ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

FICHES MÉMO POUR LE WEBINAIRE #8

POUR RETROUVER LES JEUX PARTAGÉS, RDV DANS LES RESSOURCES DU SITE PARLONS FRANÇAIS :
HTTPS://PARLONSFRANCAIS.FRANCOPHONIE.ORG

CC BY NC SA

ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

WEBINAIRE

La ludification et l'apprentissage ludique en FLE

14 août 2025

15h00 (GMT+2)

Jeanne RENAUDIN

Professeure au département de philologie française de l'Université de Salamanque (USAL), en Espagne

LA LUDIFICATION ET L'APPRENTISSAGE LUDIQUE EN FLE
WEBINAIRE #8 DES PROFS DE FLE DE L'OIF

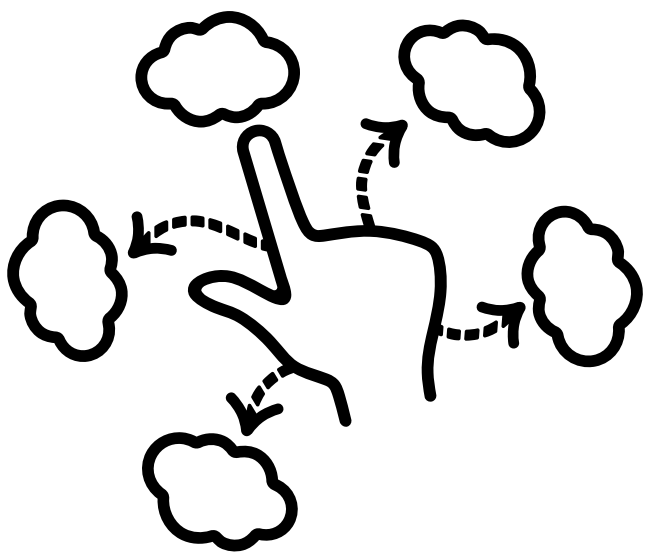
JEANNE RENAUDIN

CC BY NC SA

ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

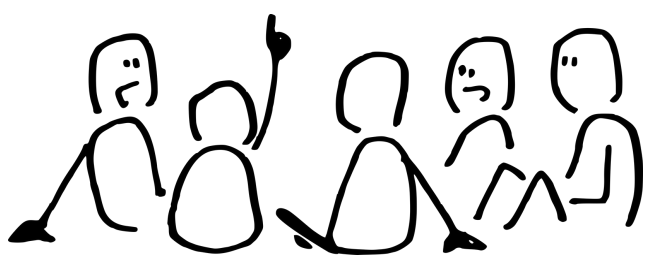
4 QUESTIONS DE BASE

1 Quoi ?



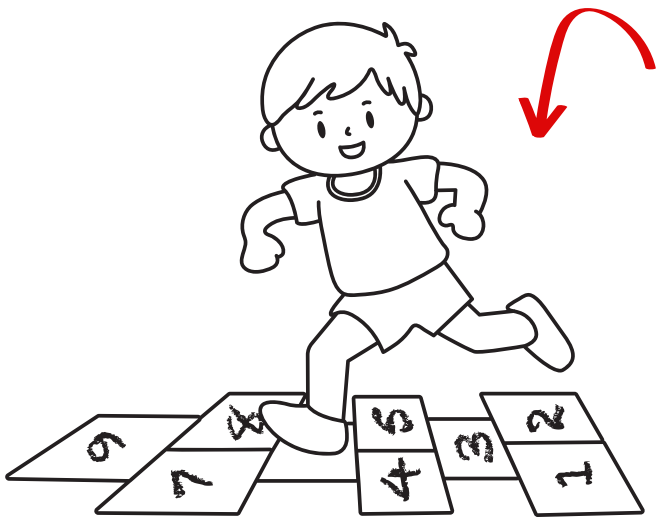
Des réalités très variées : "pour comprendre le jeu, il faut bien se référer aux usages, à ce qui est dénomé ainsi. La seule définition légitime ne peut être que descriptive." (G. Brougère, *Jouer/Apprendre*, 2005)

2 Pourquoi ?



"L'approche actionnelle consiste à rendre l'apprenant un **acteur social**, non seulement capable de parler avec l'autre, mais aussi d'agir avec l'autre pendant le temps de son apprentissage, en lui proposant des **occasions de «co-actions»** comme des **actions communes à finalité collective**". (C. Puren, 2002)
Les approches ludiques entrent pleinement dans cette perspective, au delà des avantages cognitifs, émotionnels, sociaux, moteurs et pédagogiques.

