à 19h30. Votre ami(e) est arrivé(e) à 18h30.* » (Écho, p. 35). Les

apprenants se concentrent sur la scène, ils se mettent dans la peau des personnages, ils oublient qu'ils se trouvent dans la classe si bien qu'ils agissent plus spontanément. Cette activité permet de réutiliser les éléments de la situation acquis d'une manière ludique.

Créer la page accueil Internet d'une agence de voyages

Au début de l'unité 5, une agence de voyages imaginaire est présentée. Les apprenants se familiarisent avec le lexique qui se rapporte aux voyages et avec de différents types de voyage. Ensuite, ils sont invités à créer leurs propre page accueil d'une agence de voyages. Ils travaillent en groupes. Chaque membre de groupe choisit un ou deux voyages et prépare une présentation de chaque voyage. Le groupe élabore ensemble une page accueil et la présente à la classe (Écho, p. 47). À l'aide de cette activité, les apprenants réutilisent le lexique appris et révisent des structures grammaticales concernant le futur proche. Étant donné qu'ils choisissent eux-mêmes les destinations et les types de voyages, on peut supposer que cette activité attire leur intérêt. Les apprenants développent leur créativité, apprennent à travailler en groupe et deviennent responsable de leur travail.

Jouer un dialogue

Le manuel introduit une histoire où les personnages commandent un repas dans une crêperie. Ensuite, les apprenants sont invités à jouer plusieurs dialogues, par exemple : « *De votre chambre d'hôtel, vous commandez votre petit déjeuner.* » (Écho, p. 59). En jouant le dialogue, les apprenants réemploient le lexique et la grammaire sans être stressés d'une évaluation.

La bande dessinée

Le manuel présente aux apprenants le lexique et la grammaire pour s'orienter dans l'espace à l'aide d'une bande dessinée. À partir de la bande dessinée, les apprenants doivent dessiner l'itinéraire pour trouver un lieu (Écho, p. 72). Les apprenants se familiarisent avec le nouveau lexique et la nouvelle grammaire d'une façon amusante.

L'album des souvenirs

Dans l'unité 9, le manuel introduit l'imparfait. Le passé composé a été introduit déjà à l'unité 4. Pour donner aux apprenants des exemples de l'utilisation de ces deux temps verbaux, le manuel présente « *L'album des souvenirs* ». Dans cet album, un homme raconte ses

souvenirs d'école, de vacances etc. Ensuite, les apprenants rédigent leurs propres souvenirs, ils les présentent à la classe et ils choisissent les meilleurs souvenirs et créent l'album du groupe (Écho, p. 87).

Créez votre entreprise

Le manuel invite les apprenants à développer une idée de leur propre entreprise. Les apprenants travaillent en groupes, ils doivent trouver un nom, le domaine, le siège etc. Ils doivent justifier la création de l'entreprise et élaborer son organisation (Écho, p. 135). Cette activité suscite l'imagination et permet aux apprenants de se détendre en utilisant le français.

Faisons le point...

À travers le manuel, nous avons trouvé 48 activités qui peuvent être considérées comme ludiques. Nous n'avons pas trouvé de véritable jeu. La majorité des activités était les activités de simulation (jouer une scène ou un dialogue). Nous avons remarqué aussi deux activités liées à une bande dessinée et plusieurs activités créatives qui avaient pour objectif, par exemple, d'imaginer un restaurant ou une entreprise et de faire une présentation de cette entreprise. Pendant une telle activité, les apprenants travaillent en groupes. Pour négocier des détails, ils doivent utiliser le français. Ils travaillent en autonomie et sont donc responsables de leur travail.

Nous avons classé les 48 activités selon les quatre aptitudes linguistiques. L'illustration 5 à la page suivante représente la relation entre les activités de compréhension et de production orales et écrites. Cette illustration montre que toutes les activités de compréhension orale étaient en même temps les activités de production orale. Ce sont les activités qui simulent une communication. Par contre, les activités de compréhension écrite étaient presque isolées ; seulement une activité concernait la compréhension écrite et en même temps la production orale et écrite. Cinq activités sur dix qui concernaient la production écrite impliquaient à la fois la production orale. Dans ces cas, les apprenants réalisent un texte qu'ils présentent oralement plus tard.

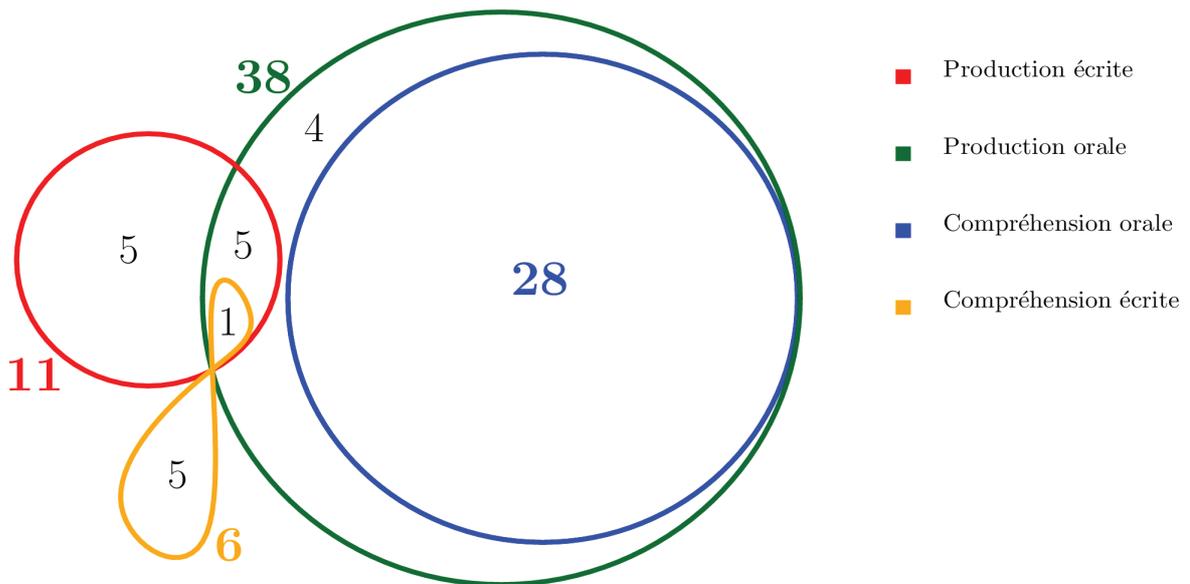


Illustration 5: Écho - Relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites

Ensuite, nous avons classé les 43 activités qui concernaient la production (orale ou écrite) selon la classification que nous avons présentée au chapitre 5 (voir pp. 35-36). Voici le diagramme 5 :

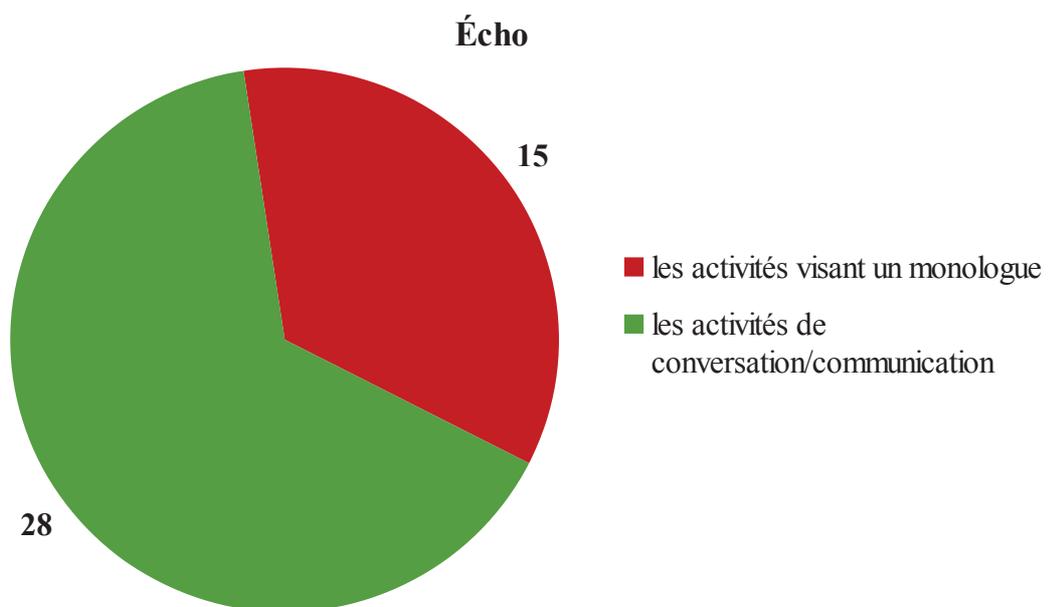


Diagramme 7

Le diagramme 7 de la page précédente montre que les activités de conversation/communication étaient les plus nombreuses. Ce sont les activités qui concernent une situation de communication, les apprenants simulent une situation concrète. Ces activités sont les plus exigeantes en ce qui concerne les compétences de l'apprenant car elles nécessitent les connaissances du lexique, de la grammaire mais aussi la compétences socio-culturelle, stratégique etc. Ensuite, nous avons trouvé un grand nombre d'activités qui visaient un monologue. Dans la plupart des cas, il s'agissait d'écrire un texte cohérent et bien structuré. Nous n'avons trouvé aucune activité de lexique, de grammaire ni de phonétique.

Nous avons également analysé le cahier personnel d'apprentissage. Nous avons constaté qu'aucune activité ludique ne se trouvait dans ce cahier. Il est composé de différents exercices de grammaire (par exemple : « *Complétez avec les verbes savoir ou connaître* », d'exercices structuraux (« *Confirmez comme dans l'exemple* »), d'exercices de compréhension orale etc. Ce cahier personnel propose aux apprenants une liste de mots relatifs à un document du livre de l'élève si bien qu'il suffit de remplir la traduction en langue maternelle. Il est vrai que cela peut épargner le temps pendant le cours, mais nous considérons comme plus efficace de faire les apprenants écrire le vocabulaire nouveau à la main pour mémoriser l'orthographe.

5.5 Alter ego

Alter ego est un manuel de français sur cinq niveaux dont le premier niveau a été élaboré par Annie Berthet et collectif en 2006. Le manuel s'adresse aux apprenants adultes et grands adolescents. *Alter ego* est écrit exclusivement en français si bien qu'il peut être utilisé dans n'importe quelle classe de langue sans se soucier de la langue maternelle des apprenants (*Alter ego*, p. 3).

Cet ensemble pédagogique se compose d'un livre de l'élève et d'un cahier d'activités, l'enseignant peut profiter d'un guide pédagogique. Le premier niveau du manuel est

consacré à 120 heures d'enseignement. Le livre de l'élève comprend neuf dossiers dont chacun est composé de trois leçons plus un dossier d'introduction. Ce dossier d'introduction sert à faciliter le premier contact des apprenants avec la langue française. À la fin de chaque dossier se trouve un *Carnet de voyage* qui présente la culture française. Chaque leçon présente un thème et des objectifs communicatifs adéquats (par exemple : *demander des informations, proposer une sortie* etc.), elle se compose de deux doubles pages. Les apprenants progressent des activités de compréhension vers les activités de production (Alter ego, p. 3).

Dans ce manuel, la langue est considérée comme un moyen de communication. *Alter ego* conduit les apprenants à communiquer dans la classe, il présente *des tâches communicatives* afin de les apprendre à communiquer. Les apprenants sont les acteurs principaux de l'enseignement-apprentissage. Le manuel propose aux apprenants des situations de la vie quotidienne. Les thèmes devraient capter l'attention des apprenants et les motiver à découvrir le monde francophone. (Alter ego, p. 3). Nous avons analysé le premier niveau de ce manuel qui est conçu selon *l'approche communicative*. Nous présentons plusieurs activités ludiques ci-dessous :

C'est où ?

Le manuel a présenté les noms des pays et les prépositions. Pour faire les apprenants réutiliser les structures apprises, le manuel les invite à jouer un petit jeu : *C'est où ?* Les apprenants travaillent à deux, ils choisissent trois sites ou monuments et disent leurs noms. Les autres apprenants doivent deviner de quel pays ces sites viennent (Alter ego, p. 27).

Écrivez votre annonce

Après avoir regardé plusieurs annonces, chaque apprenant écrit une annonce dans laquelle il se présente, dit ce qu'il aime, décrit le caractère de la personne qu'il souhaite rencontrer. Il dit dans quel but il veut la rencontrer (pour jouer au tennis, aller au cinéma etc.) (Alter ego, p. 55). À l'aide de cette activité, les apprenants révisent les contenus appris.

