

L'enseignement / apprentissage du vocabulaire du FLE à travers le jeu de rôles en milieu extrascolaire

Cette recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique du français langue étrangère, et plus particulièrement l'enseignement / apprentissage du vocabulaire du FLE à travers une approche communicationnelle qu'est le jeu de rôles. Cet intérêt vient du fait que nous enseignons dans un établissement extrascolaire où les cours dispensés sont élaborés à partir de la méthode communicative *Reflets* dans laquelle l'une des activités pratiquée pour l'acquisition du vocabulaire n'est autre que le jeu de rôles. Notre investigation s'est effectuée en classe de langue, au près d'un public de jeunes étudiants algériens de différentes formations et dont la moyenne d'âge est de 22 ans.

L'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE s'est longtemps limité à l'utilisation du dictionnaire, aux exercices structuraux et à la mémorisation de listes de mots sans contexte ni situation. Avec l'entrée des méthodes communicatives, l'apprenant est placé face à des situations proches de celles de

la réalité quotidienne, la place est faite à la communication et la classe devient ainsi un lieu d'interactions multiples et cela grâce à certaines activités notamment le jeu de rôles.

Ce travail consiste donc à cerner la question de l'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE à travers le jeu de rôles en milieu extrascolaire ; nous nous demandant :

- 1- Comment une activité telle que le jeu de rôles permet l'acquisition du vocabulaire de la langue visée ?
- 2- Quelles compétences entrent en jeu dans ce type d'interactions particulières : linguistique, culturelle, communicationnelle ?

Dans le jeu de rôles un intérêt particulier est porté aux dimensions culturelles et interculturelles du fait que culture et langue soient extrêmement liées. Nous cherchons donc à comprendre :

- 1- Comment apparaît l'aspect culturel et interculturel dans le jeu de rôles ?
- 2- Quels comportements adoptent les apprenants face à la culture de l'autre ? et que peut apporter cette dimension à l'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE ?

Cette recherche est structurée en deux parties : la première est théorique elle présente le cadrage conceptuel de notre recherche. La seconde traite l'analyse de notre corpus. Enfin une conclusion générale viendra synthétiser les résultats obtenus.

Partie 1 : Cadrage théorique

Chapitre I : Le jeu de rôles

Après avoir effectué un bref rappel concernant les méthodes communicatives, leur théorie de l'apprentissage ainsi que leurs

activités d'expression, nous nous consacrons au jeu de rôles, à son historique, à sa définition, ainsi qu'à ses caractéristiques. Nous abordons ensuite la démarche de M. C. Leblanc quant à la réalisation d'un jeu de rôles et les indices d'apprentissage qui nous serviront d'outil d'analyse d'éventuelles acquisitions lexicales. Ces indices sont :

Les indices intra-répliques : Ils apparaissent à l'intérieur d'un même énoncé et comprennent :

Les auto-répétitions : elles témoignent d'un effort fourni par l'apprenant quant à la synchronisation des mots et de l'idée qu'il désire agencer.

Les auto-corrections : elles sont la preuve qu'un travail de réflexivité sur le dire s'effectue.

Les indices inter-répliques : Ils sont actualisés sur plusieurs répliques et comprennent :

Les étayages : c'est le fait qu'un apprenant souffle à un autre un mot ou un énoncé le voyant perdu ou hésitant. Il existe deux types d'étayage :

- **les étayages lexicaux** : lorsqu'un apprenant se fait souffler un mot.
- **les étayages thématiques** : lorsque l'apprenant se fait souffler tout un énoncé.

Les hétéro-corrections : c'est l'intervention d'un ou de plusieurs apprenants pour la correction d'un mot ou d'un énoncé erronés produits par un joueur.

Les reprises amenant un enrichissement lexical : c'est le fait qu'un joueur reprenne l'idée de son interlocuteur mais avec ses propres mots.

La circulation de mots : c'est lorsqu'un ou plusieurs mots circulent de l'énoncé d'un joueur à celui d'un autre.

Chapitre II : l'interculturel

Dans ce chapitre, nous nous intéressons à la notion d'interculturalité, plus particulièrement dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, nous abordons également l'approche interculturelle de M. Abdallah Pretceille, les compétences attendues d'une telle approche et de ce que peut apporter l'interculturalité à l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Dans ce champ terminologique, nous mettons en relief quelques concepts de la compétence culturelle à savoir : la culture, l'intraculturel, le stéréotype et l'ethnocentrisme.

Partie 2 : Analyse du corpus

Chapitre I : présentation de l'institution, du public et du corpus

L'institution dans laquelle a eu lieu notre investigation est l'école ULC (Universal Learning center) on y enseigne le français ainsi que l'anglais.

