

Anca Porumb*

Faculté de Psychologie et des sciences de l'éducation
Université Babeş-Bolyai de Cluj-Napoca

UDK 371.3 ::811.133.1'243

DOI:10.19090/gff.v50i3.2615

ORCID: 0000-0002-6763-1005

**LES ENJEUX DE L'EMPLOI DES JEUX D'ÉVASION DANS
L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE EN CLASSE DE FLE. UNE
ANALYSE DES REPRÉSENTATIONS DES ÉTUDIANTS EN
FORMATION À L'ENSEIGNEMENT À L'UNIVERSITÉ
BABEŞ - BOLYAI DE CLUJ-NAPOCA****

Résumé : La présente recherche se propose d'analyser les résultats d'un questionnaire quantitatif proposé à un échantillon de 45 étudiants en formation à l'enseignement du FLE à l'Université Babes-Bolyai de Cluj-Napoca, en Roumanie, pendant l'année académique 2023-2024, concernant les enjeux de l'intégration du ludique, en général, et des jeux d'évasion, en particulier, en classe de FLE, notamment dans l'enseignement de la grammaire.

Cette étude a comme point de départ trois hypothèses de travail : d'abord, le ludique répond à l'idée valorisée par le CECRL où l'apprenant est considéré un acteur social. Ensuite, le ludique rend les classes de FLE interactives et collaboratives et, finalement, les futurs enseignants de FLE voient dans le ludique et, surtout dans les jeux d'évasion, une façon de motiver les apprenants.

Les résultats du questionnaire montrent à la fois le potentiel extraordinaire des jeux d'évasion en classe de FLE et l'intérêt porté envers cet outil pédagogique par les futurs enseignants de FLE en formation à l'enseignement à notre université, mais aussi les limites de leur emploi à cause de la difficulté de conception numérique où les étudiants se sentent démunis.

Mots-clés : innovation, enseignement, grammaire, jeu d'évasion, formation FLE.

* ancaporumb76@yahoo.com

** L'article a été présenté au colloque à Novi Sad le 25 octobre 2024.

INTRODUCTION

Les enjeux des approches ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE sont d'ores et déjà bien connus. Les chercheurs en didactique du FLE et les enseignants en ont compris tout de suite le rôle et les fonctions en milieu éducatif et en classe de FLE.

Le présent article se donne pour objectif principal de faire une analyse des résultats d'un questionnaire quantitatif sur l'intérêt porté par les étudiants de la Faculté des Lettres de Cluj-Napoca qui se préparent à devenir enseignants de FLE à l'égard de l'intégration du ludique dans le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de FLE au collège. La recherche a été menée pendant les deux semestres de l'année académique 2023-2024 auprès de deux groupes d'étudiants suivant le cours de didactique du FLE et sans aucune expérience pédagogique. Il s'agit, plus précisément, d'étudiants en 3^e année en Français option secondaire, au premier semestre, et d'étudiants en 2^e année Français option principale, au deuxième semestre.

Les hypothèses de notre recherche sont les suivantes :

- Le jeu en classe de FLE, que ce soit classique ou numérique, rend possible une forme d'interaction et de collaboration nécessaires au développement des compétences linguistiques d'une façon plus agréable et sans que les apprenants perçoivent la difficulté de certaines structures lexico-grammaticales.
- Le jeu en classe de FLE répond très bien au principe du CECRL¹ où l'apprenant est au centre du processus d'enseignement/apprentissage et où il est l'acteur social qui se prépare à s'habituer au travail en équipe.
- Les futurs enseignants de FLE en formation à l'enseignement à l'Université Babes-Bolyai de Cluj-Napoca voient dans les jeux d'évasion un outil pédagogique motivant les apprenants de FLE.

L'article a quatre parties principales.

Dans la première partie, dédiée aux aspects théoriques, *De la méthode grammaire-traduction à l'approche actionnelle. Regards sur l'évolution du ludique et de l'enseignement de la grammaire en classe de FLE*, nous passerons en revue l'évolution de l'usage du jeu en classe de langue, le français en occurrence,

¹ Pourtant, il n'y a qu'un petit chapitre qui touche à la question de « l'utilisation ludique de la langue » (CECRL, 2001 :47), et il faut remarquer que le *Volume complémentaire* (2018) n'apporte rien de nouveau en ce qui concerne le jeu en classe de langue.

notamment dans le développement de la compétence grammaticale. Et nous le ferons en étroite liaison avec les méthodologies ayant marqué l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

La deuxième partie, *Origines, exploitations et enjeux de l'emploi des jeux d'évasion en classe de FLE*, s'arrêtera sur les débuts de l'usage des jeux d'évasion sérieux² en milieu éducatif, en général, et dans l'acquisition des langues étrangères, en particulier. Ce qui nous préoccupe surtout dans cette partie de notre étude, c'est de donner une image de la situation actuelle, qui ne sera pas exhaustive, évidemment, à l'égard de ce type d'outil d'apprentissage considéré comme ayant des effets positifs en classe.

La troisième partie sera réservée à l'interprétation des résultats du questionnaire quantitatif et aux limites de la recherche.

L'article finit, en quatrième partie, par la présentation d'un modèle de jeu d'évasion élaboré par les étudiants en troisième année, premier semestre de l'année académique 2023-2024, au cours des séminaires de didactique du FLE, et que ceux-ci envisageaient de mettre en pratique lors de leur stage dans les collèges³, où le public est constitué d'élèves entre 11-15 ans qui apprennent le français comme deuxième langue étrangère.