La bande dessinée

Les apprenants ont découvert le vocabulaire et les structures grammaticales pour parler des

activités quotidiennes. Le manuel propose aux apprenants une bande dessinée accompagnée de plusieurs activités pour mémoriser les expressions apprises. Les apprenants doivent mettre les vignettes de la bande dessinée dans l'ordre et décrire ce qui se passe (Alter ego, pp. 70-71).

Organiser une fête

À la fin du dossier 4, le manuel présente comment les Français fêtent le nouvel an et Noël. Ensuite, il introduit une activité en groupes. Les apprenants organisent une fête. Ils imaginent des détails concernant le lieu, la date, l'heure, les activités etc. Pour négocier ces détails, ils utilisent le français. Enfin, ils réalisent une affiche pour présenter la fête à la classe (Alter ego, p. 77).

Créez une affiche de votre endroit préféré

Le manuel présente aux apprenants quelques extraits de différentes brochures touristiques qui caractérisent un lieu. Les apprenants sont invités à choisir un endroit qu'ils aiment bien. Ils travaillent en groupes et créent une page de brochure touristique qui présente l'endroit choisi. Les apprenants réutilisent les structures grammaticales et le vocabulaire relatif à caractériser un lieu (Alter ego, p. 105).

Dessinez votre maison

Les apprenants se familiarisent avec le vocabulaire pour décrire une maison ou un appartement. Ensuite, le manuel les invite à dessiner leur logement. Chaque apprenant dessine un plan de son logement et le décrit aux autres sans leur montrer le dessin. Les autres apprenants dessinent le plan selon la description. Enfin, ils comparent les dessins. (Alter ego, p. 151).

Vous êtes journaliste

Le manuel invite les apprenants plusieurs fois à imaginer qu'ils sont journalistes. Les apprenants travaillent en petits groupes. Le manuel détermine le thème et les apprenants créent un article. Dans ce cas, les apprenants rédigent un article pour un magazine de mode. Ils choisissent un événement et décrivent la tenue en vogue (Alter ego, p. 118). Les apprenants travaillent le vocabulaire pour décrire une tenue vestimentaire.

40 questions pour le champion de la classe

Tout à la fin du livre se trouve un jeu qui révisé les contenus appris. Les apprenants jouent en équipes. Le jeu présente 40 questions sur cinq thèmes différents, chaque thème comprend huit questions, par exemple : « *Mots qui s'écrivent avec ç* » (phonétique et orthographe), « *Professions du commerce* » (vocabulaire), « *Verbes qui utilisent l'auxiliaire être pour former le passé composé* » (grammaire), « *Noms de pays francophones* » (culture) ou « *Formules pour proposer une sortie* » (communication). Les équipes disposent de 90 secondes par question pour donner un maximum de réponses et l'équipe qui donne le plus grand nombre de réponses, gagne un point (Alter ego, pp. 166-167). Les apprenants retravaillent les connaissances apprises d'une manière ludique.

Faisons le point...

Dans le manuel, nous avons trouvé 47 activités ludiques. *Alter ego* propose une gamme d'activités variées. La majorité de ces activités invitait les apprenants à jouer une scène. Les apprenants jouent une situation à deux ou même à trois, c'est-à-dire que les apprenants s'expriment mais ils doivent aussi comprendre ce que les autres disent et réagir d'une façon adéquate. Ensuite, nous avons trouvé plusieurs activités qui concernaient une expression écrite, il s'agissait par exemple d'une rédaction des articles. Nous avons trouvé aussi deux bandes dessinées, une chanson et une compétition. Par contre, nous n'avons pas remarqué de véritables jeux.

Le rapport entre les activités de production et de compréhension orales et écrites est présenté par l'illustration 6 à la page suivante. Cette illustration fait voir que presque toutes les activités de compréhension orale étaient en même temps les activités de production orale. Il s'agissait des activités du type « *jouez une scène* », c'étaient les activités les plus nombreuses. La seule activité qui concernait uniquement la compréhension orale était l'activité liée à une bande dessinée. Nous avons trouvé relativement beaucoup d'activités de production écrite.

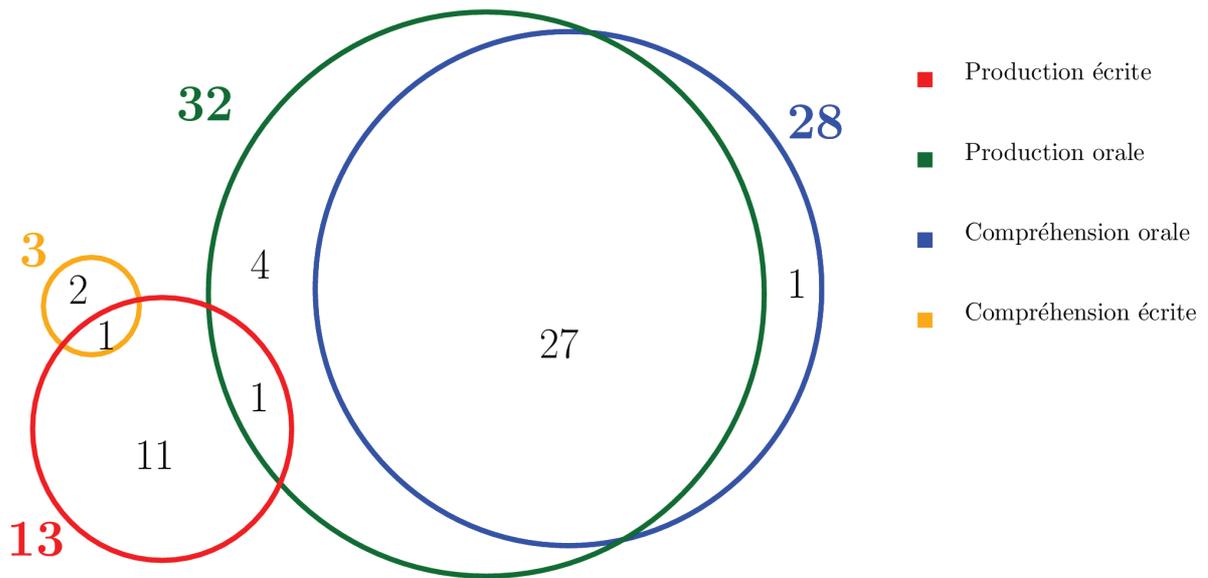


Illustration 6: *Alter ego* - Relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites

Après, nous avons classé les 44 activités de production (orale ou écrite) selon notre classification. Le rapport entre les catégories particulières illustre le diagramme suivant :

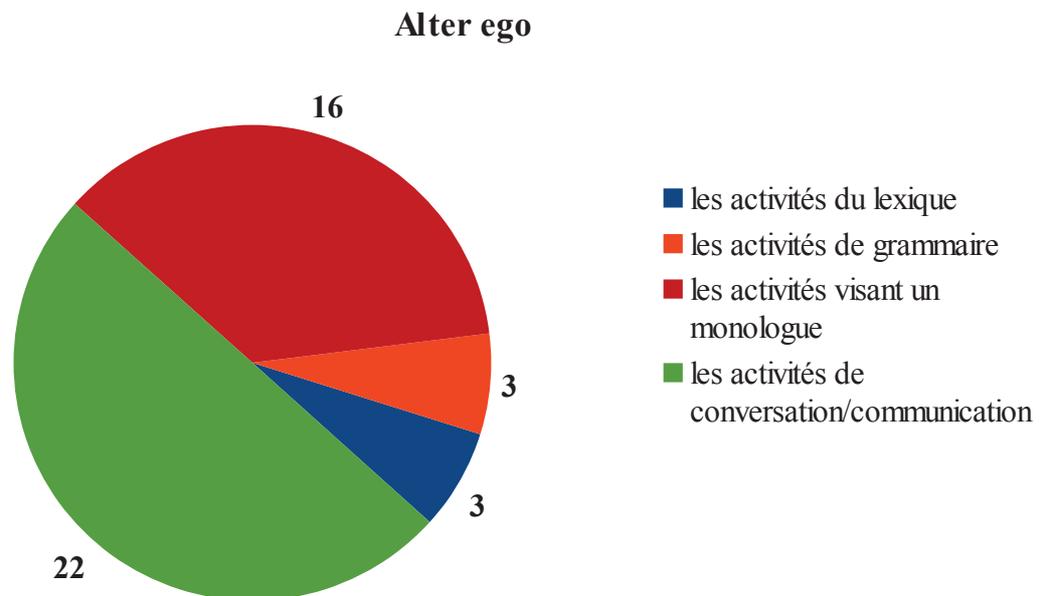


Diagramme 8

Le diagramme de la page précédente fait voir que les activités de conversation/communication représentaient une moitié de toutes les activités. C'étaient surtout les activités de type « *jouez la scène* ». Après, nous avons trouvé un grand nombre d'activités qui visaient un monologue, soit oral, soit écrit. Les trois activités de grammaire concernaient de différents jeux où les apprenants formaient des phrases isolées. Enfin, les trois activités de lexique étaient les activités où les apprenants employaient des mots isolés, ils profitaient alors seulement des connaissances de vocabulaire. Nous avons analysé également le cahier d'activités qui accompagnait le livre de l'élève, mais nous n'y avons trouvé aucune activité ludique.

5.6 L'aperçu de l'analyse

Nous avons analysé six manuels de français qui étaient utilisés en République tchèque : **Extra ! 1, Extra ! 2, Connexions, Forum, Écho et Alter ego**. Nous avons examiné la quantité d'activités ludiques dans les manuels particuliers pour découvrir dans quelle mesure ils introduisent l'aspect ludique dans l'enseignement-apprentissage. Nous avons analysé deux manuels qui étaient destinés aux apprenants âgés de 12 à 14 ans (Extra ! 1 et Extra ! 2) et quatre manuels qui étaient destinés aux apprenants adultes et grands adolescents (Connexions, Forum, Écho et Alter ego). Nous supposons que les activités ludiques se trouvaient plutôt dans les manuels qui s'adressaient aux apprenants plus jeunes que dans les manuels destinés aux grands adolescents.

Les manuels analysés différaient dans une certaine mesure en ce qui concernait la quantité d'activités ludiques. Le nombre d'activités ludiques dans les manuels particuliers est illustré par le diagramme 9 à la page suivante.

Nombre d'activités ludiques dans les manuels analysés

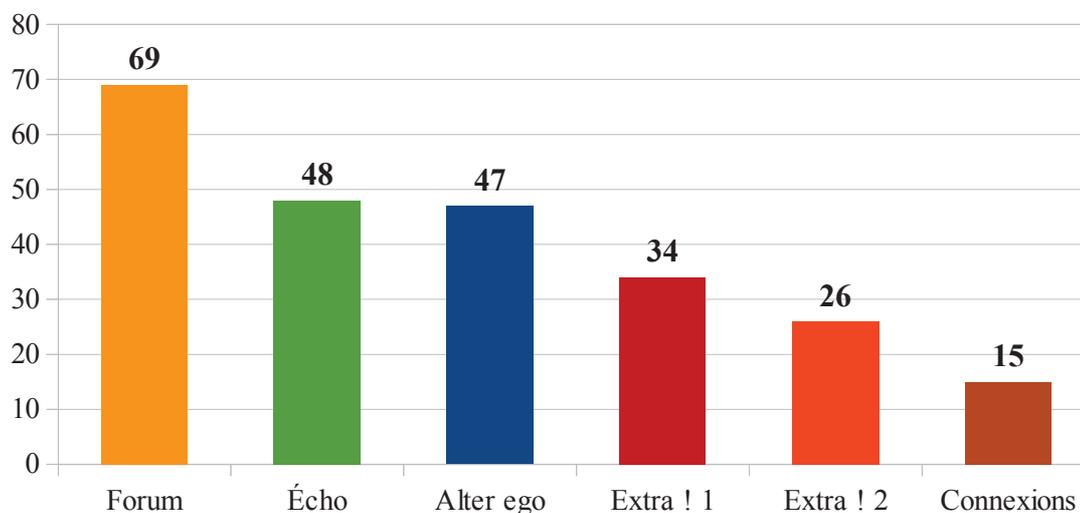


Diagramme 9

Ce diagramme montre que le manuel *Forum* contenait le plus grand nombre d'activités ludiques. Dans les manuel *Écho* et *Alter ego*, nous avons trouvé presque le même nombre d'activités ludiques qui était assez élevé par rapport aux autres manuel. Seulement quinze activités ludiques étaient introduites dans le manuel *Connexions*. Dans les manuels *Extra ! 1* et *Extra ! 2*, nous supposons le plus grand nombre d'activités ludiques car ces manuels s'adressaient aux apprenants relativement jeunes. L'analyse a relevé que ces manuels ne se distinguaient pas par une quantité plus élevée par rapport aux autres manuels analysés.