3 Pour qui ?



Pour tous les âges et tous les niveaux !
Il faut en revanche bien prendre en compte le nombre de participants et la dynamique choisie, en particulier la durée du jeu selon les objectifs impartis.

4 Quels jeux ?

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 LUDIQUES

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

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

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.

Après le jeu :

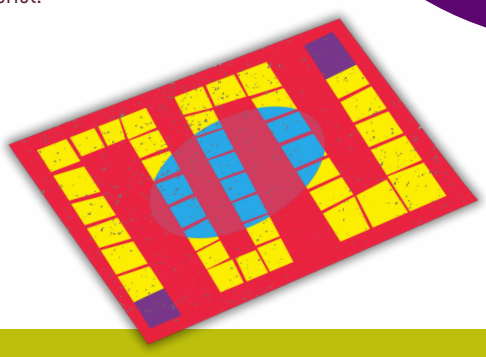
Dresser un bilan, mettre en perspective et préparer les parties de jeu à venir, en vérifiant et rangeant de façon adéquate le matériel.

4 INTÉGRER LE JEU DE FAÇON PERTINENTE DANS UNE PÉDAGOGIE ACTIVE ET COHÉRENTE, COMME UN OUTIL PARMI D'AUTRES

CONSEIL EXTRA

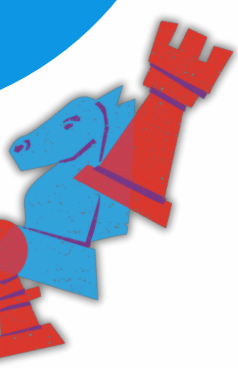
Avant de jouer, penser à tout ! Réfléchir à l'organisation du jeu, aux éventuels plans B et s'assurer que le matériel est prêt

5 PRIVILÉGIER LES JEUX EN PETITS GROUPES, POUR FAVORISER UNE AUGMENTATION DU TEMPS DE PAROLE DES APPRENANTS

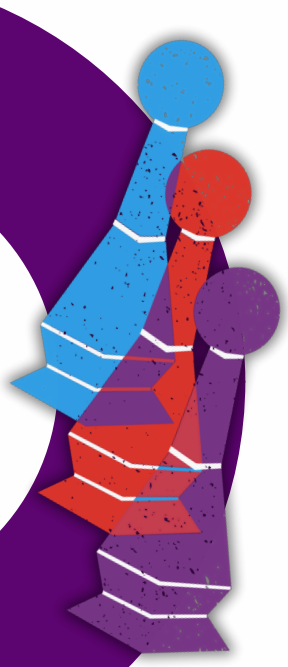


6 CHOISIR DES JEUX QUI CORRESPONDENT AU NIVEAU CECRL DES APPRENANTS, VÉRIFIER AVEC ATTENTION LES CONNAISSANCES PRÉREQUISES POUR JOUER

@Jeanne Renaudin



7 CRÉER AVEC LES APPRENANTS UN GLOSSAIRE POUR LES AIDER À COMMUNIQUER EN JOUANT



IDÉES POUR UN GLOSSAIRE

Pour expliquer la règle et le déroulement du jeu : être debout, en cercle, les uns derrières les autres, se regarder, se tourner le dos, avancer, reculer, être éliminé, gagner / Marquer / perdre /un point, jouer à tour de rôle, passer son tour, tricher, un tour d'échauffement ...

Pour s'exprimer en cours de jeu : il faut, il ne faut pas / on utilise / on a besoin de / il est défendu de / il est permis de / Au Signal...

Pour s'exprimer en cours de jeu : arrête, bravo, c'est à qui ? devine, pas de chance, plus doucement, plus vite, c'est mon/ton tour...