Le public est constitué de dix apprenants d'une moyenne d'âge de 22ans et de différentes formations, tous sont de nationalité algérienne et ont l'objectif d'améliorer et de perfectionner leur français.

Le corpus est un ensemble de 18 jeux de rôles, ceux soumis à notre analyse ont été sélectionnés en fonction de la qualité de l'enregistrement ainsi qu'à la richesse du contenu. Les thèmes sont :

- *une voyante pas comme les autres*
- *l'antiquaire*
- *invitez-les*
- *qu'est-ce qu'on pourrait faire ?*
- *chez le médecin*
- *au restaurant*

Il est question également dans ce chapitre d'exposer nos conventions de transcription ainsi que notre grille d'analyse qui s'adapte à notre travail et qui comporte les paramètres suivants :

- le jeu de rôles : son thème, les mots à acquérir.
- Les indices d'acquisition : indices intra-répliques et indices inter-répliques.
- Les aspects culturels : interculturalité, intraculturalité, ethnocentrisme et stéréotype.

Chapitre II : présentation de la méthode *Reflets*

La méthode «*Reflets*», appliquée depuis 1998 par Hachette FLE, est une méthode dite communicationnelle dans la mesure où elle s'intéresse d'abord et avant tout à l'apprenant, le faisant agir et réagir à des situations quotidiennes face auxquelles elle le place. En effet :

«REFLETS met l'accent sur les cotés pratiques de la vie quotidienne et professionnelle, loin des clichés et des cartes postales. REFLETS c'est l'authenticité des aspects socio-culturels, des personnages, des situations de communication»¹.

Cette méthode est destinée à des groupes de grands adolescents et d'adultes travaillant sous la direction d'un enseignant.

Autour d'une démarche d'apprentissage active, «*Reflets*» intègre les apports de la vidéo, de l'audio et de l'écrit. Les documents réalisés en fonction des caractéristiques de ces trois médias sont complémentaires.

La vidéo transmet un message compris d'abord à l'aide d'informations visuelles plutôt qu'à travers des connaissances linguistiques. Le non-verbal est mis en avant car il permet en

1. [http : //www.fle2.hachette-livre.fr](http://www.fle2.hachette-livre.fr).

grande partie d'apporter des éclairages à la situation de communication : « *l'apprenant comprend avant d'analyser la langue* »¹.

La prononciation et l'intonation apparaissent dans l'audio, qui ne sera utilisé qu'après une imprégnation assez importante par la vidéo, car leur compréhension dépend de l'acquisition des compétences et connaissances linguistiques.

L'écrit permet lui aussi « *de pratiquer une fixation par mises au point successives de la compréhension et de développer des facultés d'observation, d'analyse, de création d'hypothèses... la part du linguistique est plus grande* »².

L'ensemble pédagogique est constitué de :

- trois cassettes vidéo d'une durée totale de 150 minutes
- un livre d'étudiant de 192 pages
- un cahier d'exercice de 112 pages
- quatre cassettes audio
- un CD audio
- un guide pédagogique pour l'enseignant de 192 pages

1.1. Composition des différents dossiers

Chaque dossier de cette méthode présente la structure suivante :

La page d'ouverture présente les deux parties de l'épisode (photos à l'appui), les contenus et les objectifs du dossier.

- a– La rubrique *Découvrez les situations*
- b– La rubrique *Observez l'action et les comportements*
- c– La rubrique *Découvrez la grammaire*
- d– La rubrique *Sons et lettres*
- e– La rubrique *Visionnez les variations*
- f– La rubrique *Communiquez*
- g– La rubrique *Écrit*

1. Capelle G., Gidon N., 1999 : 3.

2. Idem.

- i- La rubrique *Civilisation*
- j- Un bilan communicatif, projet ou texte littéraire viennent pour clore le dossier.

2- L'enseignement du vocabulaire dans la méthode « *Reflets* »

L'enseignement / apprentissage du vocabulaire dans la méthode

« *Reflets* » apparaît tout au long de chaque dossier et cela à travers chacune des rubriques présentées au départ. En effet, dans le guide du maître et au début de chaque dossier, est mise à la disposition de l'enseignant une liste de mots intitulée *Les mots du dossier* où il est question d'un nombre de noms, de verbes, d'adjectifs, d'adverbes et dans certains cas d'expressions, tous mis à la disposition de l'enseignant, qui procèdera en toute liberté quant au choix des mots à faire découvrir à ses apprenants, car connaissant le niveau de ses apprenants, lui seul est apte à décider s'il convient de leur faire connaître tel ou tel mot. Il n'est plus question d'apprendre les rébarbatives listes de mots, exigeant de l'apprenant une mémorisation parfaite mais plutôt de les présenter en situation.

