



UNIVERSITE ONDOKUZ MAYIS

**INSTITUT DES SCIENCES DE L'EDUCATION
DEPARTEMENT DE L'ENSEIGNEMENT DES LANGUES
ETRANGERES**

**L'APPORT ET LA PLACE DES JEUX DE RÔLE DANS
L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FLE A L'EXEMPLE
DU MANUEL "CACHE-CACHE"**

Esmira İMANOVA

**Sous la direction de
Professeure Docteur Hanife Nalan GENÇ**

Mémoire de Master Français Langue Etrangère

Janvier, 2018

DROIT D'AUTEUR

Tous les droits de cette thèse sont réservés. On peut la photocopier à partir de la date d'échéance de la thèse (.....) mois après à condition de présenter la référence.

DE L'AUTEUR

Nom : Esmira

Surnom : İmanova

Département : Enseignement des Langues Etrangères

Signature :

Date d'échéance :

DE LA THESE

Nom Turc: "Cache-Cache" Metot Kitabı Örneğinde Yabancı Dil Olarak Fransızcanın Öğretiminde/Öğreniminde Eğitsel Oyunların Rolü ve Yeri

Nom Anglais: The contribution and the place of the educational games in the teaching/learning of French a foreign language following the example of the manual "Cache-Cache"

Nom Français: L'apport et La Place des Jeux de Rôle dans L'enseignement/apprentissage du FLE à L'exemple du Manuel "Cache-Cache"

DECLARATION DE CONFORMITE AUX PRINCIPES ETHIQUES

Je déclare que dans le processus de la rédaction de la thèse j'ai obéi aux principes scientifiques et éthiques, que j'ai précisé toutes les références utilisées dans la bibliographie selon les principes de montrer la référence et que toutes les expressions sont à moi en dehors de ces chapitres.

Nom et Prénom de l'Auteur : Esmira İMANOVA

Signature :

ACCEPTATION ET APPROBATION

Le travail de la mémoire de master intitulé “**L’apport et la place des Jeux de Rôle dans L’enseignement / apprentissage FLE à l’exemple du Manuel Cache-Cache**” préparé par **Esmira İMANOVA** a été accepté en tant que Mémoire de Master Français Langue Etrangère par le jury suivant par vote à la majorité /à l’unanimité à l’Université Ondokuz Mayıs **Département de l’enseignement des langues Etrangères.**

Directeur de la thèse : Prof. Dr. Hanife Nalan GENÇ

Département de l’Enseignement des Langues Etrangères, Université Ondokuz Mayıs

Président: (Titre Nom-Prénom)

(Département, Nom d’Université)

Membre: (Titre Nom-Prénom)

(Département, Nom d’Université)

Membre: (Titre Nom-Prénom)

(Département, Nom d’Université)

Membre: (Titre Nom-Prénom)

(Département, Nom d’Université)

Je certifie que cette thèse remplit les conditions requises pour une mémoire de master / ~~thèse de doctorat~~ dans le département de l’enseignement des langues étrangères.

Date: __/__/____

Directeur de l’Institut des sciences de l’éducation

(Signature et sceau)

REMERCIEMENTS

Je remercie tout d'abord ma directrice de thèse, Prof. Dr. Hanife Nalan GENÇ pour son aide et ses conseils apportés pendant mes recherches, pour ses suggestions et ses appuis qui m'ont été toujours efficaces et précieux, pour sa disponibilité et pour sa patience en cours de la réalisation de mon travail.

Un immense merci à Prof. Dr. Mümtaz KAYA, pour sa participation au jury et pour son aide à la lecture de la thèse et pour ses soutiens qui m'ont orientée. Ma gratitude va également aux membres du jury pour avoir accepté la lecture de ma thèse.

J'adresse également mes remerciements à Doç. Dr. Yusuf POLAT, pour son accompagnement pédagogique. Je tiens également à remercier Madame Fatma KARALI AKDOĞAN pour l'aide et le temps qu'elle a bien voulu nous consacrer. Je remercie également tous mes amis qui m'ont supportée lors de mon travail.

Enfin, j'aimerais remercier ma famille, mon mari, ma fille et mon fils, qui étaient toujours avec moi, qui m'ont soutenue et m'ont encouragée en cours de mes recherches. Leur patience et leur compréhension ont augmenté mon ardeur de travail. A vrai dire, ce travail n'aurait pas pu être tout à fait complet sans leur soutien.

**L'APPORT ET LA PLACE DES JEUX DE RÔLE DANS
L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FLE A L'EXEMPLE DU
MANUEL "CACHE-CACHE"**

Yüksek Lisans Tezi

Esmira İMANOVA

ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Samsun, 2018

ÖZ

İnsan yalnızca dil yoluyla içinde bulunduğu dünyayı anlamlandırır ve anlayabilir. Gelişen ve değişen dünya koşulları duygu ve düşüncelerin yalnızca yakın çevreyle değil, aynı zamanda diğer insanlar ve kültürlerle bütünleşme isteğini koşullamıştır. Daha fazla bilgi ve kaynağa ulaşma arzusu yabancı dil bilme isteğini güçlendirmiştir. Bu süreçte yabancı dil bilme doğal bir gereksinime dönüşürken, gelişen teknolojiyle birlikte bireyin yeni beliren ve/veya değişen gereksinimleriyle doğan farklı gerekçeler yabancı dil bilme hevesini artırmıştır. Bireyin gerek kendini gerekse dış dünyayı tanımada, farklı kültürleri öğrenmesinde, bilgi ve becerilerini artırmasında yabancı dil bilmesi önemli hâle gelmiştir. Günümüzde yabancı dil bilme hem bir gereklilik hem de gereksinime dönüşmüştür. Erken yaşta yabancı dil öğretiminin gereği dil eğitimcileri ve dil bilimcilerinin pek çoğunun hemfikir olduğu bir konudur. Çocuğun anadil edinim ilkelerine koşut biçimde düzenlenen yabancı dil öğretim yaklaşımı son yıllarda benimsenen bir görüş olmuştur. İlköğretim programlarında yabancı dil öğretiminin 2. sınıfa çekilmesi bu düşüncenin göstergesi olarak değerlendirilebilir. Erken yaşta yabancı dil öğretiminde izlenecek yöntemin çocuğun bilişsel ve fiziksel gelişimine göre düzenlenmiş olması son derece önemlidir. Bu açıdan çocuğa uygunluk ilkesi gözetilmelidir. Somut öğrenme sürecinde olan bu yaş grubundaki çocuklara uygulanacak yöntem onun dilsel gereksinimi, ilgisini, merak ve öğrenme isteğini güdüleyici nitelikte olmalıdır. Bu açıdan oyun, şarkı, tekerleme, şiir, bireysel ya da grupla yapılan iletişimi ve etkileşimi artırıcı etkinlik ve çalışmalar ve küçük sözcük oyunlarına dayalı düzenlemeler etkili olacaktır. Bu etkinliklerin öğrenenin çeşitli görevler üstlenerek sosyal, kültürel ve değerler eğitimi yönünden gelişim sağlaması beklenirken dilsel ve bilişsel gelişimine katkı sağlaması da ön görülmektedir. Çalışmada bu açıdan eğitim dizgesinin genel işleyiş ve uygulamalarından söz edilerek bu dizgede yabancı dil eğitim programlarının yeri, önemi ve işleyişi daha ayrıntılı biçimde değerlendirilmek istenmiştir. Bu genel çerçeve içinde Türk eğitim sisteminin işleyiş esasları kapsam,

ulaşılması hedeflenen amaçlar ve izlenecek yol bakımından ele alınmıştır. Bu genel kapsamdan hareketle Türk eğitim sisteminde Fransızca'nın yabancı dil olarak nasıl değerlendirildiği konusu inceleme konusu olmuştur. Daha sonra Fransızca'nın öğretimi/egitiminde izlenen yaklaşımlar ve yöntemler üzerinde durulmuştur. Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyun ve etkinliklerin yeri ve önemi bu oyunların mercek altına alınması yoluyla gerçekleştirilmiştir. Eğitsel oyunlar dersin düzenlenmesi ve işleyişindeki etkileri ve işlevleri bakımından sınıflandırılmıştır. Bir diğer bölümde, çalışmada ele aldığımız metot kitabı 'Cache-Cache' hakkında bazı tanıtıcı açıklamalarda bulunulmuştur. Adı geçen kitabının giriş bölümünde de belirtildiği gibi Fransızcanın yabancı dil olarak öğretimine yönelik bu metot kitabı çocuk ve ergenlerden oluşan bir hedef kitlesine sahiptir. Metot kitabı 108 saatlik bir öğretme/öğrenme sürecini içermektedir. Eğer 108 saatlik bu süreç dikkate alınırsa bu sürenin Avrupa Birliği Ortak Başvuru Çerçevesinin yabancı diller için öngördüğü sürece uygun düştüğü söylenebilir. Metot kitabının etkinlik ve içerikleri incelendiğinde, öğrenenin kendi öğrendiklerinin eyleyeni olabilmesi için kitabın eğitsel oyun ve rol oynama etkinliklerine önemli bir yer verdiğini açıkça söylenebilir. Bu öğrenme farklı dilsel etkinlik eylemleriyle gerçekleşir. Bu eylemler kendi içlerinde bireysel ya da grup etkinliği olarak sınıflandırılabilir. Metot kitabının her ünitesi üç konuyu kapsar. Üniteler genel ve öz-değerlendirme sayfaları ile sona erer. Bu sayfalarla öğrenen edinimlerini kontrol edebilir ve eksiklerini gözden geçirebilir daha sonra yeniden bilgilerinin üzerinden geçebilir. Ders, çalışma ve öğretmen kitaplarından oluşan metot kitabı yalnızca yabancı dil öğretimi/öğreniminde yer alan okuma, yazma, konuşma ve dinleme olmak üzere dört temel beceri gelişimini değil, sözcük bilgisi, ses bilgisi ve dil bilgisi gibi alt becerilerinin geliştirilmesini de ön görmektedir. Yabancı dil öğreniminde dinleme ve okuma anlama becerilerini ve konuşma ve yazma ise anlatma becerilerini oluşturur. Temel ve alt becerilerin gelişimde incelenen ders kitabı kapsamı ele aldığı izlekler, üniteler ve iletişimsel beceriler bakımından değerlendirilmiş, eğitsel oyunların bu becerilerin öğretimde katkıları saptanmıştır. Metot kitabındaki eğitsel oyun ve etkinlikler içerikleri ve amaçları bağlamında incelenerek olası ekleme ve/veya öneriler sunulmuştur. Çağdaş öğrenim yöntemleri kullanılarak dil gelişimine katkıda bulunmayı amaçlamak üzere tasarlanmış 'Cache-Cache' ders kitabının millî eğitim sisteminde yabancı dil olarak Fransızca'nın öğretimdeki yeri ve katkıları belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın sonucunda oyun yoluyla öğretimi güçlendiren bir öğretim yaklaşımının geleneksel öğretim yaklaşımından daha etkili ve kalıcı olduğu sonucu ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Eğitim dizgesi, Fransızca, yabancı dil öğretim yöntemleri ve yaklaşımları, dil becerileri, eğitsel oyun, metot kitabı.

Sayfa Sayısı : 152

Danışman : Prof. Dr. Hanife Nalan GENÇ

İkinci Danışman : -

**THE CONTRIBUTION AND THE PLACE OF THE EDUCATIONAL GAMES
IN THE TEACHING/LEARNING OF FRENCH A FOREIGN LANGUAGE
FOLLOWING THE EXAMPLE OF THE MANUAL “CACHE-CACHE”**

MS Thesis

Esmira İMANOVA

ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

Samsun, 2018

ABSTRACT

People may only understand and get the meaning the world through language. The evolving and changing circumstances of the world have conditioned emotions and thoughts not only with the immediate surroundings but also with the desire to integrate with other people and cultures. The desire to reach more information and resources has strengthened the desire to learn foreign language. In this process, while knowing a foreign language have become a natural necessity, with the developing technology and newly arisen and/or changing needs of the individuals have increased the enthusiasm for knowing foreign languages. It has become useful to learn a foreign language for a person in order to get to know the external world, different cultures, improve knowledge and skills. Nowadays, to know a foreign language has become a demand and necessity. The importance of learning a foreign language at an earlier age is an issue agreed by both many linguists and educators. In recent years, a language learning approach providing similar conditions like the ones in mother tongue acquisition of a child has been an adopted argument. Starting to teach a foreign language at second grade in elementary schools might be seen as a display of this point of view. It is very important that the method followed in teaching a foreign language at an early age is arranged according to the cognitive and physical development of the child. From this point of view, relevance of the principle with the child must be taken into consideration. The method being used to teach the children at this age who are in the concrete learning process should be a motivator for their linguistic interests, needs, passion and learning desires. In this respect, it will be efficient to have activities like games, singing, tongue twisters, poetry or individual or group works based on vocabulary challenge, strengthening communication. It is also anticipated that these activities will contribute to the linguistic and cognitive development of the learners who, in the meantime, expected to improve themselves regarding the cultural, social and moral education by taking various tasks on. From this point of view, in this work, mentioning the general processes and practices of the education system, it is meant to evaluate the position, significance and operation of foreign language education in details. Within this general framework, the principles of operation of the Turkish education system are

discussed in terms of scope, targeted objectives and methods to be followed. Regarding this, how French is evaluated as a foreign language in Turkish education system, has become a research subject. Further, the approaches and methods followed in teaching/acquisition of the French were emphasized. The importance and role of the educational games and activities in learning a foreign language has been actualized by scrutinizing these games. Educational games are classified in terms of efficiency and functions in arrangement and process of the class. In another section, there are some explanations about the method book ‘Cache-Cache’. As was stated in the introduction of the book, this book on teaching French as a foreign language targets the children and pre-adolescents. The method book contains a 108 hour teaching/learning process. If this period of 108 hour is taken into account, it can be said that this period is in conformity with the European Union Joint Application Framework for the foreign languages. It can be clearly signified that when the activity and contents of the method book are reviewed, the book gives emphasized the educational games and role playing activities so that the learners can be actor in their own learning. This learning takes place with different linguistic activities. These actions can be classified as individual or group activities within themselves. Each unit of the method book covers three lessons. The units end with evaluation and self-evaluation pages. With this page, learner can check their learning acquisitions and see what they have missed, then review them. The method book, which consists of lesson books, work books and teacher books, not only promotes the development of four basic skills in reading, writing, speaking and listening in foreign language teaching/learning but also promotes the development of subordinate skills such as vocabulary, phonics and grammar. In foreign language learning, listening and reading form the comprehension skills and speaking and writing form self-expression skills. Basic and subordinate skills have been evaluated in terms of the courses, units and communicative skills covered in the course book, which are examined in the development and the contributions of educational games which these skills have been determined to. Possible additions and/or suggestions are presented by examining the educational games and activities in the method book in the context of their contents and purposes. The ‘Cache-Cache’ textbook designed to contribute language development by using contemporary learning methods tried to determine the place and contribution of French as a foreign language in the national education system. As a result of the research, it was concluded that a teaching approach that strengthens teaching through play is more effective and lasting than traditional teaching approach.

Key Words : Educational system, French, the methods and approaches of teaching foreign language, language skills, educational game, method book.

Number of Pages :152

Advisor : Prof. Dr. Hanife Nalan GENÇ

Co-advisor : -

**L'APPORT ET LA PLACE DES JEUX DE RÔLE DANS
L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FLE A L'EXEMPLE DU
MANUEL "CACHE-CACHE"**

Mémoire de Master

Esmira İMANOVA

UNIVERSITE ONDOKUZ MAYIS

INSTITUT DES SCIENCES DE L'EDUCATION

Samsun, 2018

RESUME

L'être-humain ne peut appréhender et rendre expressif le monde dans lequel il vit que par l'intermédiaire de la langue. Les conditions du monde en constante mutation imposent le désir de l'intégration du sentiment et de la pensée non seulement avec l'entourage, mais aussi avec le désir de l'intégration aux autres personnes et cultures. Le désir d'acquérir plus d'informations renforce le désir de connaître une langue étrangère. Dans ce processus, la maîtrise d'une langue étrangère se transforme en nécessité naturelle ; en effet, le développement de la technologie et les différentes raisons découlant des besoins de l'individu qui changent parallèlement à ces développements, favorisent le désir d'apprendre une langue étrangère. Par conséquent, il est devenu très important de connaître une langue et culture étrangères pour mieux se connaître soi-même, connaître le monde qui nous entoure et pour, ainsi, approfondir ses connaissances et compétences. De nos jours, maîtriser une langue étrangère est non seulement une nécessité mais un besoin. La nécessité de l'apprentissage d'une langue étrangère dès le plus jeune âge est un sujet sur lequel s'accordent les enseignants de langues et les linguistes. Les approches d'apprentissage de la langue étrangère élaborées selon les principes d'acquisition de la langue maternelle de l'enfant est une idée récente, approuvée depuis quelques années. Le fait que l'apprentissage de la langue étrangère se fasse désormais dès la deuxième année de l'enseignement du primaire est le fruit de cette idée. L'apprentissage d'une langue étrangère dès le plus jeune âge doit se faire en tenant compte du développement cognitif et physique de l'enfant. Autrement dit, cette perspective doit se baser sur le principe de la capacité de l'enfant. La méthode à appliquer chez les enfants de cet âge qui sont dans l'apprentissage d'une langue étrangère doit être de bonne qualité, si bien qu'elle doit susciter leur intérêt, curiosité et désir, et répondre ainsi, à leur besoin d'acquisition de la langue étrangère. L'apprentissage par le jeu, la chanson, les comptines, les ritournelles, la poésie, les activités basées sur les jeux de mots, et les activités qui augmentent l'interaction et la communication réalisées en groupe ou individuellement sont indispensables lors de l'apprentissage dès le plus jeune âge. Grâce à ces activités, il est attendu pour l'apprenant qui remplit certaines tâches, un développement sur le plan des valeurs sociales et culturelles mais aussi une contribution à son développement cognitif et

langagier. Dans cette étude, nous voulons faire part du fonctionnement et des applications généraux du système éducatif et évaluer dans ce système l'importance, la fonction et la place de l'apprentissage de la langue étrangère de manière plus détaillée. Dans cette perspective générale, nous traitons les fonctions principales du système de l'éducation turque sous l'aspect des objectifs à atteindre et des approches à suivre. A partir de ce contenu général, nous essayerons dans un premier temps, de voir comment est évalué le français langue étrangère (FLE) dans le système éducatif turc. Dans un deuxième temps, nous présenterons les méthodes et approches approuvées dans l'apprentissage du FLE. Enfin, la place et l'importance des activités et des jeux éducatifs sont étudiées minutieusement suivant leurs fonctions et leurs efficacités dans le déroulement du cours de FLE. Dans une autre partie, nous présenterons le manuel de méthode, intitulé 'Cache-Cache', sujet de notre recherche. Comme il est indiqué dans la partie de l'introduction du livre, ce livre à l'usage de l'apprentissage du français langue étrangère, a comme public cible les enfants et les jeunes adolescents. Le manuel en question est réparti sur une durée d'apprentissage de 108 heures. Nous pouvons dire que cette durée de 108 heures est une durée qui convient à la durée prévue par le cadre commun de référence de l'union européenne pour l'apprentissage des langues étrangères. Quand on examine le contenu et les activités, nous pouvons clairement dire que le manuel accorde une place importante aux jeux éducatifs et aux activités concernant les jeux de rôle pour que les apprenants puissent mettre en pratique ce qu'ils ont acquis. Cet apprentissage se réalise suivant différentes activités langagières. Ces actions peuvent être classifiées sous forme d'activités réalisées en groupe ou individuellement. Chaque unité du manuel comporte trois thèmes. Les unités se terminent avec les pages d'évaluation et d'auto-évaluation. Grâce à ces pages, l'apprenant peut contrôler ses acquis et corriger ses fautes et il peut par la suite, réviser de nouveau ses connaissances acquises. Le manuel de méthode composé du livre de l'étudiant et d'un livre de professeur ne s'appuie pas seulement sur les compétences qui se trouvent en général dans les livres enseignant la langue étrangère, comme les compréhension orale et écrite, les expressions orale et écrite, mais il prévoit aussi des compétences complémentaires comme la grammaire, le lexique, la phonétique, etc. Dans l'apprentissage de la langue étrangère, l'écoute et la lecture constituent les bases de la compréhension et l'oral et l'écrit, composent les bases des compétences pour s'exprimer. Le manuel étudié dans le cadre de ses compétences principales et complémentaires, a été évalué au regard de son contenu, des sujets, des unités et des compétences communicatives. Par ailleurs, nous avons essayé de montrer l'apport des jeux pour acquérir ces compétences. Nous avons essayé de définir la place et la contribution du manuel 'Cache-Cache' qui a été composé dans l'objectif de contribuer au développement de l'enseignement du français langue étrangère dans le système éducatif turc tout en utilisant les techniques d'apprentissage moderne. Notre travail se termine par la thèse selon laquelle les approches d'apprentissage contenant des jeux sont beaucoup plus efficaces, voire pertinentes que les méthodes traditionnelles.

Mots-clés : Le système éducatif, le Français, les méthodes et approches de l'apprentissage des langues étrangères, les compétences langagières, jeu de rôle, manuel.

Numéros des pages : 152

Sous la direction de : Prof. Dr. Hanife Nalan GENÇ

Co-consultant : -

TABLES DES MATIERS

DROIT D'AUTEUR	I
ACCEPTATION ET APPROBATION	IV
REMERCIEMENTS	V
ÖZ.....	VI
ABSTRACT	VIII
RESUME.....	X
TABLES DES MATIERS	XII
LISTE DES TABLEAUX.....	XIV
LISTE DES IMAGES.....	XV
ABREVIATIONS.....	XVI
CHAPITRE I.....	1
I. INTRODUCTION.....	1
1.1. Problème	6
1.2. Objectif de l'étude	7
1.3. L'importance de la recherche	7
1.4. Méthode de la recherche.....	8
1.5. Hypothèses	8
1.6. Assomptions	9
1.7. Concepts principaux de la recherche (Définitions).....	9
1.8. Limites.....	9
CHAPITRE II	11
II. CADRE THEORIQUE.....	11
2.1. L'enseignement/apprentissage du FLE.....	11
2.1.1. Le système éducatif Turc.....	11
2.1.2. Le fonctionnement du système éducatif	12
2.1.3. Être professeur c'est... ..	22
CHAPITRE III.....	24
III. METHODOLOGIE	24
3.1. L'enseignement du FLE en Turquie par rapport aux principes du CECRL.....	24
3.1.1. L'enseignement du français dans le système scolaire turc.....	24
3.1.2. Le Cadre Européen Commun de Références pour les Langues	28

3.1.3. Le Niveau et le contenu du FLE au degré primaire selon Le Cadre Européen Commun de Références pour les Langues	30
3.2. Les jeux de rôle.....	34
3.2.1. Quelques exemples de jeux en classe	46
3.2.2. Le jeu en classe de FLE	54
3.3. La classification des jeux de rôle	60
3.3.1. Les jeux linguistiques.....	63
3.3.2. Les jeux communicatifs	65
3.3.3. Les jeux de créativité	66
3.3.4. Les jeux culturels	68
CHAPITRE IV	71
IV. CONSTATATIONS	71
4.1. L'apport et la place des jeux de rôle dans le manuel "Cache-Cache"	71
4.1.1. La présentation du manuel Cache-Cache.....	71
4.1.2. Les généralités formelles et contextuelles du manuel	75
4.1.3. Contenu socioculturel et culturel.....	89
4.1.4. Les propriétés physiques du manuel Cache-Cache	89
4.1.5. Les spécialités pédagogiques du manuel Cache-Cache	91
4.1.6. Conception visuelle dans le manuel Cache-Cache	95
4.1.7. La place et l'analyse des jeux de rôle dans le manuel Cache-Cache	97
4.1.8. Cache-Cache 1	100
4.1.9. Cache-Cache 2	118
CHAPITRE V.....	130
V. CONCLUSION, DISCUSSION ET RECOMMANDATIONS	130
BIBLIOGRAPHIE.....	133

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Le niveau A1 31
Tableau 2 : Le niveau A2 32



LISTE DES IMAGES

Image 1 : Le schéma du système éducatif turc (CASNAV-CAREP)	22
Image 2 : Le niveau A1	33
Image 3: Le niveau A2	34
Image 4 : Cache-Cache 2, p-8	76
Image 5 : Cache-Cache 1, p-8	77
Image 6 : Cache-Cache 1, p-9	78
Image 7 : Cache-Cache 1, p-10	79
Image 8 : Cache-Cache 1, p-11	80
Image 9 : Cache-Cache 2, p-10	81
Image 10 : Cache-Cache 2, p-11	82
Image 11 : Cache-Cache 2, p-12	83
Image 12 : Cache-Cache 2, p-13	84
Image 13 : Le sommaire du livre Cache-Cache 1	92
Image 14 : Les icônes pour l'utilisation pratique.....	93
Image 15 : Les icônes des activités du jeu de rôle et de la joue.....	98
Image 16 : Cache Cache 1, unité 1, leçon 1, p-19	102
Image 17 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 2, p-24	103
Image 18 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 2, p-24	104
Image 19 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 3, p-26	105
Image 20 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 3, p-27	105
Image 21 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 3, p-29	106
Image 22 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 1, p-36	107
Image 23 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 1, p-38	108
Image 24 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 2, p-41	108
Image 25 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 3, p-44	108
Image 26 : Cache-Cache 1, unité 3, leçon 1, p-55	110
Image 27 : Cache-Cache 1, unité 4, leçon 1, p-71	111
Image 28 : Cache-Cache 1, unité 4, leçon 1, p-74	112
Image 29 : Cache-Cache 1, unité 4, leçon 3, p-81	113
Image 30 : Cache-Cache 1, unité 5, leçon 2, p-92	114
Image 31 : Cache-Cache 1, unité 5, leçon 2, p-93	114
Image 32 : Cache-Cache 1, unité 5, leçon 3, p-94	115
Image 33 : Cache-Cache 1, unité 6, leçon 1, p-102	116
Image 34 : Cache-Cache 1, unité 6, leçon 2, p-104	116
Image 35 : Cache-Cache 1, unité 6, leçon 2, p-105	117
Image 36 : Cache-Cache 2, unité 1, leçon 1, p-16	119
Image 37 : Cache-Cache 2, unité 1, leçon 1, p-20	120
Image 38 : Cache-Cache 2, unité 1, leçon 3, p-31	120
Image 39 : Cache-Cache 2, unité 2, leçon 1, p-39	121
Image 40 : Cache-Cache 2, unité 3, leçon 1, p-52	122
Image 41 : Cache-Cache 2, unité 3, leçon 2, p-56	124
Image 42 : Cache-Cache 2, unité 3, leçon 2, p-57	124
Image 43 : Cache-Cache 2, unité 4, leçon 2, p-74	125
Image 44 : Cache-Cache 2, unité 4, leçon 3, p-76	126
Image 45 : Cache-Cache 2, unité 5, leçon 3, p-95	127
Image 46 : Cache-Cache 2, unité 5, leçon 3, p-94	128

ABREVIATIONS

CECRL : Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues

MEB : Le Ministre de l'Éducation Nationale

TTK : Comité Turc de l'Éducation

TEOG : Concours de Transition du 2^{ème} au 3^{ème} cycle du secondaire

YGS : Examen de culture générale

LYS : Examen des contenus spécifiques

ÖSYM : Conseil de l'Enseignement Supérieur

YÖK : Conseil de l'enseignement supérieur

FLE : Français Langue Étrangère

DLVE : Didactique des Langues Vivantes Étrangères

LVE : Langues Vivantes Étrangères

LE : Langue Étrangère

LS : Langue Seconde

L1/LV1 : Langue 1/ Langue vivante 1

L2/LV2 : Langue 2/ Langue vivante 2

LM : Langue Maternelle

CS : Culture Seconde

CM : Culture Maternelle

MA : Méthodologie Active

MD : Méthodologie Directe

MT : Méthodologie Traditionnelle

MAO : Méthode Audio-Orale

SGAV : Méthode Structuro-Globale Audio-Visuelle

VIF : Voix et Images de France

AC : Approche Communicative

PA : Perspective Actionnelle

CO : Compréhension Orale

CE : Compréhension Écrite

PO : Production Orale

PE : Production Écrite

EO : Expression Orale

EE : Expression Écrite

JR : Jeu de Rôle

PEL : Portfolio Européen des Langues

TICE : Technologies de l'information et de la
communication pour l'enseignement

APA : L'association américaine de psychologie



CHAPITRE I

I. INTRODUCTION

Le sujet de cette recherche présente un intérêt pédagogique et social à la fois. Notre but est surtout centré sur la notion de jeu afin d'analyser l'effet d'un enseignement du Français Langue Étrangère par des jeux sur la réussite scolaire des apprenants à l'exemple du manuel 'Cache-Cache'. Dans cette dimension, notre attention est surtout portée sur le côté pédagogique. Le jeu de rôle créant la motivation chez les apprenants à un grand impact. Les jeux en classe de langue créent chez l'apprenant plus de dynamisme ce qui entraîne en retour le succès. Pour la réalisation spectaculaire d'un milieu pédagogique bien formulé, la première mesure sera sans doute la formation des enseignants. Une pédagogie dynamique et motivationnelle se réalise tout d'abord par une bonne orientation de l'enseignant. Ainsi, tout échec causé par la démotivation disparaîtra. Dans les approches modernes, l'objectif de l'enseignement est d'améliorer les connaissances de l'apprenant tout en créant l'expressivité, l'efficacité et la durabilité. Pour créer effectivement ces critères, il faut éveiller le désir d'apprendre chez les apprenants. Cet éveil se réaliserait en premier par des réponses pertinentes aux besoins de l'apprenant. Comme le public de l'apprenant se compose des enfants et des pré-adolescents, la communication, voire la capacité de s'exprimer en langue cible est le plus grand objectif à atteindre. L'enseignement/l'apprentissage par l'action crée une atmosphère chaleureuse en motivant les apprenants.

Dans le processus de l'acquisition d'une langue étrangère et il en est de même pour l'enseignement/l'apprentissage d'une langue étrangère, l'âge de l'apprenant joue un rôle déterminant. Il est indéniable que l'enfance est une période très importante dans la vie humaine. Tout ce qui est vécu pendant cette tranche de vie, peut affecter positivement ou négativement le reste de la vie de l'individu. L'enfance est la période privilégiée comportant en elle-même des caractéristiques dominantes. La personnalité de l'individu se forme presque totalement dans cette période. La capacité et la grande flexibilité cognitive donne à l'enfant un potentiel de récupérer intégralement la fonction langagière. Les mots-clés de cette période seront la

curiosité, la spontanéité et bien sûr la flexibilité de mémoire. Dans l'acquisition de la langue maternelle ces capacités propres à l'enfant lui donnent une formidable adaptation. Et par cette capacité innée, l'enfant acquiert sans trop de difficulté sa langue maternelle. Tous les enfants à leur naissance sont dotés de la capacité de communiquer, voire de parler une langue. La condition qui détermine la langue de l'enfant, c'est sans doute la communauté linguistique dans laquelle il se trouve. L'enfant acquiert sa langue maternelle dans un système intono-accentuel. Et ce système est déterminant sur la langue seconde. Pour cette raison les linguistes et les pédagogues conseillent l'apprentissage d'une langue étrangère avant 10 ans. Mais nous voyons qu'ils ont des opinions diverses sur la limite de l'âge pour l'apprentissage d'une langue seconde. Pour que l'apprentissage précoce soit le plus efficace, il n'y a pas de délais pour certains d'entre eux. L'âge idéal pour l'apprentissage précoce d'une langue étrangère reste encore un sujet en débat. Le bébé commence à s'orienter, dès ses trois premiers mois, à la langue avec ses capacités qui lui permettent d'acquérir la langue maternelle. Le développement langagier de l'enfant est tellement rapide qu'il est assez difficile d'observer l'acquisition du langage. La langue maternelle s'acquiert d'une façon si naturelle que personne ne sait comment l'enfant commence à communiquer avec son entourage. Intuitivement, l'enfant adopte, par sa mère et sa famille en premier, sa langue maternelle. Dans ce langage, l'intonation et le rythme se mettent inconsciemment en relief. Ces éléments musicaux donnent une richesse perceptive à l'enfant. Puis les structures sonores simples et faciles à la fois à coder aident l'enfant à mémoriser les parties langagières de sa langue maternelle. Ainsi, le bébé de six mois développe lui-même une perception sur le système maternel. La capacité de discriminer les sons renforce la perception pour filtrer les sons. Pour l'apprentissage d'une langue étrangère, le plus grand problème est de pouvoir créer une atmosphère qui sera adéquate au développement naturel d'un enfant. En partant de l'idée que "le plus tôt serait le mieux pour commencer à l'apprentissage d'une langue étrangère", Garabedian (1996) propose de commencer dès la maternelle. Jusqu'à 6 ans, le langage enfantin, avec une capacité d'imitation, est plutôt perceptuel. D'autre part, la prosodie d'une langue étrangère est au niveau maximal entre 4 et 8 ans comme l'affirme (Petit, 1992, p. 80). Avant l'école primaire, l'enfant a une grande facilité pour l'apprentissage d'une langue seconde. Cette facilité garantit la qualité des

performances quant à l'apprentissage d'une langue étrangère. Précédant cette période, à l'école primaire, l'enfant surmonte les difficultés d'apprentissage grâce aux situations institutionnelles. Entre 7 et 9 ans, c'est l'âge critique de l'enfant. Car l'enfant passe d'un traitement global à celui qui devient analytique. Cet âge, pourquoi est-il critique ? D'abord parce que l'enfant a encore des difficultés d'alternance. Autrement dit, la langue maternelle a des influences sur la langue seconde, surtout sur la capacité auditive. D'autre part, comme suite logique de son développement cognitif, l'enfant a une aptitude qui lui permet d'apprendre rapidement le système sémantique d'une langue étrangère.

En Turquie, depuis l'année scolaire 2012, l'âge pour apprendre une langue étrangère a été fixé à la 2^{ème} année du primaire. L'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire, se fait ainsi, beaucoup plus tôt. Si bien que, l'enseignement d'une langue étrangère est devenu obligatoire à partir de 8 ans approximativement. Pour créer la première sensibilisation avec la langue étrangère, l'enseignement de langue étrangère commence officiellement en deuxième année du cycle primaire et continue sans interruption jusqu'à la fin des études supérieures. En théorie, bien qu'il y ait des choix entre trois langues -l'allemand, l'anglais et le français- la prédominance de l'anglais est inévitable. Le taux horaire des cours de langue est fixé à deux heures par semaine. La méthodologie pratiquée est précisée par le Comité Turc de l'Education. Cependant, l'enseignant peut se servir de support pédagogique et enrichir ses cours en se servant d'autres manuels, tout en restant fidèle aux programmes d'études. Pour toutes ces raisons traitées ci-dessus, dans notre étude nous avons abordé essentiellement le rôle et l'apport du jeu de rôle comme un moyen pédagogique. Les jeux en classe, tout en enrichissant les compétences de la compréhension et de l'expression, mettent en pratique les connaissances de l'apprenant. Contrairement aux méthodes traditionnelles qui mettent l'accent sur le transfert d'informations, les nouvelles approches privilégient la compréhension de la lecture de l'oral, de l'écriture en favorisant particulièrement l'expression orale de la langue cible. Nous remarquons que cette approche met l'accent sur les caractéristiques de l'apprenant. Et quand nous enseignons le français à un âge précoce, cela revêt une plus grande importance. Notre mémoire est basée sur les pratiques et le déroulement du cours par les jeux de rôle dans une classe de langue. La mémoire est formée essentiellement de quatre parties.

Dans la première partie nous avons essayé d'aborder intrinsèquement le système éducatif turc. Pour ce faire, nous avons présenté le fonctionnement du système éducatif et nous avons aussi brièvement apporté des explications sur l'organisation du schéma éducatif. Nous avons parlé de l'échelle éducative de l'enseignement en Turquie. Nous avons parlé de la structure générale du système, dans le cadre de trois composants importants de l'enseignement/apprentissage, à savoir, l'enseignement, l'apprenant et le système. Le cadre général de cette partie est de montrer le fonctionnement du système éducatif turc. Nous avons tenté de traiter de la notion de professeur en essayant de trouver une réponse à la question "qu'est-ce qu'un professeur". Additionnellement, nous avons donné quelques définitions, des mots clés du système éducatif, tout en restant fidèle au cadre de notre recherche.

Dans la deuxième partie, nous avons parlé de l'enseignement du Français langue étrangère dans le système éducatif turc. Étant donné que nous avons étudié un manuel de français langue étrangère pour les écoles primaires, nous avons abordé ce thème et insisté sur son importance dans l'enseignement/apprentissage de la langue française à un âge précoce. Dans cette optique, nous avons expliqué les avantages de l'apprentissage d'une langue étrangère dès le plus jeune âge. Dans cette perspective, nous avons parlé de la période d'enfance et de ses avantages pour apprendre une langue étrangère. Nous avons essayé de trouver des réponses à des questions comme: quel est l'âge idéal pour apprendre une langue étrangère, quel critère doit-on prendre en considération dans cet enseignement et quels sont les éléments constitutifs dans cette approche.

Dans la troisième partie, nous avons parlé des stratégies d'enseignement et d'apprentissage du FLE du point de vue de leur processus pour finalement aboutir sur des stratégies qui placent l'apprenant au centre de ces stratégies en question. Nous avons essayé d'expliquer les processus d'apprentissage, le rôle de l'enseignant et de l'apprenant. Il va sans dire que l'objectif de ce parcours historique était de mieux créer une relation avec l'approche utilisée dans le manuel 'Cache-Cache'. Et par là, observer le schéma et le processus prédominants du manuel. Nous avons parlé de l'approche communicative et finalement nous avons terminé avec la perspective actionnelle. Cette dernière perspective nous l'avons étudiée en établissant un lien avec le manuel 'Cache-Cache' qui est préparé sur les principes de cette perspective.

Ainsi, nous avons eu l'occasion de concrétiser le fonctionnement de cette dernière dans le manuel dit.

Dans la quatrième partie, nous avons traité le terme jeu de rôle sous plusieurs aspects. Dans cette recherche, nous avons parlé de cette notion par ses pratiques en milieu scolaire. Le jeu de rôle est une technique d'apprentissage. Le jeu de rôle est souvent utilisé sous différentes formes en milieu scolaire parmi lesquelles l'animation pédagogique est celle qui est la plus utilisée. Son emploi en classe de FLE a plusieurs profits surtout chez l'apprenant. Le rôle le plus important est qu'il crée une atmosphère active et vivante dans la classe en stimulant le désir de participation aux apprenants. Son usage facilite l'intérêt, la motivation et l'attention chez les élèves sans les plonger dans les répétitions et les mémorisations. De surcroît, il s'agit d'un usage qui ne les ennue pas. Par le jeu de rôle, les apprenants, interprétant le rôle d'un personnage, d'un animal ou d'un objet réel ou imaginaire, agissent à travers ce rôle. Cette activité se déroule dans un monde fictif. Cependant leur rôle se fait par des actions physiques ou narratives, comme par exemple l'improvisation des dialogues ou des descriptions. Ces activités ayant plusieurs formes peuvent être plus ou moins variées selon leur fonctionnement. Parmi plusieurs formes, les plus utilisées en classe de FLE sont celles qui ont une technique pédagogique. Et ces types de jeu de rôle non basés sur l'amusement personnel se distinguent des jeux enfantins qui sont plutôt des activités récréatives. Le jeu de rôle utilisé dans l'enseignement du FLE peut se présenter sous multiples formes comme par exemple les sketches et les situations théâtrales. Ces activités peuvent être utilisées non seulement dans l'enseignement/l'apprentissage du FLE mais aussi, pour plusieurs autres matières comme l'histoire, la géographie, les mathématiques, la philosophie. Le jeu de rôle est essentiellement prévu pour l'apprentissage de l'oral, mais il peut également être applicable pour l'apprentissage de la grammaire.