Accessoires de jeu : dé, ballon, cartes, jetons, pions, plateau, sablier

CONSEIL EXTRA

La plupart des jeux pour enfants sont adaptables aux adultes et niveaux avancés, en les complexifiant tout en gardant la simplicité de leur mise en oeuvre.

8 NE PAS LIMITER LES JEUX AUX SEULS OBJECTIFS LINGUISTIQUES

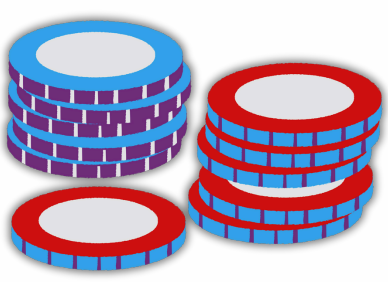
CONSEIL EXTRA

Les jeux peuvent évoluer : penser aux adaptations possibles pour améliorer les prochaines parties

9 PROPOSER DES JEUX VARIÉS POUR QUE CHACUN Y TROUVE SON COMPTE

10 PRIVILÉGIER UN CLIMAT DE CONFIANCE ET N'OBLIGER PERSONNE À JOUER : SI UN APPRENANT EST TROP TIMIDE, LUI PROPOSER UN AUTRE RÔLE (ARBITRE, CONSEILLER ...)

CC BY NC SA



@Jeanne Renaudin, basée sur les conseils d'Haydée Silva dans son livre Le jeu en classe de langue, 2008

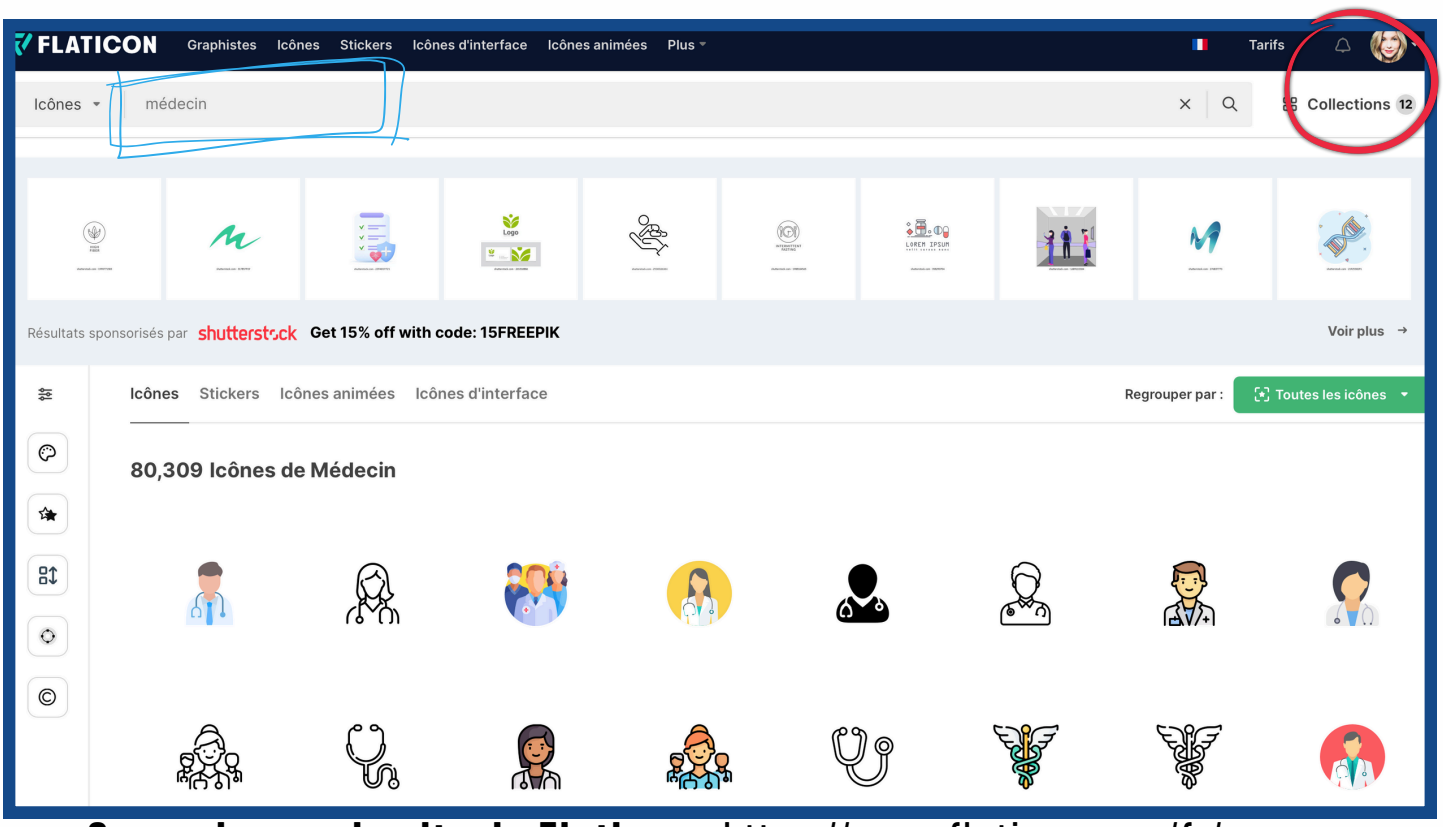
ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

