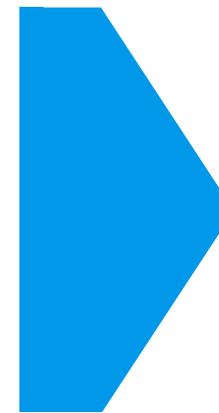
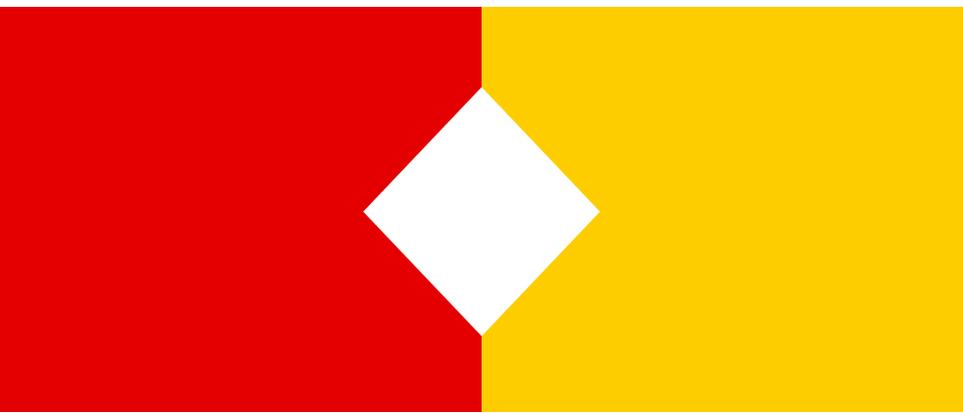


La ludification et l'apprentissage ludique en FLE



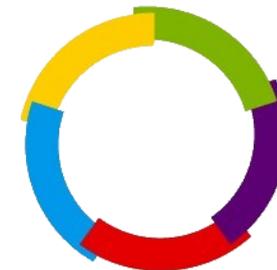
14 août 2025 - Jeanne Renaudin





Deux heures pour...

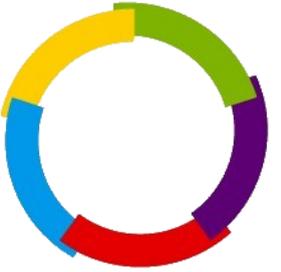
1. Quoi ? →
2. Pourquoi ? →
3. Pourquoi pas ! →
4. Comment ? →
5. Ludifier ce qui existe déjà →
6. Déclencher →
7. Systématiser →
8. Faire produire →
9. Ressources →
10. Questions & Contact →



Jouer Ludifier Apprentissage basé sur le jeu

C'est quoi tout ça ?

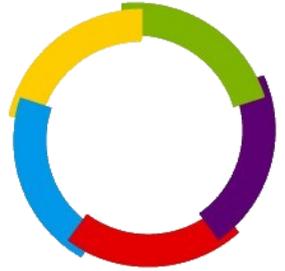




SONDAGE



De quoi parle-t-on ?



Jeu

"Activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en tirer un plaisir" (Larousse) Le concept de jeu ainsi que son utilité à des fins pédagogiques, diffère en fonction des contextes



Ludification

Utilisation des mécaniques et des ressorts issus du jeu, dans un autre contexte que le jeu, comme une situation d'apprentissage, par exemple.

Apprentissage basé sur le jeu

Conception d'activités pédagogiques elles-mêmes structurées comme des jeux, avec mécaniques, objectifs, règles et interaction intégrées dès l'origine.

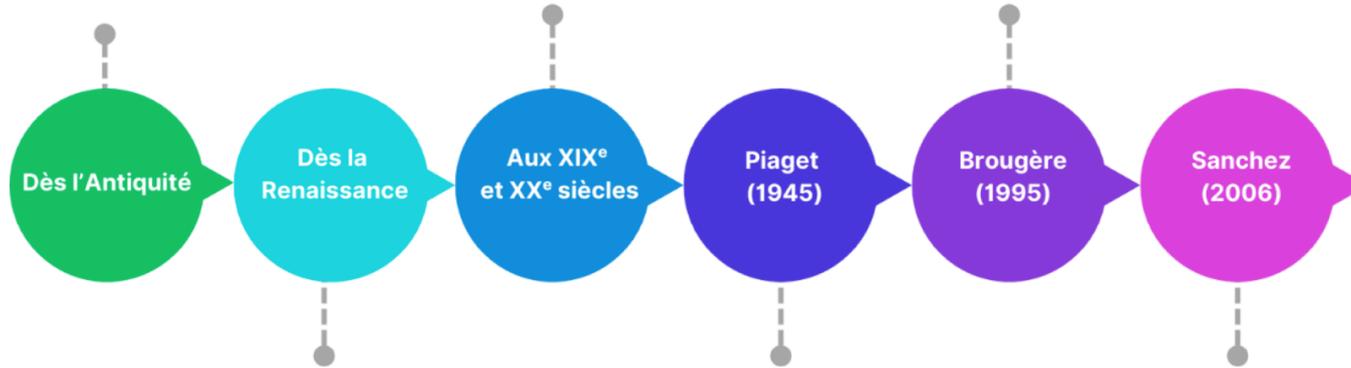


Dès l'Antiquité, Hérodote relate que les Lydiens, une civilisation indo-européenne de l'Antiquité, furent à l'origine des premiers jeux (les dés, les osselets et les jeux de balle auraient été créés, non par loisir, mais pour survivre à une terrible famine)

Aux XIX^e et XX^e siècles, les apports scientifiques confirment la place du jeu dans le développement de l'enfant avec les travaux de Vygotski (1966) qui montre que le jeu permet la création de la Zone Proximale de Développement (ZPD).

Gilles Brougère (1995, Jeux et éducation) pointe 3 relations entre le jeu et les apprentissages :

- jeu récréation – la pratique du jeu permet d'être efficace à l'école
- jeu scolaire – le jeu comme stratégie pédagogique
- jeu d'exploration de personnalité – regarder l'enfant jouer pour adapter sa pédagogie



Dès la Renaissance, les humanistes associent le jeu et les apprentissages. Par exemple, Gargantua, le héros de Rabelais, joue aux cartes pour apprendre les mathématiques (1534). Il y a déjà une prise de conscience que les jeux sont nécessaires dans l'éducation et pour le développement de l'enfant.

Jean Piaget distingue 3 catégories de jeux par âge :

- jeu d'exercice (0 à 2 ans) : développement sensorimoteur
- jeu symbolique (dès la fin de la 2^e année) : faire « comme si », utilise un objet qui devient le symbole d'autre chose
- jeu de règles (de 4 à 11 ans) : l'aspect social des jeux basé sur le jeu symbolique + la coopération

Pour Piaget, en jouant, l'enfant assimile le monde extérieur par imitation, ainsi il développe des représentations, manipule des signes et des outils, et développe son intelligence.

Eric Sanchez (2006), identifie 4 points positifs à l'utilisation du jeu dans un contexte éducatif :