CADRE THÉORIQUE

DE LA MÉTHODE GRAMMAIRE-TRADUCTION À L'APPROCHE ACTIONNELLE. REGARDS SUR L'ÉVOLUTION DU LUDIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE EN CLASSE DE FLE

Haydée Silva se posait la question : « Le jeu peut-il constituer un outil à part entière en classe de langue ? » (Silva, 2011 : 428) Vu la pratique du jeu dans le milieu scolaire qui remonte loin dans le passé⁴ afin de transmettre des connaissances (du côté des enseignants) et d'assimiler et développer des

² Il y a plusieurs désignations ayant toutes une origine dans la littérature anglophone. Ainsi, peut-on retrouver le jeu d'évasion ou le jeu d'évasion sérieux comme *Serious Escape Game*, *Educational Escape Game*, *Escape Classroom*.

³ Malheureusement, les étudiants n'ont pas pu mener à bonne fin leur projet, qui aurait été leur propre recherche concernant l'acquisition des éléments de la langue visés par le jeu d'évasion élaboré et qui leur aurait permis de vérifier l'efficacité de ce jeu en classe de FLE.

⁴ Mussel & Thibert (2009) offre l'exemple de la Renaissance, plus précisément le livre de Rabelais où Gargantua jouait aux cartes pour apprendre les mathématiques.

compétences (du côté des apprenants), nous croyons à la possibilité de transformer une classe envisagée d'une façon traditionnelle en une classe entièrement ludique.

Le véritable essor du jeu dans le domaine de l'éducation remonte au 19^e siècle où l'on reconnaît son grand avantage : former l'enfant, l'aider à découvrir et à comprendre le monde. (Musset & Thibert, 2009) Il faut attendre la deuxième moitié du 20^e siècle pour que le jeu devienne un outil pédagogique ayant pour but principal de dynamiser les classes et d'encourager l'interaction et la collaboration lors des tâches proposées aux apprenants⁵.

Nous nous arrêtons dans cette partie de l'étude sur les termes clés qui apparaissent dans le sous-titre : *grammaire, ludique* et *méthodologie*⁶ afin de donner une image d'ensemble à l'égard du jeu dans le développement de la compétence grammaticale en classe de FLE. Pour ce faire, nous nous limitons à faire un court passage en revue des usages du jeu aux buts pédagogiques dans l'enseignement de la grammaire française en mettant en lumière les caractéristiques et les transformations subies par le ludique en classe de FLE selon la méthodologie ou l'approche⁷, en respectant la chronologie.

La méthodologie *grammaire-traduction* ou *lecture- traduction* (Cuq & Gruca, 2003 : 234) ouvre la voie vers une progression plus ou moins efficace de l'apprentissage d'une langue étrangère. L'appellation de cette méthodologie n'a plus besoin de trop d'explications concernant les caractéristiques. La grammaire joue le rôle majeur dans l'acquisition de la langue où le ludique n'existe pas car comment jouer en classe quand le seul support était le texte littéraire par le biais duquel l'enseignant visait surtout la compréhension et la production écrites et les exercices de traduction (thèmes et versions) ?

La méthodologie directe arrivée au début du 20^e siècle comme une réaction à celle traditionnelle bannit la traduction en langue maternelle et s'appuie sur la participation active des apprenants et sur les besoins de ceux-ci. La compétence d'expression orale gagne du terrain en classe de langue bien que les activités d'apprentissage prennent uniquement la forme de dialogues fabriqués, les jeux de rôles, où la grammaire se veut implicite.

⁵ À faire la lecture du Chapitre II « Théories et fonctions du jeu » (pp. 19-25) du livre de Jean Vial, *Jeu et éducation*, Paris, PUF, 1981, où l'affirmation « selon Karl Groos, une fonction de complément des instincts devenus insuffisants, d'utilisation de la jeunesse pour se préparer à la vie adulte en jouant », p. 19, nous semble la plus appropriée pour soutenir l'idée lancée par l'approche actionnelle en classe de langue.

⁶Nous nous appuyons sur les définitions des trois concepts telles qu'elles sont présentées par Jean-Pierre Cuq dans le *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Clé International, 2003.

⁷ Uniquement les méthodologies conventionnelles.

Les méthodologies audio-orale et SGAV ne font que continuer les principes de la méthodologie directe. Le dialogue reste au cœur de l'apprentissage de la langue tandis que la grammaire est toujours implicite et la progression se fait d'une manière inductive. Néanmoins, les exercices structuraux qui insistent sur la mémorisation et la répétition, parfois ennuyantes, des structures grammaticales ne laissent que très peu de place au ludique en classe de langue, de FLE, en l'occurrence.

Les années 1970 marquent un changement considérable en ce qui concerne l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère. La pragmatique, notamment les actes de langage autour desquels se construisent les manuels de FLE et les programmes, offre de fortes raisons pour que la didactique se dirige vers la production orale et écrite à la fois étant donné le fait que l'appellation *approche communicative* indique clairement l'objectif communicatif prôné par cette approche. C'est le moment où le ludique commence à être réhabilité vu que le rôle de l'enseignant de FLE est de favoriser la communication et l'interaction à travers des activités stimulant la créativité des apprenants. La grammaire connue maintenant comme « composante linguistique » (CECRL, 2001) perd sa place centrale et elle sera intégrée dans la communication dans des situations réelles, que ce soit comprendre ou transmettre des messages.