Nous avons essayé d'analyser les jeux de rôle utilisés dans le manuel 'Cache-Cache' et la manière dont on pourrait effectivement utiliser la technique dans l'enseignement du français langue étrangère à l'école primaire dans la 4^{ème} et 5^{ème} année. Nous avons voulu démontrer aussi les avantages de l'intégration de cette technique dans l'enseignement du FLE. Pour ce faire, nous avons mis l'accent sur l'utilisation des jeux de rôles en classe de langue, leurs contributions et leurs avantages qui mettent au centre d'intérêt l'apprenant. L'un de ces avantages est de réaliser le déroulement

du cours de manière plus ludique, plus amusante et en créant un auto-apprentissage. Cette méthode de français préparée par le Ministère de l'Éducation Nationale turque avec un objectif précis qui est d'enseigner le français langue étrangère. La méthode contient au total trois couples parmi lesquels deux couples qui sont consacrés aux apprenants avec livre de l'élève, guide pédagogique et cahier d'exercices. Ces couples contiennent deux livres d'apprenants et deux livres de travail, et un qui est adopté comme guide pour les enseignants du manuel. 'Cache-Cache' est considéré comme une nouvelle approche pour l'apprentissage précoce du français. Apparue premièrement en 2012, le manuel fonctionne selon le niveau langagier et les classes d'apprenants. Le manuel 'Cache-Cache 1' est pour les élèves de quatrième année, c'est-à-dire ceux de l'école primaire et l'autre, 'Cache-Cache 2' pour la première année de l'école secondaire ou collège.

1.1. Problème

L'apprentissage des langues étrangères est devenu un des objectifs de l'enseignement. L'enseignement/l'apprentissage des langues étrangères, dans notre cas le français, est pris au centre de notre recherche. La classe de FLE est un espace didactique créant des conditions propices à la communication. Cependant cet endroit n'amène pas toujours l'apprenant à l'approbation de la langue étrangère. Notre premier objectif est de mettre en exécution l'enseignement et l'apprentissage du Français d'une façon plus effective. Par les nouvelles approches et techniques il est prévu de créer une classe de langue dans laquelle les apprenants peuvent organiser eux-mêmes avec des matériels des activités, des travaux individuels ou en groupe avec une grande motivation. Notre première question est comment motiver les apprenants à apprendre une langue étrangère de façon plus ludique et créative par des jeux de rôle. Dans ce cadre, nous avons essayé d'exposer les principes de l'enseignement/l'apprentissage du FLE tout en en élaborant le niveau des apprenants qui se sont rencontrés pour la première fois avec une langue étrangère. Et de là, à partir du manuel 'Cache-Cache', nous nous demandons si les apprenants pourront apprendre le français en la pratiquant dans leur vie quotidienne. Nous cherchons les réponses aux problèmes tels que : comment les jeux de rôle peuvent-ils s'adapter effectivement aux cours ? Quelle est l'importance de ces jeux dans l'enseignement du FLE ? La didactique du FLE, avec les jeux de rôle visent à rendre agréable et

ludique l'apprentissage en donnant le désir de se trouver dans une atmosphère où la curiosité, la créativité et l'imagination seront toujours présentes.

1.2. Objectif de l'étude

Dans notre recherche, nous avons choisi de faire une étude sur l'apport et la place des jeux de rôle dans l'enseignement/l'apprentissage du Français Langue Étrangère à l'exemple du manuel 'Cache-Cache'. L'efficacité du processus d'apprentissage du FLE réside dans la qualité des contenus ainsi que dans les activités de classe. Il est indéniable que la réussite d'un cours dépend essentiellement de la situation d'apprentissage réalisée en classe. Dans les méthodes de FLE, l'expérience de l'apprenant est prise de plus en plus en considération dans les dernières années. Le plus souvent cette expérience s'accomplit dans des étapes et dans les activités de conversations. Les jeux de rôle sont des outils très considérables dans le processus d'apprentissage. Par les jeux de rôle ayant plusieurs avantages en classe de FLE, les apprenants deviennent d'autant plus motivés. Pour cette raison nous avons essayé d'analyser le manuel 'Cache-Cache' pour connaître l'apport et la place des jeux de rôle dans l'enseignement/l'apprentissage du FLE. Notre objectif est de démontrer les apports que porte ce manuel dans l'enseignement/l'apprentissage de la langue française en prenant en considération l'intégration des jeux de rôle dans un cours et d'aider les apprenants à développer non seulement les quatre compétences fondamentales mais aussi les sous-compétences.

1.3. L'importance de la recherche

Pendant l'histoire de la didactique du FLE, il y a eu plusieurs manuels de FLE qui mettent en relief divers processus d'enseignement/apprentissage de la langue française. La méthode 'Cache-Cache' se base sur la perspective co-actionnelle. Dans cette recherche notre intérêt se base surtout sur les questions suivantes : comment créer le désir et la motivation chez les apprenants ? Quel est l'importance des jeux de rôle dans une classe de langue ? Quel apport endosse les activités créatives dans une classe de Français Langue Étrangère plus précisément ? Quelles compétences langagières ou linguistiques pourra-t-on adapter dans un cours de Français Langue Étrangère ? Quel autre type d'activité peut-il être adapté au manuel Cache-Cache ? De nos jours quelle est l'importance des langues étrangères ? Pourquoi est-il

important d'apprendre une langue étrangère ? Quelles sont les raisons ? Comment et pourquoi un enfant peut-il apprendre une langue étrangère ?

1.4. Méthode de la recherche

Avec la réforme de 1997-1998 Le Ministère de l'Éducation Nationale turque a mis au programme l'enseignement d'une langue étrangère à partir de la 4^{ème} année du cycle de l'école primaire.

Par une deuxième décision du Comité Turc d'Éducation (Talim ve Terbiye Kurulu) du Ministère de l'Éducation Nationale, à partir de l'année scolaire 2013-2014 l'enseignement d'une première langue étrangère est reculé en avant au programme dans le but d'initialiser plus tôt que possible l'enseignement précoce d'une langue étrangère. Selon cette loi, il est prévu deux heures de cours de langue étrangère par semaine. Cet enseignement précoce a comme objectif primordial, d'éveiller le désir d'apprendre une langue étrangère chez les petits écoliers. Il est clair que cette démarche a un but de sensibiliser les apprenants à une langue étrangère de découvrir de nouvelles cultures, de mieux appréhender les richesses de leur propre culture, et cela d'une manière la plus naturelle possible. Nous remarquons que depuis quelques années Le Ministère de l'Education Nationale accorde une grande priorité à l'apprentissage de la langue étrangère. Ainsi il est prévu jusqu'à la fin du cycle secondaire que l'élève soit capable de communiquer dans deux langues étrangères à la fin du cycle secondaire. De cette façon nous pouvons affirmer que la découverte d'une langue étrangère passe par les jeux, l'interaction, la simulation et la dramatisation. Dans notre recherche, nous avons examiné les jeux de rôle qui sont présents dans le manuel 'Cache-Cache'. Selon le déroulement du cours et le contenu du manuel, nous avons classé les activités prenant en compte leurs fonctions.

1.5. Hypothèses

Dans notre thèse nous pouvons citer les hypothèses suivantes :

1. Le manuel 'Cache-Cache' a une forte contribution dans l'enseignement du FLE.
2. Selon le contenu et les thèmes traités dans le manuel 'Cache-Cache', quels sont les compétences de base et quelle est leur place dans l'apprentissage du FLE ?
3. Le contenu, le niveau de langue, les textes, les dialogues, les images, la présentation de la couverture et des pages du manuel, sont-ils importants dans l'apprentissage de la langue, dans notre cas, du français ?

4. Les jeux de rôle sont-ils convenables aux besoins langagiers des apprenants ?
5. Ces jeux de rôle peuvent-ils être réalisables ou adaptables sans trop de difficultés en classe de FLE ?

1.6. Assomptions

Afin de connaître la place des jeux de rôle dans l'enseignement/l'apprentissage dans une classe de Français Langue Étrangère, nous avons décidé de faire des recherches sur tous les exemples de ce livre pouvant se prêter à notre recherche pour ensuite les analyser un par un dans un cours de langue.

1.7. Concepts principaux de la recherche (Définitions)

Langue maternelle : La première langue qu'un enfant apprend, appelé aussi langue natale.

Langue étrangère : Langue différente de la langue maternelle pour la maîtriser nous devons l'apprendre.

Bilinguisme : Si un enfant de moins de trois ans apprend deux langues ou plus ou qui est éduqué par des parents ou des personnes qui parlent des langues différentes et que ces deux langues sont présentes dans son entourage, ces langues sont reçues comme langue maternelle ; dans une telle atmosphère l'enfant peut acquérir ces langues simultanément et dans ce cas-là, il s'agit de bilinguisme.

Précoce : Avant le temps normal ou habituel. S'il s'agit de la langue ce terme est équivalent à un âge tôt, qui survient plus tôt qu'il est souhaité.

Didactique : Expliciter méthodiquement les procédés d'une science.

Méthode : Contenu des principes et des règles à propos de l'apprentissage de la langue.

Manuel : Ouvrage qui contient des éléments propres à un programme scolaire.

Jeu de rôle : technique ou activité dans un environnement fictif qui met les personnes dans une situation afin de jouer un rôle réel ou imaginaire.

1.8. Limites

1. Ce travail est limité par le manuel 'Cache-Cache' qui a un public de 4^{ème} et 5^{ème} année, voire un public qui apprend le français à l'école primaire.
2. Dans notre recherche nous avons pris en considération les parties du manuel, surtout en nous focalisant sur les jeux de rôle. Dans le processus de l'enseignement/l'apprentissage nous avons essayé de trouver la relation et l'apport

des jeux de rôle au développement des compétences fondamentales et les sous-compétences de la langue étrangère.



CHAPITRE II

II. CADRE THEORIQUE

2.1. L'enseignement/apprentissage du FLE

2.1.1. Le système éducatif Turc

La Turquie est une république parlementaire, laïque, unitaire et constitutionnelle. Par sa localisation géographique, c'est un pays transcontinental gardant une grande partie de son territoire en Asie (97 %) et l'autre en Europe (3 %). La grande partie du pays se trouve dans la péninsule anatolienne et se situe en Asie. Avec sa position géographique elle sert de pont entre l'Orient et l'Occident.

Après ce petit rappel sur la Turquie, nous pouvons parler de son système éducatif. Dans la Constitution turque concernant le système éducatif national, il est indiqué que chaque individu a le droit de "recevoir une éducation, s'orientant vers les différentes écoles et écoles supérieures selon ses connaissances, ses désirs et capacités". Tout au long de son histoire, le système scolaire turc a subi plusieurs changements dont les conséquences sont observables de nos jours. "Des travaux pour le développement du système éducatif ont été réalisés en Turquie dans les années 1924, 1926, 1936, 1939, 1948, 1962, 1968 et 1997" (Kara & Güven, sans date) et une série de réformes a été entreprise. Les changements et développements qui ont lieu dans le monde entier ont sans aucun doute des conséquences sur le domaine éducatif. Le système éducatif de la Turquie comme celui des autres pays s'est modifié selon les changements et développements dans le monde et selon les besoins des citoyens. Dans un monde où le savoir est devenu l'une des valeurs la plus précieuse, l'éducation est devenue de la première importance.

Il nous paraît utile de rappeler les grandes lignes de l'organisation du système éducatif pour démontrer le rôle qu'elle occupe sur le plan socio-éducatif. L'organisation du système turc, fortement centralisée, met en collaboration plusieurs acteurs ; les parents, les éducateurs, les administrateurs. Selon la loi de l'éducation nationale datant de 1973, le système éducatif en Turquie est mis sous la charge du Ministère de l'Education Nationale, ainsi, la direction générale du système éducatif est centralisée et le programme se base sur les besoins des institutions éducatives ainsi que celles du marché du travail. Cette centralisation limite/contrôle l'autorité des écoles publiques ou privées et ces dernières n'ont pas le pouvoir de décision.

Pour être plus bref, le système éducatif est sous le contrôle de l'Etat qui s'engage, en partie, à le financer. Une partie du budget du Ministère de l'Education nationale sert au financement salarial et couvre les frais du matériel scolaire. Au regard de cette centralisation, ces établissements ont peu d'indépendance vis à vis de la distribution de cette parité. En Turquie depuis l'an 1982, l'école est obligatoire. L'accès aux écoles est mixte. Il n'y a pas d'écoles pour les deux sexes séparément dans les écoles turques. L'école publique est gratuite pour tous les cycles. Le financement est de 90%, c'est-à-dire majoritairement étatique. Le reste du financement (10%), sous forme de dons, est reçu par les familles. Les trois notions qui déterminent le système éducatif sont : la mixité, la laïcisation et la gratuité. Le Turc est la langue officielle de la scolarisation.

2.1.2. Le fonctionnement du système éducatif

Pour le système scolaire turc, nous pouvons dire qu'il est divisé en deux étapes qui sont bien distinctes. L'enseignement est assuré par les écoles publiques ou par le secteur privé. Ces parties se basent sur l'enseignement formel et informel à la fois. Nous pouvons dire que l'enseignement formel englobe le préscolaire, l'école primaire, le secondaire I et II et les études supérieures.

Avant d'élaborer le système éducatif, il vaudrait mieux le présenter sous ses traits généraux. Puis nous parlerons étape par étape des composants du système éducatif. Le nombre d'élèves dans les classes dépendent de la région, de la situation où se trouve l'école qu'elle soit en ville, au centre, au faubourg, à la campagne où autres... Par conséquent, nous ne pouvons pas avancer un chiffre définitivement établi. L'année scolaire est composée de deux semestres. La date de rentrée pour le premier semestre est vers mi- septembre et prend fin au milieu du mois de janvier. Les écoles ferment temporairement en deux échelons : au mois de février pendant deux semaines. Les vacances d'été s'étendent du 15 juin jusqu'au milieu du mois de septembre. Les jours de fêtes nationales sont considérés comme des jours fériés. Au total il y a 180 jours ouvrables durant une année scolaire. Ces jours peuvent varier dans les zones urbaines et rurales. Chaque cours est de 40 minutes pour toutes les étapes ; primaire et secondaire. Il y a cinq jours de cours par semaine.

La semaine commence le premier jour par un rituel en hissant le drapeau turc et en chantant l'hymne national et prend fin le dernier jour en récitant de nouveau l'hymne national.

Le Ministre de l'éducation nationale aide financièrement les familles défavorisées pour qu'elles bénéficient des services de soins et envisage de cette façon de créer la solidarité sociale. Ce projet vise non seulement à créer un enseignement continu avec une forte fréquentation de l'école secondaire mais encore, à améliorer les services médicaux comme la vaccination par exemple et l'alimentation.

En supplément à ces aides financières, depuis l'année 2003, le Ministère de l'éducation nationale a mis en disposition des livres scolaires gratuits pour toutes les classes de l'école primaire. Et trois ans plus tard, en 2006, cette tendance a vu le jour au niveau de l'école secondaire. Outre ces soutiens financiers, le gouvernement turc organise quotidiennement le transport des élèves dans les régions isolées ou sans infrastructure. En dehors des transports scolaires, le gouvernement offre aussi les repas. Les frais de l'enseignement tertiaire, qui étaient avant cette application sous la charge des étudiants sont aussi supprimés. Les frais de scolarité pour les institutions supérieures ne sont plus demandés. Plusieurs projets d'aide du gouvernement facilitent surtout la vie des familles défavorisées en diminuant les frais d'enseignement. Les étudiants admis dans les universités reçoivent des aides de la part de l'Etat ou des organisations privées. Les établissements de l'enseignement supérieur offrent les soins médicaux grâce aux centres médicaux-sociaux qui se trouvent dans les campus universitaires.

Dans les écoles turques le port d'uniforme aux degrés primaire ou secondaire I et II est laissé au choix des élèves et des parents. Les heures dans les écoles dépendent du nombre des élèves. Si les deux degrés, primaire et secondaire I, partagent le même bâtiment, les deux groupes se partagent soit la matinée soit l'après-midi. Sinon l'enseignement se répand sur toute la journée. Le plus souvent, surtout dans les grandes villes, l'enseignement se fait par roulement. Autrement dit, un groupe le matin, un autre l'après-midi. Au cycle secondaire II ce n'est pas du tout le cas. Dans cette étape, les élèves sont à l'école du matin jusqu'à vers la fin de l'après-midi.

Les écoles urbaines et rurales n'ont pas les mêmes moyens ni au niveau du nombre d'élèves ni sur le plan financier. Les écoles urbaines, en raison de la migration ont le plus souvent des classes supérieures à la moyenne. Par ailleurs, les écoles rurales ont des classes avec moins d'étudiants où les filles sont souvent sous-représentées. Pour des raisons régionales, par exemple par obligation de travailler aux champs, les

enfants ne peuvent pas fréquenter l'école suffisamment et ceci cause une infériorité au niveau de l'instruction.

Après ce petit rappel, nous pouvons maintenant aborder l'organisation du système éducatif turc. L'enseignement formel débute avec l'enseignement préscolaire. L'enseignement préélémentaire est défini par le Ministère de l'éducation nationale, Direction générale des relations extérieures dans Turquie le système de l'éducation turque ainsi : "Les programmes proposés dans les écoles maternelles ne comprennent pas d'enseignement. Cependant, ils comprennent la pratique de la langue turque et l'initiation à l'écriture et à la lecture, l'étude de l'environnement, de l'hygiène, des jeux organisés, etc." (Ministère de l'éducation nationale Turquie, 2000, p. 16). En Turquie, l'enseignement préélémentaire n'est pas obligatoire. Comme la fréquentation n'est pas obligatoire, le pourcentage de participation est bas. Les écoles maternelles publiques (ana sınıfı) se situent souvent dans les mêmes bâtiments que les écoles primaires et elles sont dans la plupart à mi-temps, ce qui ne convient pas aux femmes qui travaillent toute la journée. Pour cette raison, les parents préfèrent l'enseignement préélémentaire privées qui ont des heures de travail plus flexible. Pour venir en aide aux femmes qui travaillent, les écoles maternelles privées reçoivent les enfants à temps plein. Les écoles maternelles publiques aussi demandent des frais de participation mais ce n'est pas trop élevé. Même si les frais ne sont pas élevés, les parents sont réticents à ce sujet, car, finalement la participation est payante. Ainsi, les enfants issus de familles défavorisées manquent l'enseignement préscolaire qui aura des conséquences négatives et des inégalités sur leur enseignement continu. L'une de ces inégalités se fera sentir à l'entrée en primaire. L'absence de l'enseignement préscolaire aura des influences négatives tout au long de la vie privée et scolaire de l'individu. Plus tard, cette absence aura des dépenses coûteuses. Pour y parvenir, le gouvernement a pris des mesures nécessaires. Par exemple, pour les enfants issus de familles pauvres il y a une alternative : il s'agit d'un programme "summer preschool" qui dure deux mois maximums dans la période d'été. Ce programme est mis en place pour les enfants des familles défavorisées, âgés de 5 à 5 ans et demi et qui n'ont pas la possibilité de bénéficier de ce programme pendant l'année scolaire. D'autres encore qui peuvent en profiter de ce "mobile class" sont les enfants qui viennent de familles pauvres et qui ne peuvent pas se déplacer dans les infrastructures des établissements dit "summer preschool". Ces

deux programmes ont essentiellement pour objectif d'augmenter le taux de participation à l'enseignement préscolaire dans les petites provinces.

Comme nous l'avons déjà affirmé l'école primaire (İlköğretim Okulu) est obligatoire et gratuite pour tous les enfants et jeunes adolescents. Le but essentiel de l'enseignement primaire est de faire acquérir à l'enfant les connaissances nécessaires de base. A part ce but, les bonnes manières qui y sont enseignées envisagent de former un bon citoyen. Dans les dernières années, il y a eu plusieurs réformes dans le système éducatif turc. L'une de ces réformes datant de 2005, prévoyait un découpage sur deux niveaux ; l'un couvrait l'école fondamentale et l'autre le collège. Ces deux découpages duraient au total huit années. Dans ce niveau d'enseignement, les 5 premières années relevaient du primaire et les 3 autres années du collège. Ces études fondamentales de 8 années s'étalaient dans les mêmes bâtiments. Avec les 4 années du lycée ces deux grandes étapes prenaient fin. La structure du cycle secondaire supérieur, c'est-à-dire le lycée, comprenait 4 années et se nommaient tout simplement les 9^{ème}, 10^{ème}, 11^{ème} et 12^{ème} années. Cette démarche a fonctionné ainsi jusqu'à l'année 2012. Le Ministre de l'Education Nationale a pris des mesures pour baisser le taux de l'alphabétisme. Jusqu'à la rentrée scolaire 2012, la scolarité s'étendait sur une durée de 8 ans qui était formulée sur deux cycles : 5 ans pour le degré primaire et 3 ans pour le cycle de secondaire. Depuis 2012, avec une nouvelle réglementation, l'instruction publique est devenue obligatoire pour un délai de non plus 8 ans, mais 12 ans. Ainsi la durée de la scolarisation visant à intégrer tous les apprenants dans le secondaire II a augmenté de 4 ans de plus. Avec l'allongement de la durée de l'école obligatoire, le nouveau système a été appelé "4+4+4". La réforme de "4+4+4" a ajouté un cycle de plus en raccourcissant une année du degré de primaire. Ce système est séparé en 3 cycles contenant chacun 4 ans. D'après ce système le 1^{er} cycle c'est le degré primaire qui comprend les enfants entre 5 ans et demi et 9 ans et demi. Et parmi les deux autres le 2^{ème} cycle, est la première étape du secondaire et le 3^{ème} cycle et la deuxième qui est pour les enfants entre 9 ans et demi à 13 ans et demi. Donc le degré primaire forme le 1^{er} cycle, le 2^{ème} compose le secondaire I et le 3^{ème} cycle le secondaire II. Ce changement auquel s'est ajouté 4 années peut être considéré comme une réforme. D'ailleurs, la durée de la scolarité au total reste inchangée. Ce qui est changé c'est que le secondaire II est devenu obligatoire pour tous les jeunes ce qui n'était pas le cas jadis. L'un des buts de cette

démarche est d'augmenter le taux de d'alphabétisation. D'ailleurs, 95% de la population savent lire et écrire. Les hommes sont plus lettrés que les femmes. Le taux de l'alphabétisme est 98% pour les hommes et 94% pour les femmes.

Le cycle secondaire inférieur, autrement dit, le collège comprend 3 années. Ces années sont égales aux 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} années. À la fin de la 8^{ème} année, un enseignement est prévu comme tronc commun. L'entrée des bonnes écoles se fait par un concours. Le résultat de ce concours à l'issue du collège dit TEOG en turc (Temel Eđitimden Ortađretime Geçiř (Sınavı)) conditionne le passage au lycée. Ceci a pour but de déterminer le choix des filières du lycée. Cet examen d'entrée dans un lycée, sert à faciliter et orienter les élèves pour choisir le lycée qui lui convient ; lycée général ou professionnel. Cet examen est obligatoire ayant un but de déterminer quelle école poursuivra les élèves après cette étape. Donc, c'est par cet examen que se forme la formation future des apprenants. C'est une forte sélection faite par cet examen pour préciser les modules de la formation précédente. Selon les résultats obtenus à l'issue de cet examen, les élèves pourront continuer leur étude dans le secondaire II : soit sur une formation générale, soit professionnelle. Cet examen ne joue pas seulement sur l'avenir de la formation au cycle II du secondaire, mais joue un rôle primordial pour préparer l'apprenant aux études universitaires. Parmi ces écoles, certaines sont réputées car elles préparent mieux les élèves pour le concours d'entrée à l'université. En somme, nous pouvons dire qu'il y a deux orientations : la première apparaît à la fin de l'école fondamentale, voire en classe de 8^{ème} et l'autre à la fin de la 12^{ème} année. Le choix des filières pour les étudiants est déterminant pour leur poursuite des études universitaires. Tous les apprenants qui passent d'une formation générale en secondaire II, sont désireux de recevoir une formation universitaire. Par conséquent, il y a moins d'élèves et de parents qui s'orientent vers une formation professionnelle qui est considérée le plus souvent inférieure à la formation générale. En résumé, les élèves qui ne veulent pas s'orienter vers une formation professionnelle se retrouvent dans le chaos. Car à l'âge avancé, faute d'une bonne orientation, ils se retrouvent dans un domaine qui ne répond pas à leur capacité et à leur compétence. A la fin de leur étude du secondaire II, les élèves reçoivent un diplôme. Pour obtenir ce diplôme ils ne passent pas d'examen. Ce diplôme ne permet pas d'accéder de plein droit à l'université donc il ne garantit pas une formation supérieure. Ce n'est pas ce diplôme qui détermine la carrière des

élèves, mais plutôt les résultats qu'ils ont eus aux examens d'entrée à l'université. Pour adhérer à l'université, les futurs étudiants participent à un examen d'entrée qui est fait au niveau national. Ce concours national comprend des épreuves de questionnaires à choix multiples et se réalise en deux étapes et en deux périodes. Les scores des candidats se calculent selon les résultats du cycle secondaire et ceux de l'examen d'accès à l'enseignement supérieur. L'un concernant la maîtrise de la langue nationale, c'est l'examen de culture générale appelé comme YGS (Yüksek Öğretme Geçiş Sınavı) et l'autre nommé LYS (Lisans Yerleştirme Sınavı). Ce dernier comporte des contenus spécifiques comme les sciences naturelles et les sciences sociales. Un autre domaine pour les sections de langues est celui du concours de langue. Les étudiants ont le choix entre un examen d'anglais, de français ou d'allemand. L'examen de passation YGS est obligatoire pour tous ceux qui veulent se présenter au deuxième examen (LYS) qui est très sélectif. Suivant leurs points obtenus, les élèves peuvent faire, par ordre décroissant, le choix de l'université dans laquelle ils voudraient être admis. Il y a des départements des universités qui acceptent les étudiants selon les points obtenus au YGS, mais il s'agit le plus souvent d'écoles supérieures ou de programmes d'études professionnelles. D'autre part, l'accès aux écoles professionnelles peut se faire sans concours national pour ceux qui sont diplômés aux secondaires de ce type de formation et qui désirent continuer leur études professionnelles et techniques. Ce système d'examen pour intégrer les programmes de l'enseignement supérieur est très sélectif. Pour l'enseignement supérieur, le processus de sélection et de placement est organisé par le Conseil de l'Enseignement Supérieur appelé "4+4+4 Ölçme, Seçme ve Yerleştirme Merkezi". Connu sous le sigle ÖSYM, le nom de cette institution peut se traduire comme Centre de sélection et de placement des étudiants. Il y a peu d'universités publiques ou privées qui ont des examens spécifiques. Pour une bonne préparation à cet examen au-delà de la scolarité obligatoire, les élèves suivent des cours privés ou s'inscrivent dans des institutions qui préparent à cet examen d'entrée. Ils y suivent les cours durant le week-end. Et ainsi avec ces cours de soutien, les élèves se préparent mieux au concours. Ces cours supplémentaires commencent pour de nombreux élèves dès le cycle primaire. Les cours de soutien sont payants et les coûts sont assez chers voire, très élevés. Ces cours se donnent soit de manière individuelle, soit dans les "dershane" qui sont des centres privés. Le secteur éducatif privé très

cher qui est en concurrence avec l'école publique a un seul objectif pour faire valoir la nécessité de son existence : Encourager les élèves à réussir à cet examen en ayant des résultats élevés ; ce qui leur ouvrira la porte des bonnes universités. Pour cela, le privé donne des cours spécifiquement adaptés sur cet examen. Les dépenses éducatives pour bien se préparer afin d'entrer dans l'enseignement supérieur sont assez considérables. La plupart des parents, même s'ils n'en ont pas les moyens financiers, se trouvent obligés d'envoyer leur enfant à ces cours préparatoires qui, comme nous l'avons dit plus haut, ont lieu en dehors des écoles publiques. Donc, le budget consacré aux préparatifs pour ce concours, affecte beaucoup le budget, surtout celui des familles à bas revenus. Certains ont recours aux cours particuliers. Les parents, ainsi que les élèves, pensent que ces cours de soutien élèvent leur chance de réussir au concours national d'entrée à l'enseignement supérieur. En 2014, pour mettre un terme à cette inégalité, une nouvelle législation a été votée pour que ces cours préparatoires assurés dans des bâtiments privés appelé "dershane", soient fermés. Et au début de l'année scolaire 2015, cette décision est entrée en vigueur. Cette réforme a pour but principal, de donner la même chance à tous les étudiants sans tenir compte de leur condition économique. Ainsi, les personnes des milieux défavorisés, notamment ceux des régions rurales, se retrouvent dans des conditions un peu plus égales.

Normalement la durée du secondaire II est de quatre ans mais dans les établissements qui offrent un enseignement en langue étrangère, une année supplémentaire est prévue pour l'enseignement des langues. Le 3^{ème} cycle du secondaire comporte 3 formations différentes. L'une est la formation générale, l'autre professionnelle et la dernière technique. Les lycées professionnels sont de qualité médiocre par rapport aux lycées généraux. Les lycées généraux sont hétérogènes avec des niveaux différenciés. Cette diversité est causée par la région et la filière dominante. Les lycées professionnels ont des options comme le commerce ou l'industrie. Il y a aussi des lycées religieux appelés "İmam Hatip" qui suivent des programmes semblables à ceux des lycées publics. Ces lycées donnent supplémentairement des cours de religion et d'arabe. Entre eux, les lycées se divisent essentiellement en trois catégories. Les lycées classiques, scientifiques et anatoliens. Les lycées classiques sont peu prestigieux parmi les deux derniers. Les lycées scientifiques sont prévus pour les jeunes doués dans les matières scientifiques. Et les étudiants de ce type de

lycée obtiennent des meilleures notes dans le concours national. Au début, formés pour enseigner au moins une langue étrangère, anglais le plus souvent, les lycées anatoliens recrutent les élèves à la suite d'un concours très difficile. Ces deux types de lycée sont très appréciés.

Au lycée, dans la formation générale, la première année est identique pour tous les apprenants. C'est-à-dire qu'ils reçoivent tous la même formation avec les mêmes cours. La 9^{ème} classe a pour but de donner un minimum de connaissances générales. A partir de la 10^{ème} année les étudiants peuvent choisir, selon leur intérêt et leur futur enseignement universitaire, des modules tels que les sciences naturelles, la littérature, les mathématiques, les sciences sociales, les langues étrangères ou encore les arts. Dès la 9^{ème} année, il y a plusieurs voies possibles en rendant l'enseignement général avec filières. Ce choix peut être comme suit : sciences et maths dit en Turc 'Fen', sur les maths et Turc nommé comme 'Türkçe- Matematik' en Turc ou sur sciences humaines dit 'Sosyal' en turc et finalement sur la langue dit 'Dil' en Turc. Le choix pour l'entrée à l'université est fait sur 4 branches qui sont sciences, sciences sociales, lettres et langues. Après cette 9^{ème} année identique pour tous, en 10^{ème} année, les modules facultatifs ou optionnels s'ajoutent au programme. En fonction de leurs désirs et capacités, les élèves peuvent dès la 10^{ème} année se préparer à des études supérieures ou à une vie professionnelle. Dans ce programme il y a une seconde langue étrangère que les étudiants sont obligés de choisir parmi celles que l'institution offre.

Comme nous l'avons déjà mentionné, ce choix orientera l'apprenant pour accéder aux études universitaires. La réussite de l'examen d'entrée à l'enseignement supérieur dépend directement des domaines des étudiants. Quant à la formation professionnelle et technique les étudiants diplômés de ces écoles-là pourront facilement accéder aux écoles supérieures. Ces dernières sont industrielles et techniques. Nous pouvons ajouter à ces deux domaines le commerce, le tourisme, la communication, les services sociaux et religieux. Ces écoles supérieures adaptent une formation visant les besoins du marché du travail et de certains secteurs spécifiques.

En Turquie, l'enseignement supérieur est modifié selon le cadre européen d'enseignement supérieur. Conformément à la convention de Bologne,

l'enseignement supérieur turc a adopté des cursus organisés en semestres et validés par des crédits ECTS.

En Turquie, l'enseignement supérieur est plus ou moins semblable à celui de la Suisse. Il vise à mener à des activités d'enseignement de haut niveau. Ce niveau s'enrichit par des recherches scientifiques et des publications bien évidemment. Dans les dix dernières années, le nombre des universités d'Etat et des universités-fondation (privées) a tellement augmenté que nous pouvons actuellement en compter 168. A ce réseau d'enseignement supérieur turc, s'ajoutent les écoles et les académies militaires et de polices, les conservatoires, les écoles professionnelles de 2 ans et les centres de recherche et de travail appliqués. Donc, ce réseau est formé essentiellement des facultés, des écoles supérieures de formation professionnelle et des instituts supérieurs. Les universités d'Etat ainsi que les universités-fondation sont soumises à la même loi n° 2547 concernant l'enseignement supérieur. Elle est entrée en vigueur le 4 novembre 1981. Créé par le régime militaire de 1980, YÖK (Yüksek Öğretim Kurumu) est le corps public suprême et entièrement autonome. Selon la Constitution de 1982, YÖK Conseil de l'enseignement supérieur est responsable de toute la planification et la coordination de l'enseignement supérieur. Ce conseil est responsable pour faire des plans de développement à court et/ou long terme. La gouvernance et la supervision de l'enseignement supérieur sont protégées légalement par ce conseil. L'accès à l'enseignement supérieur est ouvert à tous ceux détenant un diplôme de l'enseignement secondaire ou son équivalent. "L'enseignement supérieur turc est constitué d'établissements supérieurs professionnels et d'universités" (Trabelsi, Ünsaldı, & Verez, 2011). L'organisation des études supérieures se forment des Bachelor en 4 ans et des Master en 2 ans puis des Phd en 4 ans. Les cursus pour l'enseignement professionnel sont de 2 et 4 ans. Les études de médecine générale durent 5 ans pour l'odontologie et la pharmacie et 6 ans pour la médecine. Les universités d'Etat ou de fondation ont toutes les deux les mêmes caractéristiques. Contrairement aux universités d'Etat, les universités de fondation affichent des frais annuels de formation. Dans l'enseignement supérieur, pour certaines formations, les langues étrangères comme l'anglais, le français ou allemand occupent une place importante. En fonction de leur formation, l'enseignement supérieur se regroupe autour des sciences, de l'ingénierie, des arts et des lettres, du droit, des sciences

économiques et administratives, de l'architecture, des beaux-arts, de la communication et de l'agriculture.

Pour accéder à l'université, nous l'avons précisé plus haut, les étudiants doivent se présenter à deux examens. Le premier concerne les connaissances générales et l'autre, ciblé sur divers domaines. Ce deuxième pourrait être nommé comme "Bachelor Programme Placement Examinations" qui mesure les connaissances des étudiants sur divers disciplines comme les sciences sociales, les mathématiques ou les langues étrangères.

Outre l'éducation formelle, l'éducation non formelle dite "Life Long Learning" est prévue surtout pour les personnes qui n'ont pas pu accomplir leur éducation formelle pour des raisons diverses. Cette éducation a essentiellement un but : encourager surtout les personnes qui ont besoin d'une éducation particulière. Secondement, constituer la formation professionnelle et technique pour accomplir les besoins locaux. Par conséquent, augmenter la productivité et servir à trouver un emploi pour un travail qualifié. A part la formation générale, il y a aussi l'enseignement spécialisé avec des écoles de formation spéciale. Ces écoles fonctionnent en cinq catégories telles que : les écoles pour handicapés moteurs, pour les aveugles, pour les sourds, pour les arriérés mentaux et finalement pour les élèves aux maladies incurables. Ces écoles qui offrent une formation spéciale, sont gratuites. Il y a aussi des écoles ou des institutions privées dont la formation est payante.

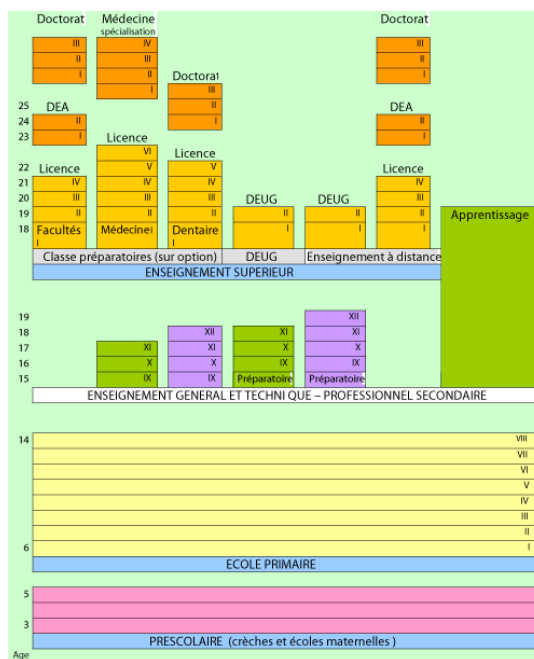


Image 1 : Le schéma du système éducatif turc (CASNAV-CAREP)

CASNAV-CAREP de Nancy-Metz, 2003, coll. “Le système éducatif turc” dans Accompagnement d'un élève non francophone, Metz, [<http://www.ac-nancy-metz.fr/casnav/prim/primosysturc.htm>], (30 mai 2008).

2.1.3. Etre professeur c'est...

Le mot professeur a changé de sens dans les dernières années. Le professeur n'est plus une personne qui transmet les savoirs mais c'est celui qui transmet des savoir-faire. Pour savoir ce que désigne ce métier, voyons de plus près comment s'organise les enseignants dans le système éducatif. La formation des enseignants est l'un des grands problèmes du système éducatif de la Turquie comme c'est le cas, d'ailleurs, dans les autres pays. Pour accéder au poste d'enseignant, les critères sont assez stables. Il y a trois conditions. Etre âgé de moins de 40 ans, avoir un diplôme de niveau bachelor et avoir un bon résultat à un examen réalisé par la République turque. Les nouveaux enseignants, au début de leur métier, sont souvent placés dans des zones désavantageuses : dans des villes en recul, moins développées que beaucoup d'autres ou bien dans des sous-préfectures. En ce qui concerne les salaires des enseignants nous pouvons dire qu'ils sont au-dessous des critères internationaux. Cependant les enseignants au niveau de l'école obligatoire gagnent plus que ceux du niveau tertiaire. Depuis 2008, pour la perfection et la formation des enseignants, le programme de “Teacher Training Programmes of Education Faculties” est installé. Dans ce programme il y a des cours à option qui ont pour objectif de renforcer les

connaissances générales. Pour les contenus de l'enseignement, nous pouvons affirmer que les Facultés ont plus d'autonomie. Ce programme envisage une continuité entre deux cycles d'enseignement.

Les matières et la durée des cours dépendent du niveau des apprenants. Le curriculum et les matières sont conditionnés par le Comité Turc de l'Education (Talim ve Terbiye Kurulu). Toutes les écoles, publiques ou privées, enseignent ces matières au niveau national. Les matières sont : le Turc, les mathématiques, l'éducation civique, les sciences, la sociologie, les droits de l'homme et citoyenneté, l'histoire de la République turque, les langues étrangères, la religion et morale, le dessin et travaux manuels, la musique, le sport et l'éducation physique. A ces matières s'ajoutent les activités individuelles et collectives, les matières optionnelles, le code de la route et soins de première urgence et enfin, les travaux pratiques. Il existe aussi des cours optionnels tel que l'informatique, le théâtre, la prononciation et écriture proposés par les écoles.

Les professeurs des écoles travaillent dans les écoles maternelles et élémentaires et ils apprennent principalement aux élèves à lire et à écrire. Ils enseignent le calcul arithmétique, la géométrie, le turc, l'histoire, la géographie, la science, la religion. L'échelle numérique dans les écoles primaires se traduit de cette façon : 5 pour excellent, 4 pour très bien, 3 pour bien, 2 pour passable et 1 pour insuffisant.