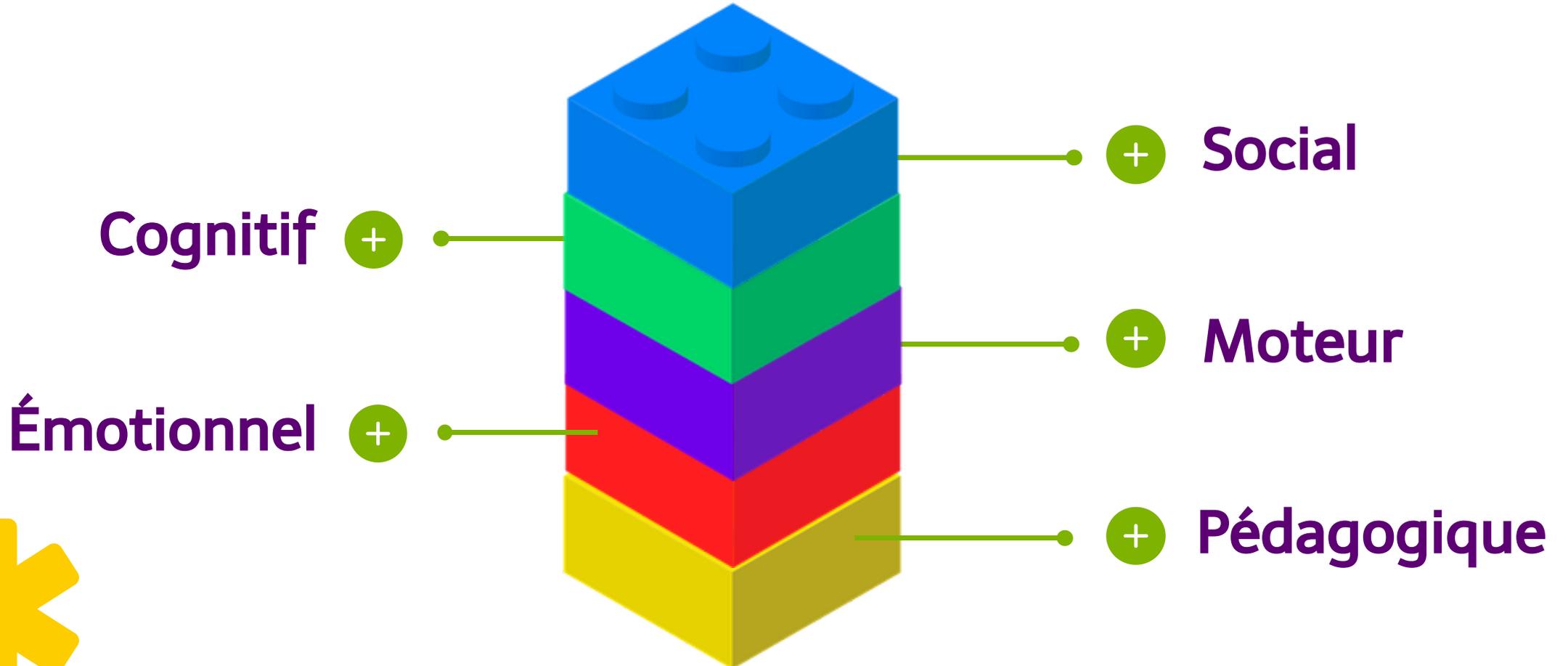
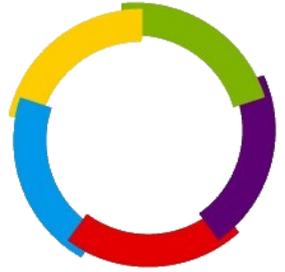
- la motivation
- le contenu pertinent et la scénarisation
- le statut de l'erreur (développement de la réflexivité)
- l'autonomie des élèves (choix et prises de décision)

Délégation régionale au numérique pour l'éducation – Région académique Bourgogne Franche-Comté (2024)

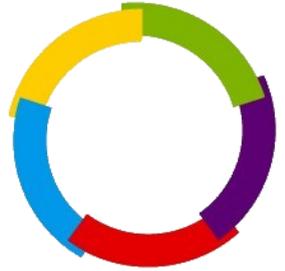


**Quels jeux ?
Quelles
pratiques ?**

Pourquoi ?



Pourquoi pas ? Des difficultés à ne pas négliger



L'espace



Le temps



Les représentations



Trouvons ensemble des solutions à nos difficultés !

Rendez-vous sur Kahoot !



Quelques clés pour que le jeu soit un succès

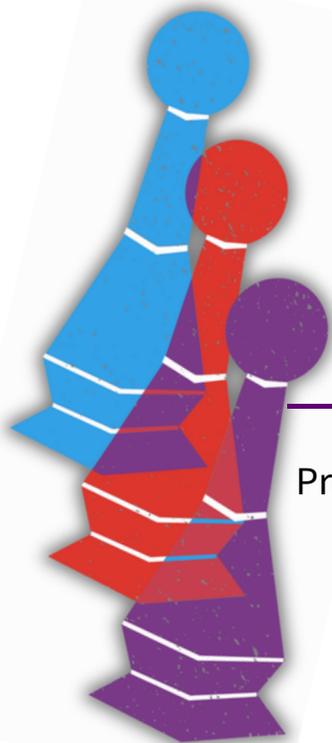


Faire figurer le jeu dans le contrat d'apprentissage : expliquer aux différents acteurs ses bénéfices

Intégrer le jeu de façon pertinente dans une pédagogie active et cohérente, comme un outil parmi d'autres

Procéder par étapes dans la découverte des approches ludiques

Bien définir ses objectifs et privilégier les jeux simples et rapides que l'enseignant contrôle bien



Quelques clés pour que le jeu soit un succès

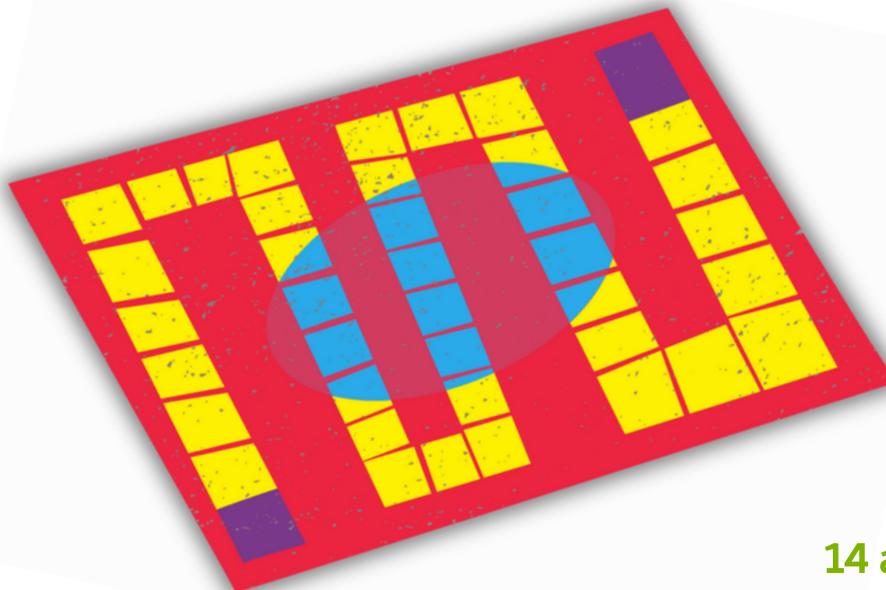


Choisir des jeux qui correspondent au niveau CECRL des apprenants, vérifier avec attention les connaissances prérequis pour jouer

Créer avec les apprenants un glossaire pour les aider à communiquer en jouant

Privilégier les jeux en petits groupes, pour favoriser une augmentation du temps de parole des apprenants

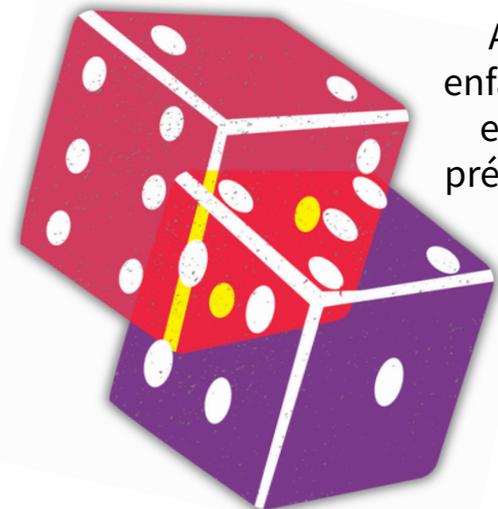
Ne pas limiter les jeux aux seuls objectifs linguistiques



Quelques clés pour que le jeu soit un succès



Proposer des jeux variés pour que chacun y trouve son compte



Adapter les jeux pour enfants ou pour débutants en complexifiant et en préservant la simplicité de mise en oeuvre

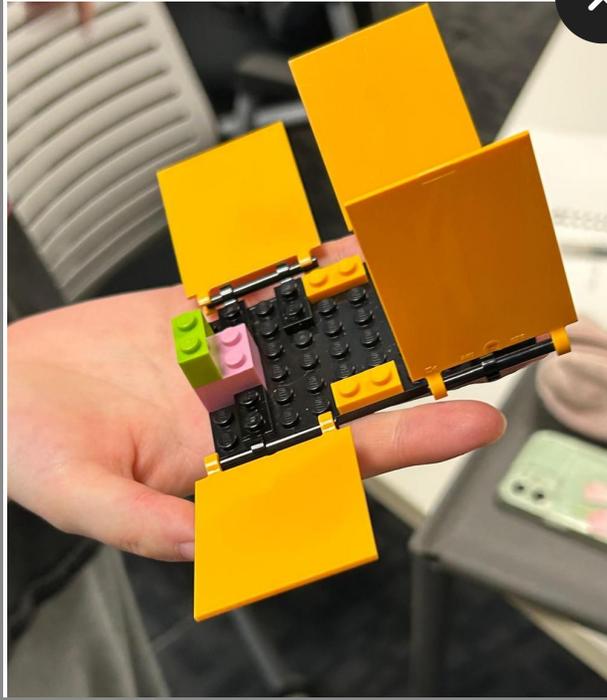
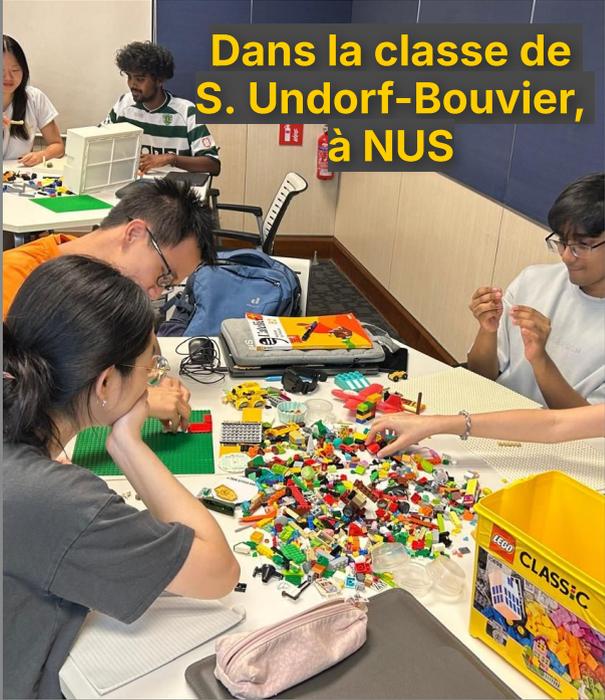