L'évolution des méthodologies en classe de FLE s'arrête actuellement à l'approche actionnelle qui met l'apprenant au cœur du processus d'enseignement-apprentissage et le considère acteur social ayant la mission d'accomplir des tâches⁸ à travers la collaboration et l'interaction. Cette approche s'inspire de l'approche communicative, mais la direction empruntée par l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère a subi ce que Ch. Puren appelle « mutation génétique ». (Puren, 2014 :29)

L'idée d'agir ensemble⁹ modifie la perspective des activités d'apprentissage. Ainsi, le ludique en classe de FLE occupe-t-il désormais une place centrale grâce aux tâches s'inspirant de la réalité où les apprenants sont toujours mis en situation de *co-construire* et de *co-agir* pour résoudre des problèmes.

⁸ Voir le CECRL (2001, 2018) pour les définitions des concepts *approche actionnelle* et *tâche*, mais aussi la théorie d'apprentissage constructiviste de Vygotsky.

⁹ À voir quelques travaux de Ch. Puren où il développe l'idée de « co-actionnel » : « Perspectives actionnelles et perspectives culturelles en didactique des langues-cultures : vers une perspective co-actionnelle co-culturelle », in *Les Langues modernes* no.3/2002, juil.-août-sept., pp. 55-71. Paris, APLV ou « De l'approche communicative à l'approche actionnelle » in *FDLM*, no. 347/2006g, sept.-oct., pp. 37-40.

En guise de conclusion de cette partie, nous résumons, dans le tableau ci-dessous, l'évolution du jeu en classe de FLE en tant qu'outil pédagogique dans l'enseignement de la grammaire.

Figure 1 La place du jeu en classe de FLE

<i>Méthodologie /Approche</i>	<i>Place du jeu</i>
Grammaire-traduction	Pas de place pour le ludique
Directe	Traces modestes du ludique (les jeux de rôles)
Audio-orale/SGAV	Traces modestes du ludique (activités de répétition et mémorisation)
Approche communicative	Le ludique réhabilité (jeux interactifs à finalité communicative)
Approche actionnelle	Place centrale du ludique à travers des tâches (résolution de problèmes, jeux d'évasion, etc.)

ORIGINES, EXPLOITATIONS ET ENJEUX DE L'EMPLOI DES JEUX D'ÉVASION EN CLASSE DE FLE

Les méthodes innovantes dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère qui privilégient le développement de la compétence communicative des apprenants ont orienté, depuis quelques décennies, les enseignants vers l'adoption du ludique en classe sous la forme de jeux d'évasion.

Dès leur apparition au Japon, en 2004¹⁰, les jeux d'évasion dépassent les frontières du divertissement bien qu'il y ait des similarités entre les formes du jeu d'évasion à seul but de divertir¹¹ et celui qu'on appelle « jeu d'évasion sérieux » dont le but est d'éduquer dans différents domaines tels le tourisme, la culture, la santé ou l'éducation. Connus aussi sous le nom de « jeux pédagogiques » selon

¹⁰ Toshimitsu Takagi en 2004 et Takao Kato en 2007 sont les premiers à populariser les jeux d'évasion qui arrivent en Europe en 2011 et 2013, mais, selon Alvarez, Taly & Vermeulen : « Dans cette lignée, en 2001, nous recensons *Mystery of Time and Space*, connu également sous le nom de *MOTAS*, (Jan Albartus, 2001), puis en 2004, *Crimson Room* (Toshimitsu Takagi, 2004) » p. 2, il y a encore plus tôt des traces du jeu d'évasion.

¹¹ Nous en donnons quelques exemples : la chasse au trésor, la course d'orientation, trouver un objet.

Morard & Sanchez cités par Alvarez, Taly & Vermeulen (2021), cet outil efficace pour la médiation des connaissances est défini par D. Michael & S. Chen comme « un jeu où le but primordial est l'éducation (dans ses formes variées) plutôt que le divertissement. »¹² (n.trad., 2005) et est considéré par Fenaert, Nadam & Petit (2019) comme ayant cinq éléments¹³ qui le caractérisent : *éduquer, évasion, énigme, équipe, express*.

Utilisé en classe de FLE pour améliorer l'acquisition des éléments de la langue, le jeu d'évasion sérieux prend très souvent la forme numérique, surtout après l'expérience de la pandémie. Les mots de F. Gabriele « ...il est particulièrement utile de souligner l'émergence, au cours de six dernières années, d'un nombre croissant de jeux vidéo dédiés à l'apprentissage des langues. » (Gabriele, 2025 : 28) viennent confirmer notre affirmation.

Un aspect inquiétant quand un enseignant veut choisir le jeu d'évasion comme outil pédagogique est la pauvreté des ressources visant l'apprentissage du français par rapport aux possibilités visant l'apprentissage de l'anglais. C'est pourquoi parmi les trois approches proposées par D. Djaouti (2016) concernant l'intégration des jeux d'évasion en classe de FLE nous avons fait le choix de la troisième : « Faire créer des *Serious Games* directement par ses étudiants. »¹⁴ (Djaouti, 2016 :4)

Nous savons aujourd'hui, grâce aux recherches de Olombel, Vianez & Djaouti (2021), qu'il y a très peu d'études sur l'impact des jeux d'évasion sérieux sur l'acquisition des connaissances. Les auteurs mentionnent quelques études sur la motivation et le travail collaboratif, en équipe, et uniquement deux études portant sur l'évaluation des connaissances.