UTILISER DES IMAGES POUR FACILITER LA CRÉATION DE JEUX

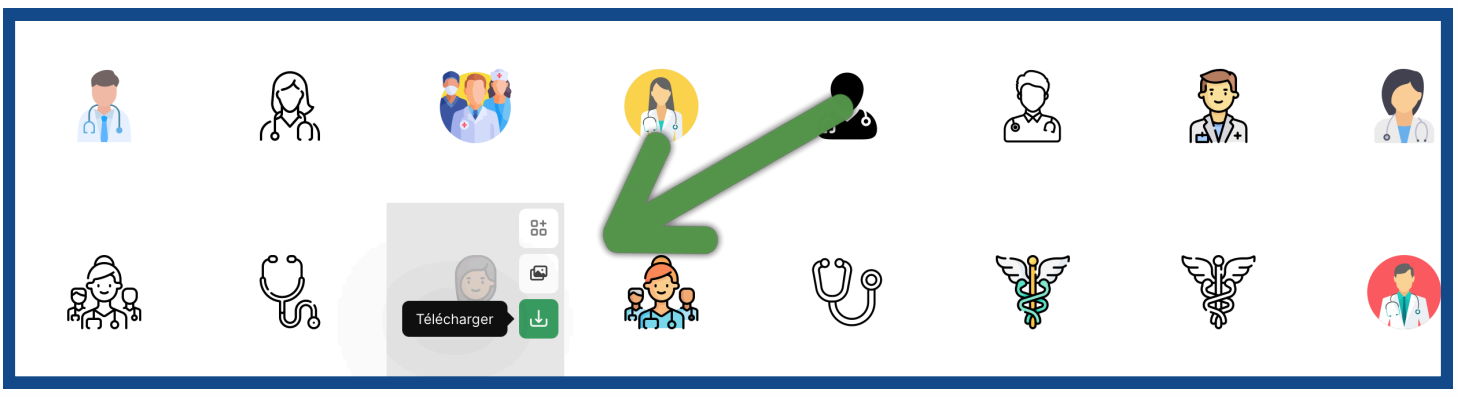
CONSEILS POUR CHERCHER LES IMAGES

Les images permettent un accès aisé, rapide et privilégié au sens, pour éviter de passer par l'illustration manuelle ou les recherches exhaustives sur google image, plusieurs options sont possibles :