A part ces modules, les écoles organisent des activités sportives et artistiques comme la musique en plaçant des activités de découverte et d'expérimentation. Les professeurs des écoles favorisent exclusivement le sentiment de citoyenneté des élèves. La formation générale d'individus se forme dans les écoles élémentaires. Sous cette formation, il est prévu de favoriser le développement de l'esprit scientifique de l'enfant. Avoir une culture générale en enrichissant son ouverture sur le monde.

Les professeurs des collèges et lycées n'enseignent qu'une seule discipline. Il arrive, cependant des fois où ils enseignent deux disciplines qui sont proches l'une de l'autre comme l'histoire et la géographie, les mathématiques et la géométrie. Pareillement aux professeurs des collèges, les professeurs des lycées professionnels enseignent eux aussi une seule discipline comme la littérature, l'histoire, la physique, les mathématiques ou les sciences.

CHAPITRE III

III. METHODOLOGIE

3.1. L'enseignement du FLE en Turquie par rapport aux principes du CECRL

3.1.1. L'enseignement du français dans le système scolaire turc

Parallèlement aux progrès scientifiques, culturels et touristiques la communication humaine se développe et change. Les relations commerciales, économiques et touristiques augmentent tellement qu'ils influencent directement la vie actuelle ainsi que professionnelle. Les gens se trouvent dans une atmosphère où ils sont en relation directes avec des langues et des cultures étrangères. Dans une telle atmosphère, le besoin et la nécessité de savoir au moins une langue étrangère sont devenus indiscutables. Beaucoup de familles désirant que leur enfant apprenne une langue étrangère, l'orientent vers des écoles ou des institutions qui offrent des études en langue étrangère. Il y a de nombreuses familles qui encouragent leur enfant à apprendre une langue étrangère. Ceci prouve bien le désir pour apprendre une langue étrangère.

Auparavant, l'apprentissage de la langue étrangère débutait à la 6^{ème} année. C'est-à-dire la première année du cycle secondaire dans le système où l'enseignement primaire durait 5 ans et le collège 3 ans vers les années 80. A partir de l'année scolaire 1997-1998, le Ministère de l'Éducation Nationale Turque a mis au programme l'enseignement d'une langue étrangère dès la 4^{ème} année du cycle de l'école primaire. Dans cette période, la scolarité s'allongeait sur 8 ans en comportant deux cycles. Ces cycles se formaient de 5 ans pour le primaire et l'autre de 3 ans pour le cycle de secondaire. Avec cette loi de huit ans, il est prévu de suivre au moins huit ans de scolarité, au lieu de cinq ans. Bien que ce programme ait imposé l'enseignement d'une langue étrangère au programme dès la 4^{ème} année, l'enseignement d'une seconde langue étrangère débutait à la 6^{ème} année avec des matières comme l'informatique, le théâtre, la prononciation, l'écriture, la stylistique et la musique. Ces matières conditionnées par le Comité Turc d'Éducation (Talim ve Terbiye Kurulu) du Ministère de l'Éducation Nationale avaient pour objectif de concrétiser le plus tôt possible l'enseignement précoce d'une langue étrangère. L'enseignement d'une première langue étrangère est mis en pratique pendant l'année scolaire 1997-1998 au programme par la décision de ce comité, décision datant du

10.09.1997. Ainsi l'enseignement de l'Anglais, de l'Allemand ou du Français comme langue étrangère a débuté à partir de la 4^{ème} année du cycle de l'école primaire. Avec cette décision, on s'est éloigné de l'idée que l'école primaire est le milieu où on n'apprend que la langue maternelle. Avec ce même programme, il est prévu encore pour les 4^{ème} et 5^{ème} années, deux heures de cours supplémentaires par semaine, ce qui augmentera à 4 heures par semaine le nombre de cours de langue pour les apprenants de la 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} année. L'apprenant peut choisir à daté de 6^{ème} classe une deuxième langue étrangère qui continue deux heures par semaine sur 3 ans. Il ne faut pas non plus oublier que cette deuxième langue étrangère, considérée dans un même statut que les matières facultatives comme l'informatique, le théâtre, la prononciation et l'écriture, la stylistique, la musique ou autres cours, n'a pas été de grande importance dans les programmes scolaires. D'après une recherche réalisée en 1999, il est prouvé qu'à l'année scolaire 1997-1998 le taux d'apprentissage de l'anglais est considérablement de poids sur l'allemand et le français. Dans les écoles, l'Anglais avec un taux de 97.5 % est la langue étrangère la plus enseignée, l'allemand avec 2.06 % est la deuxième, et le français est la dernière avec un pourcentage de 0.43%. (Genç A. , 1999, p. 300). Suivant cette décision prise par le Comité Turc d'Education juste avant cette pratique, ce bilan nous démontre que le français n'a pas pu occuper la place qu'il méritait dans les programmes. Selon les résultats obtenus dans cette même recherche, parmi le nombre des apprenants qui ont choisi pour la première fois une langue étrangère, l'anglais avec 98.6% est prédominant, l'allemand est du niveau de 1.3% et le français 0.11 %. (Genç A. , 1999, p. 301). Si nous prenons en considération l'année scolaire 1997-1998, nous pouvons estimer que l'anglais est étudié dans presque toutes les écoles, tandis que les deux autres langues, à savoir l'allemand et le français sont enseignés plutôt dans les trois grandes villes Ankara, İstanbul, İzmir.

À partir de ces résultats, nous pouvons penser aux raisons qui motivent les apprenants à faire un tel choix. La convergence des apprenants vers l'anglais peut avoir plusieurs raisons. L'une de ces raisons est que l'anglais est devenu une langue universelle. Dans le monde entier, les pays d'Union Européenne y compris bien sûr, l'anglais est la première langue utilisée ou/et préférée pour des raisons politiques, économiques, sociales ou autres. Quant aux autres raisons de ce choix, la décision de l'administration des écoles prend la première classe. Car les directeurs ou le comité

administratif des écoles canalisent les élèves à choisir l'anglais. Donc il faut que les administrateurs des établissements scolaires soient conscients pour orienter les parents des élèves ignorant ce cas. Une autre raison concerne les enseignants des langues. Ces deux premières raisons concernent directement les écoles ou les directeurs, les professeurs de langues. Les autres raisons sont plutôt personnelles. Presque dans la plupart des écoles publiques, c'est l'anglais qui est au premier rang par rapport aux autres langues étrangères comme l'allemand ou le français. Le français qui n'a aucune chance à l'école primaire, est présente à travers les cours optionnels qui ne débutent qu'à la 6ème année. Les parents ou l'élève veulent que leur langue étrangère soit l'anglais. A cet effet, les parents devront être informés que leurs enfants ne sont pas obligés de choisir que l'anglais. Concernant l'enseignement de la langue étrangère ce qui est discutable n'est plus la nécessité d'une langue étrangère, mais quelle méthode adapter pour cet apprentissage. Au Ministère de l'Éducation Nationale Turque, c'est le Comité Turc d'Education qui s'occupe des travaux pour les stratégies et la planification concernant la langue étrangère. Sous la direction du Ministre de l'Éducation Nationale, le comité des langues étrangères est fondé en 1990, dans le but de créer un support dans le cadre déterminé par le Ministère, des nouveaux aspects de l'enseignement des langues étrangères. Ce comité se compose des enseignants de langue et des académiciens. Ayant des objectifs fondamentaux et spécifiques, le comité des langues étrangères a essentiellement comme but de préparer des curriculums, d'organiser la rédaction des manuels. Le comité des langues étrangères travaille aussi sur les programmes d'apprentissage en organisant les manuels avec ses composants comme le guide pédagogique pour les enseignants, le livre d'élève et le cahier d'exercices, les cassettes audios et vidéo. En outre, elle a aussi pour mission de suivre les nouveautés dans le domaine des langues étrangères et préparer des formations pédagogiques pour les professeurs de langues et de faire des demandes à l'assemblée générale. La présidence de la recherche et du développement de l'éducation (Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Başkanlığı) est fondée en 1992 et a comme objectif de suivre les nouvelles technologies, les évaluer, les étudier, faire des recherches sur l'enseignement, sur l'apprentissage et les porter à la connaissance du Comité Turc d'Education (Talim ve Terbiye Kurulu). En 1998, le Ministère de

l'Éducation Nationale Turque a créé une commission ayant comme mission la rédaction des manuels de langues étrangères.

A part ces démarches, les cursus des facultés pédagogiques, et surtout les programmes des départements de langues ont été révisés. "Dans les programmes traditionnels de la langue étrangère, la langue se divisait en deux sous-unités, unités telles que le vocabulaire, la structure, les fonctions de base de la langue et toutes les unités étaient répertoriées du simple au complexe" (Haznedar, 2012, p. 17). On y a ajouté des nouveaux cours pratiques ou théoriques pour bien s'adapter aux programmes. En allongeant les heures de cours, cette adaptation s'est accélérée. Par exemple, pour mieux répondre aux besoins langagiers des élèves au cycle primaire, on a ajouté un cours appelé l'apprentissage précoce du langage. Cependant, dans les universités, il n'y a pas de programme pour l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire. Les enseignants de langues étrangères au primaire, sont diplômés de la Faculté pédagogique, de la Faculté des arts, ou des départements de traduction et l'interprétation. Nous pouvons affirmer que surtout les enseignants de langues étrangères dans les écoles primaires ne sont pas assez spécialisés sur le cours pris.

Après cette période de transition, un nouveau programme d'études a été mis en place pour l'apprentissage d'une langue étrangère. A partir de l'année 2012-2013 l'apprentissage d'une langue étrangère est pris en 2^{ème} année de l'école primaire. Commencer à la langue étrangère dès la 2^{ème} primaire, est l'une des innovations et réformes du système éducatif turc. Cette modification faite dans ces six dernières années est basée surtout sur l'approche. Dans le système éducatif, une didactique basée sur la mémorisation n'a plus de place. Cette nouvelle approche centrée surtout sur l'apprentissage met l'apprenant au centre d'intérêt en lui donnant un rôle actif. Conditionné par le Comité Turc d'Education, le manuel scolaire, la méthode à appliquer et l'évaluation ne donne presque pas d'initiative à l'enseignant. L'objectif principal de l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire peut se définir comme suivant :

A la fin des 4^{ème} et 5^{ème} années ceux-ci ;

- connaîtront les détails personnels et les besoins spécifiques par les expressions de base.
- connaîtront un vocabulaire indépendant et de base concernant une situation concrète spécifique.

- pourront prononcer sans difficulté les mots limités et déjà appris.
- pourront épeler leur adresse, leur pays et les autres renseignements personnels.
- pourront utiliser la langue dans le cadre de la communication de tous les jours : saluer, dire au revoir, remercier en utilisant les expressions pour établir des contacts sociaux.
- pourront gérer des schémas de pensées individuelles, même s'il y a certaine pause courte pourront prononcer les mots moins connus et résoudre facilement les erreurs de la voix et de la communication. (MEB, 2006, İlköğretim İngilizce Dersi Programı).

A l'école élémentaire, il est prévu d'apprendre pendant deux heures par semaine, une langue vivante. Selon la loi entrée en vigueur en 2012, il est précisé que tout apprenant, dès le début de sa scolarité obligatoire, apprend une langue étrangère et depuis 2012, l'enseignement d'une langue vivante étrangère est obligatoire en deuxième année. Ainsi à la fin de l'école élémentaire, avec ce changement, les écoliers acquerront le niveau A1 du CECRL. Par ce niveau, ils seront capables de communiquer simplement avec un interlocuteur qui parle séparément.

3.1.2. Le Cadre Européen Commun de Références pour les Langues

Le contenu et les activités du FLE au niveau primaire a essentiellement le but de créer un lien entre l'apprenant et la langue apprise et de lui donner le désir d'apprendre. Il s'agit des niveaux dans la didactique des langues. Alors que désigne-t-elle cette notion ? Le terme de niveau appartient à plusieurs sciences comme la géographie, la psychologie, la linguistique et dernièrement la didactique. Dans le lexique de la didactique, le mot niveau se définit comme le niveau débutant, niveau seuil, niveau de compétence, niveau de langue. Pendant l'étude d'une langue étrangère, chaque niveau se caractérise par deux critères primordiaux, comme le choix linguistique ou pédagogique. Le niveau fait référence à l'étape continue que franchit l'apprenant. Ce terme, bien qu'il ait des classements dans les méthodes actuelles, les échelles proposées par le CECRL sont retenues. Les formateurs, les concepteurs et les éditeurs comptent sur les contenus des niveaux communs de référence. Ce niveau forme un exemple cohérent et nécessite une évolution progressive. Ceci commence par la découverte de la langue jusqu'à la maîtrise complète. C'est-à-dire, il commence par le niveau A1 et prend fin avec le C2. Il est prévu que chaque étape contienne 60/100 heures d'enseignement. Par exemple pour

le Niveau A : “l’apprenant est capable de parler de lui-même, de son environnement, d’échanger dans des situations simples de la vie quotidienne (faire un achat, se renseigner, etc.)” (Robert, 2008, p. 139).

Le niveau prévu au cycle primaire est équivalent au niveau A1. Ce niveau est le niveau introductif ou de découverte. Dans les manuels, ce niveau s’élève jusqu’au niveau A2. Ce niveau, comme les autres niveaux, a été établi selon les objectifs du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL). Ce cadre est un cadre européen pour apprendre, enseigner et évaluer. Le Cadre européen commun de référence pour les langues est appelé CERCL ou simplement le “Cadre”. Ce cadre est né après plusieurs années de travaux et recherches linguistiques réalisés dans le domaine. Ces recherches faites par des experts des Etats membres du Conseil de l’Europe, met à jour une approche relativement récente. Basé sur un travail empirique et publié en 2001, le cadre a plusieurs objectifs concernant la langue. Si nous voulons les résumer, nous pouvons dire dans un premier temps que le but qui vient en premier lieu est de redéfinir les objectifs et définir les méthodes d’enseignement de langue. Dans un second temps, procurer une base commune pour les programmes, diplômes et certificats. Ensuite, promouvoir la mobilité soit éducative soit professionnelle. Le Cadre est avant tout une référence pour les langues vivantes.

Le Cadre, devenu une référence en FLE en peu de temps, est usé en Europe et est traduit en 26 langues. Par une large expansion, il dépasse même les frontières du continent en devenant transfrontalier. En effet, grâce aux enseignants et aux travaux des évaluateurs et des concepteurs de programmes et de manuels, il est traduit même en japonais. Donc, nous ne pouvons pas le limiter seulement à la France et à l’Europe. Le cadre met sous les yeux les éléments communs à atteindre selon des étapes consécutives de l’apprentissage d’une langue étrangère.

Le niveau commun de référence se réalise sur trois échelles. De A1 à C2 les trois niveaux généraux se sous-divisent en six niveaux communs tels que : Niveau A qui est nommé comme utilisateur élémentaire nécessite une scolarité obligatoire. Ce niveau est subdivisé en niveau à part. L’un du niveau introductif ou de découverte est dit comme A1 se penche sur la découverte d’une langue par ses nouveaux mots et expressions. L’autre est A2 qui est un niveau intermédiaire ou usuel. Quant au niveau B, ce niveau concerne l’utilisateur indépendant. Ce niveau est pour le lycée. Il

est subdivisé lui aussi en niveau seuil (B1) et l'autre dit avancé ou indépendant (B2). Dans ce niveau, il est prévu que les compétences soient à une compétence opérationnelle limitée. Ce niveau est convenable dans des situations courantes. Il vise une connaissance pour donner une réponse appropriée aux situations que nous pouvons rencontrer dans la vie courante. Dernièrement le niveau C se nomme comme utilisateur expérimenté est subdivisé en deux échelles, l'un le C1 qui est autonome et l'autre, le C2 est maîtrise.

En somme le niveau A, l'utilisateur élémentaire A1 introductif et découverte est pour l'école primaire le A2 intermédiaire ou usuel est pour le palier 1 collège. L'utilisateur indépendant B se subdivise en B1 Niveau seuil qui est palier 2 collège fin de la scolarité obligatoire et l'autre B2 avancé ou indépendant prend fin avec le baccalauréat. L'utilisateur expérimenté ou avancé C se forme de C1 autonome et C2 maîtrise. Cet étalonnage de compétences procuré par le Cadre pour chaque niveau se définit selon leur fonction qu'ils apportent à la langue et selon la discipline de l'apprenant. L'étalonnage a le but d'aider d'un côté les enseignants, les élèves, et de l'autre côté les concepteurs de cours à organiser leurs démarches. Au total, ces six niveaux ont des diverses compétences linguistiques. La première est la réception qui est "écouter et lire", l'autre est la production qui se forme de "parler et d'écrire" et une autre "l'interaction" qui se définit comme prendre part à une conversation. A part ces compétences la médiation envisage traduire et interpréter.

3.1.3. Le Niveau et le contenu du FLE au degré primaire selon Le Cadre Européen Commun de Références pour les Langues

La plupart de la formation des manuels se fixe largement sur A1 en chancelant dans ce niveau est subdivisé comme A1.1 ou A1.2. Après ce petit rappel, nous pouvons donner les connaissances prévues pour les quatre compétences langagières au niveau A1. Les compétences de base comme la compréhension orale et écrite et l'expression orale et écrite se forment par de connaissances de tous les jours. Les mots et les expressions courants se forment selon les besoins immédiats de l'apprenant. Comme son nom l'indique ce niveau a pour objectif de familiariser l'apprenant à la langue cible en lui donnant le désir d'apprendre et en créant chez lui la motivation. Le niveau A1 comporte des simples questions et des structures simples et concrètes. Tandis qu'au niveau A2 les expressions se forment d'un vocabulaire fréquent et relatif d'une habitation plus proche. A ce niveau l'apprenant commence petit à petit à

formuler des conversations simples et à faire des descriptions. D'après les critères du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) et à partir de documents officiels (Conseil de l'Europe, etc.), si nous désirons schématiser ces deux niveaux nous pouvons les décrire selon les compétences de base et les mots clés et nous pouvons les classer comme suit :

Tableau 1: Le niveau A1

A1- Niveau *Introductif* ou *Découverte*

Mots clés : questions simples, environnement proche et familier.

Comprendre (Écouter) : Je peux comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de moi-même, de ma famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement.

Comprendre (Lire) : Je peux comprendre des noms familiers, des mots ainsi que des phrases très simples, par exemple dans des annonces, des affiches ou des catalogues.

Parler (Prendre part à une conversation) : Je peux communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à m'aider à formuler ce que j'essaie de dire. Je peux poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont j'ai immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.

Parler (S'exprimer oralement en continu) : Je peux utiliser des expressions et des phrases simples pour décrire mon lieu d'habitation et les gens que je connais.

Écrire : Je peux écrire une courte carte postale simple, par exemple de vacances. Je peux porter des détails personnels dans un questionnaire, inscrire par exemple mon nom, ma nationalité et mon adresse sur une fiche d'hôtel.

Tableau 2 : Le niveau A2

A2- Niveau *Intermédiaire* ou *de Survie*

Mots clés : descriptions, conversations simples.

Comprendre (Écouter) : Je peux comprendre des expressions et un vocabulaire très fréquent relatifs à ce qui me concerne de très près (par ex. moi-même, ma famille, les achats, l'environnement proche, le travail). Je peux saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples et clairs.

Comprendre (Lire) : Je peux lire des textes courts très simples. Je peux trouver une information particulière prévisible dans des documents courants comme les petites publicités, les prospectus, les menus et les horaires et je peux comprendre des lettres personnelles courtes et simples.

Parler (Prendre part à une conversation) : Je peux communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'information simple et direct sur des sujets et des activités familiers. Je peux avoir des échanges très brefs même si, en règle générale, je ne comprends pas assez pour poursuivre une conversation.

Parler (S'exprimer oralement en continu) : Je peux utiliser une série de phrases ou d'expressions pour décrire en termes simples ma famille et d'autres gens, mes conditions de vie, ma formation et mon activité professionnelle actuelle ou récente.

Écrire : Je peux écrire des notes et messages simples et courts. Je peux écrire une lettre personnelle très simple, par exemple de remerciements.

Le Niveau de l'utilisateur élémentaire (introductif ou découverte) A1 se compose essentiellement de cinq activités langagières. Ces activités en grandes lignes sont la compréhension de l'oral et la compréhension de l'écrit, l'expression orale en continue, l'expression écrite et l'interaction orale. Concernant les capacités langagières, celles-ci peuvent contenir les termes simples et les expressions élémentaires. Pour les connaissances, nous pouvons mettre les deux sous-compétences comme la grammaire, la phonétique accompagnée avec la culture et le lexique. Pour ces sous-compétences le choix élémentaire et le contrôle limité sont prévus.

D'autre part le A2, niveau de l'utilisateur élémentaire (intermédiaire ou de survie) est formé presque semblable au A1. Ces activités langagières se dressent sur la compréhension de l'oral et la compréhension de l'écrit, l'expression orale en continue, expression écrite et interaction orale. A cette échelle quant aux connaissances pour la grammaire, la phonétique, la culture et le lexique le mot-clé devient la suffisance. Posséder un vocabulaire suffisant avec des structures simples s'accompagneront de la maîtrise d'une prononciation suffisamment claire.

A partir de documents officiels du Conseil de l'Europe nous pouvons voir le fonctionnement de ces deux niveaux de l'utilisateur élémentaire A1 (introductif ou découverte) et A2 (intermédiaire ou de survie) sur les tableaux ci-dessous :

A1 - NIVEAU DE L'UTILISATEUR ÉLÉMENTAIRE (INTRODUCTIF OU DÉCOUVERTE)

Activités langagières	Capacités	Connaissances		
		Culture et lexique	Grammaire	Phonologie
	Si les termes sont simples et les expressions élémentaires, l'élève sera capable de :	Posséder : - un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples pour les informations sur soi, les besoins quotidiens, son environnement - quelques éléments culturels	Avoir un contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé Reconnaître quelques faits de langue	Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes, et les courbes intonatives propres à chaque langue
Compréhension de l'oral	- comprendre les consignes de classe - comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement - suivre des instructions courtes et simples - suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées	Contenus culturels et lexicaux, par exemple : La personne Le corps humain, les vêtements Sensations, goûts et sentiments La vie quotidienne Les usages dans les relations entre personnes La maison Les animaux familiers Les habitudes alimentaires Les rythmes et les activités de la journée : famille, école, loisirs Quelques métiers Les couleurs et les nombres L'environnement géographique et culturel Ville et campagne Quelques villes et pays : leur situation Les drapeaux et monnaies Les fêtes et coutumes Des personnages, monuments et œuvres célèbres Chants et comptines Contes et légendes : littérature enfantine	Le groupe verbal - le verbe : son accord avec le sujet - l'expression du temps : présent, passé, futur - le complément Le groupe nominal - le nom et le pronom - le genre et le nombre - les articles - les possessifs - les démonstratifs - les principales prépositions - l'adjectif qualificatif : sa place, son accord La phrase Type et forme de phrase : - déclarative - interrogative - exclamative - impérative - affirmative - négative La syntaxe élémentaire de la phrase : ordre des mots, quelques mots de liaison (et, ou...)	Phonèmes - percevoir et reproduire les phonèmes spécifiques à chaque langue Accents et rythme - percevoir et restituer le phrasé d'un énoncé familier - repérer et respecter l'accent tonique Intonation - percevoir et restituer les schémas intonatifs : l'intonation caractéristique des différents types d'énoncés Lien phonie/graphie - l'alphabet (selon les langues)
Compréhension de l'écrit	- comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations) - se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel			
Expression orale en continu	- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou sujets familiers en utilisant des connecteurs élémentaires - lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition - raconter une histoire courte et stéréotypée			
Expression écrite	- copier des mots isolés et des textes courts - écrire un message électronique simple ou une courte carte postale en référence à des modèles - renseigner un questionnaire - produire de manière autonome quelques phrases sur lui-même, sur des personnages réels ou imaginaires - écrire sous la dictée des expressions connues			
Interaction orale	Communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots, si l'interlocuteur répète ou reformule ses phrases lentement et l'aide à formuler ce qu'il essaie de dire : - se présenter ; présenter quelqu'un ; demander à quelqu'un de ses nouvelles et y réagir en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires : accueil et prise de congé - répondre à des questions et en poser (sujets familiers ou besoins immédiats) - épeler des mots familiers			

Ressources interlangues palier 2 - Descripteurs par niveau- A1 - Niveau de l'utilisateur élémentaire (introductif ou découverte)

Image 2 : Le niveau A1

Ressources interlangues palier 2 – Descripteurs par niveau– A1 - Niveau de l'utilisateur élémentaire (introductif ou découverte)
<http://eduscol.education.fr/cid45678/le-cadre-europeen-commun-reference-pour-les-langues.html#lien0>

A2 - NIVEAU DE L'UTILISATEUR ÉLÉMENTAIRE (INTERMÉDIAIRE OU DE SURVIE)

Activités langagières	Capacités	Connaissances		
		Culture et lexique	Grammaire	Phonologie
	Dans les situations courantes de la vie quotidienne et scolaire, l'élève sera capable de :	Posséder un vocabulaire suffisant pour mener des échanges courants dans des situations simples et sur des sujets connus	Utiliser des structures simples avec une correction suffisante pour que le sens général reste clair	Maîtriser une prononciation suffisamment claire pour être compris
Compréhension de l'oral	Comprendre une intervention brève si elle est claire et simple - comprendre assez pour pouvoir répondre à des besoins concrets : instructions et consignes, expressions familières de la vie quotidienne, présentations, indications chiffrées, récits... - identifier le sujet d'une conversation, le point essentiel d'une annonce ou d'un message - comprendre et extraire l'information essentielle de courts passages enregistrés audio et audiovisuels ayant trait à un sujet courant	Contenus culturels et lexicaux : Modernité et tradition La vie quotidienne et le cadre de vie Famille et maison L'école et son environnement : vie de classe, matériel et activités scolaires Repères temporels (date, heure, jour, mois, année) Codes socio-culturels Émissions de télévision Jeux, sports, loisirs Paysage urbain : lieux publics, commerces, signalétique, magasins, monuments... Habitudes alimentaires, prix, mode Moyens de transport Les repères et réalités géographiques Quelques villes, pays, états, régions Climat	Le groupe verbal - expression du présent, du passé et de l'avenir (en compréhension et production) - les diverses formes du verbe (les adverbies (lieu, temps, manière, fréquence)) Le groupe nominal - le nom (genre et nombre) - les articles - les possessifs - les démonstratifs - les quantificateurs - l'adjectif - le comparatif - les pronoms personnels - les interrogatifs - les pronoms relatifs usuels - les prépositions La phrase Type et forme de phrase : - déclarative - interrogative - exclamative - impérative - affirmative - négative	Phonèmes - percevoir et reproduire les phonèmes spécifiques à chaque langue Accents et rythme - repérer et respecter les différents accents (mot, phrase) - percevoir et restituer les schémas rythmiques spécifiques à la langue Intonation - percevoir et restituer les schémas intonatifs (mélodie générale de la phrase et différentes tonalités)
Compréhension de l'oral	Comprendre des textes courts et simples - comprendre une lettre personnelle simple et brève - prélever et comprendre une information dans des prospectus, menus, annonces, inventaires et horaires, signalétique urbaine, lettres, brochures, courts articles de journaux - suivre la trame d'une histoire			
Expression orale en continu	Produire en termes simples des énoncés sur les gens et sur les choses - se présenter ou présenter simplement des personnes - décrire sa vie quotidienne (son environnement, ses activités...) - raconter une histoire ou décrire un événement, un objet, une expérience - faire une brève annonce ou présenter un projet - fournir une explication (comparaisons, raisons d'un choix)			
Expression écrite	Écrire des énoncés simples et brefs - écrire une lettre personnelle très simple - écrire sur les aspects quotidiens de son environnement : gens, lieux, école, paysages, objets - décrire un événement, une activité passée, une expérience personnelle ou imaginée			
Interaction orale	Interagir de façon simple avec un débit adapté et des reformulations - établir un contact social : présentations, salutations et congés, remerciements... - rechercher et donner des informations (itinéraire, repas, achats, horaires, prix) - dialoguer sur des sujets connus, des situations courantes, des faits, des personnages légendaires, ou contemporains - demander et fournir des renseignements - réagir à des propositions : accepter, refuser, exprimer ses goûts, ses opinions, faire des suggestions	Le patrimoine culturel et historique Traditions Fêtes calendaires, leur importance, leur origine historique Quelques monuments, objets ou lieux symboliques Le patrimoine littéraire et artistique Littérature enfantine : comptines, contes et légendes Quelques auteurs, lieux, personnages célèbres (historiques, de fiction)		

Ressources interlangues palier 2 - Descripteurs par niveau - A2 - Niveau de l'utilisateur élémentaire (intermédiaire ou de survie)

Image 3: Le niveau A2

Ressources interlangues palier 2 – Descripteurs par niveau – A2 - Niveau de l'utilisateur élémentaire (intermédiaire ou de survie)
<http://eduscol.education.fr/cid45678/le-cadre-europeen-commun-reference-pour-les-langues.html#lien0>

3.2. Les jeux de rôle

De nos jours, l'enseignement/l'apprentissage d'une langue étrangère ne se limite pas qu'à participer aux cours, à écouter ou à prendre des notes. Le terme désigne plus que ceci. Le rôle le plus essentiel de l'enseignant est de fournir une atmosphère convenable pour que la langue cible soit appliquée suffisamment et en mesure que les apprenants puissent déplacer en salle de classe au lieu de rester immobile comme s'ils écoutent une conférence. Plutôt que d'écouter passivement, l'enseignant pour la

réalisation des objectifs fixés doit profiter de tous les moyens efficaces dans ce processus. Le plus souvent ce processus d'apprentissage est conçu sévère et abstrait ne donne presque pas l'idée de distraction. De ce fait, l'enseignement/l'apprentissage d'une langue étrangère est conçue comme un acte important et sérieux. Tandis que l'apprenant s'il prend plaisir, il réalise un apprentissage dans le vrai sens du mot. Sûrement, le processus de l'apprentissage de la langue étrangère peut être attrayant et amusant à la fois. Ainsi l'apprenant pendant qu'il apprend peut rendre effectif ses connaissances. Toutes les activités langagières menées de manière appropriée si elles se font d'une façon régulière et divertissante elles seront durables, agréables et naturelles à la fois.

Une salle de classe doit être un endroit qui fait référence à toutes sortes de créations. Dans une telle atmosphère qui permet une communication entre tous les actants, premièrement l'enseignant doit encourager les apprenants à participer aux cours. "Pour éviter un déroulement artificiel et inefficace des cours, comme on le considère dans les méthodes actuelles, l'enseignant ne doit pas être au centre de l'apprentissage" (Genç & Akdoğan, 2009, p. 73). Pour la réalisation des objectifs didactiques, différents types de jeux peuvent être un moyen efficace. Les jeux sont-ils présents pour briser complètement le processus d'enseignement ou sont-ils produits pour un bon cours ? Les deux sont possibles à la fois. Sans aucun doute, les jeux peuvent servir à donner une pause quand les apprenants commencent à perdre leur motivation. Car une activité fatigante ne donne plus le désir de continuer. Il convient de noter que le principe essentiel de l'apprentissage est un apprentissage en vivant et en pratiquant.

Surtout dans l'apprentissage/l'enseignement ou l'acquisition d'une langue étrangère l'apprentissage en vivant, en appliquant et en donnant une réponse à l'impact étant une partie de ce processus l'apprenant peut apprendre d'une façon plus réaliste et permanente. À cet égard, les jeux deviennent idéaux et très favorables aux intérêts des apprenants. Alors nous pouvons poser une telle question : le jeu sert-il à passer de temps ?

De nos jours, l'enseignement d'une langue étrangère désigne l'application suffisante de la langue cible. Pour fournir une atmosphère dans laquelle ils seront encouragés et volontaires à participer aux cours, les apprenants ont besoin d'une telle atmosphère. Pour la réalisation des objectifs fixés les jeux peuvent être un moyen efficace.

Headfield définit le jeu comme “une activité ayant à la fois des règles, un objectif et un élément de divertissement” (1984, p. 9). Si l’apprenant prend plaisir de ce qu’il apprend et le considère comme un amusement, il s’agit d’un apprentissage dans le vrai sens. Sûrement, un processus d’apprentissage des langues si ceci s’appuie sur des jeux peut être en même temps beaucoup plus attrayant et amusant. La plus grande différence des jeux langagiers et celle des autres activités est la notion de la réussite prévue à la fin du processus d’apprentissage. Les jeux qui sont en relation avec les sujets traités durant les cours désignent que l’apprentissage est réalisé par des expériences. Car, l’important est de mettre les apprenants sans créer une atmosphère de concurrence dans un partage au milieu d’un travail de groupe. Permettant à l’individu de faire des erreurs, le jeu lui autorise d’acquérir de l’expérience. Le jeu contribue au développement d’une variété de domaines psychologiques, sociaux, psychomoteurs, mentaux et autres chez l’individu.

Les notions le jeu et l’enfant sont inséparables l’un de l’autre comme l’affirme Château dans cette citation : “l’enfant est un être qui joue et rien d’autre” (Bodin, 1975, p. 125). Le jeu dans un vaste concept de sens fait partie de la vie humaine. Le jeu pour un certain temps donne à l’individu la possibilité de sortir de “l’ici, maintenant”. Le jeu se réalise avant tout dans un moment où les participants prennent plaisir de faire d’expérience, d’enrichir l’imagination, de renforcer la création. D’autre part il est à noter que leur capacité à résoudre des problèmes se développe. Selon le petit Robert, (Debove, 1991, p. 1046) le “jeu” étant une activité physique ou mentale vient du mot latin “jocus” qui signifie “badinage, plaisanterie” ou en latin plus courant “amusement, divertissement”. D’autre part le mot “ludique” dérivé du mot latin “ludus” signifie ce qui est relatif au jeu.

Pour l’enseignement/l’apprentissage de la langue étrangère les activités motivantes et attirantes à la fois sont très développées dans les dernières années. Elles facilitent et aident le processus d’apprentissage en orientant les apprenants à stimuler. A partir du XIX^e siècle, le jeu est devenu la partie intégrante de l’éducation. Les chercheurs, les didacticiens et les théoriciens sont tous d’accord sur la pratique des jeux en classe de langue. Parmi eux les noms comme Pestalozzi, Decroly, Freinet, Montessori, Winnicott soutiennent le rôle du jeu dans l’apprentissage. Mais il est à noter qu’à partir des années 50-60 années, le jeu de rôle a gagné plus de fonctions. Plusieurs didacticiens sont d’accord qu’il est un appui dans le processus d’apprentissage. Ici le

plus important point à retenir est que le jeu développe le plaisir et l'intérêt d'apprendre soit une langue étrangère ou soit une autre matière. C'est pour cela que cette notion a été l'objet de plusieurs études ou de nombreuses recherches dans de multiples domaines.

Pour l'enfant jouer a le même sens que ses autres besoins vitaux comme manger, boire de l'eau et dormir. La plus grande partie du temps de l'enfant se passe en jouant. Nous ne pouvons jamais penser un enfant qui ne joue pas. Ce jeu contient toute la capacité de l'enfant. Selon Winnicott (1975) "enfant ou adulte c'est en jouant et seulement en jouant, qu'il est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière". Le jeu est une activité qui se réalise spontanément. L'individu apprend à résoudre ses problèmes en communiquant avec son partenaire. Le jeu développe la capacité d'apprendre les nouveaux mots et de les utiliser. Le jeu endosse une fonction de motivation pour intensifier l'attention de l'apprenant pendant les cours. Le jeu donne la possibilité de développer la communication, l'interaction sans rester aux limites du contenu du manuel. Si on le propose, l'apprenant préférera toujours de participer à un cours enrichi par des jeux de rôles, des quizz, des scénarios, des simulations... etc. En une seule phrase nous pouvons affirmer que le jeu brise tous les savoirs traditionnels, développant la créativité chez l'apprenant, en lui donnant une certaine liberté dans une atmosphère ludique. Ainsi par le jeu, l'apprenant mis au centre de l'apprentissage, le cours gagne sans trop de difficulté un dynamisme. Car l'apprenant apprend en jouant. Pendant des premières années les petits jouent en répétant les mêmes choses que font ses grands. Avec cette pratique, ils apprennent comment parler, jouer et même vivre. Dans le temps ces habitudes ou ces routines forment la confiance en soi. Les enfants commencent à comprendre l'univers qui les entoure.

Avant d'aborder les termes du jeu et son rôle dans un milieu scolaire nous allons essayer d'expliquer la valeur du jeu. Si nous jetons un coup d'œil sur son histoire nous apercevrons que le jeu est conçu comme un sujet qui ne devrait pas être pris au sérieux et pour cette raison il a été traité comme un instrument de divertissement gratuit. Dès l'Antiquité jusqu'au XVIII^{ème} siècle nous constatons que le jeu avait un sens non sérieux. Il ne faut pas oublier non plus qu'à cette époque le jeu lié à l'enfant avait moins d'intérêt. Car la considération pour l'enfant était moins importante que nos jours. On a dû attendre la Renaissance pour que le jeu puisse être utilisé surtout

dans les pratiques pédagogiques. Il n'est pas surprenant de constater que ces pratiques ont commencé principalement dans les écoles religieuses. Le but principal de l'utilisation du jeu dans ces écoles est de surmonter la difficulté d'apprendre le latin. A cette époque-là, le jeu était utilisé par les éducateurs comme une matière pédagogique pour garantir l'enseignement difficile du latin. Ce concept était valable jusqu'à l'époque Romantique. A partir du romantisme le jeu n'est plus conçu comme une activité dévalorisante au contraire il est considéré comme une activité sérieuse pour le développement naturel de l'enfant. Le dictionnaire Latin Français définit le jeu ainsi : "jeu, Jocus ; plaisanterie, badinage, Joca ; le plaisant, Per Jocum ; en plaisantant". Comme nous l'avons vu dans la définition du mot de jeu, le mot de plaisanterie qui émerge à chaque fois confirme les évaluations ci-dessus du concept de jeu. Le jeu est une activité physique ou mentale qui garde en soi l'idée de la plaisanterie. Car cette définition garde toujours le sens de joie et de plaisanterie. Le jeu essentiellement a un but de distraire ou plaire comme le Petit Robert le définit. Le jeu "est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure". Il faut souligner que le jeu s'il est traité comme un terme éducatif gagne une autre dimension. Dans cette utilisation le jeu devient une activité interactive en demandant deux ou plusieurs participants. Dans le dictionnaire didactique le jeu en didactique des langues se définit de cette façon : "un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence" (Cuq, 2003, p. 106). De l'autre côté Piaget, psychologue et épistémologue tire l'attention sur l'effet biologique et affectif que joue le jeu sur la psychologie et le développement de l'enfant. Pour lui "le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels" (Cloutier & Renaud, 1990, p. 208).

Les mots qui évoquent le concept du jeu comprennent le divertissement, le plaisir, la spontanéité, la créativité et bien sur la gratuité. Car cette notion a un but de délasserment, de plaisir, de jouer. "Jouer, c'est explorer notre rapport au monde dans un cadre circonscrit où le joueur sait que le monde qui est là a été construit..." (Meirieu, 2006). Une autre définition qui soutient celle-là, tire l'attention du contenu de cet acte. Pour l'enfant comme le définit Foulin et Mouchon "jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur." (Foulin & Mouchon, 2001, p. 14). La notion de jeu bien qu'elle englobe l'activité de

jouer qui a un sens très privilégié pour l'enfant, est essentiellement une source de plaisir. Le jeu ayant des qualités artistiques et esthétiques est une activité qui améliore la capacité physique et mentale de l'enfant et rend la vie agréable toujours en développant ses compétences. Le jeu est l'un des éléments les plus importants qui assurent le développement social et affectif de l'enfant. Donc, cette source devient non seulement un outil de communication au milieu scolaire, mais encore un moyen de développement des compétences par des situations didactiques. Car jouer désigne de vivre dans un autre monde. Et ce monde rend toujours heureux et content l'enfant. En jouant l'enfant génère de l'énergie. De plus, en jouant il lui fait inventer plus. Par les paroles tirées de Pablo Neruda nous comprenons mieux combien jouer est une activité nécessaire et importante dans le monde enfantin. "L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui". Selon les éducateurs et didacticiens, le jeu, sauvant l'enseignement des règles et des généralités habituelles et ennuyeuses d'apprentissage traditionnel aide l'apprenant et l'enseignant. De cette façon, l'apprentissage devient plus significatif et les objectifs visés peuvent être atteints plus facilement. Le jeu, moyen et méthode d'apprentissage, sert à favoriser plus l'apprentissage de la langue étrangère surtout dans des écoles. Le jeu est une activité qui d'une part développe l'harmonie sociale, d'autre part l'intelligence et la compétence. Organisé par des règles spécifiques, le jeu se déroule dans un certain lieu et temps avec des pouvoirs physiques et mentaux, dans un certain but. La sélection et la mise en œuvre des jeux déterminent directement son efficacité.