En ce qui concerne l'évaluation des manuels par les enseignants sondés, nous avons découvert les résultats suivants : le manuel *Extra !* a été évalué comme le plus ludique par rapport aux autres manuels (3,57 points sur 5), ensuite le manuel *Écho* a reçu 3,25 points et le manuel *Alter ego* a reçu 3 points sur 5. Le manuel *Connexions* a reçu 2 points sur 5. Quant au manuel *Forum*, il a été évalué seulement par un enseignant⁴ si bien que nous n'avons pas trouvé cet échantillon suffisant. Les apprenants ont estimé le plus le manuel *Forum* (2,83 points sur 5), ensuite *Connexions 1* (2,42 points sur 5) et après *Extra ! 1* (2 points sur 5).

4 Il a obtenu 2 points sur 5.

Le rapport entre les activités de production orale et écrite et de compréhension orale et écrite de tous les manuels analysés est présenté par l'illustration suivante :

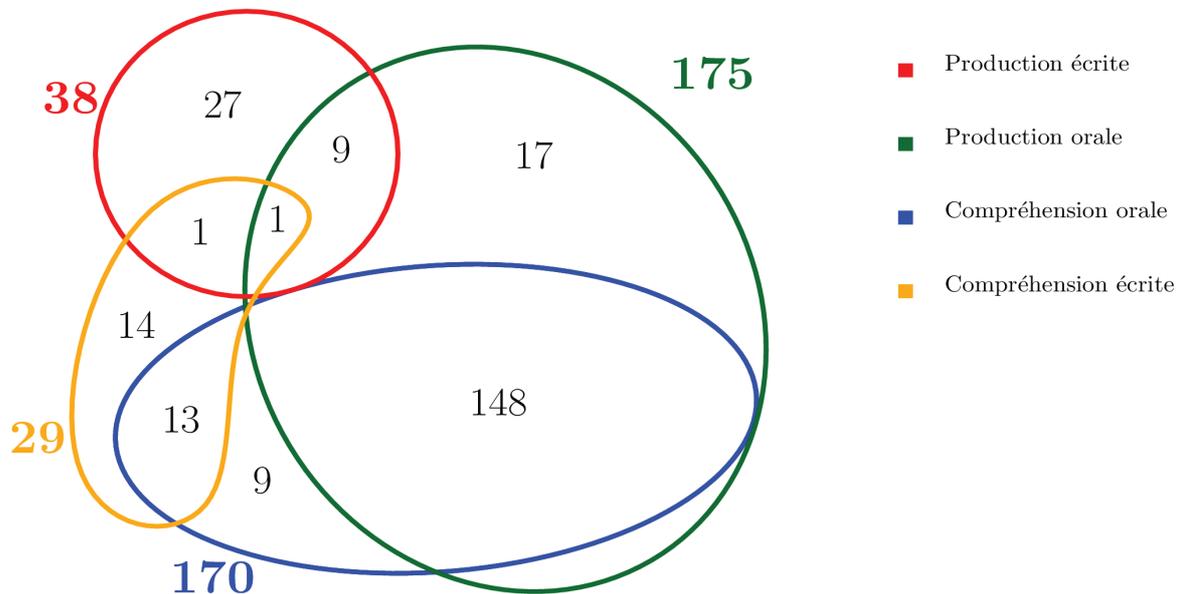


Illustration 7: Relation entre les activités de production et compréhension orales et écrites

L'illustration 7 fait voir que, dans la plupart des cas, les activités ludiques concernaient deux aptitudes en même temps ; le plus souvent la production orale et la compréhension orale. Les activités de production et de compréhension écrites étaient moins nombreuses par rapport aux activités orales. Enfin, nous avons trouvé une seule activité qui concernait à la fois trois aptitudes : la production et la compréhension écrites et la production orale.

Les activités d'expression orale et écrite ont été classées en fonction de leur complexité ; les activités de lexique présentant le niveau élémentaire, les activités de conversation/communication étant les activités les plus exigeantes. Les activités de phonétique présentent une catégorie particulière qui se situe en dehors des autres activités⁵. Le diagramme suivant illustre la relation entre les catégories définies :

⁵ Nous avons présenté la classification au chapitre 5, voir pages 35-36.

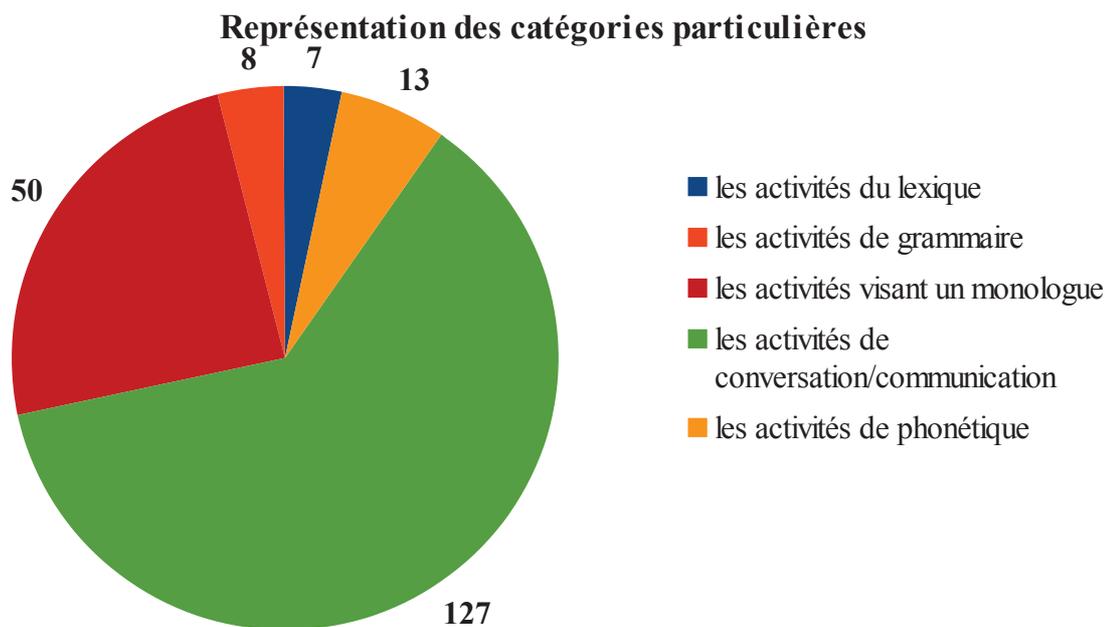


Diagramme 10

Le diagramme 10 montre que les activités qui visaient une conversation étaient les activités les plus nombreuses. Nous avons trouvé 50 activités centrées sur un discours oral ou écrit ce qui présente presque un quart de toutes les activités. Par contre, les activités du lexique et de grammaire étaient assez rarement conçues d'une façon ludique dans les manuel analysés.

De l'analyse réalisée résulte que les activités ludiques étaient relativement souvent ancrées dans les manuels modernes. On a progressé vers un enseignement-apprentissage actif. Les activités ludiques font de plus en plus partie de l'enseignement. L'enseignant profite d'un manuel, car il présente une structure et une progression qu'on va suivre pendant les cours. Les apprenants savent ce qui va suivre, ils peuvent mieux s'orienter dans les contenus ; ils voient ce qu'on a déjà fait et ce qu'on va faire dans les cours suivants etc. Quand les apprenants connaissent les objectifs à atteindre, cela contribue à la responsabilisation de leur apprentissage et augmente leur motivation.

Bien que les manuels soient développés pour une année scolaire (Extra !, Connexions, Forum, Écho, Alter ego), la réalité est souvent différente en République tchèque. Une heure d'enseignement/apprentissage dure en Tchéquie 45 minutes. Pendant notre stage pédagogique au lycée Mikulášské à Plzeň, nous avons constaté que le lycée dispose de trois heures d'enseignement de français par semaine pour toutes les classes. Une année scolaire

comptant moyennement 40 semaines en République tchèque, l'enseignant peut profiter d'environ 120 heures au total. Cela devrait correspondre plus ou moins à un niveau du manuel⁶. Il est vrai que le manuel n'est qu'un outil dans les mains d'un enseignant, mais il convient de mentionner également que les enseignants n'ont pas en général beaucoup de temps pour introduire des activités qui ne sont pas présentées dans le manuel. Pendant notre stage pédagogique, nous avons découvert qu'il n'y a pas même parfois le temps pour faire les activités ludiques qui sont intégrées dans le manuel.

En République tchèque, il existe les plans qu'il faut réaliser pendant chaque année scolaire. Chaque établissement décide de nombre de cours par semaine qui seront attribués à une certaine matière. L'enseignant est très limité par ces plans déterminés par le Ministère de l'éducation et par ce nombre de cours dont il dispose. Étant donné qu'il faut progresser selon le plan déterminé, l'enseignant ne dispose parfois pas de temps pour réaliser des jeux ou des activités ludiques.

Si l'enseignant décide d'omettre quelques activités, il essaie de trouver telles activités qui lui semblent les moins utiles, les moins efficaces. Malheureusement, les activités ludiques peuvent parfois donner l'impression qu'elles sont superflues. L'enseignant peut facilement négliger que même les activités ludiques ont un objectif langagier et qu'elles peuvent être souvent plus efficaces que les activités sans aspect ludique. De l'autre côté, il faut avouer que certaines activités ludiques demandent beaucoup de temps et, par voie de conséquence, elles sont exclues de l'enseignement scolaire.

6 Le manuel indique qu'il couvre par exemple 120 à 160 heures d'apprentissage (Écho) ou 100 à 120 heures d'apprentissage (Connexions).

6 La création des activités ludiques

Nous considérons les activités ludiques comme utiles et importantes dans l'enseignement/apprentissage des langues. Pour cette raison, nous avons décidé d'élaborer un ensemble d'activités ludiques qui seraient convenables dans une classe de langue. Les activités ludiques sont parfois négligées dans l'enseignement des langues, surtout lorsque l'enseignant leur doit consacrer une partie importante du cours. C'est pourquoi nous nous concentrons sur l'élaboration des activités qui seraient peu exigeantes en ce qui concerne le temps nécessaire à leur réalisation.

L'objectif des activités ludiques

L'objectif de toute activité ludique est naturellement de faire plaisir aux apprenants, de les divertir, de les motiver, de rendre le cours moins stressant, de susciter l'action des apprenants, de causer qu'ils aiment le français etc. Cet objectif est indivisible de l'activité ludique. Mais les activités ludiques ont également un objectif langagier ; elles font les apprenants pratiquer la langue, réviser le lexique, la grammaire, développer leur compétence communicative etc. Cet objectif peut être assez varié et l'enseignant doit en être conscient.

L'enseignant peut augmenter la motivation des apprenants en récompensant les meilleurs apprenants de quelques points pour rendre l'activité plus passionnante. Nous recommandons de faire un système de récompense qui soit connu à tous les apprenants. Nous considérons comme utile de rassembler et d'accumuler les points que les apprenants ont gagnés, et de les englober dans l'évaluation. Par exemple, l'enseignant peut échanger 15 points contre une note « 1 »⁷. Cela peut contribuer à encourager l'intérêt des apprenants.

La forme, le public

Nous avons pesé deux possibilités différentes concernant la conception de l'ensemble d'activités ludiques que nous allons élaborer. Premièrement, nous avons considéré de compléter un manuel existant par plusieurs activités ludiques, par exemple une ou deux dans chaque unité. Deuxièmement, nous avons réfléchi sur l'élaboration d'un ensemble d'activités qui seraient organisées selon leur sujet et la problématique linguistique traitée. Cet ensemble

⁷ En République tchèque, la notation est différente qu'en France. Les apprenants reçoivent des notes qui varient de 1 à 5 (1 étant la meilleure et 5 la plus mauvaise).

pourrait être exploité dans n'importe quelle classe utilisant un manuel quelconque. Il suffirait de prendre en considération le thème et la problématique grammaticale, lexicale ou communicative abordée et trouver dans l'ensemble une activité appropriée.

Il nous semblait pertinent et plus utile d'élaborer un ensemble d'activités ludiques comme un produit indépendant dont tout enseignant pourrait profiter. Nous avons créé un ensemble de 16 activités ludiques consacrées surtout aux apprenants débutants et faux débutants en français. Comme nous avons analysé les manuels qui s'adressaient aux débutants, il nous semblait logique de nous concentrer sur le même public. Quelques activités peuvent être également exploitées dans une classe de n'importe quel niveau. Ce sont les activités qui donnent une forme ludique à l'action et l'enseignant peut varier le contenu.