Vu l'engouement des enseignants pour les jeux d'évasion sérieux en classe et les avantages de leur usage - l'éveil de la motivation à participer grâce aux côtés ludique et plus informel où l'apprenant oublie son rôle et se considère plutôt un joueur ; ensuite, pratiquer le français dans un contexte communicatif et actionnel, selon les principes d'une didactique basée sur la tâche et finalement, travailler en équipes hétérogènes où la pédagogie différenciée permet à tous les participants de

¹² À lire le Chapitre 2 (*Serious Games Defined*) du livre *Serious Games: Games That Educate, Train, et Inform* où il y a la phrase: “A Serious game is a game in which education (in its various forms) is the primary goal, rather than entertainment.”

¹³ À faire la lecture du chapitre 2 (*Les 5 E*) du livre *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. Apprendre grâce aux escape games*. S'cape Collectif. Éditions ellipses, pp. 17-21.

¹⁴ Il y mentionne encore : « Utiliser des *Serious Games* existants avec ses étudiants. » et « Créer des *Serious Games* 'sur mesure' pour ses étudiants. », p. 4.

contribuer à la découverte de la clé de lénigme proposée par lenseignant - nous avons voulu vérifier cette hypothèse avec deux groupes de nos étudiants en formation à lenseignement du FLE, pendant les deux semestres de lannée 2023-2024, dautant plus que la littérature scientifique a révélé le manque de jeux d'évasion sérieux déjà disponibles en français.

L'ANALYSE DES RÉSULTATS

Léchantillon de notre enquête est constitué de 45 étudiants en Français option principale (20 étudiants) et secondaire (25 étudiants), quon connaît en Roumanie comme FR A et FR B. 82% sont des filles (37) et 18% sont des garçons (8), une caractéristique des étudiants en Lettres où la plupart sont des filles. Lâge (18-23 ans) nous indique clairement quil s'agit d'étudiants ayant commencé leurs études universitaires en Lettres françaises juste après le baccalauréat. Le niveau de français selon le CECRL est assez homogène: B1/B2. Tous les étudiants ont participé à l'enquête.

Le but du questionnaire est de découvrir le profil des futurs enseignants de FLE, notamment sils préfèrent les activités ludiques classiques d'enseignement /apprentissage du français ou sils sont penchés vers le numérique étant donné le fait quil travailleront avec un public attiré par les outils numériques.

Une bonne partie des étudiants (29 étudiants, 64%) ayant répondu à la première question, *Connaissez-vous les compétences nécessaires à un enseignant de FLE au 21^e siècle ?* considère connaître les compétences¹⁵ dont ils auront besoin pour répondre aux exigences de ce métier tandis que 16 étudiants (36%) doutent de leurs connaissances.

Plus familiarisés avec les compétences nécessaires à un enseignant, qui leur ont été présentées lors du cours de *Gestion de classe*, qui est dispensé toujours en troisième année, les étudiants (18 étudiants, 40%) ont surtout mentionné, en réponse à la deuxième question, *Si vous avez répondu OUI à la première question, énumérez-en quelques-unes*, qui vient comme une continuation de la première et à réponses ouvertes, ont surtout mentionné limportance de bien maîtriser le domaine des Lettres françaises (la maîtrise de la langue française, donc la compétence scientifique) et les TIC afin de répondre aux besoins des apprenants (16 étudiants, 36%, donc la compétence numérique). Comment les étudiants qui

¹⁵Les compétences attendues comme réponses : les compétences scientifique, sociale, psychologique, pédagogique, de gestion et numérique.

avaient répondu négativement à la première question ont pu faire des suggestions de compétences nécessaires à un enseignant bien qu'ils n'aient pas utilisé un langage scientifique, mais plutôt leurs propres mots (ex. être empathique, bien expliquer, ne pas commettre des fautes de langue, etc.) ? Nous supposons que les réponses viennent des étudiants en deuxième année (FR A) qui ne connaissent pas encore le cours de Gestion de classe.

Malgré un certain équilibre, le résultat de la troisième question, *Êtes-vous capables de faire un choix entre les approches modernes et traditionnelles* ? nous inquiète car la plupart des étudiants (26 étudiants, 58%) semblent incapables de choisir des approches modernes, en les considérant superficielles et pas suffisantes pour développer les compétences des apprenants¹⁶.

Plus inquiétant encore le résultat de la question *Avez-vous jamais participé à des classes de FLE animées par le biais des jeux classiques ou numériques* ? qui nous révèle peut-être la cause principale pour laquelle les étudiants persistent dans le traditionnel. Cela pourrait être l'influence du modèle déductif offert par leurs enseignants de français et qui impacte leur façon de penser la création des activités d'apprentissage, ce qui fait que 33 étudiants (74%) donnent une réponse négative.

Il y a un équilibre dans les réponses à la question *Avez-vous pensé à utiliser le jeu en classe de FLE pendant votre stage* ? ce qui indique leur ouverture envers les activités ludiques en classe. Le résultat favorable nous rend optimiste bien que la question ne permette pas de savoir avec précision si les 28 étudiants (62%) qui ont répondu OUI l'ont déjà fait ou pas au moment où ils ont conçu le déroulement de la classe lors du stage.