Le jeu pour les petits est une forme naturelle et facile à pratiquer la vie réelle. Le jeu de rôle contient de nombreux facteurs qui permette de développer le processus d'apprentissage :

- Le plus grand profit des jeux de rôle est qu'ils garantissent la motivation. La motivation donne le désir pour continuer.
- Les jeux peuvent aider à apprendre et à comprendre de nouvelles connaissances.
- Les jeux peuvent raviver le goût d'apprentissage de l'apprenant.
- Les jeux peuvent amener les élèves à développer leur curiosité. Et par cette curiosité les apprenants peuvent avoir des expériences.

- La communication chez l'individu commence tout d'abord en soi. Les jeux aident à former la conversation à soi-même. Et delà, l'individu aura le désir de partager ses idées avec l'autrui.
- Le plus grand intérêt des jeux est qu'ils sont des vraies préparations aux situations de la vie quotidienne de tous les jours.
- Par des pratiques les jeux peuvent ouvrir une grande vision à des nouvelles compétences.
- En gardant de leur nature les jeux sont des activités du plaisir et de la joie.

Dans une classe de FLE, la réussite et la durabilité de l'apprentissage dépend directement de la motivation de l'apprenant. Pour que l'apprentissage soit efficace et que l'apprenant s'entraîne dans ce processus l'enseignant a une grande responsabilité. Car il est le premier élément à réaliser la motivation chez l'apprenant. Le jeu est un grand facteur qui motive l'apprenant pour son succès et sa responsabilité d'apprentissage. De plus, le jeu encourage les apprenants au cours de la leçon. Avec le jeu l'apprenant devient plus attentif et l'acteur de l'apprentissage. Car le jeu garde de sa nature la liberté, la délimite, la gratuité et incertitude comme nous avons déjà signalé en haut.

Le jeu par nature envoie à une idée de découverte. Le jeu ne structure pas seulement la capacité physique mais aussi la cognitive et affective à la fois. De ce point de vue, il n'est pas limité à un certain âge mais il intéresse tout public de tout âge. C'est pour cette raison qu'il frappe tous les apprenants de tempéraments différents soit timides ou soit audacieux.

Quelque que soit la compétence langagière l'apprenant peut se sentir excité quand il s'agit de s'exprimer. Surtout durant les années 1980, par l'approche communicative par l'exploitation du jeu dans la classe de langue l'apprenant et sa capacité à communiquer sont prises en considération. A partir de cette date la plupart des manuels ont explicitement consacré une place considérable au jeu en créant toujours un lien avec l'enseignement/l'apprentissage des langues. Le jeu offre une certaine occasion pour surmonter cette angoisse. Donc, la décennie des années 1970 a été déterminante pour la pratique du jeu en didactique du FLE. Le jeu, le langage et la créativité sont devenus sans aucune doute des références en classe de FLE. Dans ce domaine, il y a eu plusieurs ouvrages comme celui de Weiss (1983) qui sont considérés comme des classiques. Le jeu offre d'une part une distraction, d'autre part

il encourage l'apprenant à s'éloigner de ses peurs. D'ailleurs ceci est une atmosphère qu'on veut franchir dans une classe de langue pour réaliser une communication aussi naturelle que possible. Par le jeu les apprenants peuvent démontrer leurs capacités et créer des situations dans lesquelles ils pourront faire des échanges soit entre eux soit avec leur enseignant. Pour la formation d'une telle situation il est essentiellement important d'effectuer une communication naturelle. L'apprenant aura une possibilité de vérifier ses compétences de toutes sortes. Il est clair que toutes les compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques sont la partie intégrante d'une bonne communication. Tout d'abord le jeu met à disposition à l'apprenant des pratiques. De ce point de vue, le jeu offre un vrai champ d'expérience à l'apprenant.

L'introduction des jeux en classe de français langue étrangère, a plusieurs avantages non seulement pour les travaux individuels mais aussi en groupe. La notion du jeu et langue ont des parties intimement liées les unes aux autres. Les jeux éducatifs utilisés dans une classe de langue diffèrent des autres jeux en ce sens qu'ils servent un certain objectif. L'apprentissage d'une langue par le biais d'activités ludiques en milieu de classe nous pouvons élaborer un climat de convivialité, de confiance et de coopération. Ces deux termes renforcent le respect à l'autrui et le sentiment d'empathie. Dans une classe de langue les jeux pédagogiques sont de vrais appuis "pour faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue" (Boadiwaa, 2015, p. 24). Grâce aux activités de groupes, les apprenants peuvent créer des liens de respect entre eux. Par une telle atmosphère les apprenants prendront non seulement un plaisir de participer aux activités ludiques en milieu scolaire mais encore ils seront assez motivés pour enrichir les échanges et faire partie de celles-ci. Intégré aux activités collectives ou semi-collectives, l'apprenant pour aboutir le jeu peut apporter des connaissances personnelles et ainsi avancer le jeu collectif. Ainsi le flux d'information ne se réalisera pas au sens de l'enseignant mais encore de leurs voisins aussi. Ils peuvent vérifier leurs propres acquis. Et cela renforce le sentiment de confiance en soi. De l'autre côté, l'enseignant à son tour, pourra observer les apprenants afin d'identifier leur besoin. Avec l'utilisation des jeux dans les cours de langue étrangère, les apprenants se débarrasseront de leurs angoisses d'apprentissage des langues étrangères et se sentiront à l'aise le plus que possible. Les jeux changent directement la perspective de l'apprentissage de la

langue étrangère. Surtout en appliquant des tâches dans une démarche actionnelle comme le Cadre Européen Commun de Référence (CECR) les préconise. La langue sera enseignée par une façon ludique. Dans cet apprentissage la langue ne se reçoit pas seulement dans son aspect linguistique mais plus par son aspect esthétique et poétique. Nous pouvons parler de plusieurs profits du jeu en classe de FLE. S'il faut donner quelques exemples nous pouvons dire que le jeu est l'élargissement des activités d'apprentissage. Le jeu forme une instruction plus régulière, plus encouragée et plus formelle. Ainsi, par l'introduction du jeu en classe les énergies des apprenants sont rafraîchies. Il peut permettre de réaliser en classe des applications pratiques sur certaines structures linguistiques, par le vocabulaire. Pour les travaux et les activités d'écoute l'attention portée et la concentration augmentent les deux à la fois. Si la participation des apprenants est encouragée les apprenants seront confiants les uns aux autres. Un autre profit est que les compétences de communication individuelles ce qui conduiront à l'accomplissement d'une pratique courante des apprenants se développent et ceci réduit le niveau de dominance centrée sur l'enseignant. L'utilisation de jeux qui sont amusants permet aux apprenants de s'exprimer directement en réduisant la distance entre l'enseignant et les apprenants. De l'autre côté, les jeux émergent les points faibles de l'enseignement des langues et la nécessité de plus de travail langagier.

Selon les types d'activités par l'expérience du jeu l'apprenant est lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur mais parmi ceci deux ou trois à la fois. Dans les méthodes anciennes l'apprenant était amené à apprendre surtout le vocabulaire et la grammaire. Ces deux disciples se transmettaient d'une façon adynamique. Tandis que le jeu de rôles permet à l'apprenant, en l'encourageant de vivre une vraie situation communicative compensant sa propre insuffisance linguistique. Le jeu à des moyens non verbaux amène plutôt l'apprenant à se trouver dans une interaction très semblable à la vie sociale. Ainsi l'apprenant pendant qu'il écoute, devine ou pense ce qu'il va dire au suivant dans l'activité. De cette façon, il peut éprouver facilement sa capacité de prévision. En outre il sera orienté à utiliser plusieurs fonctions de la langue. Par exemple par la fonction propositionnelle il peut comprendre ce que désignent les mots et par la fonction illocutoire il peut jouer avec les mots. C'est-à-dire comprendre la fonction des actes de parole comme ; proposer, demander la permission, demander de faire, accepter, refuser, annoncer, demander

son opinion, reprocher, protester, demander une information, demander un avis, conseiller, dire comment faire, se plaindre, mettre en garde, exprimer ses sentiments, rassurer, présenter/se présenter, entrer en contact, accueillir, prendre congé, prendre rendez-vous, inviter, décommander, insister, s'excuser, formuler un projet, exprimer un souhait, promettre, exprimer une obligation, à moi de parler, à vous de parler, faire répéter/faire préciser, amorcer une histoire. (Cirurel, Pedoya, & Porquer, 1987). A part de recevoir les besoins communicatifs de l'apprenant les tâches doivent être accessibles et motivants à la fois. Le jeu de rôles se déroule de deux façons l'une guidée ou dirigée et l'autre dite ouverte. Le jeu de rôles dirigé ou guidé s'appuie sur les contraintes et des consignes. L'apprenant est guidé par des instructions et des commentaires. Au jeu ouvert tout est imprévisible car les intentions de communication ne sont plus guidées. Nous ne pouvons plus parler des matériaux linguistiques ou des canevas. Le déroulement du scénario se développe selon les acquis langagiers verbaux ou non verbaux des apprenants.

Les besoins langagiers ne seront pas limités qu'à être communicatifs, ils devront contenir toutes les ressources de l'apprenant. Ainsi l'apprenant peut être orienté à une participation personnelle et en groupe par un accomplissement des savoirs et par conséquent élargir ses connaissances et ses expériences. De ce point de vue, le jeu peut se considérer comme un vrai outil au service des apprentissages donnant le goût et le plaisir d'apprendre toujours en créant la motivation. Et le jeu, un formidable outil pour avantager l'apprentissage est une source de motivation puissante chez l'apprenant.

Concernant la pratique des jeux en classe de FLE par leur dimension culturelle, sociale et émotionnelle, l'animateur doit prendre en considération quelques procédés très utiles. En premier lieu, les conditions nécessaires devront être précisées avant de se lancer dans une activité ludique. La sécurité est très essentielle pour que les outils nécessaires soient arrangés et utilisés. Bien sûr que les tâches préparatoires sont inévitables comme les compréhensions à l'audition ou réponses aux questions. En second lieu, il sera utile que l'animateur fasse une poursuite en raison de prévoir la conformité des activités avec les objectifs. Ceux-ci peuvent varier et peuvent être linguistiques, fonctionnels ou culturels. Donc, l'activité proposée doit répondre aux besoins non seulement linguistiques mais aussi culturels et autres. En troisième lieu il faut savoir comment les activités doivent se placer au cours. Le sens de l'activité

choisie est précisé avant son but. Il se peut que le sens majeur de l'activité soit simplement pour le plaisir. Mais il ne faut pas oublier que les activités devront assister deux points essentiels. Car les activités doivent mettre en scène la langue et la pratique pour être d'avantages communicatives.

Avant que le jeu soit mis en pratique, la consigne doit être précisée d'une façon très claire, nette et efficace. La réussite du jeu dépendra de la bonne formulation de la consigne. Pour que la consigne soit déterminante quelques points ont de primes importances. La consigne doit être claire et donnée une seule fois dans un premier temps. Car la répétition de la consigne peut mener des confusions dans les esprits. Si la consigne n'est pas comprise et qu'il reste encore des coins non compréhensible l'animateur doit répondre aux questions. Et que si les apprenants la trouveront compliquée la consigne dans ce cas-là pourra être décomposée ou bien procédée en étapes.

Les jeux en classe de FLE peuvent se réaliser soit individuellement ou soit par des travaux en groupe. Le travail en groupe est une façon d'enrichir les connaissances. Par les activités collectives réalisées de deux, trois, quatre, cinq, à six personnes, l'animateur peut profiter de l'abondance que le groupe met en jour. Ces activités sont profitables non seulement pour détruire la monotonie mais aussi pour entraîner des rencontres disparates. Par ces activités dans lesquelles l'enseignant n'est pas inclus d'une façon dominante, les apprenants se sentiront plus libres et dépendants. Et cette atmosphère créera une vraie interaction sociale dans laquelle les apprenants feront des échanges aussi naturels que possible. Par la fréquentation à ces types d'activités ils seront préparés d'une façon naturelle aux rencontres avec les natifs.

Quant à l'évaluation des activités elle peut se former selon les fonctions et les objectifs de ces activités. De cette façon chaque activité peut se grouper en fonction des compétences langagières. Par une liste spécifique l'enseignant peut contrôler si les apprenants ont bien compris ou il reste encore des parties incomprises. Même cette liste peut comporter des renseignements pour que les actions soient plus détaillées. Si nous donnons quelques exemples : peut se présenter, peut décrire une personne, un objet ou un animal, peut reformuler une proposition, peut construire d'une façon assez naturelle une phrase incomplète. Il faut ajouter que les activités ludiques peuvent se faire à tous les niveaux établis par le CECR. Le niveau élémentaire (A1, A2), le niveau indépendant (B1, B2) et le niveau expérimenté (C1,

C2). Il peut y avoir cependant des activités non adaptables en raison du vocabulaire des apprenants.

La puissance d'un processus d'apprentissage réside non seulement dans la qualité des informations et des contenus qui sont transmis mais encore la qualité des procédés qui sont déclenchés pour faire mieux comprendre, s'intégrer et les rendre accessibles. Si les apprenants sont motivés, ils feront plus de progrès. Dans une classe de langue, durant les activités basées sur des conversations, les apprenants prennent un grand désir de s'exprimer. Ainsi ils sont capables de capter les connaissances récemment appris. Les jeux, y compris les jeux de rôles et de simulation, outils pédagogiques très vigoureux permettent aux apprenants de se confronter par de productions linguistiques dans l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle. Comme les jeux sont authentiques, souvent au sein d'un petit groupe, ceux-ci donnent à l'apprenant une grande liberté de réaliser une production ayant un but que chacun des apprenants désirent réaliser. Les jeux didactiques se reposent sur des dialogues interactifs conservant entre eux des règles sociales. Car ces dialogues reposent sur un processus alternatif. D'autre part, ils sont ascendants. Le plus souvent ces dialogues sous formes des jeux didactiques s'accompagnent par des actes non-verbaux, comme les gestes, les mimiques et la gestuelle. Ainsi les actes de paroles langagiers les actes non-verbaux coexistent en apportant un aspect pragmatique dans l'enseignement de la langue étrangère en gardant toujours un côté de la réalité. Car le jeu se déroule dans toute circonstance dans une zone d'expérience qui est très proche du réel. Le jeu est bien régulé vu qu'il préserve en soi des règles bien déterminés qu'il faut suivre strictement. Dans cette zone la vie réelle se présente sous forme de jeu. Donc l'univers présenté devient symboliquement la vie elle-même.

Pour que les jeux soient adaptables dans une classe de langue, il y a un certain nombre de contraintes. Avant de commencer à la pratique, la consigne donnée doit être claire, nette et bien précise comme nous avons déjà affirmé ultérieurement. L'une de ces exigences est l'atmosphère où se trouvent les apprenants. S'il n'y a pas un climat de confiance, les apprenants ne seront guère désireux de s'exprimer. Pour un tel climat le respect mutuel est la première condition pour que l'écoute réciproque soit accomplie. Mais cette condition ne peut jamais se considérer à part car les apprenants doivent tenir des moyens linguistiques pour traiter à bien la tâche qu'ils leur sont données. Quant à la tâche, elle doit être bien choisie pour accomplir leur

insuffisance d'information. Pour cette raison la tâche doit bien donner l'envie d'être comblée.

3.2.1. Quelques exemples de jeux en classe

Il y a trois types formels de jeux. Le premier jeu est le jeu que à propos duquel nous devons donner des informations comme ceux les jeux de présentation. L'autre est le jeu qui nécessite de reconstituer des informations. Et le dernier jeu est un jeu où il faut permuter des informations. D'autre part, il y a six types didactiques de jeux comme nous pouvons les classer selon leur contenu et leur opération. Le premier est le jeu de présentation. Le deuxième type de jeu est le jeu de vocabulaire. Ces jeux sont le plus souvent accompagnés par la grammaire. Un autre type de jeux est le jeu écrit. Une autre forme de jeux est le jeu des petits papiers. Un autre type de jeu qui demande une certaine habileté langagière sont les jeux de dextérité linguistique. Le sixième genre de jeu est le jeu de révision. Un autre est celui des dramatisations, des jeux de rôles et des simulations qui sont les plus utilisés et adoptés dans une classe de langue. Il y a aussi des jeux de conversations qui sont profitables et qui peuvent s'appliquer à plusieurs étapes didactiques. Parmi tous ces jeux, les jeux de présentation et les jeux de révision sont les plus essentiels dans un processus d'apprentissage. Car ces deux types de jeux sont fréquemment utilisables surtout dans des situations du manuel en main. Par conséquent l'introduction des jeux rend le cours plus efficace, enrichissant et amusant. Il ne faut pas oublier que tous ces jeux ne sont pas transposables à toute situation d'enseignement. Il faut les accommoder aux spécificités ainsi qu'aux besoins du public avec lequel nous travaillons. Il faut prendre en considération les compétences que nous voulons réaliser. Pour les jeux de présentation nous pouvons donner un bel exemple basé sur le manuel Cache-Cache.

1. Les jeux de présentation

Présentation

Source : Cache-Cache1

Structures : -Se présenter

- Présenter quelqu'un

- Dire et demander

“Comment ça va ?”

Mots-clés : Les relations sociales

Bonjour à tous

Tu t'appelles comment ?

Ça s'écrit comment ?

Évaluation 1

Niveau : A1.1

Préparation :

Déroulement :

Chaque apprenant se présente en ajoutant ces éléments : nom, lieu où il habite, ce qu'il aime faire, ce qu'il n'aime pas...etc. Chaque apprenant répète le nom de celui qui le précède.

Le jeu de question réponse (5 questions 5 réponses)

Mots-clés : présentation, question, réponse

Niveau : A1.1.

Préparation : -

Déroulement :

Chaque apprenant note 5 réponses pour des questions qu'il aimerait poser à son voisin. Son voisin à son tour devinera les questions.

5 points communs

Structures : Je / Nous

Mots-clés : présentation

Niveau : A1.1.

Préparation : -

Déroulement :

Par couple, les apprenants font des phrases qui contiennent des points communs entre eux. Par exemple : "Nous avons un poisson". Mais il faut tenir en compte que ce point commun ne soit pas basé sur des généralités sur le corps humain comme par exemple avoir une bouche, avoir des yeux ou soit un point commun sur la famille comme avoir un père.

Dialogue sans paroles

Mots-clés : gestuelle

Niveau : A1.1

Préparation : -

Déroulement :

En groupes de 4 ou 6 les apprenants tâtonnent de faire des échanges à propos des informations sur eux-mêmes sans parler. Comme le langage sera interdit ils peuvent utiliser leurs gestes, mimiques ou ils peuvent montrer les objets pour raconter ce qu'ils désirent.

Présenter le partenaire

Source : Cache-Cache1

Structures : tutoyer/ vouvoyer

Mots-clés : présentation, confiance

Niveau :A1.1

Préparation : -

Déroulement :

Dans un certain moment passé les apprenants connaissent déjà leur voisin donc ils peuvent demander de présenter son voisin. Cette activité peut se former à compter de questions ciblées. Par exemple, parlez de votre voisin(e) et dites deux mots sur ses hobbies, sa famille, etc.

Vivre sur une île

Mots-clés : présentation

Niveau :A1.1

Préparation : petits papiers

Déroulement :

Après avoir fait une petite préparation écrite, les apprenants se choisissent un voisin avec qui ils feront des échanges à partir des réponses aux questions suivantes :

1. Avec quel personnage (imaginaire ou réel) aimeriez-vous vivre pendant trois mois sur une île ?
2. Quels objets emporteriez-vous en allant à cette île ? Préciser trois objets sans lesquels vous ne pouvez jamais vivre.
3. Cette île est-elle fictive ou réelle choisiriez-vous ? Où se trouve-elle ?
4. Au cas où vous devriez perdre tout ce que vous avez, qu'est-ce qui vous manquerait le plus ? Dites-les raisons.

Pour élargir la piste des activités ludiques en classe de FLE nous pouvons donner des exemples utilisables en classe. (<https://cdn.uclouvain.be>) En voici quelques-uns :

Pour se présenter

Le domino

Les apprenants peuvent se mettre d'une façon linéaire côte à côte. Et pendant quelques minutes chaque apprenant pose des questions à son voisin de gauche. Ces questions de type générales peuvent être sur la vie, les goûts, les loisirs, les activités. Au suivant celui qui vient d'interroger à son tour répond aux questions de son voisin de droite. Les questions posées sont toujours de même nature. Une fois que tous les apprenants ont terminé de répondre aux questions cette fois chacun présente au groupe son voisin de gauche. Mais il faut éviter de ne pas partager des informations que l'apprenant ne désire pas que les autres soient au courant. Au lieu de parler d'eux-mêmes les apprenants se sentiront plus à l'aise quand ils parleront de leur voisin.

Rois et reines en rimes

Pour réaliser ce jeu en classe de FLE, il faut que tous se mettent en cercle. Le jeu commence avec la première personne qui se nomme. Celle-ci adjoint à son prénom "le roi (ou la reine) des...". Si l'apprenant choisit un mot pluriel il/elle doit rimer avec le prénom. L'apprenant suivant imite celui qui le précède. Le suivant fait la même chose. Les mots au pluriel doivent être notés autant que possible au tableau. Ainsi les apprenants pourront revoir le pluriel des noms qu'ils ont dit. Dans une autre partie de l'activité on peut demander aux apprenants d'unir des noms au singulier à la formule du départ. Avec cette continuité, il est bien possible d'apprendre le partitif et le genre des noms. Cela permettra également de bénéficier de l'enseignement de la grammaire.

Divers

Je cherche quelqu'un qui aime

Pour la réalisation de ce jeu il ne faut pas oublier qu'il y ait une salle de classe appropriée. Tout le monde s'assoit en cercle. Pour cette activité nous n'avons pas besoin de beaucoup de matériaux. Une seule chaise suffira. La chaise vide se place entre deux apprenants. Celui qui est à la gauche de la chaise dit : "Je cherche quelqu'un qui aime..." ou "Je cherche quelqu'un qui n'aime pas...", et il complète la phrase. La phrase peut être soit à la forme affirmative ou soit négative. Parmi les apprenants celui qui se sent concerné par ce qui est annoncé se lève et s'assoit sur cette chaise vide. L'étudiant qui est à gauche de la nouvelle chaise vide dit à son tour de la même façon "Je cherche...". Si personne ne vient s'asseoir et que la chaise reste vide, l'apprenant qui a la parole essaye de produire un autre nouvel énoncé. Des fois,

il peut arriver qu'il y ait plusieurs apprenants qui se lèvent, alors dans ce cas c'est le premier qui s'est manifesté qui occupe la place.

Citron-citron

Dans ce jeu la mentalité est pareille que les précédents. Tout le monde est assis en cercle. L'animateur/ l'enseignant se met au centre de ce cercle et dit deux prénoms de participants. Les personnes désignées doivent changer leurs places alors que l'enseignant essaye de s'emparer de l'une d'entre elles. A la fin, la personne qui se retrouve sans chaise reste au centre du cercle et reprend. A la pratique de ce jeu au lieu des prénoms s'il se peut qu'on choisisse un lexique spécifique. Ceci peut bien être une partie du corps, un animal, les parties de la maison, un aliment, une boisson, les couleurs... par un changement de place et de partenaires le jeu peut être pratiqué pour la suite du cours.

Le détective

Dans ce jeu nous choisissons un apprenant qui jouera le rôle de détective. On le fait sortir de la classe pour qu'il ne puisse pas être au courant de ce qui se passera en classe. Outre l'apprenant qui tient le rôle de détective les apprenants qui restent en classe choisissent parmi eux quelqu'un qui jouera le rôle du suspect. L'enseignant donne quelques minutes pour que chacun puisse faire attention à tous les détails sur les habits, son comportement, son état physique afin de répondre correctement aux questions posées plus tard. Quand l'apprenant qui tient le rôle de détective revient, il interroge les autres qui sont en classe pour trouver le suspect. Si nous voulons que le jeu soit en peu excité, seul ce détective peut mentir.

Le jeu peut être modifié selon une autre approche. Par exemple, nous pouvons demander à un apprenant de penser à une personne ou à un objet. Pendant ce moment, les autres apprenants posent des questions à cet apprenant pour deviner sa pensée secrète.

Les collages

Cette activité est très amusante et instructive à la fois. L'enseignant apporte plusieurs documents écrits surtout des magazines et des journaux en langue cible. Puis il demande aux apprenants de couper les mots qu'ils connaissent. Il ne limite pas ces mots selon leurs catégories grammaticales. Ces mots peuvent être des substantifs, des verbes, des adjectifs, des adverbes ou même des prépositions et des articles. A la poursuite du jeu il ramasse tout ce qui a été écrit. L'enseignant divise la classe en

groupes de trois à quatre personnes et il disperse une certaine quantité de mots à ces groupes. L'enseignant demande à chaque groupe de faire un maximum de phrases cohérentes. La seule exigence est que les phrases soient grammaticalement correctes. Ce jeu consolide les connaissances grammaticales et syntaxiques des apprenants.

Papiers pliés

Ce jeu est praticable dans un milieu scolaire ou ailleurs. Le principe du jeu dépend de consignes données en avant. Chaque personne écrit quelques mots sur un bout de papier et le replie en le passant à son voisin de gauche. Donc, la raison de plier le papier est d'éviter de faire savoir ce qui est écrit avant de le passer à l'autre. La personne qui reçoit le papier ne sait jamais ce qui est écrit avant et après lui. Tout varie au niveau des consignes. Par exemple, le premier écrit une proposition qui commence avec "pourquoi" et le deuxième continue avec "parce que". Le niveau langagier peut varier avec le niveau des apprenants. Car le niveau sera peu important pour jouer ce jeu. La formation des phrases sera limitée par les niveaux des apprenants. Et ce niveau ira de A, B jusqu'au niveau C.

Examinons le déroulement du jeu :

- Le premier écrit une phrase commençant par "Pourquoi" et le deuxième par "pour que".

Exemple : Je suis venu vous voir **pour que** nous parlions de nos projets.

- A la suite, le premier écrit une phrase commençant par "Si" + imparfait

Je viendrais te voir si tu me promettais de me prêter ton vélo. (Niveaux A2, B et C)

Un autre exemple pour l'application des propositions principales et/ou subordonnées peut être ainsi :

- Le premier écrit une subordonnée temporelle au futur intercalé par "lorsque", "lorsque, au moment où, ..." et le deuxième continue avec une principale au futur.

Exemple : lorsque tu seras adulte, qu'est-ce que tu feras comme métier ? (Niveaux A2, B et C)

Donnons encore un autre exemple :

- Le premier écrit une subordonnée concessive qui est introduite par "quoique" + subjonctif et le deuxième apprenant répond par une proposition à l'indicatif présent.

Exemple : Je sors ce soir quoique je sois encore fatiguée. (Niveaux A2, B et C)

Voici un bel exemple encore,

- Le premier écrit une phrase commençant par “Qu’est-ce que le/la...” Et le deuxième continue une phrase commençant par l’expression “c’est”....

Exemple : “ Qu’est-ce qu’une phrase, c’est un ensemble de mots qui ont un sens complet. (Niveaux A, B et C)

Augmentons nos exemples comme ;

-Le premier écrit une phrase débutant par “Il suffit de ...” et le deuxième apprenant la complète par une phrase commençant par “pour + infinitif” ou par “pour que + subjonctif”.

Exemple: “Il suffit de regarder les autres pour apprendre de nouvelles connaissances.” (Niveaux A, B et C)

Pour un autre exemple nous pouvons citer bien évidemment un tel exemple qui se réalise par la participation de plusieurs apprenants à la fois ;

- Le premier apprenant propose un nom, le deuxième un adjectif, le troisième un verbe transitif, le quatrième un substantif complément et le dernier un complément déterminatif.

Exemple : Le chat blanc mange la queue de la souris. (Niveaux A2, B et C)

Nous pouvons bien élargir les exemples par Qui ? Quoi ? Comment ? Quand ? Où ? et chaque apprenant réponds les cinq questions comme suivant :

Premièrement chacun écrit le nom d’un(e) partenaire sur une feuille et la replie en la faisant passer à son voisin de gauche qui aura la question suivante (Quoi ?) Celui-ci répond à cette question par une activité. Mais pour être amusant et même comique cette activité peut être comme ainsi ronfle, chatouille, bâille, saute...). Le troisième apprenant devra, pour la question (Comment ?) montrer le caractère ou la qualité de cette action d’une façon simplet, gentil même il peut l’indiquer en marchant... Le quatrième joueur doit décrire une circonstance de temps pour cette activité (tous les matins, avant-hier, à mi-temps, au Nouvel An, à minuit, l’année dernière, il y a une minute). Quant au cinquième joueur il répond en précisant le lieu de l’action. Dans cette étape nous devons attirer l’attention à l’accord du temps et du verbe conjugué. Pour cette raison la consigne doit être assez claire et explicative.

Exemple : Ahmet mange amoureusement hier matin dans la grotte. (Niveaux A2, B et C)

Par ce jeu l’enseignant peut orienter les apprenants à l’expression écrite. Et ce jeu facilitera le passage à l’écriture des apprenants.

L'ambassadeur qui parle

L'animateur organise des groupes qui se forment de trois à quatre personnes et compose autant de listes de mots que de groupes qui y sont. Un représentant de chaque groupe vient chez l'animateur pour obtenir le premier mot de sa liste. Il retourne ensuite dans son équipe pour le faire deviner aux membres de l'équipe. Pour ce faire il peut se servir de tous les moyens possibles, sans avoir recours à prononcer le mot lui-même. Il peut user le mime, le geste, le dessin, les mots associés... La première personne qui devine le mot devient le nouvel émissaire du groupe, ramène le mot deviné à l'animateur. Il prend le deuxième mot de la liste et se retourne. A la fin du jeu le premier groupe qui devine tous les mots gagne. L'animateur peut bien nommer un auditeur ou un observateur par équipe qui aura pour une mission de constater le respect des consignes.

Les listes données peuvent bien être composées des mêmes mots mais dans un ordre différent. Cette activité peut autoriser à l'animateur de revoir le vocabulaire d'un texte. Et par l'intermédiaire de ce texte le thème abordé en classe fera sortir l'intérêt de la paralinguistique comme les mimiques, les gestes, les mimes. Et ces éléments paralinguistiques deviendront très facilement des outils de communication. La performance de certaines situations sera renforcée par les outils paralinguistiques qui sont d'ailleurs conçus comme des moyens qui servent à réaliser une vraie communication soit linguistique soit paralinguistique.

Comme on peut le constater clairement dans les exemples ci-dessus, le choix des jeux dans les activités en classe est plutôt difficile et gratifiant. Car tout est question d'objectifs à poursuivre le public qui est en cause. Chaque jeu garde en soi de multiples qualités comme la créativité, la sensibilité, la flexibilité et l'adaptabilité. Le parcours proposé au-dessus bien entendu n'est qu'un bref aperçu de toutes les activités conçues ludiques. Ces activités sont toujours envisageables en cours de français langue étrangère. Dans une telle atmosphère d'apprentissage qui offre une multitude d'éventualités plus riches les unes que les autres l'apprenant non seulement améliore l'écoute, mais aussi par la mise en pratique des diverses capacités il développe ses capacités langagières et communicatives à la fois. Il est faux de dire que les activités et les jeux de la classe sont suffisants pour améliorer la compétence de l'élève. Car nous ne pouvons pas tout apprendre par le jeu. Le jeu doit représenter toujours un 'plus' dans le cheminement des apprenants. Les jeux sont des occasions

de mettre en pratique les connaissances de façon agréable et ludique. En plus cet apprentissage renforcera bien encore ce qu'ils auront appris antérieurement dans un autre contexte. En un seul mot le jeu sera un prétexte pour aller plus loin. Comme pour aborder une nouvelle matière ainsi qu'un nouveau thème le jeu deviendra l'un des premiers et des plus importants moyens d'aider les enseignants. Les jeux que nous venons de citer au-dessus peuvent être décomposés car ils n'auront pas de structures rigides. Même la plupart d'entre eux peuvent être adoptés pour le fond et peuvent être adaptés au niveau de la mise en scène. Cette pratique pourra être organisée pour répondre plus convenablement aux objectifs de l'enseignant. Nous pouvons affirmer franchement que tous ces jeux sont modulables et variables. L'activité peut être prolongeable par des formules.

3.2.2. Le jeu en classe de FLE

L'utilisation du jeu de rôle en classe de FLE et ses atouts, ses limites précisent directement un apprentissage par le biais d'activités ludiques. L'apprentissage du français par le jeu doit être conçu comme une activité par laquelle un apprenant apprend en donnant un sens au monde qui l'entoure. Les jeux utilisés en éducation et en psychologie comportent en eux plusieurs critères inséparables de la notion elle-même. Le premier critère est que le jeu est libre et divertissant. "On abordera ces jeux de rôles non pas comme des moments de divertissement (encore qu'ils puissent l'être), mais comme les étapes obligées d'une formation" (Girardet & Gibbe, 2010). Même si le jeu ne garde plus le divertissement qu'il a au début, à la suite le joueur continuera. Le jeu doit être limité par une durée et un espace. Un jeu n'est jamais certain. Personne ne peut imaginer ce qui peut arriver à la fin du jeu. Le déroulement du jeu est toujours incertain. Il est bien réglé, improductif et fictif. Dans un monde fictif, tout fait partie de la réalité. Le jeu nécessite l'adhésion car si le joueur le décide il y est. La règle est une autre caractéristique du jeu sans laquelle la structuration du jeu ne peut se faire. La règle est un élément indispensable du jeu. Une autre caractéristique du jeu est qu'il repose sur la frivolité. L'incertitude, de l'autre côté est une force qui donne le désir de jouer. Car le jeu n'est jamais pareil. Plus il y a de jeux, plus il y a d'incertitude. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et comment peut se terminer ce même jeu.

Notons encore une fois que le jeu est une activité qui a des règles, un but et un divertissement. Le jeu, mis au service de l'enseignement/l'apprentissage du FLE est

un outil majeur. Le jeu prodigieux source d'exploitation dans le processus d'apprentissage efficace est toujours présent dans l'univers de l'enfant. Lorsque l'organisation et la pratique de l'apprentissage est bien planifiée les activités langagières sont divertissantes, permanentes et à la fois agréables. Le jeu par ses caractéristiques devient une activité d'intégration du réel pour l'apprenant. "Le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant de rendre l'élève actif et acteur de ses apprentissages" (Bour & Hoyet, 2012, p. 1). Car il a un rôle dans la construction de la personnalité de l'enfant. En outre, il est un facteur de socialisation. Toutes les méthodes et approches sont d'accord sur l'idée que l'apprenant est captivé et motivé quand il se sent faire partie du processus d'apprentissage. Le jeu participe non seulement à la construction du savoir mais encore est une bonne et forte source de motivation. Quand il s'agit d'une langue étrangère cette notion gagne plus d'importance. "En particulier, il est connu qu'une langue étrangère est enseignée et acquise, qu'en vivant, en pratiquant, en réagissant aux effets donnés, et en somme, en se réalisant dans le cadre du processus d'apprentissage, elle est plus réaliste et durable." (Engin, Seven, & Turhan, 2004, p. 109). Dans l'acte d'apprentissage, le jeu fait un objet de la découverte et de recherche et il est devenu un nouveau matériel qui sert à découvrir. L'acte d'apprentissage a pris une nouvelle perspective en mettant au cœur l'apprenant et ses intérêts. Pour que l'apprentissage soit motivant il faut suivre une approche communicative avec une perspective actionnelle. Dans cette perspective l'apprenant se considère comme des acteurs sociaux qui réalisent des tâches. Il ne faut pas oublier que l'apprentissage consiste à apprendre, à vivre, à pratiquer et à s'améliorer de façon efficace et permanente. De ce point de vue, le jeu ne peut plus se considérer comme une source de plaisir car il est un bon outil pédagogique.

Dans une classe de FLE les jeux peuvent se définir selon leur fonction et les rôles qu'ils endossent. Le but et la raison sont deux mots clés à retenir. Pour cette raison selon les paramètres que les jeux doivent comporter nous pouvons parler de deux grandes catégories. Le premier est l'aspect communicatif du jeu et l'autre est l'aspect linguistique. Donc cette classification différencie le but à atteindre. Comme nous avons déclaré plusieurs fois le jeu est un élément vital dans le monde de l'enfant. Le jeu divertissant l'enfant le rend heureux. Les jeux gardent toujours en eux des rôles que chacun de nous ont dans la vie sociale ou privée. Pour cette raison, ils sont

indispensables pour le développement physique, cognitif ou psychologique de l'enfant. De ce point de vue, il ne sera pas faux de dire que les jeux ont des aspects psychologiques, cognitifs, affectifs et sociaux à la fois car ils créent un vrai équilibre dans le développement de la personnalité.

Le jeu, l'activité primordiale dans le monde enfantin, a des effets positifs. Car l'enfant c'est en jouant qu'il connaît facilement l'univers. Il ne faut plus considérer que le jeu est une activité de perte de temps bien au contraire l'enfant peut s'enrichir seulement par le jeu que l'enfant prend toujours au sérieux. Les jeux éducatifs sont présents et ils sont pratiqués dans le cadre des règles. Pendant que l'enfant joue il prend ou bien il sera conscient de prendre des risques. Durant les activités il décide et il partage ses idées avec les autres. Tout se réalise sans ressentir le souci d'être échoué. Et il paraît que ceci est l'élément le plus important du jeu. "Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre" (Power, 2000).

Le jeu de rôle en classe de FLE, a essentiellement un rôle de réaliser une animation de scène. Ceci peut se réaliser de plusieurs sortes comme par l'intermédiaire des mouvements verbaux et non verbaux. Le but est d'utiliser le jeu comme un matériel didactique pour faciliter l'enseignement/l'apprentissage de la langue étrangère. Pour la pratique des nouvelles connaissances le jeu de rôle aide l'apprenant à réutiliser ses connaissances, ses acquis ultérieurs et les réemployer d'une façon aussi authentique que possible. Il ne faut jamais oublier que le jeu de rôle donne un dynamisme et une énergie en classe en la rendant plus vivante. Car par les jeux, les leçons deviennent plus agréables et intéressantes à la fois.

Dans une classe de FLE, l'utilisation et l'organisation des jeux doivent contenir quelques critères prédominants. Premièrement les jeux doivent être très actifs pour que les apprenants ne s'ennuient pas. En deuxième lieu, ils doivent comporter des caractéristiques compétitives ou excitantes. Mais il ne faut pas oublier que cette compétition ne doit pas avoir un caractère distinctif ou décisif parmi les étudiants. Un autre point qui est assez important les jeux doivent avoir la capacité de répondre aux besoins d'un grand nombre d'apprenants dans les zones désignées. Il ne faut pas non plus oublier que ces jeux devraient être assez simples et explicatifs. Un autre critère à considérer est que les jeux doivent avoir des objectifs d'apprentissage spécifiques et des qualifications qui soutiennent en même temps l'activité qui est en cours en classe. Et dernièrement les jeux devraient fournir autant d'activités ou

travaux que de compétences pour soutenir, maintenir et susciter l'intérêt, et devraient inclure des changements qui apporteront du réconfort dans certaines activités en classe.