L'inspiration

Lors de l'élaboration des activités ludiques, nous sommes partis des résultats de l'analyse, nous proposons surtout des activités que nous n'avons pas trouvées dans les manuels. L'analyse réalisée indique que les activités ludiques se concentrent sur la grammaire assez rarement. Les activités qui visent le lexique sont également peu nombreuses. Par contre, les activités les plus fréquentes sont les activités qui s'orientent sur la communication et dans la plupart des cas, il s'agit de « *jouer une scène/un dialogue/des rôles* ». Nous avons élaboré cinq activités du lexique, cinq activités de grammaire, quatre activités qui visent un monologue et deux activités de conversation/communication.

Nous avons pris en considération également des questionnaires remplis où nous avons invité les sondés à mentionner des exemples d'activités ludiques qu'ils appréciaient ou auraient appréciées dans la classe (voir chapitre 4). Nous nous sommes inspirés aussi des activités que nous avons vécues nous-même pendant nos années scolaires. Nous avons choisi quelques jeux de société qui se jouent en République tchèque et nous les avons modifiés pour qu'ils puissent être utilisés dans une classe de langue. Enfin, nous avons consulté la littérature spécialisée.

6.1 Les activités du lexique

Nous avons préparé cinq activités qui s'orientent sur la révision du vocabulaire appris : le pendu, le jeu « *Ville, prénom, animal, chose* », les puzzles - les mots coupés, le jeu « devinez le mot » et le jeu de mémorisation par la vue ou l'ouïe. Le pendu, le jeu « *Ville, prénom, animal, chose* » et le jeu de mémorisation par la vue ou l'ouïe sont les jeux que nous avons joué dans notre enfance dans la langue maternelle. Ces activités servent à développer le vocabulaire. Pendant nos recherches, nous avons découvert que le jeu que nous appelons le jeu de mémorisation par la vue ou l'ouïe peut être nommé « le kim de la vue/de l'ouïe » (Jullemier, 2005 : pp. 61-62). Ce jeu est joué par les enfants pour développer leur mémorisation, mais dans une classe de langue il permet de réutiliser le lexique appris. En ce qui concerne les puzzles et le jeu « devinez le mot », nous les avons joués à l'école. En plus, le pendu a été plusieurs fois mentionnés dans les questionnaires.

➤ Le pendu

L'enseignant prépare : rien

La durée : de 5 à 15 minutes (selon le nombre de tours)

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants réutilisent le lexique appris

Niveau : indéfini

Le pendu est un jeu qui est très facile à préparer car l'enseignant n'a besoin qu'un tableau avec un feutre ou une craie. En même temps, il ne prend pas beaucoup de temps. L'enseignant doit fixer les règles selon l'objectif qu'il veut atteindre. Il doit réfléchir s'il souhaite retravailler un vocabulaire relatif à un certain sujet ou si cela n'a pas d'importance. Dans ce cas, il peut inviter les apprenants à imaginer un champs sémantique. On peut également changer le champs sémantique à chaque tour. Ensuite, l'enseignant doit considérer s'il divise la classe en équipes (deux ou plusieurs) ou s'il laisse jouer les apprenants individuellement. Nous recommandons le jeu en équipes puisqu'il développe l'esprit d'équipe. Lorsque deux équipes rivalisent, le jeu devient plus passionnant.

Une fois le champs sémantique étant déterminé, un apprenant choisit un mot. Il trace au tableau le nombre de lettres (l'enseignant doit vérifier si l'apprenant connaît bien l'orthographe). Les apprenants de l'autre équipe devinent des lettres pour trouver le mot. Si un apprenant mentionne une lettre qui se trouve dans le mot plusieurs fois, un apprenant de première équipe doit écrire cette lettre partout où il faut. Si un apprenant se trompe, l'apprenant de première équipe commence à dessiner le pendu si bien que les apprenants peuvent se tromper plusieurs fois jusqu'au moment où le pendu soit complet. Disons par exemple qu'il faut dix lignes pour dessiner un pendu au potence, c'est-à-dire que les apprenants peuvent se tromper neuf fois. S'ils se trompent pour la dixième fois, ils perdent le tour. S'ils devinent le mot, ils gagnent un point. Après, l'autre équipe imagine un mot et la première équipe tente de le deviner. L'enseignant peut laisser jouer quatre fois chaque équipe et à la fin, il compte les points obtenus.

➤ « *Ville, prénom, animal, chose* »⁸

L'enseignant prépare : un chronomètre ou une montre

La durée : de 5 à 15 minutes (selon le nombre de tours)

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants explorent et consolident leur vocabulaire

Niveau : indéfini

C'est un jeu qui est basé sur la comparaison de l'envergure du vocabulaire des joueurs et qui se joue en République tchèque assez souvent. Il y a au moins quatre champs : une ville ; un prénom ; un animal et une chose. Dans la classe de langue, l'enseignant peut définir d'autres sujets, par exemple au lieu de « *un animal* » ou en plus des sujets mentionnés. Il est évident que le choix dépend du lexique étudié par les apprenants. On peut choisir « *une partie du corps* », « *des fruits et des légumes* » etc. Lors de cette activité, les apprenants révisent et approfondissent leur vocabulaire d'une façon amusante.

Après avoir choisi les champs sémantiques souhaités, on peut commencer à jouer. Les apprenants déterminent une lettre de l'alphabet au hasard. Ils peuvent profiter de plusieurs

⁸ Le nom, « *Ville, prénom, animal, chose* », est une traduction du nom tchèque : « *Město, jméno, zvíře, věc* ».

possibilités : l'enseignant écrit chaque lettre sur une petite feuille, il met toutes les feuilles dans un sac et laisse un apprenant tirer au sort. Une autre méthode qui est plus simple et qui ne nécessite pas de travail spécial de l'enseignant est la suivante : un apprenant énumère silencieusement les lettres de l'alphabet lorsque l'autre apprenant dit « assez ». La lettre choisie doit être la lettre initiale des mots que les apprenants écrivent dans les champs sémantiques. Quand on a choisi par exemple « P », les apprenants essaient de trouver un mot commençant par « P » pour chaque catégorie. De plus, ils cherchent à trouver le mot le plus original, car ils peuvent gagner des points supplémentaires pour l'originalité. Par exemple, quand les apprenants écrivent « Paris » dans la catégorie « une ville » ils gagnent chacun un point et quand un seul apprenant écrit une autre ville, par exemple « Perpignan », ce dernier gagne deux points. Les apprenants disposent d'un temps limité, disons par exemple de 30 secondes. Ensuite, les apprenants lisent les mots qu'ils ont écrits selon les catégories et l'enseignant distribue les points.

➤ **Puzzles - les mots coupés**

L'enseignant prépare : une liste de mot qu'il coupe en syllabes

La durée : de 5 à 8 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants réutilisent consolident le lexique

Niveau : indéfini

Cette activité est vraiment simple mais il faut mentionner qu'elle exige une certaine préparation de l'enseignant. L'enseignant fait une liste de mots qu'il veut réviser avec les apprenants. La préparation de l'enseignant a aussi des avantages : l'enseignant peut adapter l'activité aux besoins d'une classe concrète. De plus, une telle activité peut être exploitée par les apprenants de n'importe quel niveau car l'enseignant décide lui-même du vocabulaire que les apprenants vont retravailler.

Chaque mot est coupé en syllabes qui sont dans le désordre. Les apprenants doivent mettre les syllabes dans le bon ordre et former le mot. Nous recommandons de faire imprimer les mots sur une feuille et de les couper si bien que les apprenants peuvent déplacer les syllabes particulières. De cette façon, les apprenants peuvent essayer quels mots les syllabes forment.

Les apprenants peuvent travailler à deux. Après avoir arrangé tous les syllabes, le couple appelle l'enseignant qui vérifie si les mots sont corrects. Enfin, l'enseignant attribue à chaque groupe des points mérités (par exemple un point pour chaque mot correct).

➤ **Mémoriser par la vue ou l'ouïe**

L'enseignant prépare : des objets, un tissu

La durée : de 5 à 8 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants réutilisent et consolident le vocabulaire

Niveau : de débutants à intermédiaires (A1-B1)

Ce jeu est souvent joué par les enfants pour développent leur mémoire. Dans une classe de français, le jeu acquiert un autre objectif : les apprenants retravaillent le vocabulaire appris. En plus, les apprenants associent les objets directement avec les mots français, sans médiation de la langue maternelle.

L'enseignant met hors de la vue des apprenants plusieurs objets sur une table (disons par exemple 20 objets) qu'il couvre avec un tissu. Les apprenants ne voient pas ce qui se trouve dessous. Cette activité est adéquat pour retravailler le lexique appris. L'enseignant peut lui-même décider quels objets il met sous le tissu, mais il est évident qu'il est limité par la taille des objets. Nous présentons quelques objets que l'on peut utiliser : *un stylo, un crayon, un cahier, un livre, des ciseaux, une gomme, un taille-crayon, une trousse, un peigne, une brosse à dents, des lunettes, une tasse, un bol, une assiette, une fourchette, une cuillère, un couteau* etc.

L'enseignant invite les apprenants à entourer la table et il soulève le tissu pendant quelques secondes (par exemple pendant 10 secondes). Les apprenants regardent les objets sans prendre de notes ; ils essaient de mémoriser le plus d'objets possible. Après, ils écrivent une liste des objets qu'ils ont retenus. L'enseignant peut laisser les apprenants de regarder les objets encore une fois ; il peut aussi ajouter quelques objets sous le tissu avant la deuxième observation.

Le kim de l'ouïe est une variante de ce jeu. L'enseignant énumère à la voix haute vingt mots. Les apprenants écoutent. Après, ils écrivent sur une feuille de papier tous les mots dont ils se souviennent. L'enseignant peut récompenser tous les apprenants qui ont retenu plus de douze mots ou il peut attribuer un point seulement à celui qui a retenu le plus grand nombre de mots.

➤ **Devinez le mot**

L'enseignant prépare : une liste de mots à retravailler

La durée : de 5 à 8 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants réutilisent et consolident le vocabulaire

Niveau : de débutants à intermédiaires (A1-B1)

L'enseignant prépare une liste de mots que les apprenants devraient connaître. Il peut s'agir de vocabulaire de base ou de vocabulaire appris récemment. L'enseignant invite tous les apprenants à écouter attentivement et commence à expliquer le premier mot en français. Les apprenants tentent de trouver le mot duquel il s'agit. L'apprenant qui dit le mot correcte à la voix haute gagne.

De cette manière, les apprenants consolident le vocabulaire appris sans recours à la traduction. En même temps, ils apprennent à expliquer des expressions en français si bien qu'ils acquièrent des moyens à se débrouiller plus facilement, par exemple, quand ils communiquent avec un Français et ne connaissent pas le vocabulaire approprié ou ne peuvent pas se souvenir d'un mot.

6.2 Les activités de grammaire

Nous avons décrit cinq activités qui ont pour but de faire réutiliser la grammaire : le jeu « Qui suis-je ? », le jeu de différences, le jeu de mémorisation, le jeu au roi et nous avons également créé les mots croisés. Le jeu de différences est joué très souvent par les enfants pour développer leur attention. Dans une classe de langue, ce jeu a un objectif de plus : il faut décrire les différences en français. Le jeu « Qui suis-je ? » est une variante du jeu que nous avons joué au lycée dans l'objectif d'améliorer nos connaissances culturelles. Le jeu de mémorisation est une activité qui permet de perfectionner la mémorisation et qui fait partie des tests psychologiques. Le jeu au roi est une forme de compétition que nous avons apprécié pendant nos études et qui peut être utilisé pour réviser les contenus de n'importe quelle matière. Le jeu « Qui suis-je ? », les mots croisés et le jeu au roi ont été souvent mentionnés par les sondés.

- **Qui suis-je ?**

L'enseignant prépare : des bouts de papier

La durée : de 5 à 8 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants réutilisent les questions à l'aide de « *est-ce que* », l'inversion et l'intonation

Niveau : débutants (A1-A2)

L'enseignant prépare des bouts de papier sur lesquels il écrit de différents mots concrets. Il peut s'agir de sortes de fruits et de légumes, des métiers, des personnages célèbres etc. L'enseignant met un bout de papier sur le dos de l'apprenant de sorte que ce dernier ne le voit pas. De cette façon, chaque apprenant porte une désignation et doit demander aux autres pour découvrir de qui/quoi il s'agit. Les apprenants peuvent répondre seulement *oui* ou *non*. Par exemple, l'apprenant demande : *Est-ce que je suis un fruit ? - Oui. Suis-je vert ? - Non. Suis-je rouge ? - Oui. Je suis fraise ? - Oui.*

Les apprenants se meuvent librement dans la salle de classe. Un apprenant ne devrait pas demander deux fois au même apprenant. Le jeu s'arrête lorsque tous les apprenants auront découvert le mot écrit sur leur dos.