Les réponses à la question *Pourriez-vous définir : le jeu classique, le jeu vidéo, le jeu vidéo sérieux, le jeu d'évasion, la gamification* ? mettent en évidence le décalage entre les trois premiers types de jeu et les jeux vidéo sérieux et la gamification. 45 étudiants (100%) ont été capable de définir le jeu, le jeu vidéo¹⁷ et 32 étudiants (71%) le jeu d'évasion. Ce décalage, seulement 15 réponses favorables au jeu vidéo sérieux (33%) et 5 réponses favorables à la gamification,

¹⁶C'est une attitude souvent rencontrée chez nos étudiants, dans d'autres moments où ils sont mis en situation d'élaborer des activités d'apprentissage, ce qui nous fait tirer cette conclusion pour le résultat des réponses reçues à la question no.3.

¹⁷Les possibles définitions acceptées pour *le jeu classique, le jeu vidéo, le jeu vidéo sérieux, le jeu d'évasion, la gamification* sont celles que les étudiants connaissent déjà après avoir consulté des ressources bibliographiques en ligne (dictionnaires, articles, livres, etc.) concernant le ludique en classe de FLE, notamment les concepts de *jeu* et *jeu vidéo sérieux*. Cela explique la difficulté de donner une définition pour les deux autres concepts qui ne sont présentés qu'un peu plus tard.

pourrait être expliqué par le fait que les étudiants n'ont pas encore suivi le cours *d'Enseignement assisté par l'ordinateur* pour connaître plus de détails à propos des deux possibilités qui impliquent le numérique.

La plupart des étudiants (24 étudiants, 53%) préfère le jeu d'évasion comme activité d'enseignement. Ainsi, avons-nous dirigé notre activité pratique au séminaire sur le type de jeu qui a séduit les étudiants prêts à l'utiliser pour expliquer notamment les contenus linguistiques, selon les réponses données à la question *Quelles seraient les compétences à mieux développer chez les apprenants à l'aide des jeux ?* où 35 étudiants (77%) considèrent que la motivation des apprenants au moment où il y a des éléments de la langue à expliquer et à faire utiliser à l'oral pourrait être éveillée par le biais des jeux d'évasion.

En gardant les étapes indiquées dans la consigne des examens nationaux pour les futurs enseignants de FLE en Roumanie¹⁸, nous avons pu remarquer encore une fois, grâce à la question *Dans quelle étape du déroulement de la classe voulez-vous utiliser le jeu : la découverte/l'initiation, le réemploi ou l'évaluation* ? que les étudiants avaient du mal à trouver dans le ludique une opportunité du début de la classe de FLE, c'est-à-dire, pour l'étape de la découverte. 2 étudiants (4%) seulement ont choisi cette étape. En travaillant avec ces deux groupes ayant participé à l'enquête et connaissant déjà les difficultés à comprendre la première étape de découverte saisies au cours des années avec beaucoup d'autres groupes, nous osons affirmer que le résultat si faible vient du fait que les étudiants restent encore dans la méthodologie traditionnelle où on brûle souvent cette étape.

Les réponses à la question *Si vous utilisez le jeu en classe de FLE, ce sera dans quel but ?* confirment de nouveau le point faible des étudiants en formation à l'enseignement concernant l'élaboration des activités pour l'étape de la découverte, car il y a 0 réponse favorable pour une activité brise-glace en utilisant le jeu, tandis que pour les autres raisons énumérées (développer la compétence grammaticale, la motivation, encourager le travail collaboratif, encourager la prise de parole) on remarque un équilibre.

La dernière question *Quelles seraient, à votre avis, les difficultés lors de*

¹⁸Nous donnons un modèle du troisième sujet (partie didactique du FLE) qui apparaît toujours aux examens pour occuper un poste titulaire dans l'enseignement public à côté de deux autres sujets (langue et littérature) : *Proposez cinq activités centrées sur la découverte et l'exploitation en contexte communicatif des actes de parole : « donner des instructions, conseiller et déconseiller ». Vous proposerez des activités pertinentes, en respectant la succession logique des étapes d'apprentissage (identification, réemploi, évaluation). Vous préciserez aussi le niveau du public et les compétences visées.* (sujet proposé en juillet 2024). D'autres modèles de sujets peuvent être consultés sur le site www.edu.ro.

l'emploi du jeu en classe de FLE ? révèle deux préoccupations majeures de nos étudiants. D'abord, l'activité ludique signifierait un détournement de l'attention des apprenants qu'ils ne seraient pas capables de gérer (29 étudiants, 64%). Ensuite, la technologie qui existe dans les écoles ne leur offrirait pas le support nécessaire (20 étudiants, 44%).

LES LIMITES ET LES CONCLUSIONS DU QUESTIONNAIRE

Au moment où nous avons conçu et proposé le questionnaire quantitatif aux étudiants en formation à l'enseignement du FLE pendant l'année 2023-2024, nous en avons anticipé aussi quelques limites. Il s'agit surtout du nombre réduit de participants (45 étudiants) et de la durée de l'enquête (deux semestres). Cela limite nos conclusions à l'égard des préférences des étudiants pour les jeux d'évasion. Nous ne pouvons pas avoir la certitude que tous les étudiants qui se préparent à être enseignants de FLE à notre université choisissent cet outil pédagogique pour offrir un apprentissage en contexte et en interaction de la grammaire.