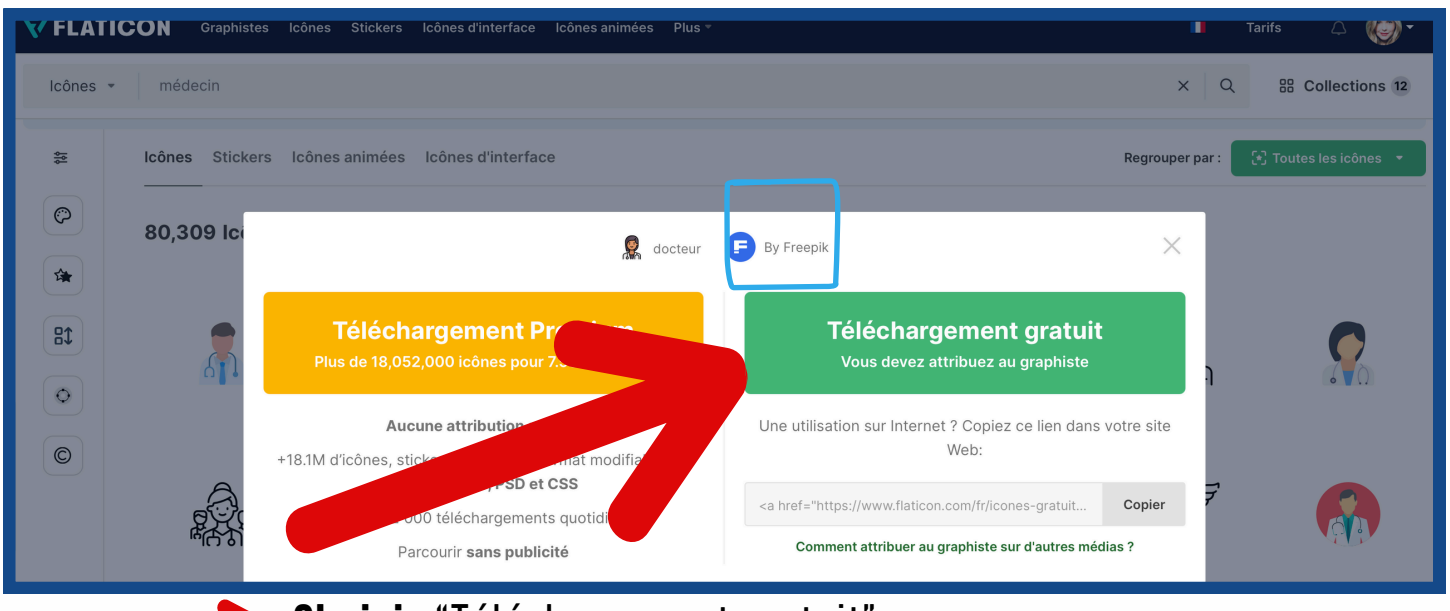
1 Découvrir Flaticon



- **Se rendre sur le site de Flaticon** <https://www.flaticon.com/fr/>
- **Bien s'identifier** (souvent avec le compte google)
- **Écrire le mot recherché et cliquer sur "entrer"**



- **Choisir le pictogramme** qui convient le plus et passer le curseur dessus
- **Cliquer** alors sur le carré vert **"Télécharger"** puis **choisir l'option PNG**



- **Choisir** "Téléchargement gratuit"
- Bien noter le nom du graphiste créateur pour l'insérer dans les crédits de votre activité.

- Bravo ! L'image est maintenant dans le dossier "téléchargement" de l'ordinateur !
- Penser à **mutualiser** les recherches en plaçant toutes les images dans une banque commune (créée avec vos collègues habituels).