Le jeu permet à l'apprenant de faire l'entraînement et la consolidation avec ses amis. Malgré le fait qu'ils ne sont pas destinés à l'être, les apprenants sont trop compétitifs. Mais cette compétition ne doit pas être prise au sens négatif. Il ne fait aucun doute que la performance du groupe est basée sur le succès individuel plutôt que sur la performance du groupe. Grâce à son caractère ludique le jeu peut être très utile et efficace pour apprendre de nouveaux concepts en classe. La plupart des apprenants veulent essayer un jeu qui est organisé, rester plus longtemps dans ce jeu et obtenir des points pour eux-mêmes et leurs équipes. Et de cette manière la compétition devient non plus personnelle au nom du groupe. Pour le développement mental et la créativité de l'apprenant le jeu peut devenir des situations nouvelles un champ de la mise en œuvre des compétences déjà acquises. Le jeu peut aussi servir un bon soutien pour la communication verbale ou non. Dans des échanges collectif ou individuel l'apprenant peut participer aux interventions ou s'exprimer quoiqu'il en soit. En fait, tous les jeux sont des activités humaines complètement sociales.

Dans une classe de FLE le jeu n'est plus une façon d'évaluer la classe. Dans le processus éducatif le jeu comprend plusieurs critères non seulement en termes d'apprenant mais aussi en termes d'enseignants. Pendant l'évaluation du jeu en classe l'enseignant aura l'occasion de surveiller ses apprenants. Et cette observation sera un grand référent pour l'enseignant quand il évalue le cours et de revoir les manques, le niveau et les compétences, les acquis des apprenants. Et à partir de cette évaluation, l'enseignant peut tester dès le début si ses objectifs visés sont réalisés ou pas.

La notion de jeu est toujours un moyen de plaisir pour tout genre de public et pour tous niveaux. Car le jeu de sa nature garde un aspect ludique en lui-même. Mais quand il s'agit d'un jeu en classe de FLE, il doit avoir évidemment des règles à suivre. Ce jeu bien entendu aura un but éducatif. Pour cette raison, le jeu en classe interviendra d'une manière éducative. Cela veut dire que le jeu doit bien répondre aux compétences visées. Ces compétences seront convenables au niveau des apprenants. Pour ce fait, le jeu doit garder son aspect ludique en tout cas et tout moment. Quand il s'agit du jeu en classe il y aura certainement quelques critères à

retenir. En premier lieu le jeu comme nous avons traité au-dessus doit garder en soi un aspect ludique. L'aspect éducatif du jeu sera renforcé quand il se déroule efficacement dans l'utilisation éducative. C'est-à-dire, cette lucidité autorisera à l'apprenant de mieux s'intégrer aux cours. Donc, de cette manière l'enseignant non seulement développera un sentiment de plaisir chez l'apprenant, mais aussi il pourra lui donner une occasion de découvrir ses connaissances. L'enseignant peut susciter la motivation intrinsèque à l'apprentissage soit d'une façon générale ou soit sur le sujet du jour. La création de cette motivation sera un référent pour l'accomplissement des tâches aussi. En deuxième lieu l'intervention éducative est la formule pour que le jeu soit bien structuré. Sinon nous ne pouvons jamais parler d'un apprentissage d'ordre intellectuel et affectif à la fois. Les jeux éducatifs en changeant les habitudes chez l'apprenant ouvrent une nouvelle vision qui facilite l'intégration des nouveaux concepts et nouvelles connaissances. En troisième lieu, les jeux peuvent être pris comme des paramètres qui vérifient et renforcent les compétences chez l'apprenant.

Pour que le jeu soit bien adapté aux besoins et aux compétences des apprenants il faut prendre en considération le niveau d'apprentissage. Une fois que l'enseignant précise ces critères à l'étape suivante il doit tenir en compte de préciser le contenu et le type de jeu qui répondra mieux à installer les compétences à atteindre. Le but à atteindre sera retenu pour chaque jeu. La réussite du jeu dépend premièrement du choix du jeu qui répondra mieux aux attentes de l'enseignant et deuxièmement d'une bonne démarche de présentation. La présentation du jeu est un vrai garant pour que le jeu soit réussi. La présentation réussie du jeu commence et finit à la fois si la démarche n'est pas faite convenablement. C'est-à-dire en tenant compte du caractère pédagogique du jeu l'enseignant doit être bien exigeant pour informer les apprenants sur la démarche à suivre. Si les apprenants n'étaient pas informés des responsabilités qu'ils vont endosser ils auraient du mal à compléter leur tâche.

Dans la démarche du jeu en classe il y a principalement trois grandes étapes décisives. La première étape met face à face l'apprenant et le jeu en cours. Dans cette phase dite spontanée l'apprenant se met en contact avec le jeu. Cette première rencontre facilitera la découverte du jeu qui est assez importante pour que l'apprenant gagne une habileté. Dans cette phase il fait ce qu'il veut, il dit ce qu'il désire, il s'amuse sans souci. La longueur de ce stade est liée directement à l'intérêt et à l'âge des apprenants. Par exemple, avec les apprenants plus jeunes elle sera plus

longue car la découverte parallèlement à cette durée sera plus grande. Des fois, l'enseignant peut témoigner que les élèves sautent de joie en classe. Contrairement à la première étape la deuxième est une phase technique qui nécessite un code qui peut être un mot, un signe ou un geste. Ce mot technique renvoie aux règles à retenir pour que le jeu soit bien adapté en classe. Les consignes doivent être claires et explicatives mais cette description du jeu ne doit pas être faite en détail car elle apparaîtra comme un critère important pour la réussite du jeu dans la pratique. Il ne faut pas oublier que l'erreur fait partie du jeu. Les apprenants joueront en se trompant et comprendront progressivement la règle du jeu en cours. Une autre étape sera un lieu créatif. Comme son nom l'indique cette phase doit amener l'apprenant à la créativité. Une fois que l'apprenant aura résolu le code du jeu, il commencera à inventer. En une seule phrase nous pouvons dire que la créativité ne vient jamais par le décodage ou la compréhension du jeu mais du fait de savoir le coder c'est-à-dire de savoir jouer.

Bien qu'il ait plusieurs sortes de jeu dans une classe de FLE, nous pouvons limiter les jeux en termes de leur applicabilité. Alors de ce point de vue les jeux linguistiques, communicatifs, de créativité, culturels sont les plus utilisés parmi les autres.

Avant de pratiquer le jeu en classe de FLE, il est nécessaire que l'environnement et les conditions appropriés soient fournis pour que le jeu soit réalisable dans la salle de classe. Sans former une atmosphère de détente et de confiance les pratiques seront adaptables.

Il faut commencer par créer une atmosphère dans laquelle l'enseignant et les apprenants se sentiront bien motivés pour réaliser les interactions. L'une des fonctions des jeux est aider l'enseignant et les apprenants à se connaître mutuellement. Dans une classe de langue le jeu et sa pratique dépendent non seulement d'un milieu adéquat pour les pratiques mais encore de la relation liée entre l'enseignant et les apprenants aussi. Pour cette raison pour faire les pratiques de jeu les apprenants doivent être habitués à ces types d'activité. L'enseignant dès la première rencontre avec les élèves doit employer le jeu. Ainsi personne ne se sentira étranger.

Pour que la classe se familiarise et accentue les activités une boîte peut être gardée vide pour mettre certains objets et matériaux qui peuvent être évalués pour divers

jeux. Ainsi au besoin les apprenants peuvent facilement trouver des objets et du matériel sous leurs mains.

3.3. La classification des jeux de rôle

Dans une classe de FLE les jeux se définissent selon leur fonction et le rôle qu'ils endossent. Les spécialistes comme Caillois, Claparede, Piaget et Michelet ont parlé beaucoup de façons différentes et de catégories. (Benhammoud, 2010). Nous pouvons résumer en une seule phrase que les jeux peuvent être classés en fonction de leur utilisation et de leur but. Le but et la raison des pratiques des jeux sont le premier critère à retenir. Pour cette raison les jeux se divisent essentiellement en deux grandes catégories. Le premier est l'aspect communicatif, l'autre est l'aspect linguistique. Les jeux peuvent être étudiés en deux groupes. Le premier contient des jeux qui ont un but d'assurer les constructions de la cible. Et pour soutenir le succès d'apprentissage dans une activité en classe la participation des apprenants à un jeu organisé augmentera évidemment leur motivation. Tandis que les jeux ayant un but communicatif ont essentiellement un but de créer plus authentiquement possible une communication en langue cible.

Concernant l'apprentissage du FLE, d'après Lopez les jeux sont typiquement classés en deux catégories. L'un est les jeux linguistiques et l'autre les jeux communicatifs-plus valorisés depuis les années 70. (Silva, 2008). Delà la classification des jeux se différencient selon le but à atteindre. Comme nous le savons, le jeu est un élément vital dans le monde de l'enfant. Le jeu est divertissant et rend heureux l'enfant. Les jeux gardent toujours en eux des rôles que chacun de nous a dans la vie sociale. Les jeux sont indispensables soit pour le développement physique ou cognitif ou soit psychologique. De ce point de vue, les jeux ont des aspects psychologiques, cognitifs, affectifs et sociaux à la fois et créent un vrai équilibre dans le développement de l'enfant. Les notions de jeu et l'enfant sont inséparables l'un de l'autre comme l'affirme Château dans cette citation. "L'enfant est un être qui joue et rien d'autre" (Bodin, 1975, p. 125). Le jeu, activité primordiale a un effet positif dans le développement de l'enfant. L'enfant en jouant peut reconnaître facilement son univers. Le jeu ne désigne plus une activité de perte de temps bien au contraire l'enfant peut s'enrichir seulement par le jeu qui le prend toujours au sérieux. Car pendant cette activité l'enfant fait un grand effort et se sent obligé de respecter les

règles. Si une fois les règles sont violées nous ne pouvons pas parler de jeu. Les jeux sont présents s'ils sont pratiqués dans le cadre des règles. L'enfant quand il joue il prend des risques, il décide et partage ses idées avec les autres. Sans avoir le souci d'être échoué il se présente dans une activité. Et ceci est l'élément le plus important du jeu.

La pratique du jeu dans l'enseignement/ l'apprentissage du FLE sert comme moyen pour l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française. L'emploi du jeu est un besoin surtout à l'école maternelle et à l'école primaire. Comme nous le constatons cette dernière nécessite dans la nature de son acte didactique une pédagogie basée sur le jeu comme un outil d'apprentissage. Pour recevoir le besoin de jeu de l'enfant et pour bien bénéficier de l'envie qui est fatidique de l'apprenant les jeux sont incontestablement des outils à consulter. Sans jamais oublier que les jeux sont une manière pédagogiquement utilisable en classe de FLE, même les tâches et les activités sérieuses peuvent être réalisables sous une forme ludique. Les jeux ont un premier but d'installer chez les apprenants essentiellement une compétence langagière. Dans la démarche pédagogique le jeu est reçu comme une méthode d'apprentissage du FLE. Pour les fonctions et les composants du jeu il vaut mieux de classer les activités selon la perspective de l'enseignement apprentissage de FLE. Le jeu est toujours en usage dans l'enseignement / l'apprentissage du FLE.

Les jeux comme support d'apprentissage peuvent être classés selon leur fonction et leur pratique et efficacité dans une classe du FLE. En fait, nous pouvons signaler que l'utilisation du jeu dans les activités d'apprentissage est évaluée sous quatre rubriques principales :

Dans le cadre des activités physiques le premier but est de réduire la tension physique et neurale et de cette façon développer et récompenser l'éveil de l'esprit chez les apprenants en faisant une pause dans la pratique de routine en classe. Le deuxième est le plaisir. Le climat de divertissement en classe donne avec un grand désir des occasions de créer un environnement, des loisirs dans la salle de classe qui sont destinés à réaliser facilement dans la vie sociale. En fait, dans ce cas, les apprenants apprennent en intégrant la vie sociale sous la forme approuvée en termes de principes d'utilité et de convivialité. La troisième rubrique est le contenu culturel des jeux. Par cette utilisation du jeu comme un moyen de révéler des idées culturelles les apprenants peuvent facilement se développer. La dernière rubrique est

l'apprentissage des langues étrangères. L'apprentissage et l'enseignement d'une langue étrangère a deux aspects distincts. L'apprenant doit connaître le système sonore et le système grammatical de la langue étrangère. Une fois que l'apprenant commence à donner un sens aux sons et le transmet facilement aux formes grammaticales en passant d'expérience. Pour l'apprentissage du système grammatical l'enseignant peut cacher les autres structures similaires en faisant des exercices et répétitions connexes. Ainsi, les jeux forment les situations vitales. Et ils permettent de les saisir facilement avec anticipation. Le processus ici peut être vu comme un système ouvert dans lequel les sujets importants liés à la grammaire sont appris. De l'autre côté pour le système sonore il est possible de créer des informations sonores précises. Pour réaliser ce jeu l'enseignant peut donner une phrase complète avec une disposition spéciale et peut demander une prononciation des différentes voix pour les reconnaître.

Comme nous avons signalé en haut la pratique du jeu en classe de FLE a de nombreux avantages à utiliser. Les activités d'apprentissages dotés par des jeux peuvent débarrasser les apprenants de l'ennui. Car nous savons bien que les pratiques traditionnelles qui sont toujours les mêmes sont peut-être ennuyeuses. Les jeux sont des pauses qui donnent une possibilité de prendre un grand plaisir et apprendre à la fois à se reposer et à apprendre. Les jeux ont une caractéristique très importante qui augmente la motivation. Car comme nous le savons apprendre une langue étrangère demande beaucoup d'efforts et d'attention. Les jeux aident les apprenants à maintenir et à améliorer leurs efforts d'apprentissage de manière positive. Comme nous l'avons déjà souligné ils offrent une pratique linguistique dans le contexte de nombreuses compétences telles que parler, écouter et lire. En d'autres termes, ils certifient que la deuxième langue acquise dans notre cas le français est pratiquée par la parole, l'écoute et la lecture. Un autre point à retenir est que les jeux augmentent le courage. Vu que les étudiants s'influencent mutuellement de cette façon les problèmes de communication seront résolus. Les jeux en mettant les apprenants et les enseignants dans une communication et une interaction indirecte créent facilement significatif un texte inconnu. Par l'intermédiaire du jeu les textes deviennent compréhensibles et acceptables. La pratique du jeu dans l'enseignement/l'apprentissage du FLE serve comme moyen d'apprentissage pour l'enseignant. Bien qu'il existe plusieurs classifications du jeu, nous allons classifier les jeux en quatre

grandes catégories : les jeux linguistiques, les jeux communicatifs, les jeux de créativité et les jeux culturels.

3.3.1. Les jeux linguistiques

Le jeu linguistique en raison de la linguistique structuraliste et fonctionnelle n'a pas été en pratique dans une classe de langue. Car la raison imposait que ce domaine sera non au domaine de la pédagogie mais au domaine de la linguistique. Cette compréhension ne considérait la langue que comme un concept qui reste et soit examiné dans le domaine de la linguistique. Et ainsi le jeu linguistique s'est trouvé pour un bon temps à l'écart. Comme nous l'avons affirmé ce type de jeu éloigné de la pédagogie s'est trouvé proche au milieu des poètes et des littéraires. Le jeu linguistique permet une grande possibilité aux enseignants ainsi qu'aux apprenants d'assimiler la langue par tous ses contenants. Le jeu linguistique a une approche inductive. Car ce type de jeu est destiné à enseigner des éléments de langage et le langage avec une compréhension inductive. L'enseignement/ l'apprentissage débute par des lettres jusqu'à la formation correcte des propositions. La récupération la plus importante de cette approche est qu'elle aide aux apprenants à surmonter les difficultés qu'ils rencontreront dans la grammaire et la conjugaison des verbes. Comme les autres jeux en classe, le jeu linguistique donne une grande option aux apprenants et aux enseignants de rendre leur classe aussi possible qu'active en leur donnant la joie de distraction. Ainsi le langage se met au service de l'apprentissage toujours en donnant le désir de jouer avec les mots, la langue et les mémoriser sans perdre la créativité et l'amusement. Pour cette raison d'après Lopez (2013) "le jeu est un plaisir associé à la jonglerie linguistique".

Dans cette catégorie le jeu est considéré comme un outil pédagogique qui se rapporte toujours à la langue. Les mots par leur forme et leur signification ne sont pas un moyen d'apprentissage linguistique. Mais ils servent à rejoindre le plaisir à la créativité. Le jeu est toujours en relation avec la langue et il est formel et linguistique. Le jeu sous forme ludique est conçu comme un appui de multiples activités langagières. Les composants de la langue sont tous au service du jeu linguistique. Les jeux linguistiques se sont groupés le plus souvent par des jeux grammaticaux peuvent encore se présenter sous d'autres disciplines comme la morphologie, la syntaxe, la phonétique et bien sûr l'orthographe. Ces types de jeux comme nous le traitons sont des jeux qui renforcent l'apprentissage des

caractéristiques structurelles du langage. Mais ils ne le font pas de manière formelle, mais par des jeux et des activités différentes et amusantes. Le plus souvent comme l'apprentissage de la grammaire l'apprenant apprend ou bien mémorise les règles de la langue. Et par cette manière il n'arrive jamais à se communiquer en langue étrangère. Il connaît assez bien les règles mais quand il s'agit d'entrer en relation avec les gens natifs il se trouve dans un grand obstacle. Au contraire si l'apprenant apprend ces règles d'une manière amusante il est capable d'acquérir une langue et ses règles. De plus en jouant il ne s'ennuie jamais. Pour les jeux linguistiques il y a plusieurs types de jeux que les enseignants utilisent dans leur cours. Par exemple, les mots croisés que nous trouvons fréquemment dans les manuels sont un exemple typique pour ce type de jeu. Essayons de donner quelques jeux linguistiques utilisables en classe de FLE.

Mots croisés

Comme nous le comprenons ceci sont des jeux de lettres. Ce type de jeu que nous rencontrons dans les journaux et les revues ont la même mentalité. L'objectif est de retrouver tous les mots d'une grille par l'aide des définitions qui sont données en annexe. Ces définitions sont données de deux façons pour les colonnes. L'une est pour les mots horizontaux et l'autre est pour les mots qui sont écrits verticalement dans la grille. Le but est de faire entrecroiser la forme horizontale et verticale d'où vient le nom de 'mots croisés'.

Jeux vidéo

Avec l'entrée de l'ordinateur dans nos vies ce moyen est utilisé dans de nombreux domaines. L'un de ces domaines est le domaine de l'éducation. Comme nous le savons non seulement les enfants et les jeunes mais aussi les adultes aiment les jeux vidéo. Les jeux vidéo utilisent des moyens, des techniques spécifiques à eux. Par exemple des consoles de jeu vidéo, des bornes d'arcade. Parallèlement à l'invention et la diffusion très rapide de l'ordinateur de nombreux nouveaux jeux vidéo sont apparus. Et ceci a entraîné à différentes formes de jeux. Dans ces dernières années il y a eu multiples types de jeu vidéo qui ont vu le jour. Voici une liste non-complète :

- Le jeu de simulation
- Le jeu de plates-formes
- Le jeu de rôle
- Le jeu en réseau

Les comptines

Basées essentiellement sur le langage oral, les comptines poétiques ou pas sont souvent accompagnées d'une mélodie. Cette caractéristique des comptines a pour but d'amuser et d'éduquer à la fois. Dressée sur une formule rythmée, dite ou chantée la comptine est la forme la plus banale d'un petit poème oral. Les comptines qui ont une dimension culturelle sont très ludiques et affectives. Par leur nature les comptines donnent l'occasion de jouer avec les mots et de découvrir le monde qui se cache derrière les mots. Ils peuvent développer leurs talents cognitifs en prenant un grand plaisir. Par l'intermédiaire des comptines l'apprenant peut renforcer non seulement ses connaissances langagières mais encore tous les ingrédients de la langue orale ou écrite. De plus il peut enrichir son monde artistique par le développement du sens esthétique qui n'est jamais séparable de l'imagination. Les comptines peuvent apparaître sous forme d'activités physiques par les jeux dansés. Les comptines entraînent avec elles différentes formes de mémoire comme visuelle, auditive et gestuelle. Elles peuvent englober aussi les valeurs universelles comme l'amitié et la solidarité.

En outre les comptines peuvent apparaître sous forme des comptines phoniques qui ont essentiellement un objectif de faire une bonne prononciation et articulation de certains sons. L'enseignant avec les comptines peut améliorer la prononciation, l'articulation et l'écoute. Pour encourager les apprenants à créer des structures et des syntaxes différentes il peut les orienter à travailler sur le plan lexical et structural des comptines.

3.3.2. Les jeux communicatifs

Ces dernières années, des méthodes et des approches se trouvent éloignés de l'approche consistant à enseigner des langues étrangères à travers la langue. En surpassant l'accès sur des jeux qui considèrent principalement la langue comme un élément essentiel elles sont dirigées vers des jeux qui se concentrent sur la communication au lieu du langage. Les jeux communicatifs comme tous les autres sont sources de motivation. Ils donnent la possibilité aux apprenants "d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives" (Cuq, 2003, p. 160). En dépassant les jeux linguistiques, les approches modernes s'orientent vers une prise en considération des jeux d'interaction et de communication. Comme outil les jeux communicatifs se basent essentiellement sur

l'idée de communication. La raison de cette approche est que l'apprenant socialise et se forme dans une interaction. Comme le jeu a une dimension ludique il peut facilement diriger l'apprenant à communiquer avec ses amis et l'enseignant. Dans le jeu communicatif par une profondeur ludique et cognitive il peut réaliser une dimension formative et socialisante. Quand nous rappelons que "le jeu [...] est un phénomène complexe, et toute parole sur le jeu doit être conçue comme une œuvre sociale de désignation et d'interprétation" (Silva, 2008, p. 14) la façon la plus simple de communiquer et d'interagir est de jouer. Dans ce jeu la langue au service de la communication, donne la parole à l'apprenant. Le jeu communicatif devenant un moyen d'apprentissage de la langue étrangère et expose un surpasse de la forme normative du langage. Ce type de jeu en supposant qu'il y aura au moins deux personnes pour que la communication soit réalisée est basé sur l'idée que l'un des étudiants doit agir de façon que l'autre puisse remplir le vide de la communication. En d'autres termes, dans un acte de communication un apprenant a besoin de la connaissance de l'autre.

Les jeux communicatifs ont une triple dimension : la première est ludique et divertissante la deuxième cognitive et formative et enfin la dernière interactivité de communication. Les jeux de rôles et les simulations se caractérisent sur deux plans. L'un est au niveau d'illusion et l'autre l'utilisation du langage comme un moyen d'interaction authentique. "Un jeu de rôles, en didactique des langues, est un événement de communication interactif a deux ou plusieurs participants, qui sont le plus souvent simulé par des apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects prédominants : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique." (Debyser, 1980). Par cette citation nous comprenons bien que la communication repose sur l'idée de la langue, la sociolinguistique et la pragmatique.

3.3.3. Les jeux de créativité

Le jeu de créativité prend son sens du concept de la créativité. La créativité qui est le mot moteur de ce type de jeu. La créativité peut se définir comme la capacité à imaginer ou construire et pratiquer un concept neuf. La créativité est essentiellement savoir découvrir une solution qui est évidemment originale à un problème posé. Mais elle impose que cette solution soit d'une manière nouvelle car elle a une mission de changer le point de vue de l'interlocuteur. Donc ce jeu implique de rompre avec la

routine et faire ou bien former quelque chose de différent. Par cet acte la personne aura le plaisir de faire quelque chose de différent. La personne créative est celle qui est toujours en quête d'inspiration. La créativité demande une originalité même dans les situations les plus banales. Une fois que l'apprenant fait un pas vers la créativité c'est qu'il a déjà commencé à se poser des questions. L'apprenant peut voir des similitudes et des différences entre deux opinions des fois qui sont tout à fait différentes l'une de l'autre. Le jeu de créativité, engagé strictement avec la personnalité de l'apprenant, l'oblige à l'utiliser. La langue devient un moyen pour l'apprenant pour qu'il puisse mettre au jour son imagination. A partir d'un même énoncé il pourra imaginer des situations différentes. Il est également nécessaire de fournir diverses possibilités pour faire ressortir la créativité de l'apprenant. La motivation est une grande force motrice pour que l'étudiant découvre et utilise sa créativité. Mais la motivation seule ne suffit pas. C'est aussi une question très importante de fournir assez de temps et d'environnement approprié pour qu'il soit créatif. L'atmosphère dans laquelle l'apprenant se trouve joue un rôle très important pour que la créativité repousse. La créativité ne peut se fonder que dans une atmosphère de plaisir et de détente. En réfléchissant et animant la créativité l'enseignant peut organiser plusieurs interventions en classe.

La créativité est le vrai sens du jeu. Ce concept toujours associé au jeu ne peut être considérée indépendamment du concept de jeu. La créativité éducative réside dans la nature inhérente de tous les jeux, qu'ils soient ou non des jeux éducatifs. Cette créativité est l'objectif que l'on veut atteindre. La créativité et l'innovation sont deux termes sœurs. Weiss classe les activités de créativité en trois catégories. La première est lexicale qui fonctionne par la création de mots nouveaux, la deuxième est structurale et se réalise par l'invention et la combinaison de mots, par la création de phrases et de récits. Additionnement à ces deux catégories il y a dernièrement les activités donnant libre cours à l'imagination. (2002, p. 77) Les jeux de créativité fonctionnent que sur l'idée de faire ressortir le pouvoir caché de l'apprenant. Ces jeux ont pour but de rendre plus efficace et facile l'apprentissage en supprimant l'anxiété et faire ressortir le potentiel langagier à l'intérieur de l'apprenant. Comme le mot couvre le sens de l'innovation dans ces jeux le plus important est d'encourager les apprenants pour qu'ils puissent faire des inventions qui arrivent toujours avec une très forte production. Pour réaliser ces deux actes il faut que les

apprenants prennent plaisir de faire rencontrer les formes, les sens, les phrases et même les discours. Comme il est clair ce type de jeux invite toujours l'enseignant ainsi que les apprenants à exploiter toutes leurs forces pour les mettre au service de leurs connaissances langagières. Ces jeux ne révèlent pas seulement la connaissance des étudiants mais améliorent également la créativité qu'ils gardent en eux très positivement. Et par imagination ils commencent à créer des nouveaux mots, des phrases et mêmes des expressions figées. De ce fait, les jeux de créativité servent à exploiter les compétences linguistiques des apprenants d'une manière singulière. Les charades qui peuvent être utilisables pour tout public et tout âge. C'est un jeu très amusant et instructif à la fois. Par les charades l'apprenant peut créer des mots à partir des syllabes définies. Comme nous avons parlé en haut de cette façon, nous pouvons non seulement développer l'imagination des apprenants mais encore les orienter à inventer des syllabes et des sons. Ainsi les apprenants peuvent renforcer leur imagination et leur connaissance phonétique sous l'aspect linguistique. Sous forme des jeux de rôles les apprenants peuvent être soit assis ou soit debout. Il est possible de leur donner une activité proposée comme : votre école fait un échange d'apprenant avec une école francophone en France. Vous êtes intéressé, mais vos parents ne veulent pas que vous y alliez. Essayez de les convaincre pour participer à ce programme. Pour réaliser les trois acteurs l'un de vous peut être apprenant, l'autre la mère et l'autre le père. Pour limiter le jeu nous pouvons mettre des critères. Par exemple, comme condition vous pouvez vous aider par ce modèle : la mère est indécise, par contre le père est contre. Par ce type d'activité l'apprenant peut apprendre 'comment argumenter et convaincre quelqu'un'. Ainsi tout naturellement il peut se retrouver en train d'utiliser sans le savoir les expressions de subjectivité comme : de mon côté, personnellement, quant à moi, je (ne) crois (pas) que, selon moi, à mon avis, je trouve que, d'après moi...

3.3.4. Les jeux culturels

Dans ces dernières années la culture, l'objet de multiples recherches, est devenu un terme très populaire des méthodes actuelles. La culture est une notion qui influence directement une société, un groupe particulier ou une civilisation au nom spirituel, matériel, intellectuel et sentimental. La culture se compose des aspects intellectuels, artistiques ou idéologiques à la fois. La culture comporte toutes les aptitudes qui sont apprises par chaque membre de la société. Les travaux faits dans ce domaine

démontrent la nécessité et l'intérêt d'intégrer la compétence de communication interculturelle dans les manuels de FLE et ils seront un appui qui augmente directement la motivation chez les apprenants. Car il est accepté qu'apprendre une langue étrangère n'implique pas qu'apprendre la grammaire, le vocabulaire ou la syntaxe de la langue mais encore il implique une mobilisation de connaissances et de compétences nécessaires et de base, il demande à la fois un acte d'engagement personnel. En d'autres termes, l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère n'est pas seulement basé sur la connaissance des règles de base de la langue mais aussi sur l'apprentissage de la culture et de ses ingrédients qui font partie intégrante de la langue étrangère apprise. La culture du pays de la langue étrangère enseignée tient une grande place dans l'enseignement/l'apprentissage d'une langue étrangère car elle est une façon de représenter authentiquement des natifs de la langue apprise. Et cette représentation peut jouer un rôle très considérable sur la motivation des apprenants. Apprendre la culture est un élément déclencheur pour apprendre efficacement une langue étrangère. C'est pour cette raison que les manuels scolaires de langue étrangère utilisés en Turquie donnent une place assez considérable pour la représentation de la culture du Français. Cette représentation donne le désir et la curiosité de connaître la culture du pays concerné.

Le jeu culturel peut être considéré comme une source d'enrichissement de l'enfant. Car ce jeu lui permet de découvrir non seulement son propre monde mais encore peut donner l'opportunité de connaître le monde des autres qui sont à des kilomètres. Reconnaître les cultures étrangères ne donne pas seulement aux apprenants l'occasion d'explorer d'autres mondes, mais en même temps devient un pouvoir qui accélère le développement cognitif. Le jeu culturel améliore non seulement les compétences de communication verbale de l'apprenant, mais fournit également l'assimilation de cette connaissance. Car ce type de jeu renforce l'acte d'apprendre et répond aux besoins psychologiques de l'apprenant.

Les jeux culturels ont essentiellement pour objectif d'exploiter les connaissances culturelles des apprenants. Pour ces connaissances l'apprenant aura la capacité de connaître le vocabulaire et la grammaire comme deux grands outils moteurs. Le plus souvent par ces jeux l'enseignant encourageant les apprenants à apprendre des nouvelles connaissances tout en profitant de leur propre culture. Chaque personne peut avoir un désir de partager avec d'autres personnes sa propre culture et ses

propres valeurs. Ce désir de partager vient d'une comparaison de sa propre culture avec l'autre. De cette façon, on peut voir plus clairement les similitudes ou les différences entre la culture de l'autre et la nôtre. Et les apprenants seront plus disposés à apprendre la culture d'autrui s'ils sont autorisés à partager ce qu'ils savent déjà. Pour connaître la langue et la culture du Français l'enseignant peut organiser une activité en classe pour en savoir plus. Par exemple il peut demander aux apprenants qui ne sont peut-être jamais allés en France de deviner ou plus d'imaginer ce que signifie le français, la France ? Avec d'autres questions à ajouter à ces questions, les apprenants apprendront des informations nouvelles et différentes sur la culture française. De plus ils peuvent soutenir leur choix en donnant des exemples ou des arguments. Donc, ce genre de jeu ne permet pas seulement à l'apprenant de connaître la culture mais encore de combiner la raison de leur choix.

Les jeux culturels peuvent se dérouler en deux grandes catégories l'une verbale et l'autre non verbale. La première peut se réaliser par les débats, les dialogues, les entretiens et la conversation et l'autre par les attitudes, les regards, les gestes et les mimiques par exemple.

CHAPITRE IV

IV. CONSTATATIONS

4.1. L'apport et la place des jeux de rôle dans le manuel "Cache-Cache"

4.1.1. La présentation du manuel Cache-Cache

En Turquie, le Français est une langue étrangère enseignée comme une deuxième langue étrangère dans le processus d'enseignement/apprentissage. Cette langue commence à partir de la 4^{ème} année au primaire. Les manuels utilisés pour l'enseignement/l'apprentissage du FLE à l'école primaire comme dans notre cas Cache-Cache, adaptent une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques. Ces pratiques en tant que méthodes d'apprentissage sont préférées pour leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes. Tous les didacticiens sont d'accord pour utiliser des situations stimulantes qui sont des sources de motivation. De plus, ils donnent l'occasion d'apprendre par plaisir la langue. Ce pouvoir du plaisir canalise l'apprenant à la créativité, à l'attachement et à l'imaginaire.

Dans le monde entier comme en Turquie, il existe plusieurs manuels scolaires sur le marché. Nous savons bien que ces manuels sont édités soit en France ou soit à l'étranger. Ces manuels se différencient l'un de l'autre plus ou moins pour qu'ils soient destinés au public distinctif. "En général, les manuels font partie d'ensembles pédagogiques bien plus vastes" (Klett, 2012, p. 8). Ces manuels sont destinés aux différents types d'école et à l'âge prenant en compte le niveau des apprenants contenant un grand éventail de choix. Il y a encore des manuels destinés sur le français de spécialité comme l'hôtellerie, la médecine, la technique, l'économie ou autre.

Dans les années 1970, il y a eu une forte croyance en la libre circulation des personnes ainsi que des idées et des cultures. L'effondrement des frontières entre certains pays d'Europe a mené la libre circulation qui a conduit à la formation de sociétés multilingues et multiculturelles. La croyance du début des années 1970 a obligé six ans plus tard, d'adopter des nouvelles méthodes. En 1976, Le Conseil de l'Europe a préparé Le Niveau Seuil pour l'enseignement du français. En Turquie, à partir de ces années pour l'enseignement du français le manuel nommé Je Parle Français était adopté. Je Parle Français avait pour objectif d'enseigner le français selon la méthode audiovisuelle. Mais comme tout manuel son contenu a perdu son

actualité et sa pertinence. Le Cadre Européen Commun de Référence a été élaboré après par un groupe de travail international réalisé entre les années 1993-1996. En 1997, les recommandations du Cadre Européen Commun de Référence sont approuvées par les membres du Conseil de l'Europe. Plus tard en 2001 cette recommandation est traduite en Anglais, en Allemand, en Français et en Portugais. Dans les années 1990, parallèlement à ces développements dans les écoles turques le manuel *Je Voyage En Français* préparé selon la méthode communicative est étudié. En 2009, à la suite de la traduction des recommandations du Cadre Européen Commun de Référence en Turc par les institutions du ministère a donné une possibilité pour que le manuel dit *Cache-Cache* soit reconnu comme un nouveau manuel du FLE.

Le contenu du programme ainsi que celui du manuel sont deux critères à retenir pour les étapes d'évaluation des cours. Pour cette raison les objectifs et le contenu sont très importants. Car comme le définit Capelle (1997, p. 26) un manuel "n'est qu'un genre particulier de texte". Lors du choix du manuel, la question la plus importante est la prise en considération du contenu et de sa facilité d'utilisation. Dans l'écriture des manuels de langues étrangères, plusieurs critères comme, les programmes d'enseignement, les valeurs sociales, les intérêts et les besoins des apprenants, doivent être pris en considération.

Le manuel doit définir le public cible et il doit permettre la sélection et la préparation de matériel pédagogique. Un autre repère d'un bon choix du manuel est qu'il doit vérifier l'objectif et les niveaux d'apprentissage comme nous avons parlé en haut. A ceci s'ajoute l'identification des manuels et des formats du travail. Le choix du manuel à utiliser ne se limite pas aux critères cités ci-dessus. Les manuels doivent être fixés en fonction des intérêts, des besoins et des niveaux et du développement des apprenants. Il ne faut pas oublier que les apprenants ont différentes caractéristiques tant physiques que psychiques, mais aussi émotionnelles et sociales. Ces caractéristiques influencent les apprenants non seulement tout au long de leur vie d'apprenant mais aussi le contenu du matériel et les activités adaptées au niveau du développement des apprenants. Le manuel doit aborder les niveaux d'apprentissage des apprenants, leur âge, leur statut socio-économique ainsi que la culture et les valeurs de la société dans laquelle ils vivent. En effet, les manuels de langues étrangères se basent non seulement sur l'enseignement de la

langue, mais ils doivent aussi refléter les valeurs culturelles de la société dans laquelle se trouvent les apprenants. Pour cette raison, il est accepté que les manuels de langue étrangère incluent des activités qui enseignent simultanément la langue cible et la culture de langues étrangères. Dans la présentation des objets culturels, certains critères de base tels que la visualisation, la mise en page technique, le contenu, le langage et la narration doivent être utilisés dans toutes leurs dimensions afin d'éviter un mauvais apprentissage.

Le manuel choisi doit répondre à toutes les demandes des apprenants qui ont des niveaux d'intelligence et d'apprentissage différents. Selon la théorie de l'intelligence multiple, l'organisation du contenu dans le manuel est très importante pour répondre à la diversité des attentes et des besoins des apprenants. Par exemple, avec des apprenants qui s'orientent vers la visualisation, l'utilisation des images, des diagrammes, des vidéos, des photographies, des graphiques et tous autres éléments visuels ainsi que des récits écrits faciliteront leur l'apprentissage. La qualité visuelle des pages du manuel a une très grande importance pour ce type d'apprenant. Le placement des éléments visuels tels que les images, les photographies, les graphiques, les diagrammes, les plans, les cartes etc... sont considérables pour les apprenants qui se confrontent pour la première fois à une langue étrangère. Il est nécessaire que les éléments visuels soient appropriés aux développements des apprenants. Les images doivent être de bonne qualité et nettes. L'harmonie des couleurs en termes de perception visuelle doit être prise en considération. Les éléments visuels doivent être un support adéquat afin d'obtenir une meilleure compréhension des sujets traités. D'autre part, pour les apprenants auditifs c'est-à-dire qui sont enclins à écouter les dialogues, l'écoute de la musique ou des chansons les aideront à mieux appréhender l'apprentissage. Ils pourront apprendre plus facilement à haute voix et aussi en répétant les structures de bases. Quant aux apprenants kinesthésiques le mime, le jeu, les petites danses seront des activités très amusantes.

Un bon manuel doit être approprié non seulement à l'âge mais aussi aux attitudes sociales, et à la culture de l'apprenant. Il doit motiver l'apprenant tant par son aspect que par son contenu. La langue utilisée doit être actuelle. Le manuel doit faire appel à la créativité. De ce point de vue, les informations doivent être ordonnées du plus simple au plus complexe, et du concret vers l'abstrait. Le contenu du manuel doit se

baser sur l'apprentissage cognitif et communicatif. Un autre aspect à retenir est que la langue apprise doit inclure les caractéristiques culturelles du pays où elle est parlée. Les éléments audio-visuels doivent être disponibles pour que chaque élément culturel ait sa place dans le processus d'apprentissage. Additionnement seront inclus des jeux de rôle, du théâtre, des chansons, des interviews, etc...auxquels chaque apprenant aura grand plaisir à participer. Quant à la longueur des textes ou des dialogues ils doivent être bien ajustés. Les compétences grammaticales, la prononciation et le vocabulaire doivent aussi être présents. Ces dernières années nous pouvons constater que les éléments tels que photos, images et dessins animés augmentent le désir d'apprentissage. Si l'enseignant diversifie les activités qui se trouvent dans les manuels en fonction des niveaux des apprenants et s'il les adapte avec des éléments technologiques, les conditions d'apprentissages seront favorables et plus motivantes pour les apprenants dans un univers aussi naturel que possible.