Avant de jouer, penser à tout ! Réfléchir à l'organisation du jeu, aux éventuels plans B et s'assurer que le matériel est prêt



Privilégier un climat de confiance et n'obliger personne à jouer : si un apprenant est trop timide, lui proposer un autre rôle (arbitre, conseiller ...)







Ludification : Dynamiser nos activités existantes pour les rendre plus motivantes





Quelques idées

Pour dynamiser votre classe
avec des stratégies ludiques
faciles à mettre en place



Le temps

Rien de mieux qu'un
chronomètre pour motiver !



Le défi

Sous forme d'énigmes ou en
demandant de mémoriser une
grande liste d'éléments



La compétition

Et en équipes c'est encore
mieux !



Les contraintes

Façon OuLiPo

ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE SENGHOR



Regardez bien cette image
et choisissez un chiffre
entre 1 et 5...

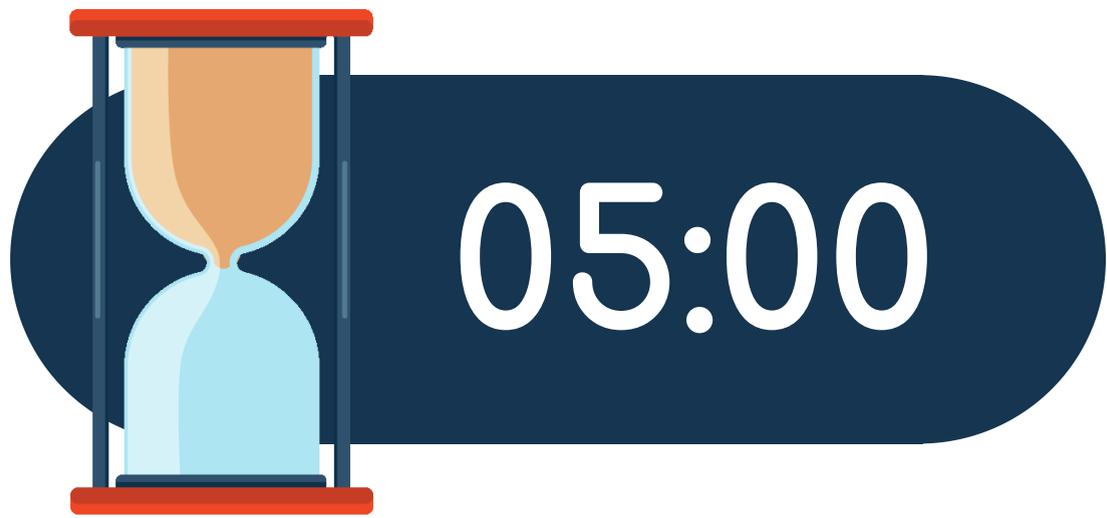
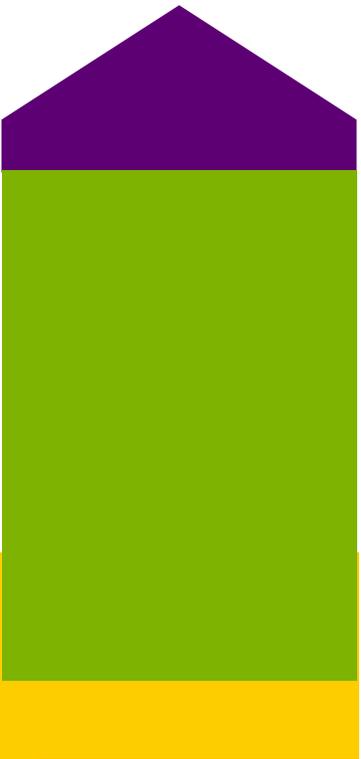




Dans 5 documents collaboratifs différents, vous aurez 5 minutes pour :

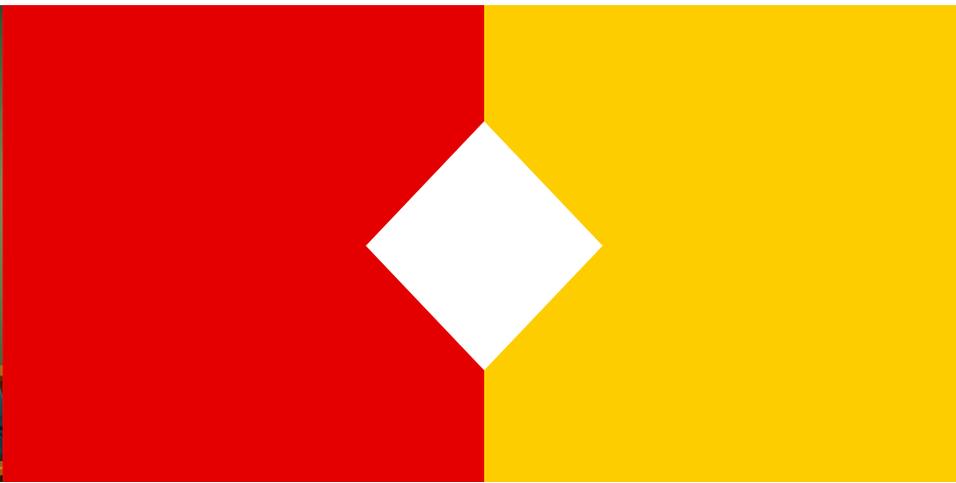
- Vous rendre sur le groupe dont vous avez choisi le chiffre via son lien (dans le chat) ;
- Vous souvenir de plus grand nombres d'éléments présents sur l'image que vous avez observée ;
- Réaliser une liste commune (attention à ne pas ajouter un élément déjà mentionné dans votre document collaboratif !) ;
- Vous assurez que votre liste n'a pas de répétition ;
- Quel groupe aura le plus grand nombre d'éléments non répété ? Nous le verrons en direct !



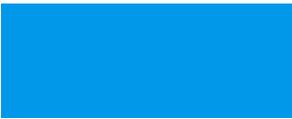
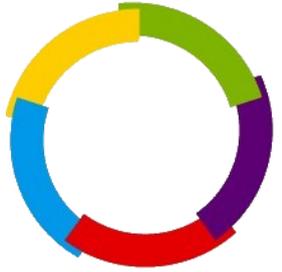