Les résultats révélés par le questionnaire nous permettent pourtant de tirer quelques conclusions sur le profil des étudiants ayant participé à l'enquête :

- Les étudiants en formation à l'enseignement du FLE reconnaissent les avantages du ludique en classe.
- Les étudiants reconnaissent le rôle motivant pour le développement des compétences linguistiques, notamment la compétence grammaticale.
- Les étudiants sont plutôt penchés vers la forme classique du ludique en général, du jeu d'évasion en classe de FLE dans notre cas, vu la difficulté de définir certains concepts tels *gamification* ou *jeu vidéo sérieux*.
- Les futurs enseignants de FLE sont beaucoup influencés par leurs expériences en tant qu'élèves ayant connu des méthodes plutôt déductives d'apprentissage de la grammaire française.

EXEMPLE DE JEU D'ÉVASION CRÉÉ PAR LES ÉTUDIANTS (forme classique et en présentiel)

Nous présentons un exemple de jeu d'évasion en présentiel conçu sous sa forme classique par les étudiants en 2^e et 3^e années lors des séminaires de *Didactique du FLE*, pendant les deux semestres de l'année académique 2023-

2024. Afin d'éviter un obstacle souvent mentionné par les enseignants, les coûts trop élevés, parfois impossible à couvrir¹⁹ (Olombel et al., 2021) et de respecter la préférence des étudiants pour le jeu d'évasion classique, nous avons gardé la forme sur papier. Nous avons proposé la conception de notre propre jeu en deux étapes qui correspondent à deux séminaires (4 heures). La première étape (2 heures correspondant au premier séminaire) a porté sur la conception de la forme classique du jeu d'évasion ayant comme support la trilogie fantastique pour les adolescents d'Erik L'Homme *Le Livre des Étoiles*²⁰, Tome 1. Les étudiants ont travaillé en groupes, chaque groupe ayant pour tâche de lire des morceaux du premier volume du livre afin de concevoir des énigmes contenant des pronoms personnels compléments COD/COI pour les apprenants qui deviennent des détectives, ce qui les mènera à la découverte du code secret formé de sept chiffres, chaque chiffre correspondant à un mot révélant à la fin la phrase-clé du jeu composée de sept mots. La deuxième étape²¹ (2 heures correspondant au deuxième séminaire) s'est concentrée sur la conception de la fiche pédagogique du jeu d'évasion dont le titre était *J'aime lire*. Le but de cette étape a été de mettre en pratique les savoirs acquis en cours de Didactique du FLE, plus précisément, d'aider les étudiants à bien maîtriser les concepts spécifiques (*compétence, objectif, méthode, matériel spécifique à un jeu d'évasion, etc.*)

La fiche pédagogique du jeu d'évasion

Titre du jeu : *J'aime lire*

Public : pré-adolescents/adolescents (13-14 ans)

Durée : 15 minutes

Matériel : le premier volume du roman disponible en version PDF gratuite en ligne, enveloppes, des bougies, des affiches avec des scènes du livre, une boîte en carton sur la table, des billets colorés, une vidéo déroulant des images inspirées du livre sur un fond musical créant l'ambiance sonore.

¹⁹ P. 5.

²⁰ Erik L'Homme, *Le Livre des étoiles*, Paris, Gallimard, 2001, 2002, 2003, est une trilogie fantastique qui s'adresse à un public d'enfants et adolescents (9-14 ans) et qui a une continuation dans les volumes 4 et 5 écrits par Jimmy Blin.

²¹ Nous précisons que la forme finale du jeu que les étudiants ont eu la chance d'utiliser pendant leur stage n'a pas pu être évaluée, faute de temps, par un pré-test (évaluer les connaissances des élèves sur les COD et COI avant le jeu) et un post-test (analyser les possibles améliorations des connaissances après l'usage du jeu d'évasion) pour vérifier l'efficacité de l'usage du jeu d'évasion.

Objectifs :

1. Réviser les formes des COD et COI. (**objectif linguistique**)
2. Sensibiliser à la lecture en français. (**objectif culturel**)
3. Favoriser la collaboration pour avancer dans le jeu. (**savoir-faire**)
4. Éveiller la motivation des apprenants dans l'acquisition des éléments de la langue. (**savoir-apprendre**)

Déroulement du jeu d'évasion

La mission des élèves : Aider Guillemot à trouver ses amis et sa famille et à recomposer la phrase clé

Le scénario du jeu d'évasion

Salut, chers amoureux de la magie et de la sorcellerie !

Guillemot, le dernier gardien du *Livre des étoiles*, perd toujours ses bons amis ou sa famille. Il vous demande de venir à son secours et retrouver ses amis, Romaric, Ambre et Coralie, ou les membres de sa famille, Alice, la mère, ou Urien, l'oncle. Si vous y parvenez, il vous transmettra un message intéressant !

Les énigmes²² et la progression du jeu

L'énigme no.1 : Sur la table, il y a plusieurs enveloppes avec de courts fragments du texte original du livre que vous avez lu où les noms des sept personnages manquent. Identifiez les personnages par le biais des pronoms compléments qui sont des indices pour pouvoir continuer votre recherche.

L'énigme no.2 : Chaque personnage caché derrière un pronom complément vous donne le droit d'aller chercher dans la boîte où il y a des cartes avec le nom du personnage accompagné d'un chiffre qui compose le code secret formé de sept chiffres composant le message que Guillemot veut vous transmettre. (ex. Ambre- le chiffre 4- le mot « français »)

La composante collaborative

Les apprenants travaillent en équipes de 3 à 5 membres, en fonction de la taille du groupe-classe, ayant la même mission, et la répartition des tâches pour chaque apprenant à l'intérieur de l'équipe vise le décryptage des énigmes, la communication des réponses le plus vite possible, mais surtout la meilleure exploitation des compétences et des styles d'apprentissage des participants (ex. l'apprenant logique, l'apprenant bon observateur, l'apprenant kinesthésique).