De nos jours nous accordons une grande importance aux manuels de langue étrangère soutenus par des éléments visuels et audio à chaque niveau scolaire. Une autre attente de base du public est que les sujets, les unités ou les thèmes sélectionnés dans le manuel soient en adéquation avec la vie courante. Une autre attente importante est que les manuels soient techniquement convenables aux méthodes et aux principes d'enseignement/d'apprentissage des langues étrangères. De ce point de vue, l'apparence des manuels devrait être complétée audio visuellement. Et cette partie visuelle et auditive à la fois doit répondre aux besoins d'apprentissage langagier et communicatif des apprenants. Par exemples les titres doivent être organisés systématiquement et un système iconographique devrait être établi pour que cette apparence soit accomplie. Il est clair que le manuel Cache-Cache a une apparence assez réussie avec son aspect physique. D'après la décision prise par le conseil de l'éducation l'enseignement/l'apprentissage du FLE dans les programmes d'études est déterminé clairement. D'après cette décision cette étude débute à l'école primaire dès la 4^{ème} année et continue jusqu'à la 8^{ème} année du secondaire. A partir de l'année scolaire 2012-2013, l'enseignement/l'apprentissage du FLE a été accepté pour les 4^{ème} et 5^{ème} années. Et pour les 6^{ème}, 7^{ème} et 8^{ème} années l'année suivante c'est-à-dire, l'année scolaire 2013-2014. Dans ce cadre le manuel est destiné à être mis en œuvre en tant que pilote. Le manuel Cache-Cache 1 et 2 se compose du Livre d'élève, un livre pour le professeur nommé comme Guide (Guide pédagogique) et du

Cahier d'exercices accompagné d'un CD. Cette classification en triple dimension peut être également appelée comme 'manuel de cours', 'livre source', 'manuel guide' à l'approche actionnelle, le manuel Cache-Cache ne se base pas sur les quatre compétences langagières de bases mais encore autres compétences linguistiques comme commander, comprendre, interroger, trier, classer, résumer, jumeler et associer des compétences prévues. Ces compétences assurent aussi le développement cognitif, social, émotionnel et communicatif à la fois.

Une bonne élaboration du manuel dépend d'une collaboration étroite des enseignants, des psychologues, des programmeurs informatiques, ainsi que des peintres et des graphistes. Pour cette raison les manuels doivent être préparés sur le terrain, par une équipe d'experts comme l'éditeur, le spécialiste des programmes etc... Il est essentiel que toutes ces personnes maîtrisent à la fois le programme et le contenu des documents en cours. Les manuels en langue étrangère devraient avoir plusieurs vues pour diminuer ou plutôt minimaliser les erreurs. Si nous regardons la couverture du manuel Cache-Cache nous remarquons que le contenu ainsi que le format sont réalisés par des personnes spécialisées dans leur domaine.

4.1.2. Les généralités formelles et contextuelles du manuel

Il est noté sur la méthode Cache-Cache 1 qu'elle a été acceptée comme outil pédagogique par Le Conseil de l'Education de la Ministère de l'Education le 31.05.2012 et par le numéro 3256. 1000 exemplaires ont été imprimés pour la deuxième fois par la Direction Générale des Services de Soutien le 03.04.2013 jour et numéro 439650. Concernant la méthode nous trouvons quelques informations descriptives telles que: "Cache-Cache 1 est une méthode de français langue étrangère s'adressant à un public d'enfants et de pré-adolescents. Il couvre 108 heures d'enseignement/apprentissage. Conformément aux recommandations du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Cache-Cache1 donne la priorité à rendre l'apprenant acteur de son propre apprentissage en réalisant de diverses tâches d'activité langagière seul ou en groupe. Chaque unité est constituée de 3 leçons tandis que chaque fin d'unité donne la possibilité à l'apprenant de s'évaluer à l'aide des pages d'évaluation et d'auto-évaluation permettant de réviser les éléments étudiés." (Coşkun, Gündüzalp, & Aydın, Cache-Cache 1, 2013, p. 12)

Le fonctionnement du manuel est clairement expliqué de manière à couvrir les récupérations à un visuel. (Image 4)

Cache-Cache 2

Introduction

Cache-Cache 2 est la suite de Cache-Cache 1. Cache-Cache 2 est une méthode de français langue étrangère s'adressant à un public d'enfants et de pré-adolescents. Il couvre 108 heures d'enseignement/apprentissage. Conformément aux recommandations du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, Cache-Cache 2 donne la priorité à rendre l'apprenant acteur de son propre apprentissage en réalisant de diverses tâches d'activité langagière seul ou en groupe. Chaque unité est constituée de 3 leçons tandis que chaque fin d'unité donne la possibilité à l'apprenant de s'évaluer à l'aide des pages d'évaluation et d'auto-évaluation permettant de réviser les éléments étudiés.



LEÇON 1

Où est la maison?

1. Écoute le dialogue et joue la scène.

"Chez nous"

Selim: Alice, c'est là notre appartement.
 Alice: Tu habites à quel étage?
 Selim: J'habite au quatrième étage.
 Tiens c'est pour toi ces pantouffles.
 Alice: Mais, j'ai des chaussures moi.
 Selim: Chez nous à l'entrée de la maison, on enlève les chaussures et on met des pantouffles.
 Alice: Ah! Ça c'est important pour l'hygiène.
 Selim: Oui c'est vrai. Alors entre!

b) Coche la bonne réponse.

1. À l'entrée de la maison, on enlève.

2. L'appartement de Selim est

3. On enlève les chaussures pour

des chaussures.
 des bottes.
 des pantouffles.
 au quatrième étage.
 au premier étage.
 au dernier étage.
 la sécurité.
 l'hygiène.
 l'éducation.

2. a) Lis les phrases et observe les mots soulignés.

Chez nous, on ne porte pas de chaussures dans la maison.
 Mon frère et moi, on parle anglais.
 Avec mon père, on va au cinéma tous les vendredis.
 Le lundi, à dix heures, on a musique.

b) Coche la bonne réponse et complète les phrases suivantes.

1. On au théâtre ce soir?
 a) allons b) va

2. On jouer avec toi?
 a) peut b) pouvons

3. Ma mère et moi, on le repas.
 a) prépare b) préparons

4. On de la musique.
 a) écoutons b) écoute

52 cinquante-deux

Image 4 : Cache-Cache 2, p-8

Au sommaire nous observons que sous la partie de l'unité et la leçon il y a deux compétences. L'une est linguistique et l'autre est grammaticale. Le contenu des deux

manuels est formé de quatre sous partie distinctes qui sont : compétence lexicale, tâche/atelier projet, phonétique et découverte culturelle. (Images 5, 6 et 7.)

TABLEAU

Unité Leçon	COMPÉTENCE COMMUNICATIVE	COMPÉTENCE GRAMMATICALE
0 BONJOUR!	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les mots transparents Prononcer l'alphabet français 	
1. LES RELATIONS SOCIALES CONTACTE AVEC MES AMIS Leçon 1: Bonjour à tous Leçon 2: Tu t'appelles comment? Leçon 3: Ça s'écrit comment?	<ul style="list-style-type: none"> Saluer Se présenter Présenter quelqu'un Dire et demander "comment ça va?" Remercier Prendre congé Épeler des mots. Compter de 0 à 10. 	<ul style="list-style-type: none"> La syntaxe de la phrase affirmative /interrogative (intonation) S'appeler (de la 1ère à la 3ème personne du singulier) Le pronom interrogatif "qui ?" Qui est-ce? / C'est qui? L'adverbe interrogatif "comment?" Être (de la 1ère à la 3ème personne du singulier) Les pronoms sujets (je, tu, il / elle) et toniques (moi, toi, lui, elle) Le genre (masculin-féminin) Les présentatifs : voici, voilà, c'est...
2. L'ÉCOLE ET L'ENSEIGNEMENT MON ÉCOLE Leçon 1: Dans la classe Leçon 2: Arc-en-ciel Leçon 3: Il est quelle heure?	<ul style="list-style-type: none"> Identifier un objet Indiquer la couleur d'un objet Nommer les matériels de classe Communiquer en classe Comprendre les consignes de la classe Dénombrer il y a.. / il n'y a pas de... Dire / demander le jour et l'heure Parler de l'emploi du temps et des matières scolaires Compter de 11 à 20 Dire ce que l'on a et que l'on n'a pas 	<ul style="list-style-type: none"> Qu'est-ce que c'est? / C'est quoi? Être (C'est...) Les adjectifs de couleur La négation "ne ... pas (de)" Le présent des verbes réguliers les plus courants (de la 1ère à la 3ème personne du singulier) (préférer...) Y avoir (il ya.../ il n'y a pas de...) Avoir (forme affirmative-négative de la 1ère à la 3ème personne du singulier) L'article indéfini (un, une, des) / défini (le, la, les) L'adjectif interrogatif "quel, quelle"
3. LES INFORMATIONS PERSONNELLES MA FAMILLE ET MOI Leçon 1: Bon anniversaire Leçon 2: Ma famille Leçon 3: Tu as un animal?	<ul style="list-style-type: none"> Dire / demander l'âge Dire / demander la nationalité Dire / demander la date d'anniversaire Présenter la famille et les amis Parler des animaux Caractériser les animaux Dire ce que l'on a: j'ai une sœur Compter de 21 à 30 	<ul style="list-style-type: none"> Être (forme affirmative - négative de la 1ère la 3ème personne du singulier) L'adjectif possessif (mon, ma, mes / ton, ta, tes / son, sa, ses) Les adjectifs qualificatifs Les adjectifs de nationalité Le complément du nom avec "de"

DE CONTENUS

COMPÉTENCE LEXICALE	TACHE/ATELIER PROJET	PHONÉTIQUE	DECOUVERTE CULTURELLE
<ul style="list-style-type: none"> • Des mots transparents • L'alphabet français 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer des mots français déjà connus ou transparents 	<ul style="list-style-type: none"> - Prononciation de l'alphabet français 	<ul style="list-style-type: none"> - La différence entre l'alphabet français et turc - Paris, et ses monuments célèbres
<ul style="list-style-type: none"> - Salut! Bonjour! Bonsoir! Bonne nuit! Au revoir! Ça va (bien / très bien) Merci! - Les nombres (de 0 à 10) 	<ul style="list-style-type: none"> -Fabriquer une marionnette à doigt 	<ul style="list-style-type: none"> -Prononciation de la consonne finale des mots. - L'intonation / L'interrogation montante 	<ul style="list-style-type: none"> - La différence de salutation entre le français et le turc. - La France et ses certaines villes
<ul style="list-style-type: none"> - Les matières scolaires - Les affaires personnelles - Les couleurs - L'heure, les moments de la journée, les jours de la semaine, les mois de l'année - Les moyens de transport - Les panneaux, règles et signaux routières - Les nombres (de 11 à 20) 	<ul style="list-style-type: none"> - Parler de son école - Faire une liste - L'emploi du temps 	<ul style="list-style-type: none"> Les sons : - [e] comme écouter - [ɛ] comme elle - [y] comme salut - [u] comme bonjour - La prononciation des mots pluriels avec "s" - Prononciation des mots féminins et masculins - Les voyelles (a, e, i, u, o) 	<ul style="list-style-type: none"> - Le système scolaire français
<ul style="list-style-type: none"> - Les membres de famille - Les animaux et les plantes - Quelques nationalités et langues - Les nombres (de 21 à 69) - Les mois de l'année 	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer une invitation - Construire l'arbre généalogique d'Atatürk - Fabriquer une tête de chien 	<ul style="list-style-type: none"> - Prononciation de la consonne finale des mots Les sons : - [o:] comme stylo, dos - [ɔ] comme Paul, donne - [i] comme il, midi, chien - [a] comme chat, lapin - [a] là, voilà 	<ul style="list-style-type: none"> - Les onomatopées des cris d'animaux en français

TABLEAU

Unité Leçon	COMPÉTENCE COMMUNICATIVE	COMPÉTENCE GRAMMATICALE
4. LES LIEUX OÙ L'ON VIT MA MAISON Leçon 1: Chez moi Leçon 2: Quel temps fait-il? Leçon 3: C'est où?	<ul style="list-style-type: none"> - Dire/demander où l'on habite - Décrire sa chambre - Demander/indiquer une direction - Parler du temps qu'il fait - Parler de ses vêtements - Parler du mobilier et des pièces de la maison - Parler des saisons - Parler des moyens de transport 	<ul style="list-style-type: none"> - L'adverbe interrogative (où) - Habiter, porter, aller - Les verbes impersonnels au présent (pleuvoir, neiger, faire, y avoir) - Les adjectifs qualificatifs simples - Les adverbes de lieu (ici, là, là - bas, à gauche, à droite) - Les prépositions de lieu "à / en/ dans" (+ noms de pays / noms de villes ...)
5. LES ALIMENTS ET LES BOISSONS TOUS À TABLE Leçon 1: Tous à table! Leçon 2: Tu aimes ou tu n'aimes pas? Leçon 3: Le corps	<ul style="list-style-type: none"> - Demander et répondre poliment - Expliquer la composition d'un plat - Parler de la nourriture et des boissons - Dire et demander ce que l'on aime, ce que l'on n'aime pas - Dire et demander ce que l'on veut, ce que l'on ne veut pas - Parler des parties du corps - Parler de cinq sens - Parler de l'amour d'Atatürk envers les enfants - Compter de 31 à 69 	<ul style="list-style-type: none"> - La syntaxe de la phrase affirmative interrogative avec "Est-ce que...?" <p>Les Verbes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manger, boire, préparer - Avoir faim - avoir soif - Aimer, détester, préférer
6. LES ACTIVITÉS DE LOISIR MES LOISIRS Leçon 1: A la piscine Leçon 2: Au pique-nique Leçon 3: Vive les vacances!	<ul style="list-style-type: none"> - Parler de ses loisirs - Dire et demander ce qu'il/elle fait - Dire à quoi il joue - Décrire un endroit - Écrire une carte postale - Remplir un formulaire 	<p>Les Verbes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir, écouter, dessiner, jouer, faire, pratiquer, passer, visiter

DE CONTENUS

COMPÉTENCE LEXICALE	TACHE/ATELIER PROJET	PHONÉTIQUE	DECOUVERTE CULTURELLE
<ul style="list-style-type: none"> - L'appartement - Les pièces de la maison - Les meubles - L'adresse - L'environnement de la maison (garage, jardin...) - Les moyens de transport - La météo (pluie, neige, vent, soleil...) - Les saisons - Les vêtements 	Projet: Parler de sa chambre	Les sons : - [ɛ] comme elle, seize - [œ] comme lundi, main - [ã] comme ans, chambre	- Les caractéristiques climatiques des villes et régions françaises
<ul style="list-style-type: none"> - Les aliments et les boissons: fruits, légumes etc. - Le petit déjeuner, le déjeuner, le dîner - Bon appétit! 	- La recette de crêpe	Les sons : - [o :] comme Paul, stylo, dos - [õ] comme mon, nom - [œ] comme un, parfum	- Les habitudes alimentaires françaises
<ul style="list-style-type: none"> - Les noms de pays, de villes, de mers... - La musique - Le sport (basket, football, natation, tennis, jogging...) - Le voyage - Les vacances - Le pique-nique - Les loisirs - Les jeux 	- Écrire une carte postale	Les sons : - [s] comme poisson, nationalité, ça - [z] comme douze - [ʃ] comme chat, shampoing - [ʒ] comme je, génou, jaune	- Les jeux en France

Image 8 : Cache-Cache 1, p-11

Le fonctionnement des deux manuels, Cache-Cache 1 et Cache-Cache 2 est assez similaire les uns aux autres. La seule chose qui change est la modification de contenu et de compétence linguistique et communicative. D'autre part, le second manuel

Cache-Cache 2 est la suite du premier et a un caractère complémentaire. Le tableau montrant le contenu du second manuel est le suivant.

TABLEAU DE CONTENUS

Unité Leçon		COMPÉTENCE COMMUNICATIVE	COMPÉTENCE GRAMMATICALE
1. L'École et L'Enseignement <i>C'est Parti</i>	Leçon 1: La Rentrée Leçon 2: Qui est Qui? Leçon 3: Ma Journée	<ul style="list-style-type: none"> - Saluer, se présenter - Présenter quelqu'un - Dire et demander comment ça va - Épeler les prénoms - Comprendre les consignes de classe - Dire et demander l'heure - Dire son âge, - Demander l'âge de quelqu'un - Dire sa nationalité - Demander la nationalité de quelqu'un - Dire sa date d'anniversaire - Demander et répondre poliment - Dire et demander où l'on habite - Dire et demander ce qu'on aime, ce qu'on n'aime pas - Parler de sa routine - Remplir une fiche - Décrire qqn. moralement - Prendre congé - Compter jusqu'à 19 	<ul style="list-style-type: none"> - La syntaxe de la phrase affirmative/négative/interrogative/impérative - La négation "ne...pas(de)" - Être, avoir, pouvoir - Le présent des verbes pronominaux du premier groupe en -er (s'appeler, se lever) - L'interrogation avec "comment, quel, qui, quand, où, d'où" - Les adjectifs qualificatifs simples - Les pronoms sujets (je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles) - Le genre et le nombre des noms (masculin-féminin, singulier-pluriel) - Qui est-ce?/c'est... - Le présent des verbes du premier groupe en -er
2. Les Relations Sociales <i>Faites la fête</i>	Leçon 1: Rendez-vous Leçon 2: Désolé Madame Leçon 3: Soirée Pyjama	<ul style="list-style-type: none"> - Intégrer au téléphone - Indiquer la couleur - Utiliser des expressions pour s'excuser - Remplir un formulaire - Fixer un rendez-vous - Écrire une invitation - Dire ce que l'on préfère - Parler de ses plans - Comprendre des consignes - Décrire un objet - Compter jusqu'à 69 	<ul style="list-style-type: none"> - La syntaxe(inversion) - Le présent des verbes réguliers les plus courants - Les articles contractés(à la, au, aux) - Les adverbes temporels les plus courants - Les adjectifs démonstratifs - Aller - Futur proche(Aller+verbe infinitif) - Les prépositions - Le présent des verbes pronominaux irréguliers(se rendre)
3. Les Lieux Où L'on Vit <i>Au Centre/à la</i>	Leçon 1: Chez Nous Leçon 2: Notre Quartier Leçon 3: Il Fait Beau	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire sa maison/son quartier/sa ville - Indiquer la direction - Situer dans l'espace - Dire et demander les jours de la semaine - Dire et demander le temps qu'il fait - Comprendre les signes météo - Parler des saisons - Compter jusqu'à 100 	<ul style="list-style-type: none"> - Pronom "on" - Les adjectifs qualificatifs - Impératif(négatif) - Les prépositions de lieu - Le présent des verbes irréguliers les plus courants - Le genre et le nombre des adjectifs - La place et l'accord des adjectifs

Image 9 : Cache-Cache 2, p-10

COMPÉTENCE LEXICALE	TÂCHE/ATELIER PROJET	PHONÉTIQUE	DECOUVERTE CULTURELLE
<ul style="list-style-type: none"> - Salut! Bonjour! Au revoir! - Ça va(bien/très bien) - Merci! S'il vous plaît! - Pardon! - Les adjectifs de nationalité - L'alphabet français - Les heures - Les nombres jusqu'à 19 	<ul style="list-style-type: none"> - Fabriquer un masque - Fabriquer une horloge 	<ul style="list-style-type: none"> - Prononciation de la finale des mots - Prononciation de l'alphabet <p>Chanson/Comptine: (À Paris sur mon petit cheval gris) (Frère Jacques) (Quelle heure est-il?)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La liaison avec les sons "s" et "z" 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer les fuseaux horaires - Découvrir des prénoms et noms français - Découvrir l'emploi du temps quotidien d'un élève français et le comparer avec le sien
<ul style="list-style-type: none"> - Les expressions servant à s'excuser(désolé, excusez-moi, pardon) - Les moyens de transports - Les nombres jusqu'à 69 (cardinaux et ordinaux) 	<ul style="list-style-type: none"> - Fabriquer un poisson de notes/ messages/photos 	<ul style="list-style-type: none"> - La question avec l'intonation - Les sons: [ʒ]=j et g=[g] <p>Chanson/Comptine: (Comptine pour peindre) Comptine d'élimination)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observer quelques proverbes et locutions en français et en turc - Découvrir les jeux préférés des élèves
<ul style="list-style-type: none"> - Les couleurs - Les prépositions de lieu - Les nombres jusqu'à 100 - Les pièces de la maison - Quelques lieux dans la ville - Les directions - Les mois et les saisons - Les termes de la météo et du climat - Les termes liés à l'hébergement 	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer un poster sur son quartier 	<ul style="list-style-type: none"> - Les sons: [s]=s [ʃ]=ch <p>Chanson/Comptine: (Quand trois poules) (Frappe, frappe petite main)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La liaison avec "t" et "d" 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer le quartier et son environnement - Découvrir l'habitat français le comparer avec le sien - Découvrir le nom et la localisation de certaines villes françaises

Image 10 : Cache-Cache 2, p-11

TABLEAU DE CONTENUS

Unité Leçon		COMPÉTENCE COMMUNICATIVE	COMPÉTENCE GRAMMATICALE
4. Le Corps et La Santé	En Aïen Forme Leçon 1: En Forme Leçon 2: Aïe Aïe! J'ai mal à la tête Leçon 3: Chez le Médecin	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire quelqu'un physiquement - Dire les parties du corps - Dire et demander où l'on a mal - Interagir au téléphone - Dire et demander ce que l'on veut - Dire et demander ce que l'on peut 	<ul style="list-style-type: none"> - Les verbes modaux (Vouloir, pouvoir) - Le passé récent - Les partitifs (de la, du, des) - Les articles contractés (à la, au, aux) - L'impératif des verbes pronominaux - L'adjectif possessif
5. Les Achats et Les Ventes	J'achète Leçon 1: Au Restaurant Leçon 2: Ça te va Bien! Leçon 3: Ça Coute Combien?	<ul style="list-style-type: none"> - Dire et demander ce que l'on préfère et à manger - Commander quelque chose à boire et à manger - Expliquer la composition d'un plat - Parler de la nourriture et des boissons - Comprendre les quantités - Faire une liste de courses - Dire et demander le prix - Dire et demander la taille et la pointure - Dire le métier que l'on veut exercer - Faire une enquête - Comprendre les panneaux publics 	<ul style="list-style-type: none"> - Manger, boire - Avoir faim-avoir soif - Aimer, adorer, détester, préférer - Vouloir - Impératif négatif - L'adverbe de quantité
6. Le Voyage et Le Transport	C'est où Leçon 1: Au Guichet Leçon 2: Le Train Vient de Partir Leçon 3: C'est où?	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les panneaux d'interdiction - Dire et demander itinéraire - Comprendre un spot publicitaire - Comprendre les horaires de transport - Comprendre une annonce - Dire et demander des informations simples - Repérer les informations sur l'internet - Comprendre le langage simple de l'ordinateur - Réserver et acheter un billet 	<ul style="list-style-type: none"> - L'impératif (consignes)

12 douze

Image 11 : Cache-Cache 2, p-12

COMPÉTENCE LEXICALE	TÂCHE/ATELIER PROJET	PHONÉTIQUE	DECOUVERTE CULTURELLE
<ul style="list-style-type: none"> - Les parties du corps - Les caractéristiques physiques - La santé et les maladies - La taille et la peinture 	<ul style="list-style-type: none"> - Le portrait d'un/une camarade 	<ul style="list-style-type: none"> Chanson/Comptine: (Jean Petit qui danse) - La finale muette: "ent" 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les bonnes habitudes pour être en bonne santé - Connaître et identifier les normes d'une conversation téléphonique
<ul style="list-style-type: none"> - Les aliments et les boissons - Le petit déjeuner, le déjeuner, le dîner - Les cafés, les restaurants et les magasins - Les ustensiles - Les expressions de quantité - Les panneaux publics - Acheter quelque chose - Les métiers - L'expression de politesse - Les pièces et les billets de monnaie 	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer une omelette - Fabriquer une affiche de métier 	<ul style="list-style-type: none"> Chanson/Comptine: (Bon Appétit) (Au feu les pompiers) - La liaison du son "x" 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les habitudes alimentaires françaises et les comparer avec celles de son pays - Découvrir les modes de paiement et les monnaies de l'Union Européenne
<ul style="list-style-type: none"> - La réservation et l'achat d'un billet - Les instructions d'utilisation de l'ordinateur - Les formules d'interdiction - La publicité 	<ul style="list-style-type: none"> - Moyens de transport 	<ul style="list-style-type: none"> Chanson/Comptine (Bateau) 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le système ferroviaire français et le comparer avec celui de son pays - Observer les panneaux indicateurs - Découvrir les panneaux publicitaires français - Découvrir les sites officiels des quartiers de Paris

Image 12 : Cache-Cache 2, p-13

La première impression d'un manuel sur les apprenants est l'image utilisée. Nous voyons que dans Cache-Cache 1 et 2 la qualité d'impression des pages est excellente. Les numéros de page du manuel sont indiqués à la fois en écriture et par le numéro.

La mise en page (le texte de la page d'accueil ne passe pas à la dernière page) et la qualité du papier est très bonne également. Cette première présentation accueille positivement les apprenants, les premiers curieux, envers la langue française. A cet égard, nous pouvons dire que Cache-Cache 1 et 2 sont soigneusement préparés. Les manuels très attractifs, avec des couleurs et des illustrations motivantes, bien distribuées dans l'espace scriptural, une mise en page accrocheuse, une typographie faisant preuve de modernité.

Quant aux informations de couverture du manuel nous pouvons dire qu'elles sont placées convenablement. Nous pouvons trouver facilement quel niveau de comportement donnera le manuel, quel est le nom de la maison d'édition, qui sont les auteurs, et à quelle date il a été publié. En plus de ces informations de la page de couverture, le dos du manuel comporte le nom, la classe et le niveau du public concerné. Les informations de couverture arrière sont également adaptées aux critères spécifiés. La couverture arrière comporte tous les renseignements comme : ISBN de la maison d'édition, le cas échéant, adresse et année de publication.

Une autre des caractéristiques physiques du manuel est sans doute les informations de couverture intérieure. Nous pouvons noter que les informations de couverture de Cache-Cache 1 et 2 sont conformes aux critères comportant le nom et l'adresse de l'éditeur, l'année, le lieu de publication, la date et le numéro de la décision de TTK (Loi commerciale turque) selon laquelle le manuel est approprié. En plus de ces renseignements au dos de la couverture nous trouvons la décision du Ministère de l'Education, le numéro de la série, l'éditeur, l'équipe d'évaluation et le numéro ISBN et encore une lettre d'avertissement explicative pour le public concerné.

Si nous continuons à examiner le manuel nous voyons le drapeau turc sur la troisième page, et l'hymne national et à l'envers de la page le titre officiel avec les paroles d'Atatürk à destination de la jeunesse turque. Sous la photo d'Atatürk est écrit Mustafa Kemal en 2007, conformément à l'article du règlement ce nom a été remplacé par Mustafa Kemal Atatürk.

Quant à la marge, elle est aussi tout à fait conforme aux normes. La marge en dehors de l'écriture sur les pages est de 20 mm. Le contenu des sujets, les leçons sont colorées, y compris les tableaux et les graphiques. Dans une perspective pédagogique les dialogues avec des éléments visuels, dès le début, attirent l'attention des étudiants.

Le manuel est rédigé en fonction de l'âge et du niveau des apprenants. Par exemple pour les 4^{èmes} années le corps du texte est de 12 pt et 11 pt en 5^{ème} année. Les espaces de paragraphe sont convenables aussi. La technique typographique consolide la lisibilité du texte/du dialogue.

Ce manuel s'adresse aux apprenants qui débutent à l'école primaire avec l'apprentissage du Français comme première langue étrangère. Les unités se composent de 3 leçons par semaine chaque leçon dure 40 minutes soit un total de 108 heures pour une année d'éducation. L'évaluation des cours se réalisent par les exercices de pratique.

Le manuel se forme essentiellement en deux numérations. Cache-cache 1 est destiné à l'école primaire (4^{ème} année) et Cache-Cache 2 à l'école secondaire qui débute en 5^{ème} année. Le manuel est paru avec une nouvelle orientation ayant pour but de donner un nouvel élan à l'enseignement/l'apprentissage de l'information en développant les compétences de l'expression orale et écrite et à la fois la compréhension orale et écrite. Visant à développer les compétences langagières des apprenants les livres de l'élève se basent sur le niveau de langue A.1.1. pour Cache-Cache 1 et A.1.2.pour Cache-Cache 2. Se référant à l'enseignement du Français à partir de la 4^{ème} année, le manuel soit par son contenu, soit par la méthode d'enseignement/apprentissage qu'il utilise, prend surtout en considération les connaissances, les compétences et les attitudes des apprenants. Elle est centrée sur l'apprenant et elle est orientée vers l'action. Cette approche actionnelle non seulement développe les compétences langagières de base des apprenants mais aussi leurs compétences comme faire des sondages, des tris, des classements, des résumés. Prenant en considération les différences individuelles des apprenants le manuel est préparé pour créer un environnement d'apprentissage agréable et une atmosphère chaleureuse d'apprentissage. Le contenu physique des livres, la couleur préférée, les éléments visuels utilisés sont tous convenables au niveau des apprenants du primaire et du secondaire. Les sujets traités dans le manuel ont été élaborées sur la base, les règlements et des directives du Ministre de l'Education Nationale.

Comme nous l'avons précisé plus haut, le manuel se compose essentiellement de 4 parties complémentaires. Le livre d'élève, le cahier d'exercices, le guide pédagogique et le CD.

Maintenant examinons de plus près comment fonctionnent chacune de ces quatre catégories.

Le livre d'élève comporte :

- * Quelques pages de récupérations d'apprentissage.
- * 6 unités chacune en moyenne 16 pages.
- * 18 leçons dont chacune composées d'environ 4 pages.
- * Un texte d'introduction d'une page au début de chaque unité
- * Deux pages évaluation à la fin de chaque unité
- * Projets
- * Tâches de performance
- * Études d'atelier
- * Chansons, poésies et rimes
- * Phonétique
- * Panier français

Le cahier d'exercice englobe :

- * Des exercices reliés aux parties du livre d'élève.
- * Travail individuel
- * Auto évaluation

Le guide pédagogique inclue :

- * Une présentation de la méthode
- * La structure du livre de cours
- * Le Traitement des sujets
- * Le corrigé des exercices
- * Le corrigé des exercices dans le cahier d'exercices

Le CD contient :

- * Des dialogues
- * Des exercices d'écoute
- * Des chansons, poésie et rimes
- * Des exercices de phonétique

4.1.2.1. L'objectif

Le but du manuel est d'enseigner le Français aux apprenants des écoles primaires et de leur faire acquérir des compétences de base pour communiquer très simplement dans des situations qu'ils peuvent rencontrer dans des interactions simples.

Selon Le Cadre Européen Commun de Référence Pour les langues (CECR), à la fin de l'apprentissage (pour mémoire 108 heures) il est prévu que les apprenants atteignent le niveau A1 (introductif ou de découverte) et les compétences linguistiques d'écoute, de lecture, de conversation et d'écriture.

4.1.2.2. La mise en page du livre d'élève

Le livre d'élève du manuel Cache-Cache comporte 6 unités de 18 leçons. Chaque unité et chaque cours est préparé de façon à réaliser des objectifs selon l'approche actionnelle. Ces objectifs à atteindre sont mentionnés à la page d'introduction de chaque unité. À la fin de chaque unité, il y a des activités d'évaluation pour que les apprenants comprennent s'ils ont acquis ou pas ces objectifs.

4.1.2.3. Exemple de contenu d'un cours

Sur les pages qui composent une leçon il y a des éléments visuels comme des photos et des images et des textes écrits souvent sous la forme d'un dialogue. Les activités sont des activités d'autonomie, y compris le travail individuel, et de groupe. Pour les exercices phonétiques la prononciation est de première importance. Les activités visant à surmonter les difficultés de la langue française sont formées de cette manière :

Dans la partie du 'panier français' il y a les mots clés, les expressions, les phrases que les élèves utilisent souvent pour communiquer et des structures d'informations linguistiques importantes.

Dans la catégorie "atelier" il y a des jeux et des activités d'artisanat pour développer les compétences de communication individuelles et de groupe la langue-culture étrangère comme quelques comportements, habitudes ou usages des Français.

4.1.2.3. Les principes liés au manuel

Le contenu a été sélectionné en tenant compte des intérêts et des besoins du groupe d'âge des apprenants. Il a été utilisé divers jeux comme casse-têtes, jeux de messages cachés, peinture, etc.

4.1.2.4. La grammaire

Les connaissances langagières et de grammaire ont été utilisées comme des moyens de communication, elles sont introduites dans les textes d'une manière inductive. La grammaire étant toujours abordée selon l'approche actionnelle et les sujets

grammaticaux étant réduits autant que possible et sans entrer dans le détail en tenant compte de l'âge et des intérêts des apprenants de 4^{ème} et 5^{ème} année.

4.1.2.5. Le vocabulaire

Incluant les mots-clés, les expressions que les apprenants rencontrent souvent dans la communication, un vocabulaire donné sous une forme de jeu. Le dialogue est organisé pour développer le vocabulaire qui se trouve au sein des jeux et des activités.

4.1.3. Contenu socioculturel et culturel

Conformément aux demandes des apprenants à cet âge, dans le manuel en entier, le contenu socioculturel et culturel est généralement donné dans les principaux textes et activités.

Exemples des différents contenus socioculturels et culturels :

Salutations Salut ! Bonjour !

Exprimez votre goût

Quelques repas français

Système d'enseignement primaire français

Objets culturels (structures architecturales, monuments et lieux sacrés)

4.1.4. Les propriétés physiques du manuel Cache-Cache

Pour les propriétés physiques des manuels le contenu et la langue utilisés sont très importants. La langue par les expressions et le style doit être convenable pour le processus et l'évaluation d'apprentissage. D'autre part, la formation technique et l'arrangement est un autre point assez important. En effet les caractéristiques physiques des manuels doivent être en accord avec l'environnement d'apprentissage et le niveau des apprenants. Les propriétés tels que la préface, le contenu, les numéros de page, les annexes, l'ordre du contenu, la qualité du papier, la taille, la forme, les tableaux et diagrammes sont de premières importances pour les apprenants. Parce que quand l'apprenant prend un livre en main, il regarde d'abord son aspect physique. D'ailleurs ces normes sont régies par des lois, des règlements et des directives.

Un manuel préparé pour l'apprentissage des langues étrangères doit avoir des particularités concernant ses caractéristiques physiques et contextuelles. Si nous les précisons en quelques phrases, nous pouvons dire qu'un manuel doit essentiellement avoir des qualités pour sa présence physique et son aspect visuel. Les propriétés

physiques du manuel se composent de son apparence, par la couleur choisie, et les informations que l'on retrouve sur sa couverture recto et verso, le dos, la couverture intérieure, sa dimension, la taille des écritures, sa conception pédagogique en termes d'objectifs, de contenu, d'apprentissage-enseignement et finalement en termes d'évaluation...Pour les propriétés physiques il faut encore ajouter la conception visuelle, le langage et les expressions qui sont assez importants. (Terremiz, Ercan, & Kayabaşı, 2004, p. 36)

Un autre point à retenir pour l'apparence physique des manuels est que les couleurs utilisées contribuent à l'apprentissage des apprenants. Il ne faut pas oublier que pour que les manuels soient adaptés aux environnements d'apprentissage et d'enseignement, un tableau ou une image colorée doit être placé sur la couverture. Il se peut que les couleurs soient classées comme suit : les couleurs chaudes comme jaune, orange, rouge, les couleurs froides comme bleu, vert et les couleurs neutres comme noir, blanc et gris. Bien que les couleurs neutres soient préférées dans les manuels pour adultes, les couleurs plus chaudes sont préférées dans les manuels préparés pour les jeunes et les enfants. La raison de ce choix est due au fait que, les couleurs chaudes montrent un caractère calme et donnent du mouvement et de la vitalité.

Le contenu du manuel est important ainsi que sa couleur et sa forme. C'est à dire que le manuel est un ensemble. Il faut l'évaluer sous tous ces aspects. Le Cache-Cache se compose de deux volumes en carton de couleur et par les couleurs choisis est préparé convenablement pour répondre au standard. La vue du manuel et la qualité du papier sont importantes pour le public concerné. Le Cache-Cache a de belles couvertures.

Comme nous pouvons le constater la méthode communicative et la perspective actionnelle ont comme objet principal d'apprendre à l'apprenant. Il devient un acteur actif dans son acte d'apprentissage à parler dans une langue étrangère. Cet apprentissage est basé sur une pédagogie qui elle-même s'appuie essentiellement sur la motivation de l'apprenant. Car la motivation est considérée comme le moyen le plus efficace dans le processus de l'enseignement/l'apprentissage du FLE. La motivation comporte tous les facteurs importants comme l'aspect affectif et l'aspect psychologique. Il faut toujours signaler qu'il n'existe pas (n'existera pas) une méthodologie ou approche uniforme convenable pour chaque public. Il faut ajouter

aussi à cette idée que chaque enseignant aura dans sa propre classe ses propres méthodes, méthodologies et manuels.

4.1.5. Les spécialités pédagogiques du manuel Cache-Cache

Pour les propriétés pédagogiques la validité et la fiabilité sont deux notions très importantes pour que le contenu soit reçu comme scientifique. Le contenu du manuel doit répondre aux intérêts et aux besoins de l'apprenant. Pour cette raison il ne faut pas oublier que le contenu par sa structure logique et psychologique doit être en cohérence avec la réalité sociale.

Les activités ainsi que le contenu sont soutenues avec une signification simple et claire. Ces activités ne comportent pas d'erreurs d'orthographe ou de mots. Sinon les apprenants peuvent obtenir de faux gains linguistiques. Les mots, le texte, les dialogues, les activités tous sont choisis dans des domaines que les apprenants peuvent fréquemment rencontrer et utiliser dans leur vie quotidienne. Le guide pédagogique avec des éléments visuels et audio aide l'enseignant pour la présentation de contenus, les activités. Le langage comme dans l'ensemble du manuel est correct, clair et compréhensible. Le manuel contient de nombreux exercices sur les quatre compétences de base comme l'expression orale, l'expression écrite, la compréhension orale et la compréhension écrite.

Les textes, les dialogues et les activités amènent les apprenants à raisonner, à penser de manière indépendante et créative. Ainsi ils peuvent facilement arriver à comparer et à obtenir des résultats sur leur niveau et les compétences acquises. Le processus d'enseignement/apprentissage du FLE, ne vise plus à mémoriser. Les nouvelles informations linguistiques ou culturelles sont données pour qu'elles soient utilisables dans la vie actuelle. Si nous rappelons que "l'environnement de l'apprentissage doit nécessiter l'activité de l'élève et être formé autour de sujets réels de la vie quotidienne" (Driscoll, 1994) le manuel est assez adéquat pour réaliser ces types d'activités.

Cache-Cache 1 et 2 comporte un tableau de contenu. Ce tableau est préparé de manière à attirer dès le début l'attention des usages de toutes les manières possibles. Un autre détail qui attire l'attention est que chaque thème est préparé avec une couleur différente. (Image 13)

Sommaire

Unité 0	13
Unité 1 Les relations sociales	18
Leçon 1 Bonjour à tous	19
Leçon 2 Tu t'appelles comment?	23
Leçon 3 Ça s'écrit comment?	26
Évaluation 1	32
Unité 2 L'école et l'enseignement	35
Leçon 1 Dans la classe	36
Leçon 2 Arc-en-ciel	41
Leçon 3 Il est quelle heure?	44
Évaluation 2	49
Unité 3 Les informations personnelles	52
Leçon 1 Bon anniversaire	53
Leçon 2 Ma famille	59
Leçon 3 Tu as un animal?	63
Évaluation 3	67
Unité 4 Les lieux où l'on vit	70
Leçon 1 Chez moi	71
Leçon 2 Quel temps fait-il?	76
Leçon 3 C'est où?	81
Évaluation 4	83
Unité 5 Les aliments et les boissons	86
Leçon 1 Tous à table!	87
Leçon 2 Tu aimes ou tu n'aimes pas?	91
Leçon 3 Le corps	94
Évaluation 5	97
Unité 6 Les activités de loisir	100
Leçon 1 À la piscine	101
Leçon 2 Au pique-nique	103
Leçon 3 Vive les vacances!	107
Évaluation 6	112
Tableau de Conjugaison	115
Dictionnaire	118



Image 13 : Le sommaire du livre Cache-Cache 1

Les deux manuels visent à développer des comportements chez les apprenants afin de développer leurs connaissances, leurs compétences et leurs attitudes dans les domaines de l'écoute, de la lecture, de l'écriture et de la conversation. Tous les contenus du manuel sont basés sur ce principe. Cache-Cache basé sur une approche actionnelle est centré sur l'apprenant.