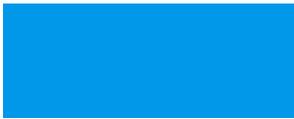
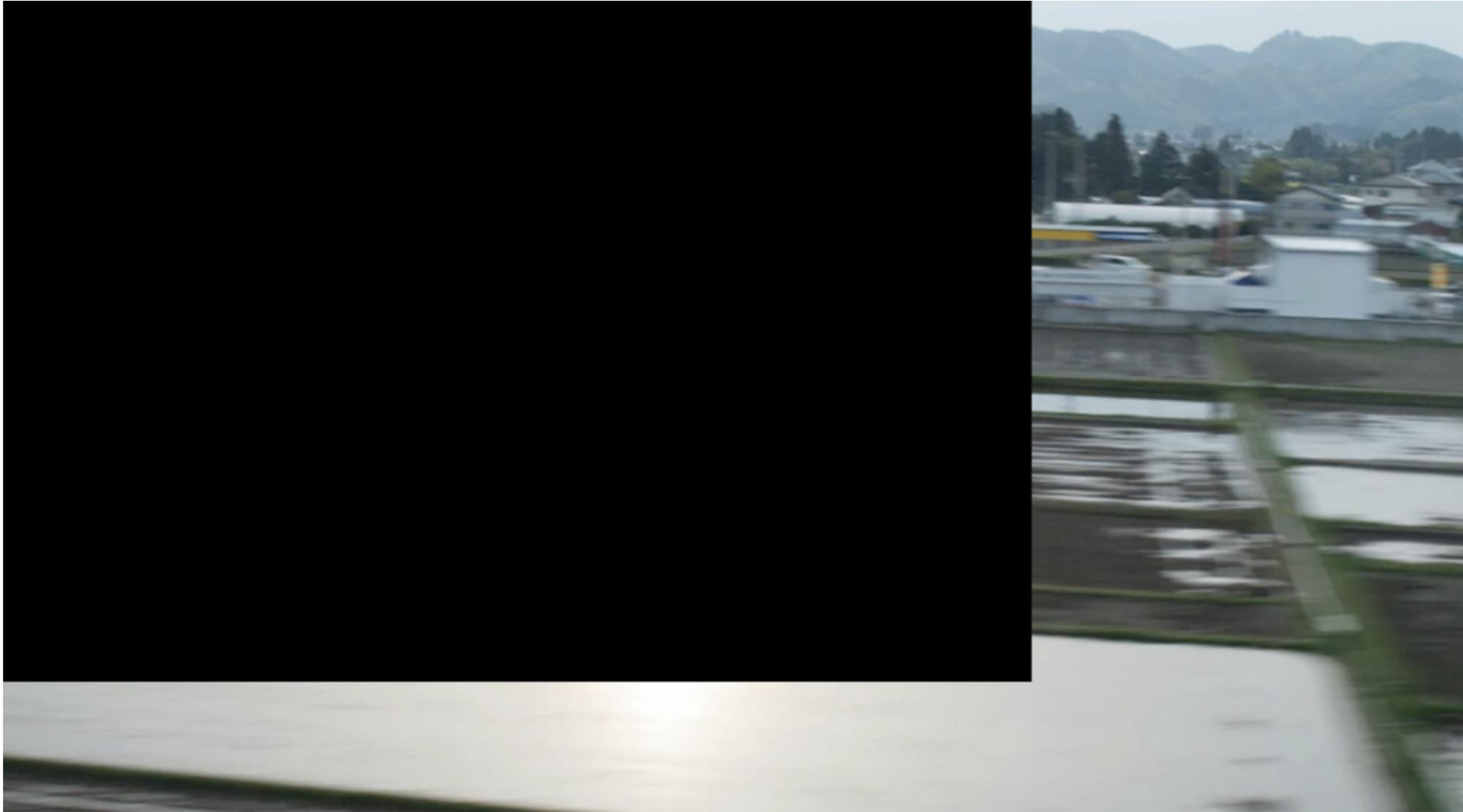
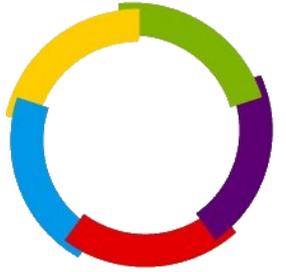
Des jeux pour ... **Déclencher**



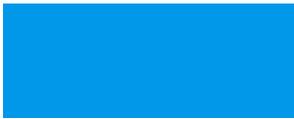
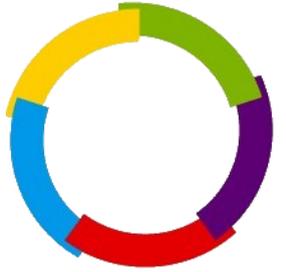
Repenser la dynamique de l'image de début d'unité



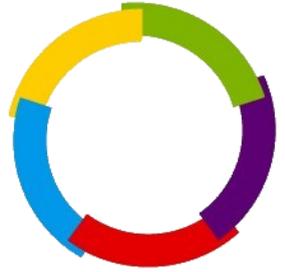
Repenser la dynamique de l'image de début d'unité



Repenser la dynamique de l'image de début d'unité



Repenser la dynamique de l'image de début d'unité



Kanako Sasaki



Le jeu du post-it revisité

Pour faire émerger un thème commun par la production orale



La course aux mots

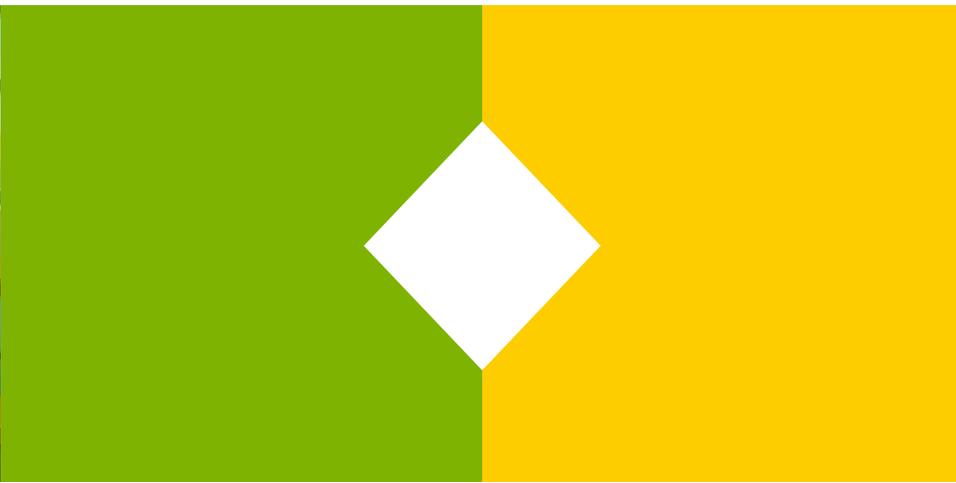
Presque pas de matériel...

Mais une bonne réactivation en moins de 5 minutes !

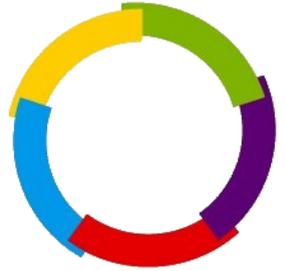


Des jeux pour ...

Systematiser



De très nombreuses possibilités pour motiver en systématisant



Le lexique

La morphosyntaxe

La phonétique



Le double



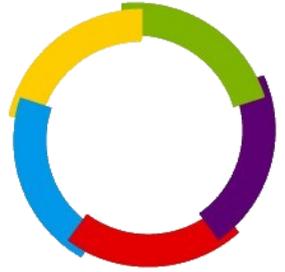


Dobble

À projeter ou à imprimer

Qui a dit que répéter 10 fois de suite une même unité lexicale était ennuyeux ?

Comment créer facilement un dobble ?



**Choisissez
vos unités
lexicales**

**Créez des
images**

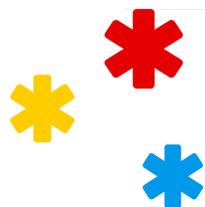
**Allez sur le site de
MiCetF et générez
votre jeu**



**Cherchez
des images**

**Intégrez vos images à une
banque de ressources**

Des doubles tout prêts à télécharger



La ludification et l'apprentissage ludique
en FLE
webinaire #8

La ludification et l'apprentissage ludique
en FLE
webinaire #8

La ludification et l'apprentissage ludique
en FLE
webinaire #8



Jeux à projeter ou imprimer

Dobble des vêtements

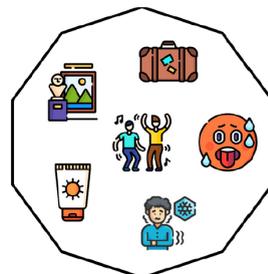


Jeu créé par Jeanne Renaudin avec le programme Symbole Commun de MiCetF

Crédits des images : @Freepik

Jeux à projeter ou imprimer

Dobble : parler des vacances



Jeu créé par Jeanne Renaudin avec le programme Symbole Commun de MiCetF

Crédits des images : @Freepik -
@Smashicons - @max.icons - @GoodWare
- @Khanom - @Nuricon - @nawicon



Jeux à projeter ou imprimer

Dobble de la ville



Jeu créé par Jeanne Renaudin avec le programme Symbole Commun de MiCetF

Crédits des images : @Freepik -
@Smashicons - @Surang - @Monkik -
@Kosonicon - @Vectorslab - @Nuricon -
@iconixar - @Kerismaker



14 août 2025 - Jeanne Renaudin

Trouve les doubles le plus vite possible !

DOBBLE : PERSONNAGES FRANCOPHONES

ALLONS-Y !