Variante : Un apprenant choisit par exemple un personnage célèbre (un personnage fictif ou un animal). Les autres apprenants peuvent jouer en deux équipes. Ils posent des questions à tour de rôle pour découvrir de quel personnage il s'agit. Le premier apprenant ne peut répondre que *oui-non*. L'équipe qui devine le nom du personnage gagne le tour.

- **Les mots croisés**

L'enseignant prépare : rien

La durée : 10 minutes

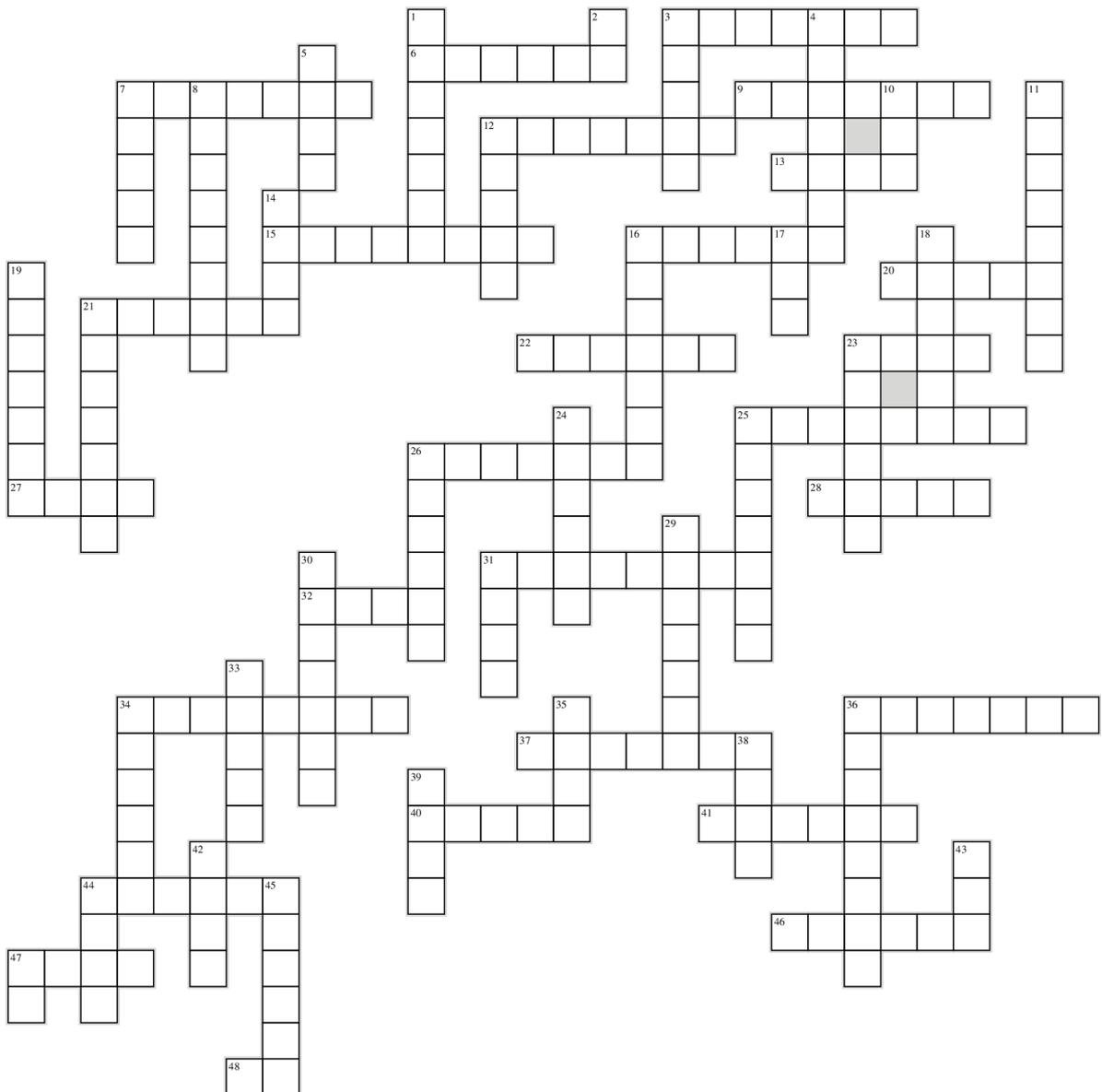
Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants révisent et consolident la conjugaison des verbes à l'indicatif

Niveau : débutants (A1)

Nous avons créé un jeu *mots croisés* qui est centré sur la conjugaison des verbes en *-er* et de quelques verbes irréguliers. Nous avons utilisé le logiciel *Eclipse Crossword* ; nous avons indiqué des mots et des indices et le logiciel a créé les mots croisés. Les apprenants doivent mettre les formes correctes dans les grilles à partir des indices. L'enseignant peut récompenser par exemple le premier qui réussisse à remplir toutes les grilles.

Le logiciel *Eclipse Crossword* ne sait pas introduire de solution dans les mots croisés. Pour rendre cette activité plus intéressante, l'enseignant peut faire imprimer un exemple et marquer et numéroter plusieurs cases pour créer une solution de son choix. Ensuite, il fait le nombre de photocopies dont il a besoin.



Indices et solution

Horizontalement

- 3.** Arriver, vous ... **ARRIVEZ**
6. Aller, nous ... **-ALLONS**
7. Acheter, vous ... **ACHETEZ**
9. Pouvoir, nous ... **POUVONS**
12. Partir, ils/elles ... **PARTENT**
13. Faire, ils/elles ... **FONT**
15. Acheter, nous ... **ACHETONS**
16. Parler, tu ... **PARLES**
20. Parler, il ... **PARLE**

- 21.** Prendre, tu ... **PRENDS**
22. Prendre, vous ... **PRENEZ**
23. Faire, il/elle ... **FAIT**
25. Habiter, ils/elles ... **HABITENT**
26. Partir, nous ... **PARTONS**
27. Etre, ils/elles ... **SONT**
28. Venir, vous ... **VENEZ**
31. Prendre, ils/elles ... **PRENNENT**
32. Aimer, je ... **AIME**
34. Arriver, nous ... **ARRIVONS**
36. Vouloir, ils/elles ... **VEULENT**

- 37. Habiter, tu ... **HABITES**
- 40. Venir, je ... **VIENS**
- 41. Aimer, nous ... **AIMONS**
- 44. Venir, nous ... **VENONS**
- 46. Manger, tu ... **MANGES**
- 47. Vouloir, je ... **VEUX**
- 48. Avoir, tu **AS**

Verticalement

- 1. Parler, ils/elles ... **PARLENT**
- 2. Etre, tu ... **ES**
- 3. Avoir, nous ... **AVONS**
- 4. Vouloir, nous ... **VOULONS**
- 5. Pouvoir, il/elle ... **PEUT**
- 7. Aller, vous ... **ALLEZ**
- 8. Habiter, nous ... **HABITONS**
- 10. Avoir, ils/elles ... **ONT**
- 11. Arriver, ils/elles ... **ARRIVENT**
- 12. Prendre, il/elle ... **PREND**
- 14. Aller, je ... **VAIS**
- 16. Prendre, nous ... **PRENONS**

- 17. Etre, il/elle ... **EST**
- 18. Habiter, il/elle ... **HABITE**
- 19. Arriver, tu ... **ARRIVES**
- 21. Parler, nous ... **PARLONS**
- 23. Faire, vous ... **FAITES**
- 24. Vouloir, vous ... **VOULEZ**
- 25. Habiter, vous ... **HABITEZ**
- 26. Partir, vous ... **PARTEZ**
- 29. Pouvoir, ils/elles ... **PEUVENT**
- 30. Faire, nous ... **FAISONS**
- 31. Pouvoir, je ... **PEUX**
- 33. Venir, il/elle ... **VIENT**
- 34. Arriver, je ... **ARRIVE**
- 35. Partir, tu ... **PARS**
- 36. Venir, ils/elles **VIENNENT**
- 38. Etre, je ... **SUIS**
- 39. Avoir, vous ... **AVEZ**
- 42. Aller, ils/elles ... **VONT**
- 43. Aller, tu ... **VAS**
- 44. Vouloir, il/elle ... **VEUT**
- 45. Etre, nous ... **SOMMES**
- 47. Aller, il/elle ... **VA**

- **Le jeu de différences**

L'enseignant prépare : rien

La durée : 5 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants retravaillent les prépositions de lieu

Niveau : de débutants à intermédiaires (A1-B1)

Le jeu de différences est un jeu que presque chacun a joué dans son enfance, en République tchèque. Il est vrai que c'est un jeu qui est recommandable surtout pour les apprenants plutôt jeunes, mais il faut ajouter que cela dépend considérablement du type de l'image. Dans une classe de langue, ce jeu acquiert une nouvelle dimension. L'objectif ne consiste plus à trouver les différences, mais il faut exprimer les différences trouvées en langue étrangère. Selon le type de l'image peut varier l'objectif linguistique.

Vu que ce jeu nécessite une préparation particulière de l'enseignant, il ne l'introduit pas dans

l'enseignement à moins que le jeu soit proposé par le manuel. Nous avons créé un jeu de différences simple pour retravailler les prépositions de lieu (*dans, à côté de, sur, sous, au milieu de* etc.). Les apprenants doivent trouver cinq différences. Lorsqu'ils les trouvent, l'apprenant qui veut gagner des points lève la main. Pour décrire les différences trouvées, il utilise les prépositions étudiées, par exemple :

Sur l'image de gauche, l'oiseau n'est pas derrière la fenêtre, il est dans la chambre.

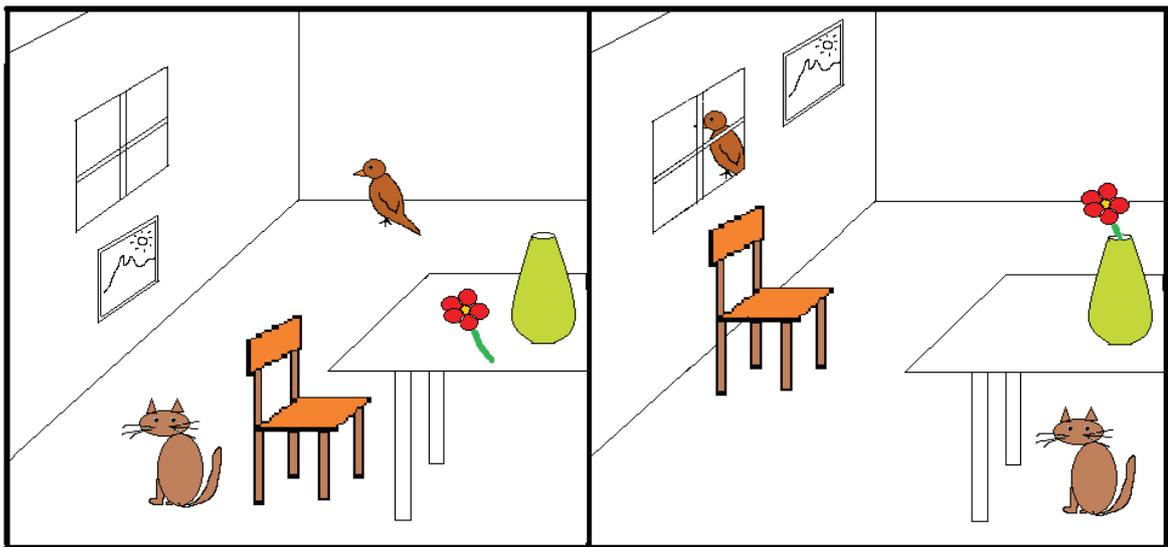
Sur l'image de gauche, le chat n'est pas sous la table, il est à côté de la chaise.

Sur l'image de droite, la chaise n'est pas à côté de la table, elle se trouve devant la fenêtre.

Sur l'image de gauche, le tableau n'est pas à côté de la fenêtre, il est sous la fenêtre.

Sur l'image de gauche, la fleur n'est pas dans le vase, elle est sur la table.

Il existe naturellement plusieurs manières de décrire les cinq différences.