Ces listes ne sont jamais fermées et contribuent à attirer l'attention et la curiosité intellectuelle de l'apprenant, qui finit par prendre plaisir à découvrir des règles, comme le genre des noms en langue française et à saisir les nuances entre les synonymes. Ce vocabulaire est réinvesti dans les jeux de rôles très nombreux, très variés qui sont proposés. Les mots, les expressions sont remis en situations créées par l'apprenant, devenant pour quelques minutes metteur en scène, c'est là qu'apparaissent des mots supplémentaires, pris à droite et à gauche, d'où le besoin parfois de replacer tel ou tel mot dans son juste registre.

Cette méthode communicationnelle favorise également le travail par petits groupes, chaque étudiant contribue à l'approfondissement d'un thème, à la construction d'un dialogue,

à la réalisation d'un canevas ou à la mise en scène d'un jeu de rôle. En petits groupes de 2 à 3 apprenants, chacun ose parler, exprimer une idée ou former une phrase aussi petite soit elle. L'apprenant apprend à se corriger devant ses camarades et accepte de se faire corriger par ces derniers ou par l'enseignant.

En faveur du travail en groupe à travers les méthodes communicationnelles, M. Bunjevac déclare : «*Entre quelques apprenants discutant, le dialogue s'enrichit, se fixe mieux car au cours des échanges, les différences de compétences des uns et des autres se réduisent grâce à la complémentarité des membres du groupe*»¹.

Le dernier avantage de cette méthode réside dans les exercices de vocabulaire proposés dans le cahier d'exercices et intitulés *vocabulaire et actes de parole* ; il s'agit d'une sorte de bilans lexicaux permettant à l'apprenant de s'auto-évaluer non seulement sur son savoir-écrire mais sur son savoir-dire et son savoir-faire, c'est-à-dire sur ses compétences à réinvestir, en situations données, le vocabulaire entendu, lu, mémorisé tout au long du dossier, ou parfois même inconsciemment.

2.1. La rubrique Communiquer et Visionnez les variations

Le cadre de notre recherche étant l'enseignement/apprentissage du vocabulaire à travers le jeu de rôles, notre intérêt sera essentiellement porté sur ces deux rubriques, où justement l'activité principale n'est autre que le jeu de rôles.

2.1.1. Visionnez les variations :

Dans cette rubrique il s'agit pour les apprenants d'effectuer un travail sur certains mots ou expressions essentiels, récapitulés en actes de paroles. Il est question de paraphrases, d'équivalences ou d'oppositions de sens, entendus ou pas pen-

1. Bunjevac M., 1987 : 225.

dant le feuilleton et sélectionnés en fonction d'un thème précis (exemple : proposer/suggérer - refuser/accepter - inviter quelqu'un...).

Elle amène l'apprenant à utiliser en situation des variantes d'actes de parole à travers des minijeux de rôles proposés : *« On cherche d'autres équivalents de sens possible. Enfin, on fait trouver d'autres situations dans lesquelles ces actes de parole pourraient être utilisés. »*¹.

2.1.2. Communiquez

Elle est considérée comme étant la phase d'acquisition, postérieure aux phases de compréhension et d'apprentissage abordées plus haut. L'apprenant dispose de toute liberté quant à l'appropriation du langage et la création de dialogues, à ce sujet Capelle et Gidon déclarent : *« Il s'agit de développer la fluidité verbale de l'apprenant et sa capacité à s'adapter à des situations nouvelles. Il convient donc d'encourager les apprenants à s'exprimer, même si leurs productions sont hésitantes et fautives dans un premier temps »*².

Les apprenants, par groupes de deux à trois, construisent des jeux de rôles en investissant leurs acquis lors de situations à chaque fois différentes, l'objectif est de mettre en œuvre des stratégies discursives à l'oral, de manière à ce que leur potentiel lexical soit mis à profit dans ce type d'activité.

Les jeux de rôles ont également pour but de provoquer des interactions entre les pairs d'apprenants qui intervertissent leurs rôles afin que chacun puisse profiter des deux aspects de l'interaction et utiliser à sa manière ses connaissances lexicales et communicationnelles.

1. Capelle G., Gidon N., 1998 : 12.

2. Capelle G., Gidon N., 1998: 12.

Il est nécessaire d'accorder aux participants un moment de préparation avant la présentation de leur jeu de rôles (première étape de ce type d'interaction). Le rôle de l'enseignant/animateur consiste à répondre aux besoins lexicaux de ses apprenants et cela dans la phase de préparation uniquement, car il est déconseillé à l'enseignant d'interrompre le jeu afin d'apporter des corrections en cas de productions erronées. Ce n'est qu'après que le jeu soit terminé que l'enseignant peut intervenir en répétant de manière plus juste le mot ou la phrase que l'apprenant voulait dire.