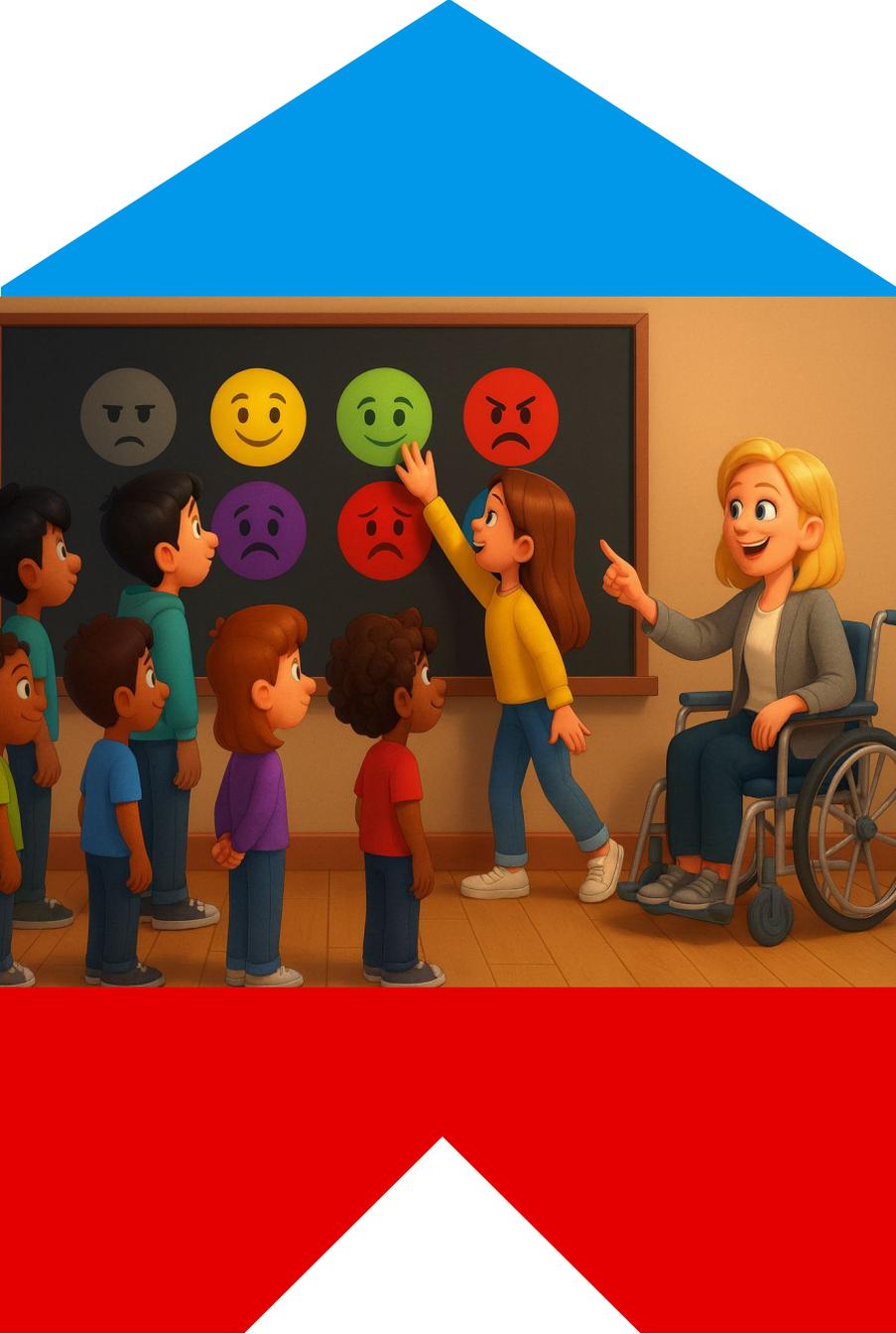


Jeu de kim et disparitions

Avec des cartes images, avec des objets réels, en ajoutant une narration, en faisant jouer des apprenants en compétitions... À faire évoluer selon les besoins !



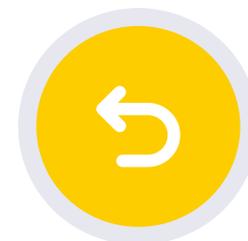


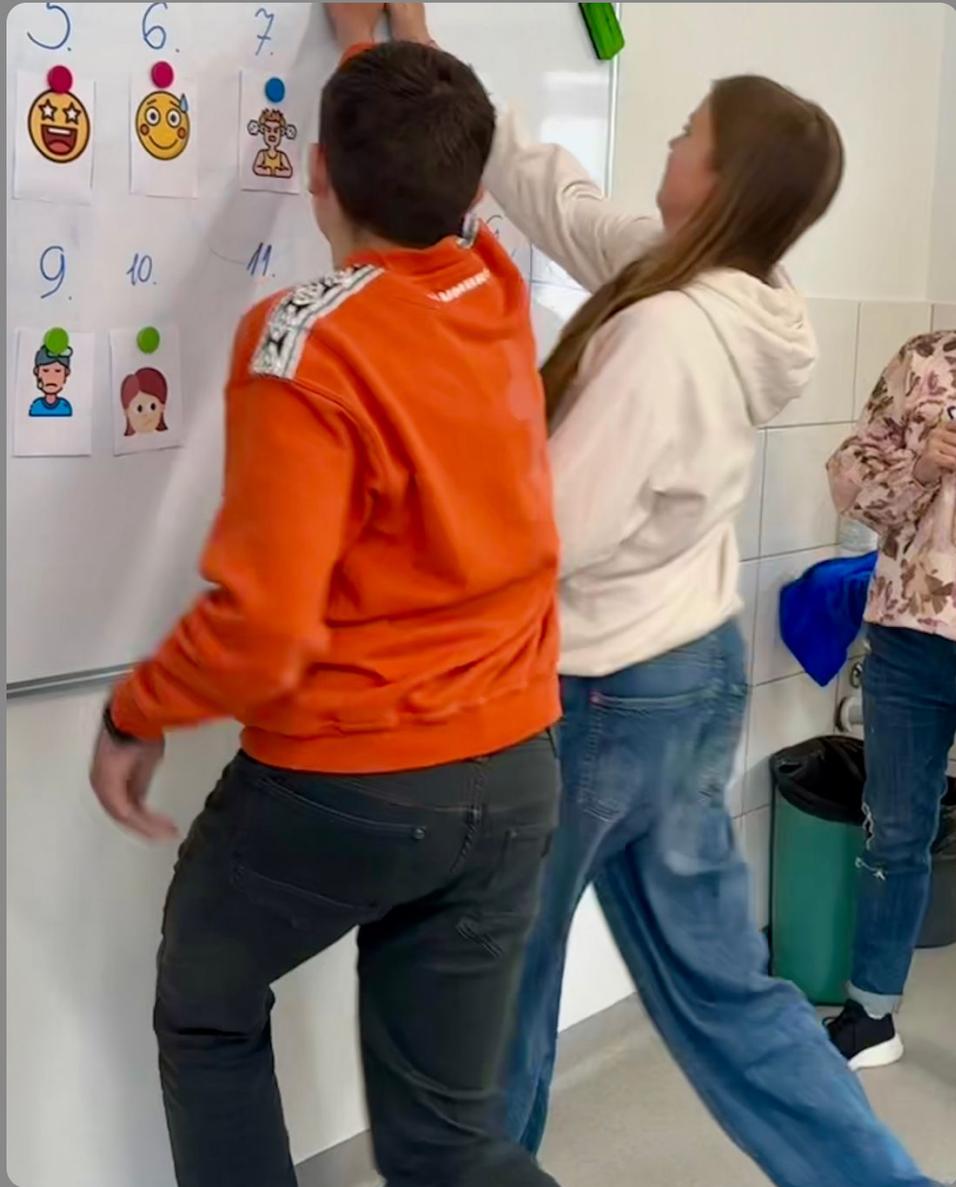


Jeu du plus rapide

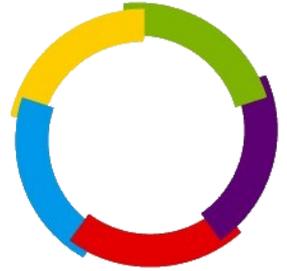
Plusieurs groupes d'élèves en files devant le tableau doivent toucher l'image correspondante le plus vite possible. L'enseignant commence à prononcer les mots isolés, puis en contexte. Une fois les règles bien maîtrisées, un apprenant peut prendre le relais.