Bien que cette activité travaille le vocabulaire, elle implique la mise en valeur des connaissances de la grammaire. Par exemple, pour former une phrase, l'apprenant doit savoir conjuguer le verbe, mettre un verbe à la forme négative, créer la forme féminine d'un adjectif etc. Pour cette raison, cette activité appartient dans la catégorie des activités de grammaire. Un jeu de ce type pourrait être utilisé lorsque les apprenants viennent d'étudier le vocabulaire concernant les couleurs, les pièces de meuble, les types de fruits et de légumes, les vêtements etc. Une telle activité peut également servir à réviser les structures grammaticales pour exprimer la comparaison.

- **Jeu de mémorisation**

L'enseignant prépare : rien

La durée : de 5 à 10 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants révisent la conjugaison des verbes

Niveau : de débutants à intermédiaires (A1-B1)

Le principe de ce jeu est simple. L'enseignant définit un verbe que les apprenants vont employer et par conséquent consolider les règles de sa conjugaison. Par exemple, l'enseignant choisit le verbe « *vouloir* ». Un apprenant commence en disant : « *Je veux (...)* » et il ajoute une chose qu'il veut. Le deuxième apprenant doit répéter ce que le premier a dit et il ajoute un objet : « *Tu veux (...). Moi, je veux (...).* » L'apprenant suivant doit répéter ce que les apprenants précédents ont dit et il ajoute de nouveau un objet. L'apprenant qui se trompe ou qui oublie un objet est éliminé.

Nous recommandons ce jeu car il ne nécessite aucune préparation spéciale de l'enseignant. L'enseignant peut facilement inventer de différentes variantes du jeu adéquates pour des apprenants ayant de différents niveaux de français. Par exemple, il peut inviter les apprenants à utiliser le verbe au passé (passé composé, imparfait, plus-que-parfait) ou au futur (futur simple, futur proche). Il peut également proposer aux apprenants d'utiliser le verbe au pluriel, par exemple « *Nous voyons (...). - Vous voyez (...). Nous, nous voyons (...)* ». Une autre possibilité est de faire les apprenants répéter et transformer une phrase complexe, par exemple : « *Je sais, qu'il aime (...). - Tu sais qu'il aime (...). Moi, je sais qu'il aime (...)* ». Le nombre de variantes est très grand.

- **Le jeu au roi**

L'enseignant prépare : une liste de questions

La durée : de 5 à 10 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants révisent et consolident les contenus appris

Niveau : de débutants à intermédiaire (A1-B1)

Cette activité permet à l'enseignant de faire les apprenants réviser les contenus quelconques concernant la grammaire et le lexique étudiés (les temps verbaux, les formes des adjectifs, les antonymes des mots etc.). Cela veut dire que l'enseignant peut lui-même définir ce que les apprenants vont retravailler. Les réponses attendues devraient être les plus courtes possible. Cette activité peut être exploitée par une classe des débutants aussi bien que par une classe des intermédiaires.

Au début, tous les apprenants sont debout. L'enseignant pose une question à chaque apprenant, l'un après l'autre. L'apprenant qui répond mal ou ne sait pas répondre s'assoit et ne participe plus. La compétition peut continuer jusqu'à ce que seulement un apprenant reste debout (l'enseignant peut également arrêter la compétition et récompenser les trois meilleurs apprenants). Si tous les apprenants savaient répondre trois fois de suite, l'enseignant devrait récompenser toute la classe.

Nous présentons ci-dessous quelques exemples de questions :

Quelle est la forme au pluriel du mot : « journal »

Épelez : « les cheveux »

Mettez la phrase à la forme négative : « Je me suis levé(e) très tôt. »

Quelle est la forme de la 3^{ème} personne du singulier de l'indicatif présent du verbe : « acheter »

Quel est le participe passé du verbe : « vivre »

Quelle est la forme de la 2^{ème} personne du singulier à l'impératif du verbe : « dire »

6.3 Les activités visant un monologue

Nous avons décrit quatre activités qui visaient une création d'un discours cohérent : un jeu semblable à « *Mot de passe* », le jeu « *Activity* », une création d'une affiche et un jeu de l'oie. La création d'une affiche a été plusieurs fois mentionnée dans les questionnaires comme une activité souhaitable dans une classe de français. Un jeu semblable à « *Mot de passe* » et le jeu « *Activity* » sont des jeux populaires. Nous avons seulement suggéré de les jouer dans une classe de français. Le jeu de l'oie où les tâches sont indiquées dans les cases est un jeu que nous avons joué pendant un événement culturel à L'Alliance française de Plzeň.

◆ Le jeu semblable à *Mot de passe*

L'enseignant prépare : une liste de mots, un chronomètre ou une montre

La durée : de 5 à 15 minutes

Nombre de participants : de 4 à 16 joueurs ; plus de 16 joueurs – voir la variante

Objectif : les apprenants améliorent son aptitude à s'exprimer oralement

Niveau : indéfini

C'est un jeu à la base du jeu américain « *Password* » qui était diffusé à la télévision et qui est alors assez connu. Nous présentons un jeu qui ressemble à *Mot de passe*. L'enseignant divise la classe en équipes de sorte que les apprenants jouent en équipes de deux ou quatre personnes. Ce jeu est convenable pour une classe où les apprenants sont moins nombreux. Étant donné qu'une classe de langue compte en République tchèque de 10 à 20 apprenants, il est recommandable d'introduire cette activité par exemple lorsqu'une partie de classe fait une excursion ou de modifier le jeu.

Le principe du jeu est simple. Nous avons plusieurs équipes de deux ou quatre personnes. Chaque équipe est divisée en deux groupes (d'une ou de deux personnes). Pour chaque tour, l'enseignant prépare une liste de cinq mots que les apprenants connaissent ; il peut s'agir d'un substantif, d'un verbe, d'un adjectif qualificatif etc. Les équipes jouent à tour de rôle.

L'enseignant montre un mot au premier groupe mais pas au deuxième. Le groupe donne des indices pour faire deviner à l'autre groupe le mot en question. Il doit donner les indices sans mentionner les mots dérivés du mot en question ou les mots de la même famille. Lorsque l'équipe trouve le mot, elle devine le suivant. Chaque équipe dispose d'une minute pour deviner le plus grand nombre de mots possible, au maximum cinq. Si le premier groupe ne sait pas expliquer un mot et ne veut pas perdre le temps, il peut passer ce mot et y revenir plus tard s'il lui reste le temps. Après, la deuxième équipe joue son tour et ainsi de suite. L'enseignant note le nombre de points de chaque équipe. Lorsque toutes les équipes ont joué, l'enseignant peut soit déclarer le vainqueur, soit laisser les apprenants jouer le deuxième tour du jeu (ceux qui ont donné des indices peuvent maintenant deviner les mots et au contraire).

Les apprenants apprennent à expliquer un mot, ils le disent en d'autres termes et donc ils deviennent de plus en plus capables de s'exprimer même quand ils ne connaissent pas des expressions adéquates. C'est-à-dire qu'ils développent l'aptitude à se débrouiller en français.

Variante : Pour une classe de plus de 16 apprenants, il n'est pas approprié de diviser les apprenants en équipes. Si la première équipe jouait, les apprenants des autres équipes seraient inactifs et pourraient s'ennuyer. Pour cette raison, nous proposons la modification suivante. L'enseignant lui-même donne des indices et les apprenants tous ensemble essaient de deviner le mot. Celui qui le devine, gagne un point. De cette façon, le jeu nécessite moins de temps et tous les apprenants doivent être attentifs.

◆ Le jeu « *Activity* »

L'enseignant prépare : des cartes (où des mots sont écrits), un dé, un chronomètre ou une montre

La durée : de 10 à 20 minutes

Nombre de participants : de 6 à 30 joueurs

Objectif : les apprenants développent leur compétence communicative

Niveau : indéfini

Nous voulons exploiter ce jeu de société qui est très connu en République tchèque dans une

classe de langue. Il s'agit d'un jeu qui est très interactif si bien qu'il attire l'attention des apprenants. Grâce à ce jeu, les apprenants s'amuse en pratiquant le français. S'ils se divertissent pendant un cours de français et si le cours leur fait plaisir, ils sont certainement plus motivés à apprendre le français.

L'enseignant prépare de nouveau une liste de mots et il écrit chaque mot sur une carte à jouer. Les apprenants jouent en équipes (de deux à six personnes). Dans chaque équipe, un apprenant tire au sort une carte qu'il montre aux joueurs des autres équipes mais non à ses coéquipiers. Ensuite, il jette un dé qui indique comment il va présenter le mot de la carte à son équipe qui doit le deviner : en dessinant, en jouant une pantomime ou en expliquant le mot en utilisant une paraphrase. L'enseignant peut créer un dé spécial avec trois symboles au lieu de chiffres ou un dé ordinaire peut être utilisé, il faut juste déterminer quels chiffres vont signifier la pantomime, lesquels le dessin et lesquels l'explication orale. L'apprenant dispose d'un temps limité pour présenter le mot à ses coéquipiers, nous recommandons une minute au maximum. Si l'équipe devine le mot pendant le temps attribué, elle gagne un point. Après, une autre équipe essaie de gagner un point et ainsi de suite. L'enseignant peut laisser les apprenants jouer par exemple cinq tours, selon le temps qu'il veut consacrer à ce jeu.

◆ **Jeu de l'oie**

L'enseignant prépare : un plateau, des pions, un dé, un sablier ou un chronomètre

La durée : de 10 à 15 minutes

Nombre de participants : de 4 à 16

Objectif : les apprenants développent leur capacité de s'exprimer

Niveau : de débutants à intermédiaires (B1-B2)

Nous avons créé un jeu qui ressemble au jeu de l'oie. Nous avons préparé un plateau qui contient quinze cases⁹. Les apprenants doivent faire le parcours avec un pion. Selon le nombre d'apprenants dans la classe, les apprenants jouent soit en équipes, soit individuellement. À tour de rôle, chaque joueur/équipe lance le dé et déplace son pion selon

9 Nous avons réfléchi sur le nombre de cases. Plus de cases un jeu contient, plus de temps il prend. Pour cette raison, nous avons décidé de créer un jeu de quinze cases.

le nombre de points indiqué par le dé. Le pion termine sa course sur une case déterminée, l'apprenant doit accomplir la tâche qui est inscrite dedans. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe atteint l'arrivée.

La tâche comprend toujours de parler indépendamment pendant un certain temps, nous recommandons 30 secondes. De cette façon, le jeu travaille l'expression orale. Selon la nature des tâches cette activité peut être pertinente pour les apprenants débutants aussi bien que pour les apprenants intermédiaires.

Aimes-tu le sport ?	Qu'est-ce que tu fais pendant ton loisir ?	Présente-toi.	Qu'est-ce que tu fais pendant les vacances ?	L'endroit où tu veux aller
Présente ton voisin.				Parle de ta famille.
Préfères-tu la ville ou la campagne ? Pourquoi ?		***** Arrivée Félicitations ! *****		*** Avance de deux cases ***
Oh la la ! Recule de deux cases.	Ton dernier voyage	Qu'est-ce que tu ferais avec un million d'euros ?		Aimes-tu les animaux ?
				Décris ton voisin.
				Départ

◆ Créer une affiche

L'enseignant prépare : un thème, éventuellement des ciseaux, une colle, des crayons de couleur

La durée : de 15 à 20 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants développent leur capacité de s'exprimer

Niveau : de débutants à intermédiaires (A1-B1)

Les apprenants travaillent en groupes de trois à six personnes. L'enseignant propose un thème pertinent par rapport aux thèmes abordés par le manuel, par exemple les voyages, les fêtes, les loisirs etc. si bien que les apprenants réutilisent les contenus appris récemment. Il convient d'appeler les apprenants à travailler aussi à la maison car cette activité prendrait beaucoup de temps pendant les cours. L'enseignant peut alors attribuer cette activité à la fin du cours (disons par exemple dix minutes avant la fin du cours) et laisser aux apprenants un certain temps pour se diviser en groupes et choisir un sujet précis. Ensuite, les apprenants travaillent à la maison, ils peuvent dessiner ou apporter quelques images, employer des photographies etc. Enfin, pendant un cours convenu, ils finissent leur travail, ils écrivent des descriptions. Il est recommandable de laisser aux apprenants plus de temps pour travailler indépendamment, par exemple une ou deux semaines.

Le thème de cette activité peut être varié, par exemple : présentez une maison/un appartement à vendre ; présentez votre endroit préféré ; comment manger sainement ; présentez une fête, comment se déroule-t-elle en France et en République tchèque ? etc. L'enseignant peut réclamer une longueur minimale du texte rédigé en fonction de niveau des apprenants.