Il y a plusieurs icônes dans les manuels. Ces icônes facilitent l'apprentissage. Car les apprenants ; en mesure de comprendre, utiliseront leur cahier d'exercices à l'aide de ces icônes-là.

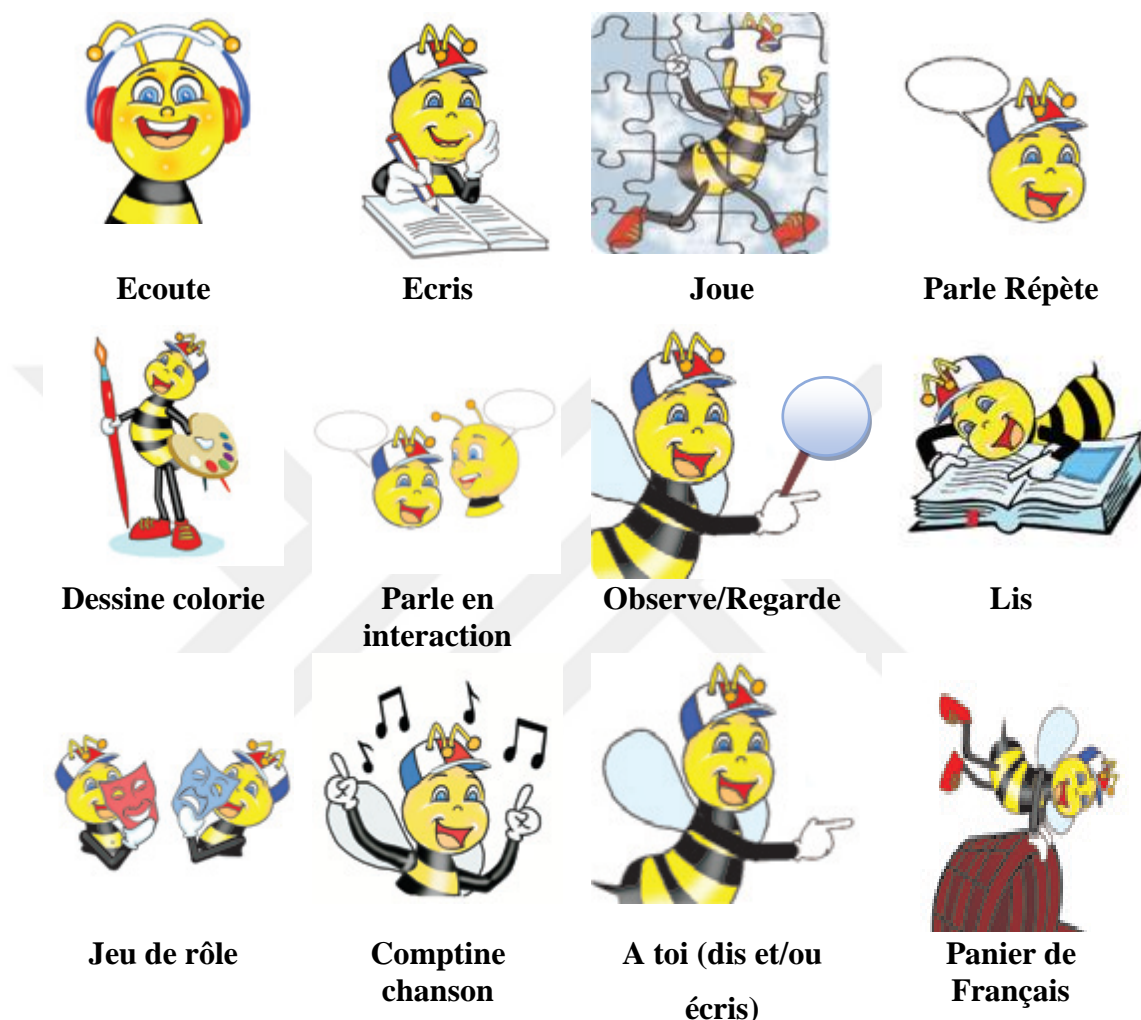


Image 14 : Les icônes pour l'utilisation pratique

Le manuel Cache-Cache vise non seulement à développer les quatre compétences linguistiques de base du Français mais plusieurs compétences telles que la compréhension, le questionnement, la classification et aussi la synthèse.

Le manuel comporte des icônes pour ces compétences qui sont conçues comme hors des compétences de bases. Par exemple, pour que les apprenants jouent il y a une icône correspondante "jou". Les icônes ont une fonction qui guide les apprenants. L'utilisation de la forme impérative à la deuxième personne du singulier donne une ambiance chaleureuse et effective plutôt qu'un ordre et une obligation qui peut

paraître autoritaire. Pour ces types d'activités il est noté comme "joue", "dessine et colorie" et "observe et regarde".

Il est assez important que nous utilisions ces types d'icônes pour que toutes les compétences de base permettent aux apprenants de se développer dans tous les aspects cognitifs, sociaux et émotionnels. Et à la fin le plus grand problème pour les apprenants repose sur la compétence à communiquer efficacement. Le manuel donne une grande possibilité à l'apprenant pour développer ses aptitudes d'une manière positive et lui fait gagner une habitude de lecture et d'écriture en Français. Le contenu de chaque unité présentée sous différentes couleurs guide les apprenants à comprendre le contenu d'une part et son fonctionnement d'autre part.

Dans Cache-Cache la première unité appelée zéro est intitulée aux mots transparents. Donnons quelques exemples donnés dans le manuel: automobile (fr.) / otomobil (tr), pantalon (fr.) / pantolon (tr.), coiffeur (fr.) / kuaför (tr), balcon (fr.) / balkon (tr), parfum (fr.) / parfüm, camion (fr.) / kamyon (tr), pilote (fr.) / piloter (tr.), cactus (fr.) / kaktüs (tr.), bicyclette (fr.) / bisiklet (tr.), bagage (fr.) / bagaj (tr.), pyjama (fr.) / pijama (tr.), plage (fr.) / plaj (tr.), garage (fr.) / garaj (tr.), démocratie (fr.) / demokrasi (tr.), train (fr.) / tren (tr.), biscuit (fr.) / bisküvi (tr.), caméra (fr.) / kamera (tr.), télévision (fr.) / televizyon (tr.). Cette section a un but d'habituer les apprenants avant de commencer à apprendre le Français par des mots utilisés transparents Turc-Français. Par cette partie avec une telle étude des mots qui sont passés du Français en Turc pour augmenter la motivation des apprenants. A la suite de cette petite rencontre les apprenants sont amenés à comprendre ces mots dans des contextes. Ainsi, les apprenants qui ne parlaient pas le Français se rendent compte que beaucoup de mots Français sont présents dans leur langue maternelle. Par cette petite remarque ils se sentent déjà motivés pour apprendre d'autres mots Français qui ne leur paraissent plus inconnus. Cette confrontation renforce l'apprentissage du vocabulaire et le rend plus permanent. Les apprenants se rendent compte que déjà par ces mots transparents ils ont commencé à parler le Français sans le savoir. Il faut ajouter que ces mots s'utilisent fréquemment dans la vie actuelle. Ainsi, à l'aide des éléments visuels et des icônes les apprenants se sentent familiarisés au Français et ils commencent petit à petit à comprendre les dialogues.

Comme nous l'avons affirmé plusieurs fois, le manuel Cache-Cache adopte un principe d'enseignement centré sur l'apprenant. Pour cette raison, tout le manuel

donne une large place au travail de groupe. Ce type de travail donne à chaque apprenant d'un même groupe à développer ses compétences linguistiques et communicatives. De cette façon, même les apprenants silencieux peuvent prendre la parole et se sentir en sécurité. Cependant pour les travaux de groupe l'enseignant doit prêter attention à certains points. Pendant la création d'un groupe il faut toujours prendre en considération le dynamisme du groupe. Car chaque groupe se combine pour réaliser un but. Pour cette raison il faut bien établir des liens et une bonne communication entre les apprenants. Par ces activités les apprenants peuvent travailler en collaboration et mettre en scène des jeux de rôles ainsi que des dramatisations.

Les activités et les travaux de groupe aident l'apprenant à révéler sa propre personnalité. Ils peuvent mettre leur propre sentiment et leur propre expérience de vie. Le plus grand profit de ces travaux de groupe est qu'ils permettent aux apprenants d'apprendre, de pratiquer, de produire, de divertir et de profiter de tous à la fois. Les apprenants commencent à apporter une contribution importante surtout au développement des compétences de communication. Indépendamment des limites, les apprenants se sentent libérés de toutes les contraintes qui les empêchent de créer. Dans son entier le manuel Cache-Cache, par le langage et les principes narratifs utilisés ainsi que sa forme lisible, compréhensible, intéressante et même peut être considérée comme facile à lire, peut être admis comme une source d'inspiration pour les nouveaux apprenants. Les images adaptées aux récits sont sélectionnées de manière appropriée et donnent une grande facilité de compréhension. Au début les exemples et les images donnés soulignent les structures masculines-féminines qui n'existent pas en Turc. Les sujets concrets permettent aux enfants apprenant de reconnaître non seulement la culture française mais encore différentes cultures par les mots de salutations comme *guten tag*, *buenos dias*, *nǐhǎo*, *hello*, *merhaba*. Les répétitions ont pour but de mieux garder à la mémoire les caractéristiques et les règles d'écriture du français.

4.1.6. Conception visuelle dans le manuel Cache-Cache

Comme les didacticiens le constatent la visualisation, source de référence est considérée comme l'un des éléments les plus importants d'un manuel de FLE. Pour cet égard, la réussite de la création des supports est enrichie par l'ajout d'images, de textes, de figures et de graphiques. Tous ces éléments accompagnent le texte ou le

dialogue et apportent une forte qualité pour que ceci soit explicatif et complémentaire. Pour cette raison, les visuels ajoutés aux sujets ou aux activités sont plus percutants que les mots.

Le manuel Cache-Cache est soutenu par des visuels qui éveillent le désir et la curiosité chez les apprenants. Le contenu des sujets présentés dans le manuel forme un bon contenu scientifique, culturel et linguistique qui se retrouve à chaque leçon. Il est également à noter que les visuels offrent une interaction active entre l'apprenant et le livre. D'une manière générale, les éléments visuels ajoutent de la vitalité, de la fluidité et de l'intérêt. Sinon les leçons restent inactives et n'orientent plus les apprenants. La visualisation est un élément de soutien pour les enseignants désirant créer une forte motivation pendant le cours. La couleur dans les visuels attire l'attention des apprenants qui sont prêts à recevoir toutes les informations. Comme nous le savons les éléments visuels font directement appel à la perception. Afin d'être plus permanent les images, les photographies, les graphiques, les schémas, les cartes doivent être placées de manière appropriée sur la page, sans jamais perdre leur relation avec les sujets traités. Il est nécessaire de présenter la visualité qui doit être soutenue par différents systèmes iconographiques.

Les éléments visuels se divisent en trois groupes : "les images décoratives, les images descriptives et les images complémentaires" (Küçükahmet & Köksal, 2004, p. 107). Les images décoratives servent plus à orner qu'à expliquer le sujet. Pour cette raison elles sont symboliques plutôt que descriptives. A travers ces images l'enseignant peut aider les apprenants à développer leur imagination. Quant aux images explicatives elles aident, sans intermédiaire, à expliquer les parties du manuel. Formées de différentes manières, ces images sont des images qui n'ont pas des solutions sur page. Les images complémentaires peuvent être utilisées pour présenter une situation, un concept ou un thème. Ces images augmentant l'intérêt de l'apprenant, l'aide à comprendre les notions qu'il rencontre pour la première fois.

Puisque les apprenants sont toujours en relation avec les visuels présentés dans le manuel il faut prêter attention à l'harmonie des textes et des images. Ces deux particules, sans lesquelles le développement mental ne fonctionnerait pas, aident les apprenants à comprendre et à interpréter.

4.1.7. La place et l'analyse des jeux de rôle dans le manuel Cache-Cache

Avant d'intégrer les jeux de rôle dans ce processus il est très important que les apprenants s'engagent dans les activités. Les activités qui sont dotées de jeux de rôles deviennent très intéressantes et instructives dans l'enseignement/apprentissage de ce cycle. Les activités ludiques ont une grande importance tant dans la démarche que dans l'objectif à atteindre (l'apprentissage du français). Les activités ludiques facilitent dès le départ l'enseignement/l'apprentissage de la langue étrangère. L'importance des jeux de rôle et dans l'enseignement/l'apprentissage est indéniable. Le manuel, dans notre cas Cache-Cache, comporte des activités créatives pour la compréhension orale et écrite et pour une bonne maîtrise des leçons. Les quatre compétences de base, ainsi que les sous compétences -en d'autres termes l'aptitude- ont pour finalité la compréhension d'un message oral ou écrit et d'être capable de s'exprimer d'une manière fluide. L'étudiant doit pouvoir s'exprimer aussi simplement et clairement que possible à l'oral et à l'écrit. Pour atteindre ce but l'enseignant doit se centrer sur l'effort et les besoins des apprenants. D'une manière générale nous pouvons dire que la valeur de l'enseignement du FLE comme langue étrangère en Turquie, comme dans la plupart des pays dans lesquels le Français est enseigné, est plutôt l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication. Pour réaliser ceci l'enseignant doit faire apprendre aux apprenants non seulement les quatre compétences de communication, mais encore à s'exprimer à l'oral et à l'écrit. Il est clair que les activités dites ludiques qui se trouvent dans le manuel sont de plusieurs sortes. La plupart des activités sont de nature cognitive. C'est-à-dire elles demandent de repérer, de comparer et de mémoriser. Ces opérations cognitives, sont données souvent inconsciemment. Les autres sont centrées autour des activités qui donnent lieu aux processus mental. Il y a quelques activités sous forme d'exercices qui eux-mêmes répondent à des questions. On demande aux apprenants de faire un résumé ou de participer à un jeu de rôle. Il y a encore bien d'autres activités qui sont utilisées pour apprendre un dialogue, des actualités télévisées, une chanson. Il y en a d'autres qui sont comme des exercices de grammaire. Ces types d'activités demandent aux apprenants de réaliser une tâche sur un support donné avec toujours un objectif visé.

Le jeu de rôle qui fait partie des méthodes structuro-globales et audiovisuelles dans les années quatre-vingt et même avant est considéré comme un nouvel aspect au

domaine didactique. Dans les manuels de cette période le jeu avait plutôt pour but de créer une activité communicative entre les apprenants et l'enseignant. Dans les manuels de ces années-là, l'expression orale, dans toutes ses dimensions, était de prime importance.

Quant aux pratiques ludiques, elles ont différentes formes ; pratiques les plus utilisées sont le dessin, le chant, le théâtre et bien sur le jeu. Le jeu comme méthode d'apprentissage est souvent perçu comme un moyen d'améliorer les compétences de communication verbale, surtout au primaire.

Dans cette partie de notre recherche, nous essaierons de donner des exemples d'activités possibles pour les leçons et les unités traités dans le manuel. Ces activités sont facilement applicables en classe et peuvent être organisées par chaque enseignant en fonction de sa propre méthode d'enseignement. Nous pouvons donc classer les activités dans le manuel selon deux sections. La première contient les activités incluses dans le contenu du manuel et celles qui sont indiquées par diverses icônes les autres sont les exemples donnés que nous suggérerons comme pouvant être développés en fonction des données linguistiques.

Dans le manuel, le livre d'élève ainsi que le guide fournissent des activités, des jeux et des jeux de rôle il y a quelques icônes explicatives qui orientent l'enseignant et les apprenants à cet égard. Le manuel est soutenu par un certain nombre d'activités pour améliorer l'interaction et la communication des apprenants ; les activités en classe visant à utiliser et développer essentiellement les quatre compétences langagières de base, et d'autres qui sont entièrement soutenues par des processus ludiques. Pour cette raison notre attention est portée surtout sur les activités jeux et jeux de rôle classés et déterminés par certaines icônes. A partir de ces icônes nous allons essayer d'examiner de plus près quels types d'activités sont soutenues et la raison de leur présence. (Image 15)



Jeu de rôle



Joue

Image 15 : Les icônes des activités du jeu de rôle et de la joue

L'efficacité d'un processus d'apprentissage consiste en la qualité des contenus utilisés pendant les cours et des activités en classe ou hors de classe. Ce pouvoir est lié aussi à la compréhension orale ou écrite des apprenants. Il est indéniable que les apprenants motivés et intéressés apprendront mieux que les autres. Pour cette raison les jeux sont très importants pour attirer leur attention et pour les entraîner dans ce processus.

Nous observons que dans le manuel Cache-Cache 1 et 2 les jeux de rôle ont une place considérable. Car quand nous l'examinons dans son entier et précisément quand nous examinons dans le guide nous remarquerons, selon les indications et les explications que le manuel est réalisé par la méthode communicative et la perspective co-actionnelle. Grâce à ces deux méthodes et approches successivement apparues, le manuel reste toujours d'actualité. Il faut bien comprendre que le nom donner au manuel, lui-même évoque le concept de jeu. Le nom 'Cache-Cache' évoque le jeu et donne l'envie de jouer. Cache-cache est un jeu classique joué par les enfants : plusieurs personnes se cachent et pour gagner une autre, doit découvrir la cachette de toutes les personnes cachées pour gagner. Cache-Cache par sa nature est un jeu de plein air mais il peut être joué aussi dans une grande maison. La règle la plus importante dépend des limites du terrain. Il doit être déterminé au début du jeu. Le "joueur, chercheur", compte jusqu'à un certain nombre pendant que les autres se cachent. À la fin de son décompte, il part en quête des autres joueurs. Quand il en trouve un, il crie 'trouvé' ou 'vu(e)'. Ensuite, ils peuvent chercher ensemble les joueurs restants, jusqu'à ce que tous soient découverts. Lors de la partie suivante, le chercheur peut être le premier à avoir été trouvé ou au contraire le dernier. (<http://www.enseignement.be>, s.d.)

Le manuel Cache-Cache nous permet d'afficher l'ensemble des activités et des jeux. Les élèves peuvent apprendre le Français en jouant. Nous observons qu'il y a donc une grande place pour les travaux sur le vocabulaire. En effet, dans le cahier d'exercices, les jeux les plus utilisés sont le jeu de l'intrus, celui des mots cachés, celui qui consiste à former des mots, des mots et leur antonyme, ou un dialogue à compléter, lettres effacées figurant dans chaque unité, qu'aussi un jeu du même type que celui du jeu de rôle. Ces activités aident les élèves à réutiliser tout le vocabulaire et le lexique déjà appris. Les différentes activités du manuel aident les apprenants à

développer leur créativité et à évaluer les connaissances de la grammaire, le vocabulaire, l'étymologie, les liens entre les mots etc. Ce type de jeux aide aux apprenants à établir une vraie communication, l'interaction et coopération en classe. Les activités préparées se basent sur un apprentissage centré sur l'apprenant. Avec ce manuel l'apprenant, acteur principal de chaque activité, peut apprendre facilement et couramment les expressions quotidiennes. L'enseignant est un guide. Le manuel aide les apprenants à apprendre et développer à la fois le français par les jeux et aussi par une vraie communication. Le manuel permet d'obtenir des compétences langagières pour communiquer en français dans les situations de la vie réelle mettant toujours l'accent sur la notion la culture de la langue maternelle et celle de la langue étrangère. La convergence de la culture que l'apprenant commence à apprendre avec sa propre culture est particulièrement frappante dans le premier livre du manuel. La raison de cette approche est également claire. Familiariser l'apprenant qui commence à apprendre une langue étrangère avec cette culture.

4.1.8. Cache-Cache 1

Le manuel consiste essentiellement en deux livres qui se complètent l'un avec l'autre. Cache-Cache 1 traite des sujets comme le système scolaire, la famille, les jours spéciaux, les lieux urbains, les activités de la semaine, les achats alimentaires, le climat etc. En se basant sur ces sujets l'apprenant est capable de saluer, de se présenter, de donner une adresse, de décrire ses habitudes quotidiennes. Pour améliorer les compétences communicatives et linguistiques il y a suffisamment d'exercices dans les livres d'élève et le cahier d'exercice. A la fin du manuel Cache-Cache 1 l'apprenant sera capable de parler et d'écrire en Français selon le niveau indiqué sur le manuel. Dans chaque leçon il y a des exercices de grammaire, de vocabulaire, des dialogues pour développer les compétences grammaticales, lexicales et orthographiques. Par les jeux de rôles nous visons essentiellement à améliorer les compétences communicatives et phonologiques de l'apprenant. Avec des évaluations et des auto-évaluations l'enseignant peut vérifier à toutes les étapes les connaissances de ses apprenants. Le principe essentiel des jeux qui se trouvent dans le manuel est de faire des activités de groupes par une idée de jouer les scènes.

Avec les jeux de rôles les apprenants s'orientent à jouer les dialogues. Cette approche donne l'occasion de perfectionner les acquis théoriques en les mettant en

pratique. Ces jeux sont des vraies sources de motivation. Ainsi l'enseignement réalisé par jeux devient plus efficace et durable.

Si nous examinons le Cache-Cache 1 nous remarquerons que dans l'unité '0' nommé 'Bonjour' nous trouvons les salutations en différentes langues, quelques photos de la France (L'église du Sacré-Cœur, l'arc de Triomphe, la tour Eiffel, Notre-Dame de Paris etc.) et l'alphabet français. Cette familiarité donne un grand désir d'apprendre cette langue. Les salutations peuvent devenir un jeu de rôle pour que les apprenants se saluent dans la langue.

L'enseignant peut utiliser une balle, le jeu consiste à lancer la balle en demandant de saluer dans une langue choisie : premier lance la balle l'élève demande de dire bonjour dans une langue, l'élève suivant qui lancera la balle peut demander de saluer dans une autre langue et ainsi de suite.

Chaque unité à un objectif propre. Par exemple, l'unité '1' du Cache-Cache 1 nommé "Contact avec mes amis" sert à apprendre à contacter des amis, renforcer les relations sociales. Dans cette unité il existe trois leçons nommées : "Bonjour à tous", "Tu t'appelles comment ? ", "Ça s'écrit comment ? ". Avec cette unité qui vise à acquérir les compétences communicatives comme saluer, se présenter ou présenter quelqu'un, remercier et compter de 0 à 10. Ce sont des formes de connaissances de base de la communication humaine. Par cette unité l'élève va apprendre à saluer, dire et demander "Comment-ça va ? " (Image 16)



Image 16 : Cache Cache 1, unité 1, leçon 1, p-19

Dans la deuxième leçon de l'unité "1" l'apprenant doit écouter attentivement les dialogues et jouer avec ses camarades : apprendre à dire son nom, demander le nom de son camarade. Il va apprendre quelques formules types pour saluer (Image 17). Il apprend à conjuguer le verbe pronominal s'appeler" au sein des quelques expressions en lien avec la situation. L'enseignant peut très bien doter cette partie par des activités ludiques. Par la consigne : "Appelle Eren !" comme exemple de réponses possibles "Hé, Eren vient ici" ou comme "Eren s'il te plaît" ou simplement par "Eren". Ces trois formes de salutations peuvent être évaluées pour leurs significations différentes selon que le destinataire est un ami proche, ou une formule de politesse pour le second, la formule de politesse induit une certaine douceur, et

une formule plus neutre pour la troisième appellation. Avec ces trois petits exemples, l'enseignant peut attirer l'attention sur la signification des différentes formes de salutation et leur rôle dans la communication verbale. En ajoutant le ton et du rythme dans la voix l'activité peut avoir d'autres dimensions. Ainsi les élèves comprendront plus facilement la valeur des actes de parole dans la communication verbale.

Au cours de cette leçon l'enseignant doit créer une atmosphère de jeux en groupe. Chaque apprenant doit dire son nom et son prénom, après il doit demander le nom et le prénom de son camarade. Par ces dialogues il va apprendre à conjuguer le verbe "s'appeler", les pronoms, les sujets (je, tu, il/elle) et toniques (moi, toi, lui, elle), le genre (masculin-féminin), les présentatifs (voici, voilà, c'est).



Image 17 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 2, p-24

A la page 24 les apprenants doivent répondre à la question “qui est-ce ?”, observer le jeu et jouer avec leurs voisins. (Image 18)



Image 18 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 2, p-24

L'image 19 est l'exemple sur la connaissance et la prononciation de l'alphabet français. (Image 19)



Image 19 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 3, p-26

A la fin de l'unité "1" du Cache-Cache 1, l'apprenant peut se présenter, comparer les alphabets turc et français ainsi que reconnaître les articles indéfinis et conjuguer le verbe "être" au présent. De cette manière l'élève comprend non seulement la plus grande différence entre l'alphabet turc et français mais encore d'où vient la différence, au niveau de son et de la lettre. Il est certain que la prononciation française est différente celle du turc. Les lettres ç, ı, ö, ş et ü en Turc ne sont pas incluses dans l'alphabet français. Il y a 26 lettres dans l'alphabet français. En revanche, les lettres q, w, x en Français n'existent pas en Turc. Dans l'alphabet français il y a 36 sons pour 26 lettres. Cela peut être une grande difficulté pour celui qui apprend le français.

Dans le cahier d'activités il y a assez d'exercices pour renforcer ces types de savoirs. Par l'exercice numero 3 de cette leçon on va apprendre les pronoms sujets comme (je, tu, il/elle) et toniques (moi, toi, lui, elle) (Image 20)



Image 20 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 3, p-27

Dans l'exercice "9" l'apprenant commence à compter et calculer jusqu'à 10. (Image 21)



Image 21 : Cache-Cache 1, unité 1, leçon 3, p-29

Dans l'unité "2" de Cache-Cache 1, nommé "Mon école" le sujet de l'école et de l'enseignement est traité. Avec cette unité l'apprenant commence à identifier les couleurs, nommer les matériels compter de 11 à 20, dire et demander l'heure. Les objectifs de l'unité sont : communiquer en classe, apprendre la date et l'heure, parler des fournitures scolaires etc. Par les leçons de cette unité l'apprenant distingue le système éducatif français du système éducatif turc. Comme une activité l'enseignant peut demander de mimer les jours de la semaine sans utiliser les mots. Par exemple il peut dire "Nous sommes lundi, décrivez ce jour par vos gestes et mimique" ou bien : "Ecrivez une charade utilisant un jour de la semaine de votre choix". Pour aider les apprenants à concrétiser l'exercice, l'enseignant peut donner un exemple :

Mon premier est un préfixe qui désigne bien.

Mon second est un temps qui correspond à 24 heures.

Mon tout est un mot de salutation.

Réponse : bon /jour → bonjour

Mon premier est le contraire de mal, contraire de mauvais ou synonyme de juste : bien.

Mon second est le contraire de nuit

.....

Nous pouvons élargir cette activité par des virelangues. (www.lalanguefrancaise.com, s.d.) Cette activité se forme par une phrase ou un petit groupe de phrases à caractère ludique, qui se caractérisent par des difficultés de prononciation. Pour jouer avec les sons et les mots les virelangues peuvent servir d'exercices de prononciation dans l'apprentissage du FLE. Les apprenants sans se préoccuper du rapport de sens entre les mots, peuvent jouer au jeu des associations

pour développer leur compréhension orale. Par exemple, quelqu'un dit 'jour' et le voisin dit un mot se terminant par le même son (comme abat-jour ou séjour). Une chaîne de nouveaux mots contenant le son "jour" est créée. Quand les joueurs dans notre cas les apprenants sont à court de mots, un nouveau mot de départ est proposé. Cette activité peut être jouée en équipe en écrivant les mots sur une feuille de papier et en donnant ensuite la réponse soit à l'oral soit à l'écrit.

La liste des fournitures scolaires peut être utilisée pour donner l'envie à débiter de connaître ce vocabulaire. L'apprenant peut demander d'imaginer quel objet est défini. Par exemple, un apprenant, sans utiliser les mots qui ont une relation directe avec l'objet déterminé, le fait connaître aux autres. Ses voisins ont trois chances pour deviner et essayer de le trouver. L'apprenant peut dire, "chaque professeur est bien sûr chargé par la commission de choisir un format différent. Il peut être carreaux, rayé." Qu'est-ce c'est ? (Images 22 et 23)

La réponse sera : C'est un cahier.

Il est portatif. Chaque élève a le plaisir de l'alourdir chaque matin.

La réponse sera : le cartable.

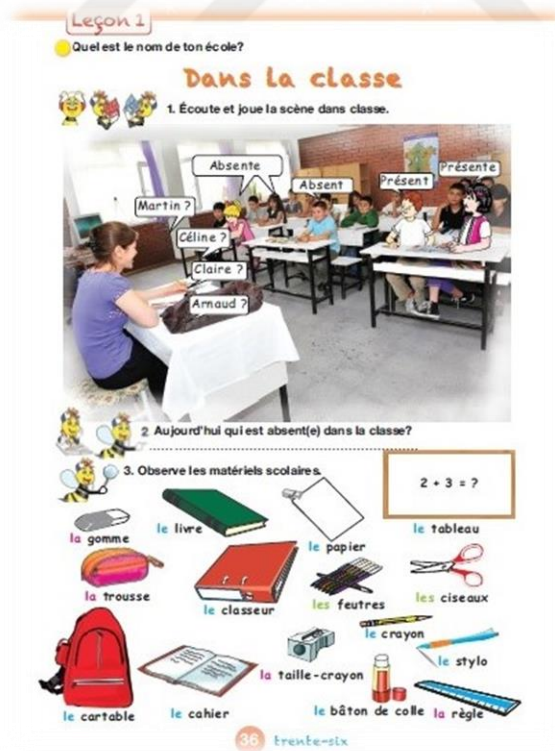


Image 22 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 1, p-36



Image 23 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 1, p-38

Dans la deuxième leçon du Cache-Cache 1, les couleurs sont enseignées en observant l'image de l'arc-en-ciel. Dans l'exercice 2 les apprenants doivent écouter le dialogue et jouer avec leurs camarades : (Image 24) Ils emploient le verbe “préférer” au présent.



Image 24 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 2, p-41

Dans la troisième leçon de l'unité “2” les élèves apprennent l'expression à donner “l'heure” (Image 25)



Image 25 : Cache-Cache 1, unité 2, leçon 3, p-44

Ils observent les moments de la journée et donnent l'heure. Les objectifs de cette leçon sont d'apprendre les noms des jours de la semaine, de donner les heures, de faire un emploi du temps de la journée, fixer un rendez-vous etc... A cet égard l'enseignant peut s'appuyer sur un point de la culture française disant que les français sont très ponctuels à leur rendez-vous. A la fin de la leçon il peut écrire une carte postale, une invitation à un anniversaire. Dans le cahier d'exercices nous voyons des exercices avec les jours de la semaine, l'emploi du temps, les activités que nous faisons dans une journée. Dans cette unité l'apprenant va pouvoir demander et dire l'heure. Les jeux de rôles soutiennent la compétence communicative et les exercices de la leçon, la compétence grammaticale.

Dans la plupart des exercices de cette méthode nous demandons de "jouer avec son (sa) camarade". L'apprenant perfectionne tous ses apprentissages avec les jeux de rôles en jouant une scène dans la classe. Pour enrichir les compétences communicatives et grammaticales, l'enseignant peut faire des groupes de deux ou plus. Les expressions apprises sont répétées et prononcées plusieurs fois. Les projets d'atelier d'autre part, servent à effectuer les leçons de l'unité.

À la fin de cette unité nous voyons que l'auto-évaluation donne une chance de plus pour contrôler à nouveau les apprentissages. Par l'auto-évaluation de cette unité, l'enseignant peut évaluer ou reformuler les savoirs grammaticaux, le vocabulaire et la conjugaison déjà appris. Dans le cahier d'exercices il y a assez d'exercices de compréhension écrite et orale

Dans la troisième unité nommé "Ma famille et moi" les apprenants sont orientés pour apprendre des informations personnelles. Dans cette unité nous enseignons les compétences communicatives comme 'dire/ demander l'âge, la nationalité, la date de naissance, présenter sa famille et ses amis, parler des animaux, les caractériser et compter de 21 à 30'. Les leçons ont pour titre "Bon anniversaire", "Ma famille" et "Tu as un animal ?".

Dans l'exercice numéro "7" nous demandons d'écouter et jouer la scène avec les camarades. (Image 26)



7. Écoute et joue la scène avec les camarades.

Marc : Alice, qui est-ce?
Alice : Ah! Lui, c'est Hans. C'est un voisin.
Marc : Il est français ?
Alice : Non.
Marc : Alors, il est de quelle nationalité?
Alice : Il est allemand.
Marc : Il parle français?
Alice : Oui, un peu.

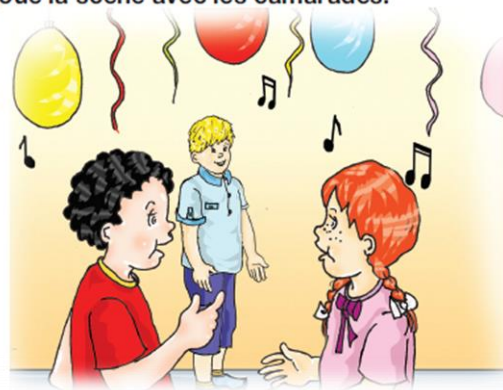


Image 26 : Cache-Cache 1, unité 3, leçon 1, p-55

Nous pouvons jouer les autres scènes dans la classe pour renforcer les acquis. Le thème des couleurs dans l'exercice 10 les noms des pays, les drapeaux, les langues et les nationalités sont enseignés. Il est important de connaître les cultures de différents pays. Par exemple, dans l'activité atelier l'apprenant prépare un carton d'invitation.

Dans la leçon "2" de l'unité "2" on demande de dire le nom des personnes de sa famille. Chaque personne doit faire son arbre généalogique. A la fin de la leçon, l'apprenant va présenter sa famille. En faisant connaître la famille turque et la famille française on attire l'attention entre les différences et les ressemblances de l'une et de l'autre.

Les objectifs de cette leçon sont de connaître le nom des objets personnels sous forme de dialogue, d'apprendre le vocabulaire lié aux membres de la famille, de distinguer l'article défini et l'article indéfini.

Dans l'activité d'atelier l'apprenant prépare l'arbre généalogique de la famille d'Atatürk. Avec les jeux de rôles, chaque apprenant peut présenter sa famille. De plus il peut dire l'équivalent turque de ce mot. Par exemple les mots "yenge", "teyze" et "hala" comme "enişte", "dayı" et "amca" en français équivalent à un seul mot. Il n'y a pas plusieurs appellations en français pour les mots "yenge, teyze et hala". Toutes les trois ont pour unique traduction le mot "tante" (tata est utilisée dans le langage quotidien). Idem pour "enişte", "dayı" et "amca" qui sont traduits par le mot oncle (ou tonton). C'est deux exemples expliquent bien la manière différente de fonctionnement de la relation familiale dans les deux pays.

Dans la quatrième unité nommée "Ma maison" les apprenants vont connaître les lieux et les espaces où l'on vit. Dans cette unité nous enseignons les compétences

communicatives comme dire/ demander où l'on vit, décrire sa chambre, parler du mobilier et des pièces de la maison, parler du temps qu'il fait et des saisons, des vêtements, indiquer une direction et parler des moyens de transports.

Dans l'exercice numéro "2" nous demandons de jouer la scène avec ses camarades. (Image 27)



Image 27 : Cache-Cache 1, unité 4, leçon 1, p-71

Dans la leçon "1" de cette unité les apprenants apprendront à demander une adresse, donner une destination, décrire sa maison, sa chambre, l'emplacement des meubles dans les chambres etc. Dans cette leçon il s'agit d'enseigner l'adverbe interrogatif (où), de conjuguer les verbes "habiter", "porter", "aller" et les verbes impersonnels au présent. L'élève fait la différence entre l'immeuble et l'appartement, les différentes pièces etc. Par cette petite remarque l'enseignant peut dire que le mot immeuble et appartement n'ont pas les mêmes équivalents en Turc. Par exemple, le mot appartement emprunté du Français désigne en Turc un immeuble tandis que l'appartement est dit comme "daire". Nous voyons qu'en Turc cette appellation "appartement" correspond à "immeuble".

Après ces activités, l'apprenant connaît la différence entre l'habitat des turcs et celui des français. Il apprend à exprimer oralement et à l'écrit sa maison idéale. Dans l'exercice numéro "9" nous demandons de choisir des objets de chaque pièce et de les faire deviner par ses camarades. (Image 28)

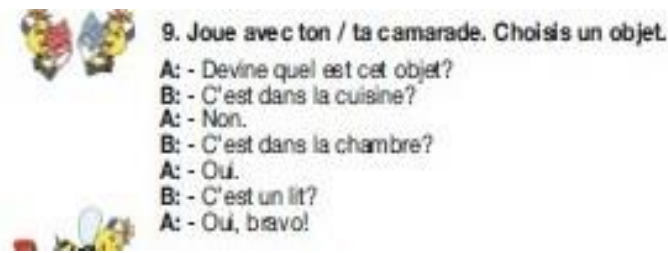


Image 28 : Cache-Cache 1, unité 4, leçon 1, p-74

Avec des jeux de rôles les apprenants peuvent indiquer le lieu où ils se trouvent, ou bien demander une adresse comme il est demandé de faire un projet dans cette leçon. Dans le cahier d'exercices il y a des exercices sur divers sujets comme : expliquer le chemin, demander une adresse, indiquer les lieux urbains etc. En imaginant des dialogues les apprenants peuvent jouer en groupes ou avec leurs partenaires.

Dans la deuxième leçon de cette unité l'élève apprend le temps qu'il fait, les climats et les saisons. Il connaît les villes du pays cible sur une carte. Il renforce ses savoirs déjà appris en répétant par exemple les noms des vêtements portés selon les saisons de l'année.

Il y a des exercices pour observer et compléter par des jeux en groupe. Par ces jeux la classe devient une scène de théâtre. Les jeux de rôles assurent les compétences communicative et grammaticale visées. L'enseignant peut présenter les bulletins météo, par des images, il peut enseigner les climats des saisons.

Dans le cahier il y a les exercices sur le temps. L'apprenant répond à la question "Quel temps fait-il ?" en utilisant la carte de France.

La troisième leçon de cette unité est la leçon "C'est où". Dans cette leçon on demande d'observer le plan et les dessins donnés, de parler des moyens de transports, de demander son chemin et donner une adresse. Dans les images présentées il se trouve des lieux urbains, des rues, des lieux publics. Les apprenants imaginent et jouent de courts dialogues selon les directions. (Image 29). A la fin de cette leçon ils demandent et indiquent un itinéraire ou une adresse précise.

Leçon 3

Tu connais l'adresse de ton école?



C'est où?

1. Écoute le dialogue et coche la bonne réponse.

Hans : Pardonnez-moi madame, il y a une pharmacie près d'ici?

Une dame : La pharmacie, c'est simple. Tu vas tout droit.

Hans : Par là?

Une dame : Oui, puis devant la poste, tu tournes à droite. C'est à côté de l'hôpital.

Hans : Merci beaucoup, madame.

Une dame : De rien.



1. Hans cherche la banque.
2. La pharmacie est à côté de l'hôpital.
3. Hans demande le chemin à une dame.
4. Il y a une poste devant la pharmacie.



2. Quelle direction? Observe les dessins et lis les consignes.



tourner à gauche



aller tout droit



tourner à droite



traverser le pont



3. Observe le plan et dessine l'itinéraire selon les indications.



Un touriste : Où est le musée?

Une fleuriste : Va tout droit! Tourne à droite après le supermarché. Puis tourne à gauche! Marche tout droit! Le musée est à droite de la rue.

Un touriste : Merci madame.

Une fleuriste : Au revoir monsieur.



4. Joue la scène avec ton/ta camarade.

81 quatre-vingt-un

Image 29 : Cache-Cache 1, unité 4, leçon 3, p-81

A la fin de cette unité comme toutes les autres il existe une évaluation sur les thèmes appris.