// Tous les guides pédagogiques des manuels d'Hélène Vanthier, CLE International





De très nombreuses possibilités pour motiver en systématisant



La morphosyntaxe

Le lexique

La phonétique



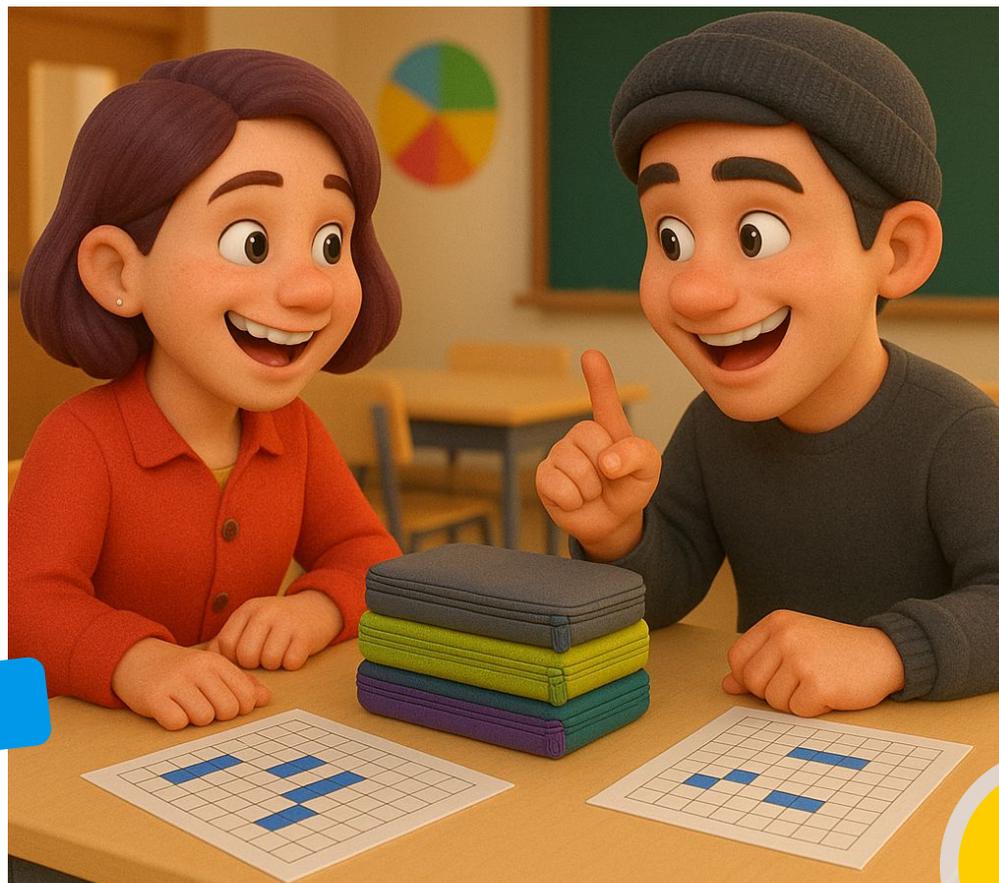
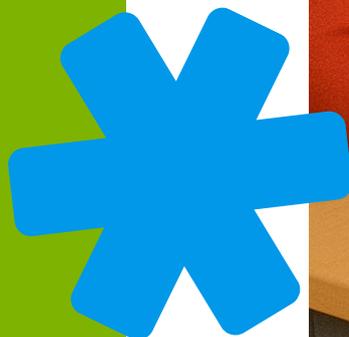
La bataille navale





Touché, coulé

Dominos de verbes
Puissance 4
Jeux de dés
Etc.





J'ai... Qui a ... ?

Pour travailler la
systématisation de
structures interrogative tout
en permettant de favoriser la
coopération entre pair et de
créer des équipes.
// Bingo : trouvez quelqu'un
qui...





Jeux de mouvements

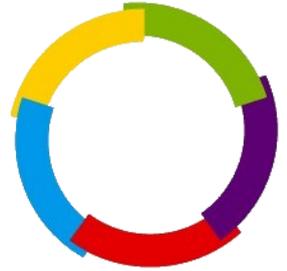
Pas besoin de matériel et ça réveille toute une classe !

Un exemple : "Assis/Debout" selon le genre des mots proposés.

// Petitmengin, V. & Fafa, C. (2017). La grammaire en jeux, Fontaines : PUG FLE.



De très nombreuses possibilités pour motiver en systématisant



La phonétique

Le lexique

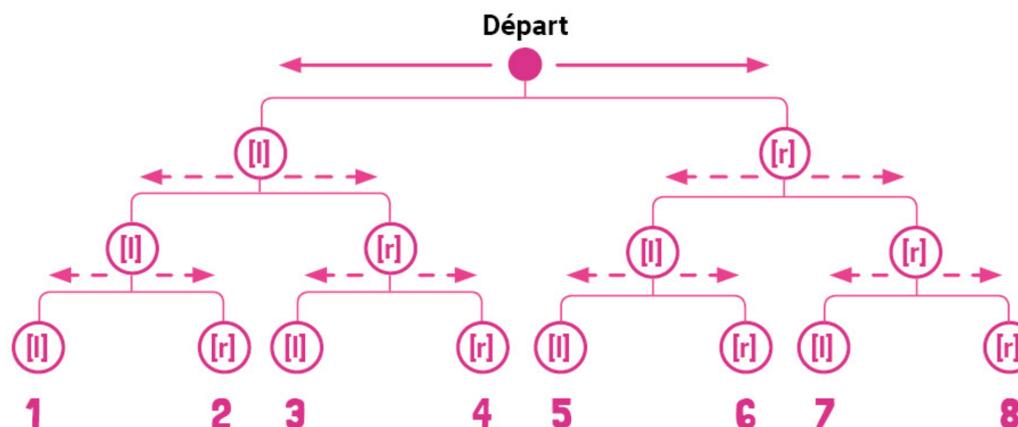
La morphosyntaxe



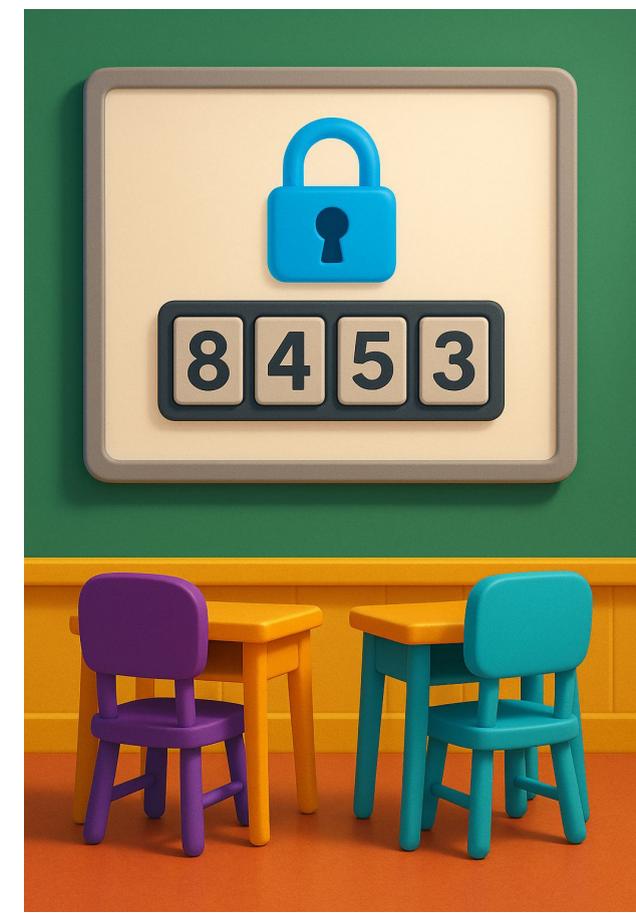


Le jeu de piste des paires minimales

Ludifier la discrimination phonétique, c'est possible !



// Payet, A., Stéfano, M., Vial, C. & León Moreno, A. (2022).
J'aime 3, Paris : CLE International, p. 49.





Le mistigri des paires minimales

// Haydée Silva (2008). Le jeu en classe de langue, Paris : CLE International, p.139-146.



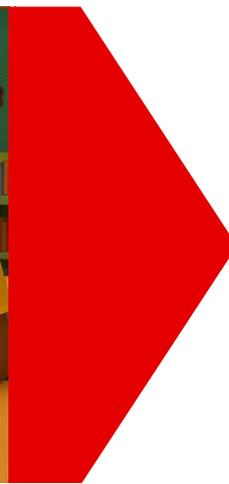
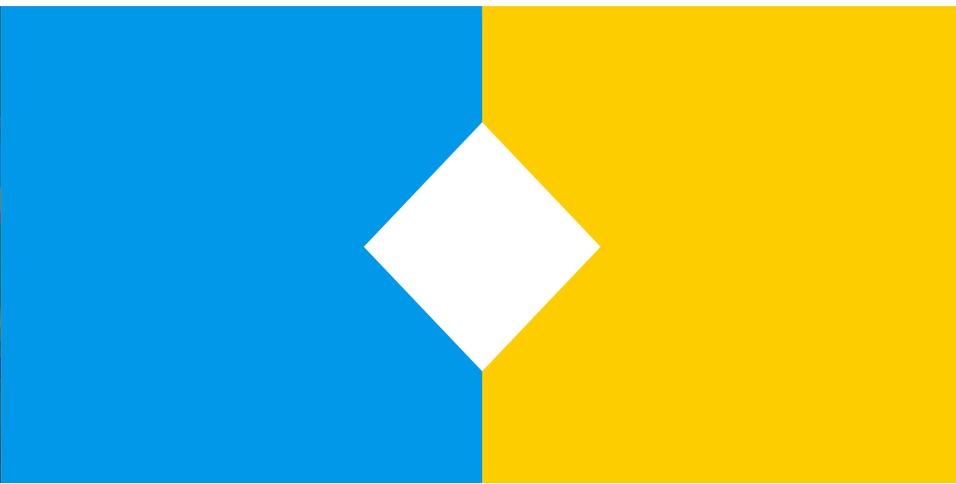


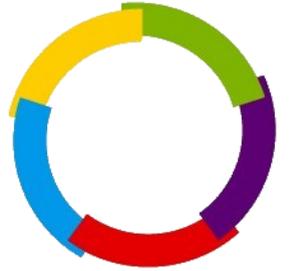
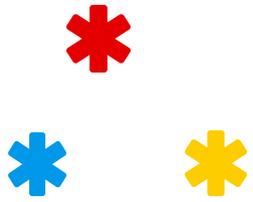
Le cadavre exquis des sons

Un substantif avec son déterminant - un adjectif
- un prénom - un verbe - un adverbe - un
complément d'objet - un complément de lieu



Des jeux pour ... **S'exprimer**





Deux grands classiques

Qui dort le plus le week-end de la classe ?