6.4 Les activités de conversation/communication

Nous avons décrit deux activités qui se concentrent sur une communication entre les apprenants. Quand on se trouve dans une salle de classe, on doit presque toujours imaginer une situation fictive pour pouvoir réaliser les actes de parole étudiés. Les sondés ont indiqué qu'ils souhaitaient regarder des films français, c'est pourquoi nous avons proposé de préparer une scène de film/série et la jouer pendant le cours de français.

■ Le tirage au sort/Jeu de l'oie

L'enseignant prépare : une liste de situations/de rôles

La durée : de 5 à 10 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants réalisent les actes de parole étudiés

Niveau : intermédiaires (A2-B2)

L'enseignant prépare une liste de situations que les apprenants devraient connaître. Ensuite, il écrit des situations particulières sur des bouts de papier si bien qu'il peut laisser les apprenants tirer au sort d'un sac. De cette façon, l'enseignant peut inviter un apprenant à piger une situation que tous les apprenants vont jouer pour réutiliser les contenus appris dans une situation concrète. Lorsque les apprenants font connaissance d'une nouvelle situation et des actes de parole appropriés, l'enseignant peut ajouter cette situation dans le sac. Les apprenants peuvent observer comment le nombre de situations et de sujets desquels ils savent parler, s'accroît. Cette activité implique l'apprenant dans des situations de la vie quotidienne. Nous présentons ci-dessous quelques situations courantes :

- *Vous rencontrez un(e) ami(e), vous parlez de l'école/de week-end passé/de vos projets pour les vacances etc.*
- *Vous invitez votre ami(e) à sortir. Il/elle accepte/refuse votre invitation et donne une raison.*
- *Vous voulez acheter un billet de train.*

- *Vous marchez avec votre ami(e) dans la rue et rencontrez un(e) autre ami(e).*
- *Vous êtes dans un restaurant, vous commandez un repas.*

Variante : L'enseignant peut également créer un jeu de l'oie en indiquant les situations dans les cases du plateau du jeu. Il faut prendre en considération qu'un tel jeu prend plus de temps et seulement un couple d'apprenants peut parler, les autres se taisent.

■ **Préparez une scène de film ou de série**

L'enseignant prépare : rien

La durée : de 10 à 15 minutes

Nombre de participants : indéfini

Objectif : les apprenants développent leur capacité de s'exprimer

Niveau : intermédiaires (A2-B2)

Étant donné que montrer un film pendant un cours est une violation de droit d'auteur, nous proposons de laisser les apprenants choisir une scène préférée d'un film ou d'une série et de la jouer pendant le cours. Les apprenants travaillent en groupes selon la scène choisie. Ils préparent la scène à la maison et après, il la jouent dans la classe. Les autres apprenants peuvent tenter de deviner de quel film/quelle série il s'agit.

7 Conclusion

Nous avons réalisé une analyse de six manuels dont deux étaient destinés aux apprenants d'à peu près 13 et 14 ans (*Extra ! 1* et *2*), les autres étant consacrés aux apprenants adultes et grands adolescents. Nous avons supposé que les manuels qui s'adressaient aux apprenants plus jeunes contiendraient davantage d'activités ludiques. Cependant, il résulte de l'analyse réalisée que le manuel qui contenait le plus grand nombre d'activités ludiques était *Forum*, ensuite *Écho* et *Alter ego*, tous les trois élaborés pour les grands adolescents et adultes.

Tous les manuels analysés étaient conçus selon l'approche communicative si bien que nous ne pouvions pas vérifier quelle est l'influence de la méthodologie sur le nombre et la nature d'activités ludiques. Une analyse des manuels conçus selon de diverses méthodologies apporterait assurément une quantité de nouveau matériel utilisable à une autre recherche.

En ce qui concerne l'enquête effectuée, nous étions relativement surpris par le résultat qui indiquait que les apprenants plus âgés appréciaient les activités proposées dans le questionnaire plus que les apprenants plus jeunes. Ensuite, nous avons comparé les résultats de l'enquête avec les résultats de l'analyse réalisée. Les enseignants interrogés estimaient le manuel *Extra !* comme le plus ludique, ce qui correspondait à notre hypothèse que le manuel destiné aux apprenants plus jeunes serait davantage ludique. Néanmoins, l'analyse effectuée a placé ce manuel au quatrième rang. Quant aux apprenants, ils appréciaient le manuel *Forum* en tant que le manuel le plus ludique, ce qui était en conformité avec les résultats de notre analyse.

Enfin, nous avons élaboré un ensemble d'activités ludiques qui propose aux enseignants telles activités qui étaient peu introduites par les manuels et qui étaient appréciées par les apprenants. Nous avons découvert que les activités ludiques n'étaient pas souvent orientées sur le lexique et la grammaire. Pour cette raison, nous avons proposé davantage d'activités qui visaient ces domaines. Par contre, nous avons élaboré deux activités centrées sur la communication/conversation car ces activités étaient le plus souvent introduites par les manuels.

8 Bibliographie

- [1] BENEŠ, Eduard et al. *Metodika cizích jazyků*. 1er édition. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1970
- [2] BESSE, Henri. *Méthodes et pratiques des manuels de langue*. Paris : Didier, 1995. ISBN -2-278-03680-7
- [3] CHODĚRA, Radomír. *Didaktika cizích jazyků. Úvod do vědního oboru*. 1er édition. Praha : Academia, 2006. ISBN 80-200-1213-3
- [4] CUQ, Jean-Pierre. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 2005. ISBN 978-2-7061-1459-5
- [5] HENDRICH, Josef et al. *Didaktika cizích jazyků*. 1er édition. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1988.
- [6] JULLEMIER, Guy. *Jouer pour apprendre aux cycles 1 et 2*. Paris : Hachette, 2005. ISBN 2.01.17.0839.7
- [7] ROBERT, Jean-Pierre. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris : Ophrys, 2002. ISBN 2 -7080-1012-3
- [8] TAGLIANTE, Christine. *La classe de langue*. Paris : CLE International, 1994. ISBN 2.09.033112.7

Les manuels analysés

- [1] BERTHET, Annie et col. *Alter ego. Méthode de français 1*. Paris : Hachette, 2006. ISBN 978-2-01-155420-8
- [2] BERTHET, Annie et col. *Alter ego. Méthode de français 1 : Cahier d'activités 1*. Paris : Hachette, 2006. ISBN 978-2-01-155421-5
- [3] GALLON, Fabienne. *Extra ! Méthode de français 1*. Paris : Hachette Livre, 2002. ISBN 201155231-1
- [4] GALLON, Fabienne. *Extra ! Méthode de français 1 : Cahier d'exercices 1*. Paris : Hachette Livre, 2002. ISBN 201155204-4
- [5] GALLON, Fabienne. *Extra ! Méthode de français 1 : Guide pédagogique* Paris : Hachette Livre, 2002. ISBN 201155203 6

- [6] GALLON, Fabienne. *Extra ! Méthode de français 2*. Paris : Hachette Livre, 2002. ISBN 201155207-9
- [7] GALLON, Fabienne. *Extra ! Méthode de français 2 : Cahier d'exercices 2*. Paris : Hachette Livre, 2002. ISBN 2011552095
- [8] GALLON, Fabienne. *Extra ! 2 Guide pédagogique*. Paris : Hachette Livre, 2002. ISBN 201155208 7
- [9] MÉRIEUX, Régine, LOISEAU, Yves. *Connexions. Méthode de français 1*. Paris : Didier, 2004. ISBN 978-2-278-05411-4
- [10] MÉRIEUX, Régine, LOISEAU, Yves. *Connexions. Méthode de français 1 : Cahier d'exercices 1*. Paris : Didier, 2004. ISBN 978-2-278-05528-9
- [11] MURILLO, Julio et col. *Forum. Méthode de français 1*. Paris : Hachette, 2000. ISBN 2 01 15 5085-8
- [12] MURILLO, Julio et col. *Forum. Méthode de français 1. : Cahier d'exercices*. Paris : Hachette, 2000. ISBN 2 01 15 5136-6
- [13] MURILLO, Julio et col. *Forum. Méthode de français 1 : Guide pédagogique*. Paris : Hachette, 2000. ISBN 2 01 15 5135-8
- [14] PÉCHEUR, J., GIRARDET, J. *Écho. Méthode de français 1*. Paris : CLE International, 2008. ISBN 978-2-09-035457-7
- [15] PÉCHEUR, J., GIRARDET, J. *Écho. Cahier personnel d'apprentissage 1*. Paris : CLE International, 2008. ISBN 978-2-09-035458-4 :

9 Sitographie

Eclipse crossword. Consulté le 14 avril 2014. Disponible sur :
 « <http://www.eclipsecrossword.com> »

10 Résumé en tchèque

Tato práce pojednává o hravém aspektu v učebnicích francouzštiny jako cizího jazyka. První kapitola představuje metodologie výuky francouzštiny ve vztahu k hravému aspektu. Následující kapitola se týká použití a typologie hravých aktivit při vyučování/učení. Výsledky dotazníkového šetření mezi studenty a učitely francouzštiny jsou uvedeny ve čtvrté kapitole. Další kapitola se zabývá analýzou učebnic. Poslední kapitola je věnována tvorbě hravých aktivit.

11 Résumé en français

Ce mémoire de fin d'études traite le sujet de l'aspect ludique dans les méthodes de français langue étrangère. Le premier chapitre présente les méthodologies de l'enseignement de français en relation avec l'aspect ludique. Le chapitre suivant concerne l'emploi et la typologie des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage. Les résultats de l'enquête sous la forme de questionnaire sont introduits au quatrième chapitre. Le chapitre suivant aborde l'analyse des méthodes. Le dernier chapitre est consacré à l'élaboration des activités ludiques.

12 Annexes

Sommaire des annexes :

Annexe A – Les tableaux des données des diagrammes.....	1
Annexe B – L'aperçu des activités ludiques dans le manuel Alter ego.....	3
Annexe C – L'aperçu des activités ludiques dans le manuel Connexions.....	4
Annexe D – L'aperçu des activités ludiques dans le manuel Écho	4
Annexe E – L'aperçu des activités ludiques dans le manuel Extra ! 1.....	6
Annexe F – L'aperçu des activités ludiques dans le manuel Extra ! 2.....	7
Annexe G – L'aperçu des activités ludiques dans le manuel Forum	8

Annexe A – Les tableaux des données des diagrammes

Type d'activité	Nombre d'activités
les activités du lexique	3
les activités de grammaire	-
les activités visant un monologue	6
les activités de conversation/communication	6
les activités de phonétique	6
Au total	21

Tableau 1: Résultats de l'analyse de Extra ! 1

Type d'activité	Nombre d'activités
les activités du lexique	1
les activités de grammaire	2
les activités visant un monologue	3
les activités de conversation/communication	4
les activités de phonétique	6
Au total	16

Tableau 2: Résultats de l'analyse de Extra ! 2

Type d'activité	Nombre d'activités
les activités du lexique	-
les activités de grammaire	-
les activités visant un monologue	1
les activités de conversation/communication	11
les activités de phonétique	-
Au total	12

Tableau 3: Résultats de l'analyse de Connexions

Type d'activité	Nombre d'activités
les activités du lexique	-
les activités de grammaire	3
les activités visant un monologue	9
les activités de conversation/communication	56
les activités de phonétique	1
Au total	69

Tableau 4: Résultats de l'analyse de Forum

Type d'activité	Nombre d'activités
les activités du lexique	-
les activités de grammaire	-
les activités visant un monologue	15
les activités de conversation/communication	28
les activités de phonétique	1
Au total	44

Tableau 5: Résultats de l'analyse de Écho

Type d'activité	Nombre d'activités
les activités du lexique	3
les activités de grammaire	3
les activités visant un monologue	16
les activités de conversation/communication	22
les activités de phonétique	-
Au total	44

Tableau 6: Résultats de l'analyse de Alter ego

Type d'activité	Nombre d'activités
Les activités de lexique	7
Les activités de grammaire	8
Les activités visant un monologue	50
Les activités de conversation/communication	127
Les activités de phonétique	13
Au total	205

Tableau 7: Représentation des catégories particulières

Manuel	Nombre d'activités ludiques
Forum	69
Écho	48
Alter ego	47
Extra ! 1	34
Extra ! 2	26
Connexions	15