La consigne pour les apprenants : Toutes les équipes partent en même temps à la

²² Après la mise en commun des énigmes proposées par les groupes d'étudiants, ils en ont choisi deux que nous citons dans la fiche pédagogique.

découverte des personnages que cachent les pronoms compléments dans les phrases que vous trouverez sur les billets colorés²³. Chaque personnage découvert vous offre un chiffre qui compose le code secret qui vous mène aux mots composant la phrase clé : « La lecture en français est ma passion. »

CONCLUSIONS

Vu les résultats de notre recherche menée pendant les deux semestres de l'année 2023-2024, avec deux groupes d'étudiants différents²⁴, nous pouvons constater que nos hypothèses de travail se confirment.

Les étudiants en formation à l'enseignement du FLE font preuve d'une préoccupation de plus en plus grande de créer des activités d'apprentissage dynamiques et créatives afin d'éveiller l'intérêt et la motivation des apprenants en ce qui concerne l'acquisition des éléments de la langue. En gardant encore les principes d'un modèle d'enseignement traditionnel, ils reconnaissent les avantages du ludique en classe de langue étrangère et font le choix du jeu d'évasion comme façon de rendre plus facile l'apprentissage de la langue.

L'enquête que nous avons menée dans les deux groupes après l'élaboration du jeu pour se faire une idée de la manière dont les étudiants évaluent cette expérience, toujours par le biais d'une question : « Qu'avez-vous aimé lors de la tâche au séminaire de didactique ? », confirme nos attentes et nos craintes. D'une part, il y a une évaluation positive de la démarche proposée. Les étudiants aiment le rôle de créateurs de jeux d'évasion, d'abord pour leur côté ludique que les élèves apprécient beaucoup, ensuite pour l'opportunité de faire appel à l'imagination. D'autre part, les étudiants considèrent que c'est aussi un avantage pour eux-mêmes de réviser les éléments de la langue nécessaires à accomplir les actes de langage.

L'aspect moins apprécié tient, premièrement, de leurs craintes par rapport à la gestion des élèves au moment où l'enseignant propose une activité ludique.

²³ Exemples de phrases écrites sur les billets : « Je suis tellement content de **vous** revoir ! s'exclama Guillemot. » p. 23, « Son papa va **le** gronder ! se moqua Ambre... » p. 27 ou bien « Jamais je ne **te** donnerai mon médaillon, cria Guillemot en serrant les poings. » p. 14, « Je sais, je sais...tu ne **l'aimes** pas beaucoup...mais toute la famille sera chez lui. » p. 22.

²⁴ Quand nous utilisons le mot « différent » nous pensons au profil des étudiants et à leurs projets d'avenir en ce qui concerne le choix d'enseigner le français. En général, ce sont les étudiants ayant le français comme option principale qui choisissent être professeurs de français.

Deuxièmement, c'est la préférence pour le jeu classique au détriment de la forme numérique du jeu d'évasion en classe de FLE en invoquant la difficulté de construire un tel jeu due aux lacunes dans leur formation.

En guise de conclusion : l'invitation, après avoir analysé les résultats du questionnaire, à élaborer des outils de travail plus modernes que ceux existant dans les manuels, a permis aux étudiants en formation à l'enseignement du FLE d'utiliser leurs connaissances en littératures française et francophone et leurs capacités de travailler en équipes pour créer des liens entre les contenus grammaticaux du programme scolaire et les méthodes qui sont plus proches de la vie réelle des apprenants, en occurrence, les jeux d'évasion.

Nous estimons avoir atteint l'objectif des hypothèses de la recherche et il reste à voir de quelle manière le cours *Les outils numériques en classe de FLE* que nous dispenserons le semestre suivant le questionnaire quantitatif changera l'attitude des étudiants envers l'emploi du numérique dans l'élaboration des activités d'apprentissage.

THE CHALLENGES OF USING ESCAPE GAMES IN TEACHING GRAMMAR IN FFL CLASSES. REPRESENTATIONS OF PRE-TEACHING TRAINING SERVICE STUDENTS FROM BABEŞ-BOLYAI UNIVERSITY OF CLUJ-NAPOCA

Summary

This research aims to analyze the results of a quantitative questionnaire of a sample of 45 students in FFL pre-service teacher training at Babes-Bolyai University in Cluj-Napoca, Romania, concerning the challenges of integrating games, in general, and escape games, in particular, in FFL classes, especially in teaching grammar skill.

This study has three hypotheses as its starting point: first, game-based learning classes respond to the idea valued by the *Common European Framework of Reference for languages* where the learner is considered a social actor. Secondly, game-based learning activities make FFL classes interactive and collaborative. Finally, future FFL teachers consider games and, especially, escape games, a positive way to motivate learners. The results of the questionnaire show both the extraordinary potential of escape games in FFL classes and the interest of future FFL pre-service teaching training students at our university, but also the limits of their use due to the difficulty of digital design where students feel helpless.