Qui chante le moins bien de la classe ?

Quelle est la plus mauvaise blague que tu connais ?

Quel métier cause le plus de stress ?

Qui mange le plus de chocolat de la classe ?

Qui a le plus de cousins de la classe ?

Imagine une question avec le superlatif «le moins» !

Imagine une question avec le superlatif «le pire» !

Quelle a été

Arrivée

Le jeu de

Parle de ton pire cauchemar

Quel est l'accessoire / le vêtement le plus démodé ?

Quel est le truc le plus frustrant dans les comédies romantiques ?

Quel pays a la meilleure gastronomie du monde ?

Quelle est la matière la moins intéressante à l'école ?

Qui est la personne la plus ordonnée de la classe ?

Départ

Jeu de l'oie

Qui est-ce ?

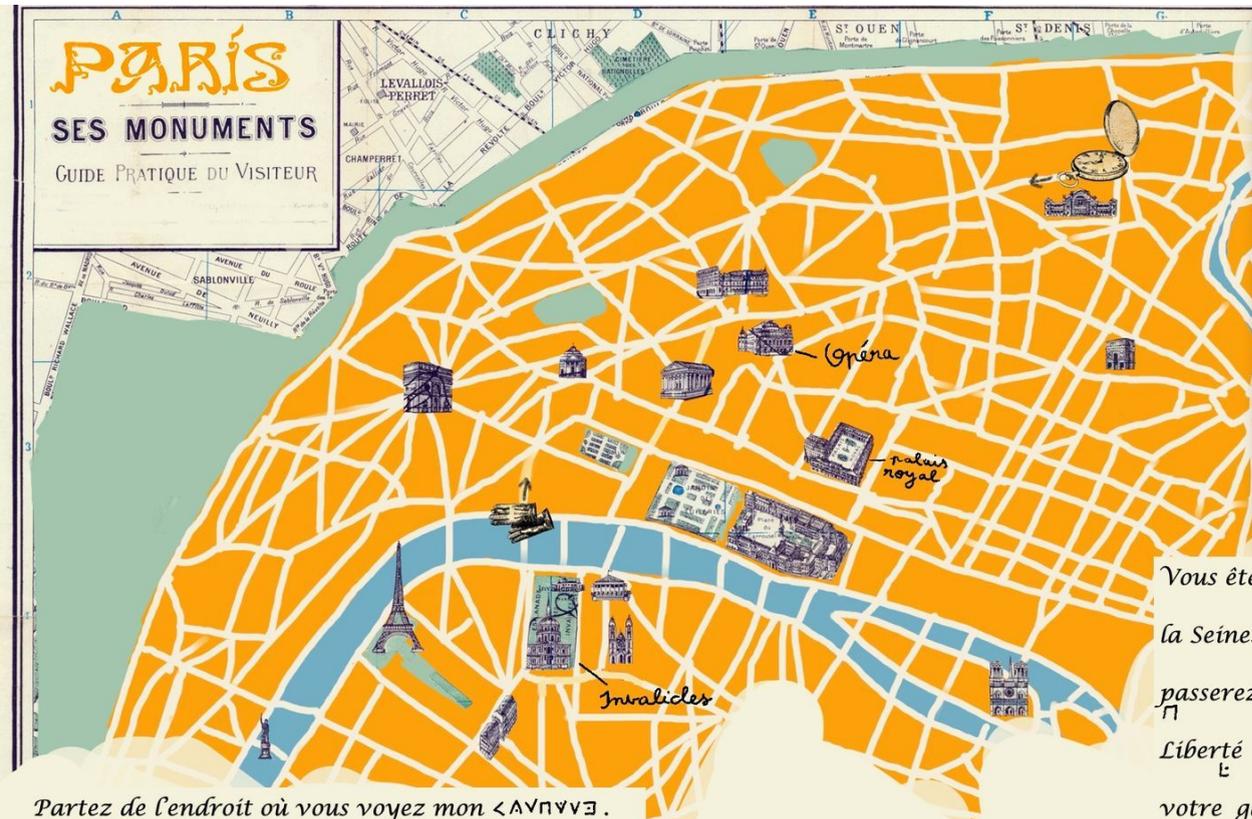
// Blog "Assistant de FLE" (2022)



Le jeu de l'intrus

Un texte, des UL obligatoires, un ou plusieurs intrus imposés

Préparer des cartes "situation" selon les objectifs communicatifs. Chaque groupe va devoir dramatiser ou présenter sa situation, en incluant des unités lexicales liées à la thématique ou à la situation mais aussi un ou plusieurs mots intrus imposés. Le but du jeu pour les autres équipes est de deviner le ou les mots intrus de l'équipe qui présente. Le fou-rire collectif est assuré !

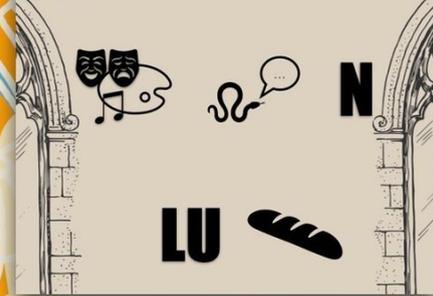


Partez de l'endroit où vous voyez mon $\langle \Delta \Upsilon \Pi \Upsilon \Upsilon \rangle$.

Les itinéraires en équipes

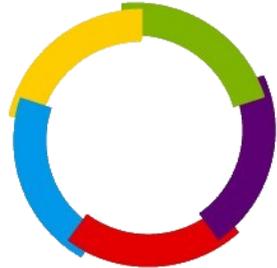
Et les énigmes !

Vous me connaissez sans doute, mais vous ne savez peut-être pas que j'**e**t travaille avec des **complices** dans le monde entier ! En **e**ffet, aujourd'hui, je vous **d**onne une chance de travailler avec moi, le plus grand voleur de **t**ous les **t**emps ! **P**our vous faire confiance, je **d**ois vous tester ! Si vous trouvez où me rencontrer, vous serez mes prochains **complices** ! Venez à 11 heures au lieu de rendez-vous pour prouver que vous êtes à la hauteur !



Vous êtes derrière le monument, le long de la Seine. Longez le fleuve vers le Sud, vous passerez devant une petite statue de la Liberté et prenez la quatrième rue sur votre gauche. Arrêtez-vous lorsque vous voyez la deuxième église.

Partez de la rue à $\langle \Upsilon \Upsilon \rangle \langle \Delta \Upsilon$ de la cathédrale Notre-Dame sur la carte puis allez vers le $\Upsilon \Upsilon \Delta$. Vous traversez un $\Pi \Upsilon \Upsilon$, puis vous continuez tout droit jusqu'à mon $\Upsilon \Upsilon \Upsilon \Upsilon \Upsilon$. Là, prenez la rue à votre gauche, allez tout droit et prenez la cinquième rue à gauche puis remontez jusqu'au jardin des plantes. Arrêtez-vous entre la gare et le jardin.



Vers des jeux plus complexes... pour aller plus loin



Jeux de société

Vous connaissez peut-être le Dixit, le Tabou et le Cluéo. Il existe de nombreux autres jeux propices à travailler sur l'expression selon vos objectifs, et surtout à passer un excellent moment !

Escape Game

Qu'ils se déroulent en présentiel ou en digital, c'est souvent un succès assuré. Attention toutefois, c'est très chronophage en temps de préparation !