Tableau 8: Nombre d'activités ludiques dans les manuels analysés

Annexe B – Alter ego

N°	Nom d'activité	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
1	Jouer la scène	13	x		x		conversation
2	Jouer la scène	19	x		x		conversation
3	Jouer la scène	25	x		x		conversation
4	Jeu : C'est où	27	x		x		grammaire
5	Participer à l'émission Rêve et réalité	29	x				monologue
6	Jouer la scène	39	x		x		conversation
7	Écrivez l'article	52		x			monologue
8	Écrivez l'annonce sur le site	55		x			monologue
9	Jouer la scène	55	x		x		conversation
10	Jouer la scène	59	x		x		conversation
11	Jouer la scène	67	x		x		conversation
12	Participer au magazine Téléjournal	69	x				monologue
13	La bande dessinée	70				x	compréhension
14	Vous êtes journaliste	71		x			monologue
15	Organiser une fête	77	x	x			monologue
16	Jouer la scène	83	x		x		conversation
17	Dessinez votre arbre généalogique	84	x				monologue
18	Jouer la scène	87	x		x		conversation
19	Vous êtes journaliste	91		x			monologue
20	Faites une interview	99	x		x		conversation
21	Vous êtes journaliste	101		x			monologue
22	Jouez à Questions pour un voyage	103	x		x		monologue
23	Créez une affiche de votre endroit préféré	105		x			monologue
24	Vous êtes journaliste	107		x			monologue
25	Jouer la scène	107	x		x		conversation
26	Chanson	111			x		compréhension
27	Composez un menu pour vos invités	115		x			lexique
28	Composez un menu pour la classe	117		x			lexique
29	Vous êtes journaliste	118		x			monologue
30	Jouer la scène	119	x		x		conversation
31	Jouer la scène	121	x		x		conversation
32	Jouer la scène	123	x		x		conversation
33	Jouez aux devinettes	125	x		x		monologue
34	Jouer la scène	125	x		x		conversation
35	Créez un poème	127		x		x	lexique
36	Jouer la scène	131	x		x		conversation
37	Jouer la scène	133	x		x		conversation
38	Jouer la scène	135	x		x		conversation
39	Jouer la scène	137	x		x		conversation
40	Jouer la scène	141	x		x		conversation
41	Dessinez votre maison	151	x		x		monologue
42	Imaginez une maison idéale	151		x			monologue
43	Jeu de transformations	153	x		x		grammaire
44	Jouer la scène	155	x		x		conversation
45	Jouer la scène	157	x		x		conversation
46	La bande dessinée	162				x	compréhension
47	40 questions pour le champion de la classe	166	x				grammaire

Annexe C – Connexions

N°	Nom d'activité	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
1	Jouer la situation	10	x		x		conversation
2	Jouer le dialogue	11	x		x		conversation
3	Jouer la scène	12	x		x		conversation
4	Les mots mêlés	15				x	compréhension
5	Jouer le dialogue	22	x		x		conversation
6	Jouer les situations	45	x		x		conversation
7	Jouer le dialogue	57	x		x		conversation
8	Jouer la situation	65	x		x		conversation
9	Jouer la situation	70	x		x		conversation
10	La bande dessinée	110			x	x	compréhension
11	Inventer la fin de la bédé	114		x			monologue
12	Jouer la situation	121	x		x		conversation
13	Jouer la situation	125	x		x		conversation
14	La chanson « Où que tu ailles »	130			x		compréhension
15	Jouer la scène	132	x		x		conversation

Annexe D – Écho

N°	Nom d'activité	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
1	Dialoguez avec voisin	7	x		x		conversation
2	Jouer une scène	11	x		x		conversation
3	Jouer un dialogue	17	x		x		conversation
4	Jouer une scène	19	x		x		conversation
5	Club de loisirs	23	x	x			monologue
6	Jouer une scène	27	x		x		conversation
7	Qui est qui ?	31				x	compréhension
8	Imaginez une biographie originale	31	x				monologue
9	Jouer une scène	35	x		x		conversation
10	Créer une page d'accueil d'une agence de v	47	x	x			monologue
11	Jouer une scène	51	x		x		conversation
12	Jouer une scène	51	x		x		conversation
13	Vous êtes journalistes	52		x			monologue
14	Jouer le dialogue	59	x		x		conversation
15	Jouer une scène	59	x		x		conversation
16	Créez votre restaurant	60		x			monologue
17	Imaginez votre journée idéale	63	x				monologue
18	Jouer une scène	67	x		x		conversation
19	Créez une affiche « Ici, c'est gratuit »	68		x			monologue
20	Présentez votre logement idéal	71	x				monologue
21	La bande dessinée	72				x	compréhension

N°	Nom d'activité	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
22	Jouer une scène	75	x		x		conversation
23	Jouer une scène	75	x		x		conversation
24	Poèmes	82-84				x	compréhension
25	L'album des souvenirs	87		x			monologue
26	Jouer une scène	91	x		x		conversation
27	Jouer une scène	91	x		x		conversation
28	Imaginez la fin du film	92	x	x			monologue
29	Jouer une scène	99	x		x		conversation
30	Jouez au courrier des lecteurs	103	x	x		x	monologue
31	Jouer une scène	107	x		x		conversation
32	Jouer une scène	107	x		x		conversation
33	Jouer une scène	107	x		x		conversation
34	Exercices contre le stress	108				x	compréhension
35	Utilisez le site « Partagez vos envies »	111		x			monologue
36	Jouer une scène	122	x		x		conversation
37	Jouer un dialogue	123	x		x		conversation
38	Jouer une scène	124	x		x		conversation
39	Jouer une scène	131	x		x		conversation
40	Jouer une scène	131	x		x		conversation
41	Jouer une scène	131	x		x		conversation
42	Créez votre entreprise	135	x	x			monologue
43	Jouer une scène	139	x		x		conversation
44	Juger les affaires	143	x				monologue
45	Jouer une scène	147	x		x		conversation
46	Créez votre programme télé	151	x	x			monologue
47	Jouer une scène	155	x		x		conversation
48	La bande dessinée	164				x	compréhension

Annexe E – Extra ! 1

N°	Nom d'activité	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
1	Jouer au loto	5			x		phonétique
2	Le jeu de la bataille navale	5	x				lexique
3	Cartable sans fond	6	x				lexique
4	Les devinettes	11	x		x		monologue
5	La chanson des prénoms	12	x		x		lexique
6	La bande dessinée	14			x	x	compréhension
7	Chanter	15	x		x		phonétique
8	Dessiner	16	x				monologue
9	Le jeu	17				x	compréhension
10	Une devinette	17				x	compréhension
11	Le jeu de rôle	21	x		x		conversation
12	La bande dessinée	26			x	x	compréhension
13	Chanter	27	x		x		phonétique
14	La chanson « Désir, désir »	31			x		compréhension
15	Le projet – L'invention d'un jeu	32	x	x			monologue
16	Les devinettes	38	x		x		monologue
17	La bande dessinée	42			x	x	compréhension
18	Chanter	43	x		x		phonétique
19	Les blagues	45				x	compréhension
20	Le jeu de rôle	51	x		x		conversation
21	La bande dessinée	54			x	x	compréhension
22	Chanter	55	x		x		phonétique
23	La chanson « Bulle de savon »	59			x		compréhension
24	Projet – La page web de mon collège	60		x			monologue
25	Jouer la scène	65	x		x		conversation
26	La bande dessinée	70			x	x	compréhension
27	Chanter	71	x		x		phonétique
28	La chanson « Aline »	87			x		compréhension
29	Projet – Les fêtes et traditions nationales	88		x			monologue
30	Les jeux de rôle	34	x		x		conversation
31	Les jeux de rôle	62	x		x		conversation
32	La bande dessinée	82			x	x	compréhension
33	Chanter	83	x		x		phonétique
34	Les jeux de rôle	90	x		x		conversation

Annexe F – Extra ! 2

N°	Extra ! 2	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
1	Jeu de l'oie	4	x				grammaire
2	Jeu de rôle	8	x		x		conversation
3	La valise sans fond	10	x				lexique
4	La bande dessinée	14			x	x	compréhension
5	Chanter	15	x		x		phonétique
6	Jouer la scène	21	x		x		conversation
7	Jeu de l'oie	24	x				grammaire
8	La bande dessinée	26			x	x	compréhension
9	Chanter	27	x		x		phonétique
10	La chanson « Savoir aimer »	31			x		compréhension
11	Projet – Le collage	32		x			monologue
12	Jeu de rôle	34	x		x		conversation
13	La bande dessinée	43			x	x	compréhension
14	Chanter	44	x		x		phonétique
15	La bande dessinée	54			x	x	compréhension
16	Chanter	55	x		x		phonétique
17	La chanson « Juste avant »	59			x		compréhension
18	Projet – Créer une bande dessinée	60		x			monologue
19	Jeu de rôle	65	x		x		conversation
20	La bande dessinée	70			x	x	compréhension
21	Chanter	71	x		x		phonétique
22	La bande dessinée	82			x	x	compréhension
23	Chanter	83	x		x		phonétique
24	La chanson « Vivre ou survivre »	87			x		compréhension
25	Projet – L'élaboration de journal	88		x			monologue
26	Les mots croisés	93				x	compréhension

Annexe G – Forum

N°	Nom d'activité	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
1	Jouer une scène	23	x		x		conversation
2	Jouer la scène	25	x		x		conversation
3	Mimer	26	x				monologue
4	Jouer les scènes	32	x		x		conversation
5	Jouer le dialogue	33	x		x		conversation
6	Jouer la scène	33	x		x		conversation
7	Jeu de rôle	33	x		x		conversation
8	Puzzle	35				x	grammaire
9	Jouer la scène	35	x		x		conversation
10	Simulation de conversation	38	x		x		conversation
11	Jouer la scène	41	x		x		conversation
12	Jouer la scène	41	x		x		conversation
13	Jouer la scène	43	x		x		conversation
14	Jouer la scène	45	x		x		conversation
15	Jouer la scène	50	x		x		conversation
16	Jouer la scène	50	x		x		conversation
17	Jouer la scène	51	x		x		conversation
18	Jouer la scène	51	x		x		conversation
19	Mots croisés	53		x			grammaire
20	Projet – organiser une exposition	53	x	x			monologue
21	Jouer la scène	56	x		x		conversation
22	Jouer la scène	60	x		x		conversation
23	Jouer la scène	62	x		x		conversation
24	Jouer la scène	69	x		x		conversation
25	Jouer la scène	69	x		x		conversation
26	Jouer la scène	69	x		x		conversation
27	La bande dessinée	70		x			monologue
28	Projet – accueillir une personne française	71	x		x		conversation
29	Jouer la scène	74	x		x		conversation
30	Jouer la scène	80	x		x		conversation
31	Jouer la scène	82	x		x		conversation
32	Jouer la scène	89	x		x		conversation
33	Jouer la scène	89	x		x		conversation
34	Organiser une fête	89	x		x		conversation
35	Jouer la scène	91	x		x		conversation
36	Jouer la scène	94	x		x		conversation
37	Jouer la scène	101	x		x		conversation
38	Devinettes	106	x		x		monologue
39	Jouer le dialogue	107	x		x		conversation
40	La bande dessinée	108		x			monologue
41	Projet – Partir en vacances	109		x			monologue
42	Jouer la scène	116	x		x		conversation
43	Jouer la scène	118	x		x		conversation
44	Jouer la scène	118	x		x		conversation

N°	Nom d'activité	Page	PO	PE	CO	CE	Type d'activité
45	Jouer la scène	124	x		x		conversation
46	Jouer la scène	125	x		x		conversation
47	Jouer la scène	125	x		x		conversation
48	Projet – créer une publicité	127	x	x			monologue
49	Les casse-langues	127					phonétique
50	Jouer la scène	137	x		x		conversation
51	Jouer la scène	137	x		x		conversation
52	Jouer la scène	144	x		x		conversation
53	Jouer la scène	145	x		x		conversation
54	Trouvez cinq différences	147	x				monologue
55	Projet – organiser une visite guidée	147	x				monologue
56	Jouer la scène	153	x		x		conversation
57	Jouer la scène	154	x		x		conversation
58	Jouer la scène	162	x		x		conversation
59	Jouer la scène	163	x		x		conversation
60	Projet – présenter les produits	165	x		x		conversation
61	Jouer la scène	158	x		x		conversation
62	Jouer la scène	171	x		x		conversation
63	Jouer la scène	179	x		x		conversation
64	Jouer la scène	180	x		x		conversation
65	Jouer la scène	181	x		x		conversation
66	Jouer la scène	181	x		x		conversation
67	Jouer la scène	181	x		x		conversation
68	Charade	183				x	grammaire
69	Jouer la scène	183	x		x		conversation