@Jeanne Renaudin

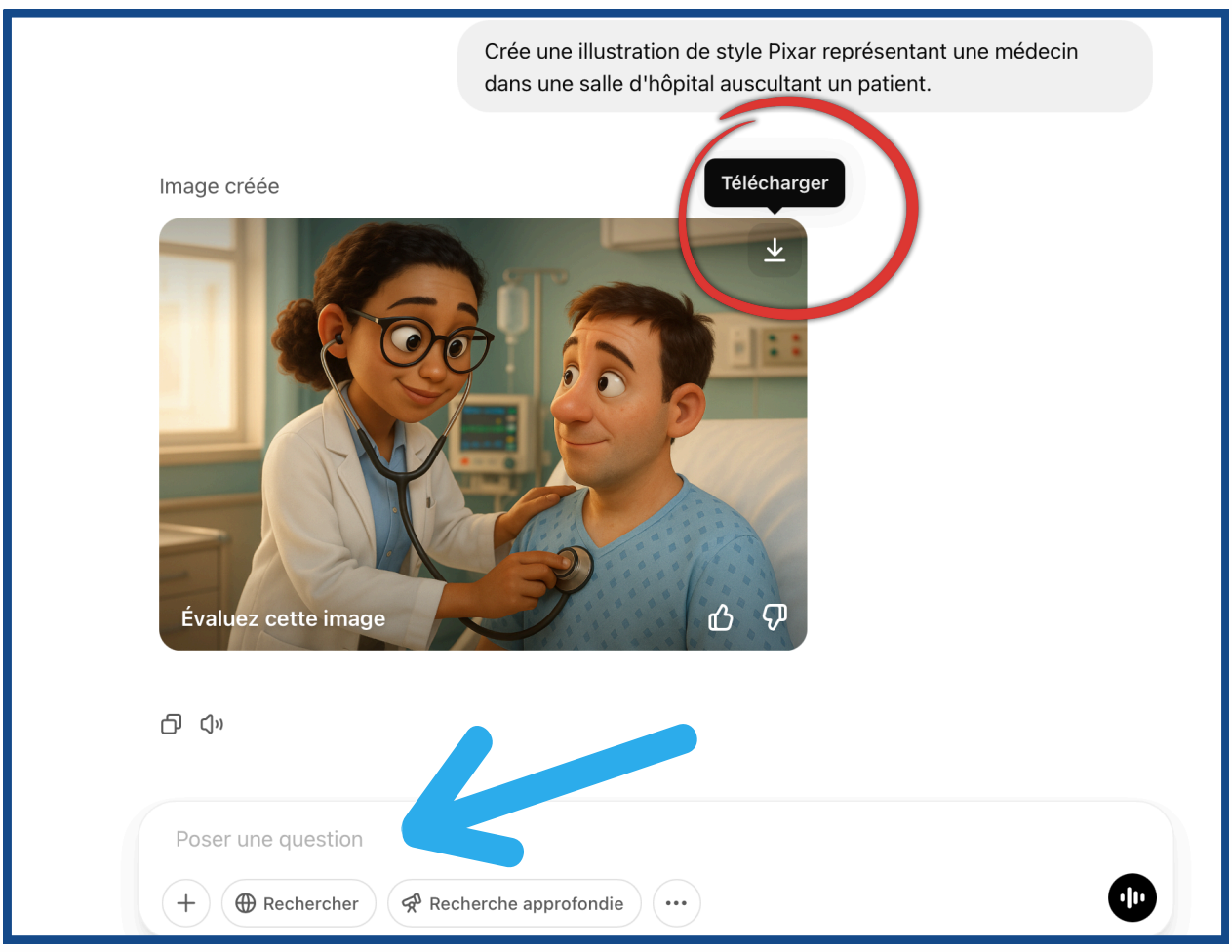
ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

UTILISER DES IMAGES POUR FACILITER LA CRÉATION DE JEUX

CONSEILS POUR CRÉER LES IMAGES

2 Créer des images avec l'IA

- **Se rendre sur le site de Chat GPT** <https://chatgpt.com/?model=gpt-4o>
- **Bien s'identifier** (souvent avec le compte google)
- Écrire dans le cadre de texte la requête en précisant bien qu'on recherche une image ou une illustration (et en indiquant éventuellement le style recherché).
- Cliquer sur la touche "entrer" ou sur le cercle noir en bas à droite du cadre de texte.



- Si l'image convient, **cliquer** en haut à droite de l'image, sur le signe de **téléchargement** (il n'apparait que lorsque l'on passe le curseur dessus).
- Sinon, recommencer le processus en réécrivant une requête modifiée dans le cadre de texte.

- Bravo ! L'image est maintenant dans le dossier "téléchargement" de l'ordinateur !
- Penser à **mutualiser** les recherches en plaçant toutes les images dans une banque commune.