Jeux-vidéos

Que ce soit pour créer des jeux en français, ou pour interagir avec des joueurs francophones ou même pour faire découvrir de grandes œuvres littéraires à nos apprenants, les possibilités sont infinies !

le jeu d'évasion PÉDAGOGIQUE

des objectifs
pédagogiques
clairs

une
thématique
motivante

1 CRÉER UN PARCOURS



Séquences multi-
linéaires

Successions de :
→ feuilles
→ puzzles
→ énigmes
→ résolutions



NARRATION



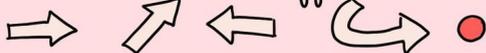
ENVIRONNEMENT (ambiance & décoration)



60 minutes
chrono'

3 ENCOURAGER, ANIMER, DÉBRIEFER

x prévoir des pistes pour
encourager les apprenants et les
aider en cas de difficulté

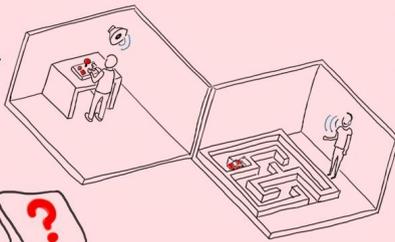
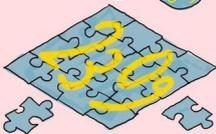
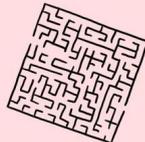


x utiliser des sons, des
images pour favoriser le "cercle
magique"



x programmer un temps de
bilan après le jeu

2 CONCEVOIR des ÉNIGMES



Pour résumer...

Les pratiques ludiques peuvent être intégrées à toutes les étapes de nos unités didactiques et elles ne se limitent pas aux jeunes publics !



Adaptabilité

La plupart des jeux sont très flexibles



Engagement

L'engagement émotionnel est une des clés du succès !



Simplicité

Plus c'est facile à maîtriser, mieux c'est !



Variété

Créez-vous un repertoire de jeux-cadres



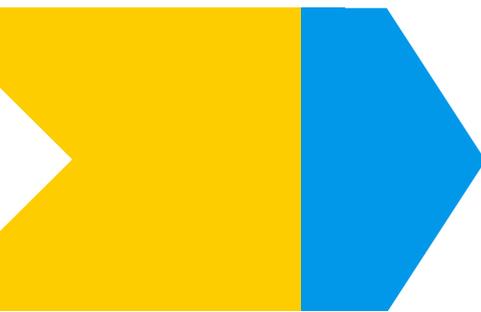
Accessibilité

Pas besoin de jeux ou de matériel onéreux



Progressivité

Convaincre les plus traditionnels de nos apprenants peut prendre du temps





Ressources

Des livres, des sites,
des ressources
téléchargeables...

Vous avez un choix immense
à votre portée !



Références Bibliographiques

Quelques références importantes pour
bien commencer.



Sitographie

Des ressources pour vos cours

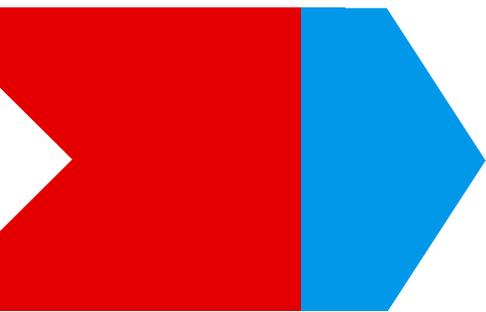


Ressources téléchargeables

Sur le site



PARLONS
FRANÇAIS





Quelques sites pour trouver des idées & des ressources

- Apprendre par le jeu du réseau Canopé
- Board Game arena
- Learning Apps
- Digitools, de la Digitale
- Micetf Symbole commun
- Genially
- Worldwall
- Wooclap

BIEN PLANIFIER POUR MIEUX JOUER
10 CLÉS POUR JOUER EN PAIX

ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

1 PROCÉDER PAR ÉTAPES DANS LA DÉCOUVERTE DES APPROCHES LOGIQUES

2 FAIRE FIGURER LE JEU DANS LE CONTRAT D'APPRENTISSAGE, EXPLIQUER AUX DIFFÉRENTS ACTEURS SES BÉNÉFICES

3 BIEN DÉFINIR SES OBJECTIFS ET PRIVILEGIER LES JEUX SIMPLES ET RAPIDES QUE L'ENSEIGNANT CONTRÔLE BIEN

4 INTÉGRER LE JEU DE FAÇON PERTINENTE DANS UNE MÉTHODE ACTIVE ET CONSÉQUENTE, COMME UN OUTIL

CONSEIL EXTRA
Avant de jouer, penser à tout ! Réfléchir à l'organisation du jeu, aux éventuels plans B et s'assurer que le matériel est prêt

Bien se préparer avant le jeu :
S'interroger sur l'approche ludique (est-ce la plus indiquée ? Pour quelles raisons ?), sur le jeu choisi (quels objectifs ? Quels niveaux ? Quelles connaissances préalables ? Quelle dynamique est la plus pertinente ?...) et sur la mise en oeuvre du jeu (prévoir la durée, les rôles à avoir, l'éventuelle préparation linguistique pour les apprenants).

Pendant le jeu :
Bien présenter le jeu et penser à l'animation. Penser à éventuellement proposer des gages en cas de dérapage linguistique dans les langues premières ou de l'école.

Des fiches mémos

Des dobbles

Pour fabriquer des grilles des jeux de l'oie

Du matériel imprimable



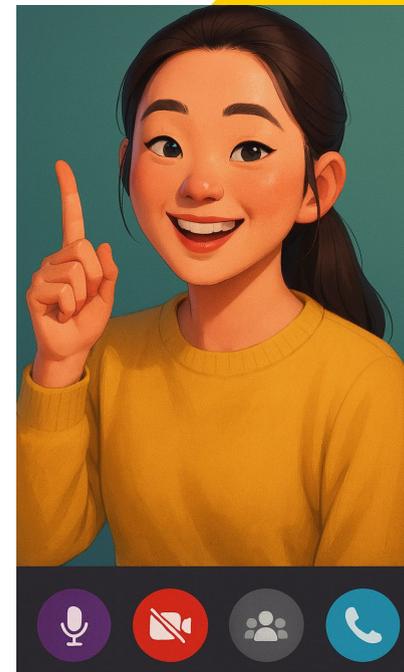
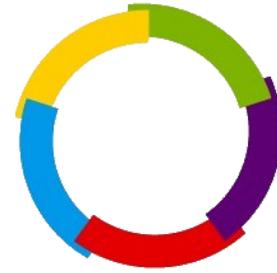
Références bibliographiques



- Agaësse, J. (2017). « Les jeux de société et la didactique des langues - À vous de jouer ! » *Revue japonaise de didactique du français*, 12(1-2), p.194-204. [Consultable en ligne - https://doi.org/10.24495/rjdf.12.1-2_194]
- Agaësse, J. (2021). *Le jeu des émotions dans les dispositifs d'enseignement apprentissage une perspective énaactive et émergentiste de l'enseignement apprentissage du français langue additionnelle au Japon avec des jeux de société*. Thèse doctorale consultable en ligne.
- Boal, A. (1982). *Jeux pour acteurs et non acteurs*, Paris : La Découverte.
- Brougère, G., & Silva, H. (2016). « Le jeu entre situations formelles et informelles d'apprentissage des langues étrangères ». *Synergies Mexique*, 6, p.57-68. [Consultable en ligne - https://gerflint.fr/Base/Mexique6/numero_complet.pdf]
- DRNE BFC (2024). Ludification : jouer pour motiver. [Consultable en ligne - https://drne.region-academique-bourgogne-franche-comte.fr/wp-content/uploads/2025/07/DOSSIER_LUDIFICATION_VF03112024.pdf]
- Lemeunier, V., Gracia, M. & Cardon, J. (2010). *En jeux : activités orales pour favoriser l'apprentissage du français*, Cayenne : CRDP Académie de Guyane.
- Petitmengin, V. & Fafa, C. (2017). *La grammaire en jeux*, Fontaines : PUG FLE.
- Puozzo, I. (2013). « Pédagogie de la créativité - de l'émotion à l'apprentissage ». *Éducation et socialisation*, 33.
- Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langues*, Paris : CLE International.
- Silva, H. (2019). « Jeu et didactique francophone des langues et des cultures (2008-2018) ». In Blanchet, P. & Chardenet, P. (Dir.). *La recherche en didactique du FLE/S : vers une connaissance globale stratégique – Le français dans le monde – Recherches et applications*, 66, p.172-185
- Vanthier, H. Tous les guides pédagogiques de ses manuels (publiés par CLE International) regorgent d'idées de jeux et de pratiques dynamiques.

Des questions ?

C'est le moment !





Merci beaucoup !

Restons en contact :

Sur linkedin > Jeanne Renaudin

Sur Instagram > @jeannerenaudin_fle