Dans le cahier il y a des exercices pour compléter, regrouper les moyens de transport. Dans l'auto-évaluation les compétences visées sont contrôlées.

La cinquième unité nommée "Tous à table" est destinée à apprendre les noms des aliments et des boissons : demander et répondre poliment, expliquer la composition d'un plat, parler de la nourriture et des boissons. Nous allons également apprendre à parler des parties du corps, et compter de 31 à 69.

Dans cette leçon 1 l'apprenant apprend à dire ses goûts et ses préférences. Après cette leçon il peut répondre aux questions posées sur les goûts et donc dire ce qu'il

aime et ce qu'il n'aime pas. Dans cette leçon aussi, les jeux de rôle et les scènes jouées en classe perfectionnent l'apprentissage.

Comme l'activité d'atelier on donne la recette de crêpes. En répétant les ingrédients on effectue la leçon apprise.

Comme dans les autres unités et leçons, figurent aussi des activités grammaticales, des jeux par deux ou par groupe. On enseigne les noms des aliments et leur classification comme les fruits et les légumes. (Image 30)



Image 30 : Cache-Cache 1, unité 5, leçon 2, p-92

Dans cette leçon le jeu consiste à interroger son camarade "C'est bon ou mauvais pour la santé ?" (Image 31)



Image 31 : Cache-Cache 1, unité 5, leçon 2, p-93

Dans la troisième leçon de cette unité nous apprenons les parties du corps. (Image 32)



Image 32 : Cache-Cache 1, unité 5, leçon 3, p-94

Dans le premier exercice de cette leçon l'apprentissage des parties du corps se fait à partir du dessin d'Obélix. Dans le deuxième exercice il s'agit d'écrire des parties du corps de Falbala. Dans l'exercice "5" de la leçon il y a une photo d'Atatürk. L'apprenant doit lire les phrases concernant la photo. Dans le cahier d'exercice, par les exercices de cette leçon on répète tout ce qu'ils apprennent.

Dans la sixième unité nommée "Mes loisirs" comme son nom l'indique, l'apprenant doit apprendre les activités de loisir. Par cette unité l'apprenant apprendra les

compétences communicative et grammaticale comme parler de ses loisirs, dire et demander ce que l'on peut faire, parler des jeux, écrire une carte postale et remplir un formulaire. Dans la première leçon il y a un dialogue qui se déroule à la piscine municipale. Il y a un employé et un enfant. Les jeux de rôle sur scène permettent de perfectionner les acquis. (Image 33) “Les jeux de rôle et d'autres activités de dramatisation donnent tous l'occasion aux apprenants de bouger dans la classe” (Sanni-Suleiman, 2008, p. 8).

5. Joue la scène avec ton / ta camarade.

Ex: Tu peux nager? Non, je ne peux pas nager. Tu peux chanter? Oui,

Mon Projet

1. Fais une enquête dans la classe. “Tu pratiques quel sport?”.
2. Note les réponses.
3. Fais un graphique à colonnes.
4. Présente les résultats dans la classe.

FICHIER

Enquête sur les activités sportives

Nom:

Prénom:

Âge:

Sport(s):

Image 33 : Cache-Cache 1, unité 6, leçon 1, p-102

Dans une autre leçon nommée “Au pique-nique” nous apprenons comment se divertir. Dans l'exercice numéro 3 on apprend comment on passe les loisirs. Dans l'exercice numéro “3” les apprenants peuvent jouer un dialogue en demandant “quels jeux tu aimes jouer” (Image 34)

3. Demande à ton/ta camarade “quels jeux tu aimes jouer?”.

Jouer avec une poupée Jouer à la marelle Jouer aux dames

Jouer au saute-mouton Jouer aux billes Jouer aux échecs

Jouer à cache-cache Jouer à la dinette Jouer au ballon

Jouer à la corde Jouer au colin-maillard Jouer au chat et à la souris

Image 34 : Cache-Cache 1, unité 6, leçon 2, p-104

Cette leçon continue avec l'exercice "5", dans lequel l'apprenant doit poser les questions à son/sa camarade "Tu peux... ? Tu ne peux pas ?" (Image 35)



Image 35 : Cache-Cache 1, unité 6, leçon 2, p-105

Au sein des jeux de rôles, à la fin de cette leçon on peut organiser une scène de pique-nique valider les compétences visées.

Dans la troisième leçon, qui arrive à la fin de l'année scolaire nous commençons à parler des plans pour les vacances d'été. Dans l'exercice numéro "4" nous demandons de faire un sondage sur les habitudes de vacances. (Image 26) Avec ce sondage nous révisons les apprentissages. Les apprenants parlent du temps, des saisons, des faits et des transports. Ils remplissent ce sondage en jouant. La leçon amusante est toujours préférée

A la fin du Cache-Cache 1 il y a un sommaire grammatical comme les conjugaisons des verbes, les articles, les adjectifs possessifs, les adjectifs qualificatifs simples, les adjectifs de couleurs, l'interrogation, les adjectifs interrogatifs singulier, les adverbes interrogatifs, les propositions de lieu, l'impératif, la négation, les verbes impersonnels, les nombres. Il y aussi un glossaire avec une liste de vocabulaire.

L'enseignant a le choix entre utiliser les jeux ou utiliser l'enseignement classique. Comme tous les jeux de société, les jeux de carte, les jeux sportifs qui ont des règles, les jeux en classe ont eux aussi des règles qui aident à apprendre, à jouer, à adapter

les apprenants à la vie scolaire tout en les motivant. Par les jeux utilisés dans la classe de FLE, l'enseignant et l'apprenant se concentrent sur l'apprentissage. Par les jeux de rôles l'enseignant peut motiver les apprenants. Il est à noter que l'enseignant doit employer sa créativité et son imagination pour élargir les limites des jeux. Ces situations stimulantes permettent à l'apprenant d'apprendre une langue étrangère avec beaucoup de plaisir. Ces pratiques ludiques peuvent se présenter sous différentes formes comme les jeux de vocabulaire, de grammaire et de linguistique. Ces jeux peuvent s'enrichir par des dessins, des chants, des comptines et même par des scènes.

4.1.9. Cache-Cache 2

“Cache-Cache 2” est la suite de “Cache-Cache 1”. Cache-Cache 2 (Coşkun, Gündüzalp, & Aydın, Cache-Cache 2, 2014) est préparé et conçu afin de réviser, répéter et développer ce que les apprenants ont appris l'année précédente avec le manuel Cache-Cache 1. Cette deuxième partie du manuel aussi est composée de six unités comme le premier. A la première page de chaque unité, il y a un proverbe ayant pour but de renforcer le savoir de l'apprenant et qui renforce le contenu de l'unité. Avec ce manuel, l'apprenant va obtenir simultanément les compétences communicatives, grammaticales et lexicales. Le manuel donne à l'apprenant la possibilité d'être l'acteur de la leçon en réalisant de différentes activités langagières. Comme nous avons déjà signalé, chaque unité est constituée de 3 leçons suivies d'une évaluation et d'une auto-évaluation pour les apprentissages et les acquis des apprenants.

Dans le manuel Cache-Cache 2 il existe six unités :

Première unité (“L'école et l'enseignement”)

Deuxième unité (“Les relations sociales”)

Troisième unité (“Les lieux où l'on vit”)

Quatrième unité (“Le corps et la santé”)

Cinquième unité (“Les achats et les ventes”)

Sixième unité (“Le voyage et le transport”)

La première unité, nommée “L'école et l'enseignement”, permet à l'apprenant d'apprendre à saluer, se présenter, demander l'heure, l'âge, son anniversaire, la nationalité, à dire ce que l'on aime/ ce que l'on n'aime pas, où l'on habite etc. Tous

ces actes qui se déroulent ordinairement dans la vie quotidienne sont en accord avec les recommandations du Cadre Européen Commun de Référence.

Pour la compétence grammaticale, les sujets à traiter sont la syntaxe de la phrase affirmative, négative, interrogative et impérative, les adjectifs simples, les pronoms sujets etc. “Vouloir, c’est le pouvoir” peut être considéré comme un petit résumé de cette unité. D’une part, les proverbes ayant un but de réviser et renforcer les leçons de l’unité aident l’apprenant à comprendre le contenu de la leçon, d’autre part ils donnent beaucoup d’idées sur la culture française. Les proverbes ne concernent pas que la connaissance de la culture française, ils donnent également beaucoup d’idées sur la tradition, la coutume et le mode de vie. Ces courts énoncés, qui signifient une vérité de bon sens ou une constatation empirique sont devenus d’usage commun. (<http://www.larousse.fr>)

“La rentrée” est la première leçon de la première unité. Dans cette leçon, on parle sur les vacances d’été et on reçoit de cette façon les nouveaux venus. L’enseignement commence la leçon par un dialogue en posant la question “Est-ce qu’il y a des nouveaux dans la classe ?”. Cette leçon aide l’apprenant à décrire quelqu’un, à demander et à donner des informations sur son apparence physique. Les apprenants doivent écouter le dialogue et cocher la bonne réponse, puis compléter les phrases en utilisant les images données. (Image 36)

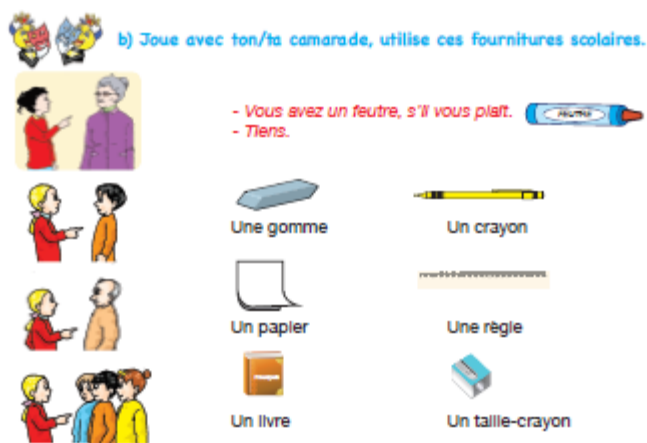


Image 36 : Cache-Cache 2, unité 1, leçon 1, p-16

Dans l’exercice numéro 12, on demande à l’apprenant d’écouter et de jouer avec ses camarades. Cette leçon a comme contenu thématique Atatürk, grand fondateur de la République Turque. Elle a donc pour objectif de décrire et de le présenter à partir de

trois images présentes. Il s'agit de répondre aux questions posées qui permettent finalement de faire une comparaison entre l'histoire turque et française. (Image 37)

LEÇON 1

12. Écoute le dialogue et joue avec ton/ta camarade.

 - Bonjour madame, je m'appelle Ahmet ÇETİN.
Et vous, vous vous appelez comment?
- Moi, je m'appelle Maria GARCIA.
Tu es d'où Ahmet?
- Je suis de Turquie.



13. a) Observe les photos et les phrases.

 Atatürk est de Salonique.

 Il aime les enfants.

 Atatürk dit: " 19 mai! Voilà la date de mon anniversaire."

Image 37 : Cache-Cache 2, unité 1, leçon 1, p-20

Dans la troisième leçon, l'apprenant apprend à demander et dire l'heure, à exprimer son emploi du temps de la journée, à donner un rendez-vous, à préciser le temps d'un événement. La classe devient une scène de théâtre. Les jeux de rôles prévus semblent favoriser la mise en œuvre des compétences visées. (Image 38)

Jeu: L'horloge caché

 - Je me lève à...?
- À 8 heures.
- Non, je me lève à 7 h 30.

5. Joue avec ton/ta camarade pour apprendre les heures.
- Quelle heure est-il?
- Il est quatre heures.

31 *travaux et jeux*

Image 38 : Cache-Cache 2, unité 1, leçon 3, p-31

Dans la deuxième unité nommée “Les relations sociales”, l’apprenant apprend à interagir au téléphone, à indiquer la couleur, à utiliser des expressions pour s’excuser, à remplir un formulaire, à fixer un rendez-vous, à écrire une invitation, à parler de ses plans, à comprendre les consignes, à décrire un objet et à compter jusqu’à 69. Le proverbe “il n’y a pas de rose sans épine” décore cette unité. Les leçons incluses sont “Rendez-vous”, “Désolé madame” et “Soirée pyjama”.

L’objectif de la leçon nommée “Rendez-vous” est la communication dans la classe, planifier le temps libre etc. Dans l’exercice numéro 9, les apprenants doivent jouer aux devinettes proposées. Ils peuvent jouer à ce jeu en groupe ou bien avec l’enseignant. L’enseignant ou l’apprenant écrit les nombres jusqu’à 69 en l’air avec son doigt et pose la question “C’est quel nombre ?” Les apprenants devinent les nombres. (Image 39)



Image 39 : Cache-Cache 2, unité 2, leçon 1, p-39

L’objectif essentiel de la leçon est l’apprentissage des nombres de la langue cible. Pour développer la compétence orale chez l’apprenant, on lui demande de répéter et prononcer les nombres plusieurs fois.

L’autre leçon de l’unité, “Désolé madame”, est la suite de la première leçon où il est visé d’apprendre les expressions servant à s’excuser (désolé, excusez-moi, pardon). Pour l’apprentissage des actes de paroles, on a adopté une approche explicite. La dernière leçon de cette unité est “Soirée pyjama”. Il est évident que l’enseignant orientant à organiser une telle soirée peut découvrir les jeux préférés de ses apprenants. A la fin de cette leçon, l’apprenant apprend à écrire une invitation et à faire une organisation. Les compétences grammaticales de cette unité sont : apprendre les adverbes temporels les plus courants, les adjectifs démonstratifs, le futur proche etc.

La troisième unité, “Les lieux où l’on vit”, donne la possibilité d’apprendre à décrire sa maison, son quartier, sa ville ou indiquer la direction. Tous ces savoir-faire peuvent être considérés comme des compétences communicatives qui occupent une grande partie du manuel. Par ces types d’activités, l’enseignant peut demander à l’apprenant de faire des hypothèses sur le lieu ou de faire des observations sur le quartier, l’environnement, ou de faire des découvertes sur l’habitat français et de le comparer avec l’habitat turc. Ces types d’activités, qui déclenchent le sens de la curiosité chez les apprenants, augmenteraient également leur créativité. “Après la pluie, le beau temps” est le proverbe de cette unité. L’utilisation de proverbes et des expressions idiomatiques dans l’enseignement des langues étrangères est une approche très divertissante et efficace.

La première leçon de la troisième unité est “Chez nous” commence avec un dialogue passé entre deux camarades. (Image 40)

LEÇON 1

● Où est ta maison?

1. a) Écoute le dialogue et joue la scène.

“Chez nous”

Selin: Alice, c’est là notre appartement.
Alice: Tu habites à quel étage?
Selin: J’habite au quatrième étage.
 Tiens c’est pour toi ces pantoufles.
Alice: Mais, j’ai des chaussures moi.
Selin: Chez nous à l’entrée de la maison, on enlève les chaussures et on met des pantoufles.
Alice: Ah! Ça c’est important pour l’hygiène.
Selin: Oui c’est vrai. Alors entre!



b) Coche la bonne réponse.

1. À l’entrée de la maison, on enlève les chaussures.
 les bottes.
 les pantoufles.

2. L’appartement de Selin est au quatrième étage.
 au premier étage.
 au dernier étage.

3. On enlève les chaussures pour la sécurité.
 l’hygiène.
 l’éducation.

2. a) Lis les phrases et observe les mots soulignés.

Chez nous, on ne porte pas de chaussures dans la maison.
 Mon frère et moi, on parle anglais.
 Avec mon père, on va au cinéma tous les vendredis.
 Le lundi, à dix heures, on a musique.

b) Coche la bonne réponse et complète les phrases suivantes.

1. On au théâtre ce soir?
 a) allons b) va

2. On jouer avec toi?
 a) peut b) pouvons

3. Ma mère et moi, on le repas.
 a) prépare b) préparons

4. On de la musique.
 a) écoutons b) écoute

52 cinquante-deux

Image 40 : Cache-Cache 2, unité 3, leçon 1, p-52

Pour favoriser l'autonomie de l'apprenant, l'enseignant peut organiser des travaux en groupes. Jouer les dialogues et faire l'improvisation renforceraient la communication et l'interaction dans la classe. Les activités et les exercices de cette unité sont conçus afin d'enseigner le pronom "on", les adjectifs qualificatifs et l'impératif (négatif). Pour renforcer les connaissances et observer la modification de sens qui se réalise dans l'énoncé il se peut que l'enseignant prépare un jeu de rôle pour que les apprenants puissent saisir ce changement de sens. Il peut prendre une phrase exemplaire et demander aux apprenants de la lire de différentes façons. De cette façon, on essaie de saisir quel effet est produit chez l'interlocuteur. Par exemple, mettez-vous-en deux et demandez à votre voisin d'ouvrir la fenêtre chaque fois en ajoutant un changement de sens.

Ouvre la fenêtre !

Je te demande d'ouvrir (tout de suite) la fenêtre.

S'il te plait ouvre la fenêtre !

Il fait chaud ici, n'est-ce pas ?

La fenêtre... (accompagné d'un geste)

Remarquons qu'au niveau pragmatique, chaque énoncé apporte un changement de sens plus ou moins approprié. Le premier est une simple demande modale. Le deuxième est une demande catégorique munie du verbe demander qui transforme cette demande en une demande explicite et qui en augmente la force. Le troisième énoncé est une demande mitigée par l'emploi de 's'il te plait'. Le quatrième énoncé, même s'il ne contient aucun élément explicite, sert à réaliser la même demande, mais de manière indirecte. Enfin, le dernier énoncé, composé d'un seul mot, permet au locuteur de demander d'ouvrir la fenêtre sans faire appel ni à l'impératif ni à un autre élément quelconque.

Pour un autre jeu de rôle, l'enseignant peut demander aux apprenants de lire la même phrase en y ajoutant différentes émotions comme :

"Je suis venu de l'école."

Lisez cette phrase avec enthousiasme.

Lisez cette phrase avec frustration.

Lisez cette phrase avec tristesse.

Lisez cette phrase avec joie.

Lisez cette phrase avec hésitation.

Lisez cette phrase avec désolation.

Grâce à la deuxième leçon de l'unité, "Notre quartier", l'apprenant commence à apprendre à demander et indiquer la localisation d'un objet. L'objectif grammatical de la leçon est l'apprentissage de l'impératif de quelques verbes et des prépositions de lieu à l'aide des images. (Image 41)



Image 41 : Cache-Cache 2, unité 3, leçon 2, p-56

Pour l'enseignement de ces catégories grammaticales, l'enseignant peut organiser un jeu comme Où est ? Un apprenant volontaire peut être choisi et on lui demande de sortir de la classe. Les autres y restent et cachent un objet quelque part dans la classe. L'apprenant à l'extérieur est invité en classe et on lui demande de trouver l'objet caché. Il doit cependant le trouver en se servant des prépositions de lieu. Le nombre d'utilisations de ces prépositions peut également être déterminé au début du jeu, limitant ainsi le jeu.

Dans l'exercice numéro 4 les enfants jouent au cache-cache. (Image 42)



Image 42 : Cache-Cache 2, unité 3, leçon 2, p-57

Dans cette leçon, les apprenants apprennent, d'une part, les noms et les lieux des bâtiments, d'autre part, ils révisent les noms des objets et des meubles. Le jeu fait vivre la langue en action. Il aide la mise en œuvre des compétences communicatives, grammaticales et lexicales. Car les apprenants imaginent les dialogues et les mettent en scène. Pour mieux approfondir l'apprentissage, les exercices supplémentaires sont proposés dans le cahier d'exercices.

“Il fait beau” est la dernière leçon de cette unité. Par l'intermédiaire de cette leçon, il est proposé d'apprendre à dire et demander le temps qu'il fait, observer, analyser et comprendre les signes météo, les termes de la météo et du climat, les mois et les saisons de l'année.

La quatrième unité du manuel est “Le corps et la santé”. Cette unité est la suite de la leçon “Le corps” du manuel “Cache-Cache 1”. Les parties du corps sont déjà apprises. Dans cette unité, il est prévu d'apprendre le corps humain plus profondément avec les leçons suivantes : “En forme”, “Aïe Aïe ! J'ai mal à la tête”, “Chez le médecin”. Avec ces leçons, l'apprenant sera capable de décrire quelqu'un physiquement, dire/demander où l'on a mal, interagir au téléphone, dire et demander ce que l'on veut et demander ce que l'on peut. Dans la première leçon de l'unité, avec la question “Qu'est-ce qu'il faut faire pour être en santé ?”, l'enseignant peut créer une ambiance théâtrale en classe. Par exemple, les apprenants expliqueront ce qu'ils ont en utilisant les gestes et mimiques. Dans la deuxième leçon nommée “Aïe Aïe ! J'ai mal à la tête”, les apprenants apprendront à dire/demander où l'on a mal. Dans le sixième exercice, il y a une activité de jeu de rôle. Par cette activité, l'apprenant doit utiliser les verbes au passé récent. (Image 43)

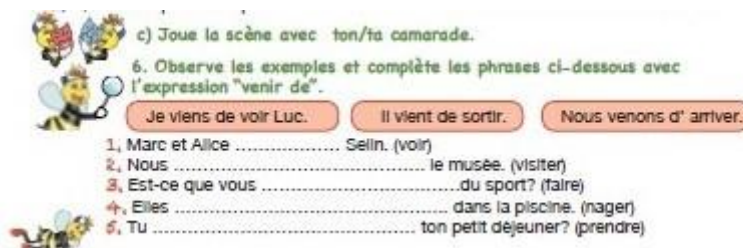


Image 43 : Cache-Cache 2, unité 4, leçon 2, p-74

Dans la troisième leçon “Chez le médecin”, il est temps d'apprendre les noms des maladies et les médicaments. On essaie d'identifier les bonnes habitudes pour être en

bonne santé. Avec l'exercice "4", il s'agit de jouer la scène en devinant où on a mal. (Image 44) Ce jeu de rôle créatif oriente l'apprenant à imaginer.

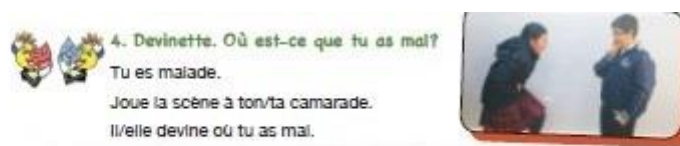


Image 44 : Cache-Cache 2, unité 4, leçon 3, p-76

Dans la cinquième unité appelée "Les achats et les ventes", les apprenants apprendront à dire/demander ce que l'on préfère, commander quelque chose à boire et à manger, expliquer la composition d'un plat, parler de la nourriture et des boissons, comprendre la quantité, faire une liste de courses, dire et demander le prix, dire et/ou demander la taille et la pointure, dire le métier que l'on veut exercer, faire une enquête et comprendre les panneaux publics. Le proverbe "Le temps c'est de l'argent" est l'idée principale de cette unité. L'enseignant peut établir une similitude entre les proverbes français et turc. Pour cette raison, il peut demander à ses apprenants de trouver les équivalents en turc des proverbes les plus utilisés en français. L'équivalent probable de ce proverbe en turc est "Vakit nakittir" qui a le même champ lexical et la même signification. "Les proverbes sont plutôt exprimés en peu de mots. En même temps ils sont le noyau d'une langue et de sa culture" (Genç H. N., 2007, p. 57). Ainsi, les apprenants pourraient découvrir une grande ressemblance entre les deux cultures. Pour développer et améliorer les compétences visées, plusieurs exercices écrits et oraux, des exercices comme les mots croisés à l'aide des images sont intégrés dans chaque leçon du manuel. L'enseignant doit créer et découvrir les jeux préférés pour ces apprenants dans les leçons suivantes : "Au restaurant", "Ça te va bien !", "Ça coûte combien ?"

La leçon "Au restaurant" commence par un dialogue et continue avec les exercices concernant le thème. Les dialogues sont conçus de façon à favoriser l'interaction verbale entre les apprenants qui apprendraient l'adverbe de quantité en demandant quelques choses à manger et les noms des aliments, les boissons et les ustensiles. Quant à la partie du projet, les apprenants apprennent à préparer une omelette.

La leçon “Ça te va bien !” est la reprise des noms de vêtements que les apprenants ont appris précédemment. Ils apprendraient, en outre, à dire et demander la pointure et la taille. L’enseignant peut enrichir la leçon à l’aide d’un jeu qui permettrait d’améliorer et développer les compétences apprises. (Image 45) L’enseignant peut demander à ses apprenants de se mettre en deux et faire un jeu de simulation. Il peut déterminer les rôles (l’un(e) vendeur/vendeuse, l’autre client(e)). Le/La client(e) veut acheter une jupe rouge tandis que le/la vendeur/vendeuse insiste pour lui vendre la jupe noire. Chacun(e) doit garder son but du départ et sans le changer durant le jeu.

5

4. Lis le dialogue et joue avec ton/ta camarade.

- C'est super tes chaussures!
Quelle est ta pointure?
- Je fais du 34. Ton jean est très chic.
Quelle taille tu fais?
- Je fais du 40.

5. Réponds à la question:
"Tu fais quelle taille?"
Je fais.....

6. Quelle est ta pointure?
Je fais.....

Image 45 : Cache-Cache 2, unité 5, leçon 3, p-95

Dans cette leçon, l’objectif est d’apprendre les métiers. Dans la classe de la langue, c’est l’un des sujets intéressants pour mettre en scène une situation. Dans la partie “projet”, les apprenants, par groupe de deux ou plusieurs, apprennent à fabriquer une affiche sur les métiers.

Dans la troisième leçon intitulée “Ça coûte combien ? ” de cette unité, les apprenants sont orientés à dire et à demander le prix des objets et communiquer avec un vendeur/une vendeuse. Avec les jeux de rôle, l’apprenant perfectionnerait ce qu’il a appris en jouant une scène concernant la situation entre un(e) client(e) et un(e) vendeur/vendeuse. En disant le prix et les spécimens de la monnaie de la zone euro et les montants, l’apprenant révise les nombres qu’il a appris. (Image 46).

A la fin de cette unité, l’apprenant pourrait savoir demander le prix, s’exprimer poliment et exprimer son avis sur le prix d’un objet.

LEÇON 3



2. Observe les spécimens de l'argent de zone euro et dis leurs sommes.

Les billets.



Les pièces.



Image 46 : Cache-Cache 2, unité 5, leçon 3, p-94

Dans la dernière unité du manuel “Le voyage et le transport” nous allons apprendre à comprendre les panneaux d’interdiction, dire et demander l’itinéraire, comprendre un sport publicitaire, les horaires de transport, une annonce, repérer les informations sur l’internet, comprendre le langage simple de l’ordinateur, réserver et acheter un billet. “Loin des yeux loin du cœur” est le proverbe de cette unité. Il est très intéressant de voir que les proverbes choisis ont tout à fait la même signification dans les deux langues.

La première leçon nommée “Au guichet” se déroule au guichet du train. Rencontrant le dialogue nous devons remplir les blancs vides de billet. Avec cette activité l’enseignant peut contrôler l’attention de l’apprenant. Après nous essayons de remplir un document pour réserver un billet électronique. La deuxième leçon “Le train vient de partir” est la suite de la première leçon. Par ces leçons nous avons la chance de répéter les horaires. Dans la troisième leçon “où se trouve le théâtre antique ?” l’apprenant apprend à faire des plans de voyage. Il peut parler de ses projets d’avenir, de lieux touristiques. Cette leçon donne la possibilité de jouer aux jeux de rôles. L’apprenant peut écrire un petit texte dans lequel il racontera ce qu’il fait pour son voyage. Dans le cahier d’exercice il y a des exercices pour mettre en

ordre les phrases décomposées, mais aussi des exercices où il faut compléter, écrire ou encore remplir.

A la fin du livre se trouve un précis grammatical. Il y a les tableaux des sujets grammaticaux comme les noms, les adjectifs, les pronoms, les règles de la conjugaison des verbes et aussi le lexique des mots. Dans les manuels analysés l'accent est mis surtout sur les compétences écrites et orales. Pour les apprenants débutant ces types d'activités qui éveillent un grand intérêt chez les apprenants peuvent être amusants. Dans la plupart des leçons il y a plusieurs activités basées sur les jeux de rôles.



CHAPITRE V

V. CONCLUSION, DISCUSSION ET RECOMMANDATIONS

Le développement des pays ainsi que les relations entre différents peuples nécessitent l'apprentissage des langues étrangères. Dans ce processus, comme le prétendent les didacticiens et les enseignants, la communication orale et écrite occupe une place importante. Surtout la capacité de la compréhension et celle de l'expression orale en langue étrangère tiennent une position centrale. Surtout après les années 2000, grâce à l'approche communicative et actionnelle préconisée dans le CERCL du Conseil de l'Europe, les principes, les approches et les méthodes sont arrangés de sorte que le langage soit intégré en tant que moyen de communication dans le processus de l'enseignement/apprentissage. Les critères concernant la maîtrise d'une langue étrangère proposés par le CECRL font des notions telles que 'apprendre', 'enseigner' et 'évaluer' des termes clés du processus de l'enseignement/apprentissage. En effet, depuis 2001, le CECRL est considéré comme une référence principale dans le domaine de l'apprentissage et de l'enseignement du français langue étrangère et tous les manuels ont été mis à jour pour réaliser les objectifs prévus en fonction des niveaux proposés par le CERCL. Les contenus et les formes des manuels sont préparés selon les niveaux précisés par le CECRL, car pour progresser et évaluer le français, chaque niveau a un objectif et un but distinctifs pour les utilisateurs débutants (A1-A2), indépendants (B1-B2) et expérimentés (C1-C2).

Dans notre recherche, nous avons étudié le manuel Cache-Cache préparé pour un public constitués des utilisateurs débutants de niveau A1 et A2. Nous avons essayé d'analyser les différentes catégories des activités écrites et orales. Notre objectif le plus important était de déterminer dans quelle mesure ce manuel était conforme au CECRL. D'après notre analyse focalisée surtout sur les exercices de ce manuel, nous avons remarqué qu'ils soutenaient essentiellement la compréhension et la production orale.

La langue écrite reste insuffisante pour communiquer et créer une interaction. Il faut connaître la culture cible et développer les savoirs des apprenants dans ce domaine. Tout cela facilite l'enseignement/apprentissage. C'est pour cette raison que dans ce

processus, il faut tenir compte des habitudes, des traditions, des modes de vie et de la culture du pays. Si nous prenons en considération ces notions, nous pouvons affirmer que le manuel aide l'apprenant à découvrir la langue et la culture cibles simultanément.

Dans notre travail consacré principalement aux jeux de rôles, nous avons analysé essentiellement les jeux de rôle dans le manuel "Cache-Cache 1 et 2". Nous avons examiné toutes les leçons, toujours en nous focalisant sur les jeux ou les activités de ce type. Nous avons remarqué qu'à la fin des leçons, les apprenants seraient capables de jouer les scènes consacrées aux sujets traités dans les unités. Les apprenants débutants et très désireux d'apprendre une langue étrangère par l'intermédiaire de ces jeux pourraient apprendre d'une façon ludique et agréable. Ils pourraient en outre discriminer les différences ou/et les ressemblances grammaticales, lexicales ou syntaxiques entre la langue maternelle et la langue cible. Ils seraient capables de comparer non seulement les ressemblances ou divergences entre celles-ci mais encore les cultures de deux pays. Grâce aux compétences communicatives, les apprenants pourraient communiquer, exprimer leurs idées. A la fin du manuel, ils obtiendraient les connaissances du niveau A1 et A2 du CERCL.

Pendant l'évaluation du cours, en utilisant les jeux de rôle les apprenants apprennent les leçons d'une façon effective, ludique, durable et didactique. Ces facteurs sont des notions à retenir dans l'enseignement/apprentissage du FLE. L'efficacité du processus d'apprentissage consiste au but, au contenu et à la démarche adoptée dans les unités. Les activités transmises au cours des apprentissages motivent les apprenants. En classe de la langue, cette pratique se réalise surtout et essentiellement au moment des conversations. En communiquant, les apprenants participent mieux aux activités. Ils mettent en œuvre tous les savoirs et acquis qu'ils ont déjà expérimentés. Dans une classe de langue, les jeux sont soit un outil ou soit un but très puissant. Les activités organisées par des jeux ou par l'idée de jeu ont plusieurs avantages. Nous avons considéré que le manuel choisi contenait plusieurs jeux de rôle. Il y en a certains qui se trouvent originalement dans le manuel et certains modifiables selon le but ou les priorités du processus. Pour cette raison, nous pouvons clairement dire que le manuel est structuré de telle sorte que les jeux soient mis en pratique. Et pour cette pratique, l'enseignant n'aura pas besoin de beaucoup

de matériels supplémentaires. Les objets et les outils qui peuvent se trouver facilement sous la main suffiront à l'exécution de la tâche prévue.

Le manuel contient des icônes pour faciliter quelle activité pourra être praticable. A partir de ces icones, l'enseignant peut organiser ou même modifier en quelques sortes le contenu de son cours. Chaque jeu a des règles propres à lui. Pour que le jeu choisi soit pratiqué conformément aux objectifs prévus, l'enseignant doit encourager les apprenants afin qu'ils soient assez motivés. Cette motivation n'est assurée que si les apprenants sont habitués à ces types d'activités ou de jeux. La gestion de classe est très importante pour économiser et pour bien profiter du temps. Alors l'élaboration de la stratégie est mise en évidence. Les jeux permettent d'apprendre le contenu du manuel, mettant en scène l'imagination, la créativité, la coopération et l'idée de partage. Il permet aussi à entretenir l'attention, l'intérêt et la motivation. Le manuel pour ce point de vue prend en compte les besoins de l'apprenant. Les jeux de rôle conçus comme des outils pour accomplir l'objectif visé. Dans le manuel la communication et l'interaction en classe de FLE, déroule sous forme du jeu. Par exemple, le jeu dans l'unité "0" nommé "Bonjour" du Cache-Cache 1, donne un certain enthousiasme pour les apprenants qui se présentent pour la première fois. Tous ces jeux de telle sorte encouragent d'une part les apprenants à être plus actifs et d'autre par l'enseignant à être plus créatif.

Les jeux présents dans le manuel, renforcent la connaissance culturelle en l'approfondissant. Par l'apprentissage de la nouvelle culture plus ou moins semblable à la sienne, l'apprenant développera sa compétence culturelle sur la langue cible, pourra réfléchir sur la culture maternelle et pourra les comparer. Le manuel contient plusieurs images représentatives des deux cultures. Par ces images, l'apprenant aura la chance de concrétiser plusieurs acquis. Par exemple, en parlant de la France, l'apprenant peut essayer d'animer dans sa mémoire le pays, les traditions, les habitudes etc.

Nous pouvons finalement dire que le manuel "Cache-Cache 1 et 2", toujours adéquats aux principes du CECRL, répondent aux besoins de plaisir, d'exploration et de découverte de l'apprenant. Il permet aussi d'organiser le processus et d'élaborer les capacités cognitives et éducatives de l'apprenant.

BIBLIOGRAPHIE

- Benhammoud, M. (2010). Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE. 9, 67-73.
- Boadiwaa, M. A. (2015). L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du Français Langue Etrangère. (Y. A. Le cas des apprenants d'asanteman senior high school, Éd.) 1.
- Bodin, J. (1975). *L'enfant*. Bruxelles: Librairie Encyclopédique.
- Bour, C., & Hoyet, C. (2012). En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? *Université Montpellier II Institut Universitaire de Formation des Maîtres de l'académie de Montpellier Master*.
- Capelle, G. (1997). Discours sur les méthodes. 286, 25-29.
- Cirurel, F., Pedoya, E., & Porquer, R. (1987). *Communiquer en Francine*. Paris: Hatier.
- Cloutier, R., & Renaud, A. (1990). *Psychologie de l'enfant*. Montréal: Gaëtan Morin.
- Coşkun, O., Gündüzalp, D., & Aydın, B. (2013). *Cache-Cache 1*. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Coşkun, O., Gündüzalp, D., & Aydın, B. (2014). *Cache-Cache 2*. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: Ed Jean Pencreac'h.
- Debove, J. R. (1991). *Le Robert, dictionnaire de français*. Paris.
- Debyser, F. (1980). *L'immeuble*. Paris: Hachette.
- Driscoll, M. (1994). *Psychology of learning for instruction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Engin, A. O., Seven, M. A., & Turhan, V. N. (2004). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 109-120.
- Foulin, J.-N., & Mouchon, S. (2001). *Psychologie de l'éducation*. Paris: Nathan.
- Garabedian, M. (1996). *Apprendre les langues étrangères le plus tôt possible à l'école primaire : pourquoi ? Pourquoi faire ? Dans Les Langues à l'Ecole, un Apprentissage ?* Dijon: Actes du Colloque IUFM .
- Genç, A. (1999). İlköğretimde yabancı dil. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi*(Özel Sayı 11), 299-307.
- Genç, H. N. (2007, Kasım). Une étude comparative sur quelques locutions et proverbes Turcs et Français concernant les relations familiales. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (24), 55-69.

- Genç, H. N., & Akdoğan, S. (2009). La Théâtralité et son exploitation en classe de FLE. *Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(19), 71-94.
- Girardet, J., & Gibbe, C. (2010). *Méthode de français. Livre du professeur Echo A1*. Paris: CLE International.
- Haznedar, B. (2012). Türkiye’de yabancı dil öğretimi: İlköğretim yabancı dil programı. *Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi*(21 (2)), 15-28.
- Headfield, J. (1984). *Elementary Communication Games*. London.
- <http://www.enseignement.be>. (s.d.). Consulté le 10 2, 2017, sur [index.php?page=26692parametres_page-oyun](http://www.enseignement.be/index.php?page=26692parametres_page-oyun).
- <http://www.larousse.fr>. (s.d.). Consulté le 6 6, 2017, sur [dictionnaires/francais/proverbe/64642](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/proverbe/64642).
- <https://cdn.uclouvain.be>. (s.d.). *Le jeu en classe de FLE.pdf*. Consulté le 5 31, 2017, sur [public/Exports%20reddot/adri/documents](https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents).
- Kara, A., & Güven, S. (sans date). <http://www.inrp.fr/biennale/8biennale/contrib/longue/368.pdf>. Consulté le 12 2016
- Klett, E. (2012). *Le manuel pour enseigner une langue étrangère : entre faiblesses et vertus* (Vol. 7). Synergies Venezuela.
- Küçükahmet, L., & Köksal, H. (2004). *Ders kitabında görsel materyaller. Konu alanı ders kitabı inceleme kılavuzu*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Lopez, J. S. (2013). *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*.
- Meirieu, P. (2006). Le désir et la règle. 1-5.
- Ministère de l’éducation nationale Turquie, / . g. (2000).
- Petit, J. (1992). Etiologie et traitement d’un syndrome de sénescence précoce et infirmité acquisitionnelle : Au secours, Je suis monolingue et Francophone. *Centre de recherches en linguistique et psychologie cognitive*, 80.
- Power, T. G. (2000). *Play and exploration in children and animals*. Paris: Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Robert, J.-P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE* (Vol. 2e édition revue et augmentée). Ophrys.
- Sanni-Suleiman, A. (2008). Le Français Langue Etrangère par Le théâtre. 1(7-8).
- Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International.
- Tertemiz, N., Ercan, L., & Kayabaşı, Y. (2004). *Ders kitabı ve eğitimdeki önemi, konu alanı ders kitabı inceleme kılavuzu* (Vol. (Sosyal Bilgiler 4-8,

Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi 4-8, T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük 4-8). Ankara: Nobel Yayınevi.

Trabelsi, J., Ünsaldı, H., & Verez, J.-C. (2011). Les inégalités dans le domaine de l'éducation en Turquie. *Région et Développement*, 34, 117-143.

Weiss, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris: Hachette FLE.

Weiss, F. (2002). *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette FLE.

Winnicott, D. (1975). *Jeu et réalité, l'espace potentiel*. Paris: Gallimard.

www.lalanguefrancaise.com. (s.d.). *les-22-meilleurs-virelangues-exercice-elocution-francaise*.