Key words: innovation, teaching, grammar, escape game, French teaching training.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Alvarez J.-Taly A. & Vermeulen M. (2021). Présentation - Exploration des jeux d'évasion : définitions, évaluations et approches utilitaires. In : *Sciences du jeu*, 16, disponible sur : <http://journals.openedition.org/sdj/3434> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.3434>.
- Conseil de l'Europe (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*, Paris : Didier.
- Conseil de l'Europe (2018). *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*, Volume complémentaire, Paris : Didier.
- Djaouti, D. (2016). Serious Games pour l'éducation : utiliser, créer, faire créer ? In : *Tréma* [En ligne], 44, disponible sur <http://journals.openedition.org/trema/3386> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/trema.3386>.
- Fenaert, M.-Nadam, P. & Petit, A. (2019). *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. Apprendre grâce aux escape games*. S'cape Collectif. Éditions ellipses.
- Gabriele, F. (2025). Les jeux sérieux en classe de FLE. Bilan et perspectives. In: *Cross-Media Languages Applied Research, Digital Tools and Methodologies*, 3 disponible sur <https://ojs.uniba.it/index.php/cml/article/view/2200/1983>.
- L'Homme, E. (2001, 2002, 2003). *Le Livre des étoiles*, vol.1, vol.2, vol.3, Paris : Gallimard, disponible sur <https://excerpts.numilog.com/books/9782075165068.pdf>.
- Muller, F. (2019). *Manuel de survie à l'usage de l'enseignant (même débutant)*, 6^e édition, Paris : Éd. L'Étudiant.
- Musset, M.- Thibert, R. (2009). Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? In : *Dossier d'actualité*, 48, disponible sur <https://ife.ens-lyon.fr/portail-de-ressources/quelles-relations-entre-jeu-et-apprentissages-lecole>.
- Puren Ch. (2004). De l'approche par les tâches à la perspective co-actionnelle. In : *Les cahiers de l'APIUT [En ligne]*, Vol. XXIII N° 1 / disponible sur <http://journals.openedition.org/cahiersapiut/3416>; DOI : <https://doi.org/10.4000/apiut.3416>.
- Puren, Ch. (2014). La compétence culturelle et ses différentes composantes dans la mise en œuvre de la perspective actionnelle. Une problématique didactique. In : *Intercâmbio*, 2^e série, vol. 7, pp. 21-38.

- Michael, D.–Chen, S. (2005), *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Boston : Thomson Course Technology PTR, disponible sur <https://www.scribd.com/document/465234118/Serious-Games-Games-That-Educate-Train-and-Inform-pdf>.
- Olombel G. –Vianez P. & Djaouti D. (2021). Évaluation de l'efficacité pédagogique d'un jeu d'évasion au lycée. In : *Sciences du jeu* [En ligne], 16 | disponible sur <http://journals.openedition.org/sdj/3667> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.3667>.
- Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*, Paris : CLE International.
- Silva, H. (2011). Le jeu en classe de langue : sur les traces d'une didactique potentielle. In : Chardenet, P.–Blanchet, Ph. (sous la direction de). *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures. Approches contextualisées*, Paris : Éditions des archives contemporaines, pp. 425-434.
- Vial, J. (1981). *Jeu et éducation*, Paris : PUF.

Sitographie

- www.view.genially.com
<https://landingzone.app/histoire-evolution-escape-games/>
<https://scape.enepe.fr/>
www.edu.ro

ANNEXE

Le questionnaire proposé aux étudiants

Cher/Chère étudiant.e en Didactique du FLE, je vous remercie de bien vouloir consacrer un peu de temps pour répondre au questionnaire suivant concernant l'emploi du jeu en classe de FLE.

Toutes les réponses resteront anonymes !

Formation	Âge	Sexe
<input type="checkbox"/> FR A	<input type="checkbox"/> 18-23 ans	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> FR B	<input type="checkbox"/> 24 ans – plus	<input type="checkbox"/> M

Question no. 1

Connaissez-vous les compétences nécessaires à un enseignant de FLE au 21^e siècle ?

OUI NON

Question no. 2

Si vous avez répondu OUI à la première question, énumérez-en quelques-unes.

Question no. 3

Êtes-vous capables de faire un choix entre les approches modernes et traditionnelles ?

OUI NON

Question no. 4

Avez-vous participé à des classes de FLE animées par le biais des jeux classiques ou numériques ?

OUI NON

Question no. 5

Avez-vous pensé à utiliser le jeu en classe de FLE pendant votre stage ?

OUI NON

Question no. 6

Pourriez-vous définir :

activité ludique le jeu vidéo le jeu vidéo sérieux le jeu d'évasion
 la gamification ?

Question no. 7

Lequel des jeux énumérés à la question 6 voudriez-vous privilégier en classe de FLE ? (un seul choix possible)

Question no. 8

Quelles seraient les compétences à mieux développer chez les apprenants à l'aide des jeux ?

C.O. lexique C.E. grammaire P.O. prononciation P.E.
 culturelle

Question no. 9

Dans quelle étape du déroulement de la classe voulez-vous utiliser le jeu ?

la découverte le réemploi l'évaluation.

Question no. 10

Si vous utilisez le jeu en classe de FLE, ce sera dans quel but ?

- pour la motivation pour le brise-glace pour encourager la prise de parole
- pour le travail collaboratif pour développer la compétence grammaticale.

Question no. 11

Quelles seraient, à votre avis, les difficultés lors de l'emploi du jeu en classe de FLE ?

- la difficulté de construire un jeu numériques
- le manque d'outils

le niveau des élèves la gestion de classe

□ la formation insuffisante dans l'emploi du jeu en classe de langue.