ORGANISATION INTERNATIONALE DE la francophonie

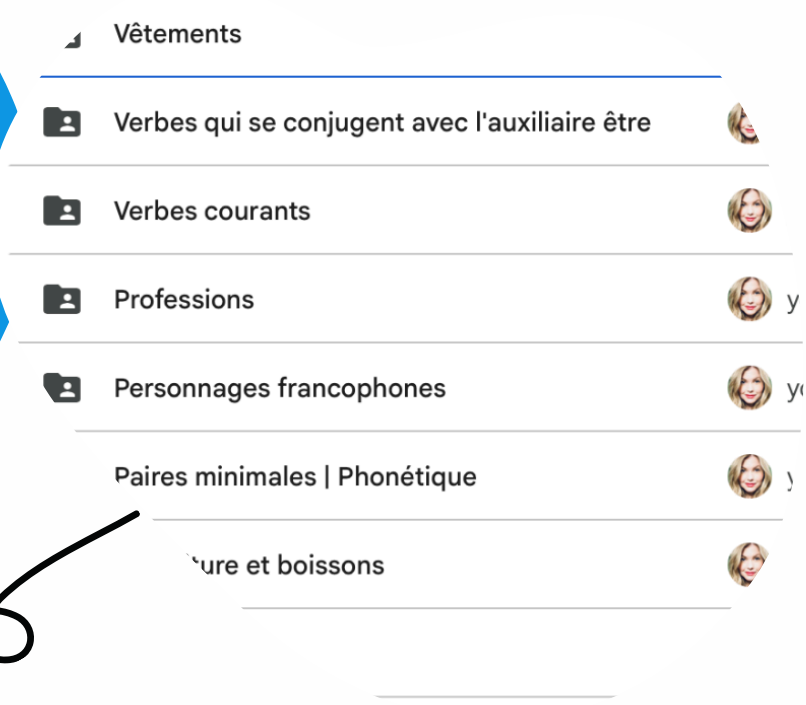
CONCEVOIR UNE ACTIVITÉ LUDIQUE À PARTIR D'UN JEU-CADRE

UN EXEMPLE AVEC LE DOBBLE

1.

Sélectionner 31 ou 57 unités lexicales relatives au champ lexical étudié ou à la thématique traitée en classe. Chercher ou créer les images correspondantes (flaticon ou chat GPT).

2.

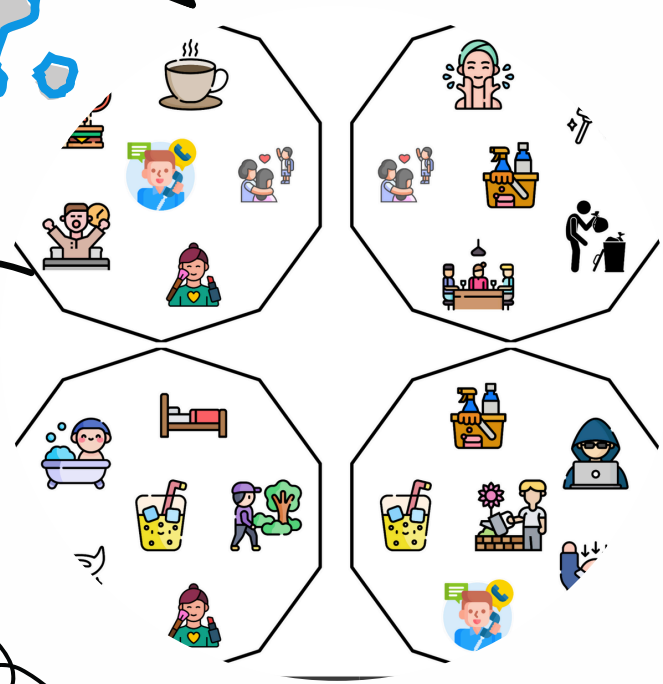


Penser à bien mettre toutes vos images dans une banque d'images communes pour une réutilisation par tous vos collègues pour d'autres jeux ! N'oubliez pas à cet effet de toujours indiquer les crédits de l'image que vous partagez.

3.

Une fois toutes les images réunies, créer le dobble en téléchargeant les images depuis l'ordinateur et en les ajoutant au site Micetf : <https://micetf.fr/symbole-commun/#alphabet>

4.



Bravo ! Le Dobble est généré ! Bien penser à séléctionner le nombre de symboles souhaités et à cliquer sur imprimer pour générer un document pdf.

On peut aussi créer un dobble interactif sur genially ! Voici un exemple pour les adultes de niveaux avancés : <https://view.genially.com/67e66ea78865e54a9754e437>

@Jeanne Renaudin