Les activités de fixation du lexique proposées dans la méthode "Reflets", sont multiples, néanmoins notre intérêt sera porté uniquement sur le jeu de rôles, nous tenterons d'approcher ce type d'interaction et d'analyser par quels processus il contribue à l'acquisition du vocabulaire visé et au réinvestissement de celui déjà acquis.

Chapitre III : L'analyse des jeux de rôles

Dans ce chapitre nous avons analysé les jeux de rôles afin d'en déceler des indices d'acquisition et des aspects culturels.

Tout au long de l'analyse, nous avons constaté la présence d'indices intra-répliques ; des auto-répétitions sont présentes dans tous les jeux de rôles, des auto-corrections apparaissent dans trois jeux de rôles, parmi elles celle relevée dans le jeu **Chez le médecin** où l'apprenant dit : « est-ce que vous avez prendre (...) » et aussitôt s'auto-corrige en disant « est-ce que vous avez pris (...) ».

Comme indices inter-répliques, nous relevons deux étayages lexicaux, le premier dans **Une voyante pas comme les autres** lorsqu'une apprenante souffle le mot **illettrés** à sa camarade. Le second dans le jeu **Chez le médecin** lorsqu'une apprenante se fait souffler le mot **capacité**.

Des réactions face aux étayages sont constatées, en effet, les apprenants les ont pris en considération et ne les ont pas rejetés.

Une hétéro-correction apparaît dans le même jeu quand une apprenante dit : « *je vous dois des merci'ment* » et que tous ses camarades interviennent en disant : « *Remerci'ment* ».

Les reprises amenant un enrichissement lexicale sont nombreuses, dans le jeu de rôles ***Une voyante pas comme les autres***, par exemple, une apprenante reprend l'idée de sa camarade mais la sienne est différente dans sa forme linguistique, ainsi, l'énoncé : « trucs honteux » est reformulé en « *grande bêtise* ».

Dans le jeu ***l'Antiquaire***, l'énoncé « *trucs antiques* » devient « *anciennes choses* ».

Dans ***Chez le médecin***, « *nerfs fragiles* » devient « *nerveux* » et le mot « *migraine* » est reformulé en « *maux de tête* ».

Dans ***Qu'est-ce qu'on pourrait faire ?*** Le mot « *brochettes* » devient « *griller de la viande* ».

Concernant la circulation de mots à l'intérieur du même jeu, nous en relevons celle des mots « souci » dans ***Chez le médecin*** et « maux de tête » dans ***Au restaurant***.

Le mot « malaise » circule du jeu ***Chez le médecin*** au jeu ***Au restaurant***.

Les aspects culturels :

Tous les apprenants ont éprouvé une certaine réticence à participer au jeu de rôles ***Une voyante pas comme les autres***. Tous déclaraient que c'est un péché capital. Toutefois, après que nous leur avons expliqué que l'objectif n'est que purement pédagogique, ils ont fini par y participer même si les expressions qu'ils ont utilisées dans leurs jeux de rôles sont : « *truc honteux* », « *grande erreur* » ou « *grande bêtise* ». Toutes les répliques témoignent d'un ethnocentrisme considérable et la

dimension religieuse est au centre des interactions : « *il faut avoir la foi en Dieu* » « *je suis une musulmane et note religion ne croit pas à ces choses* » « *il faut qu'on demande c'qu'on veut à notre bon Dieu* ».

Lors du jeu ***l'Antiquaire***, nous relevons une dynamique interculturelle et intraculturelle. En effet, dans l'un des scénarios se dégage une situation de contact et d'interaction entre la culture cible et celle des apprenants du fait que l'activité d'antiquaire est d'origine occidentale mais que l'objet que les deux apprenantes ont choisi provient de la culture arabo-musulmane à savoir le « burnous ». Le fait qu'elles aient également attribué au magasin un nom berbère témoigne d'une dynamique intraculturelle à l'intérieur de ces interactions.

Conclusion générale :

Dans cette recherche nous nous sommes proposée de poser la question « comment une activité telle que le jeu de rôles permet-elle l'acquisition du vocabulaire d'une langue étrangère ? »

Pour tenter d'apporter des éléments de réponse quant à ce type d'enseignement à savoir l'enseignement / apprentissage du vocabulaire du FLE à travers le jeu de rôles. Nous avons opté pour la méthode *Reflets*, méthode dite communicationnelle dans la mesure où elle s'intéresse d'abord et avant tout à l'apprenant, elle crée des situations proches de celles de la vie réelle et surtout c'est une méthode où la pratique des jeux de rôles est omniprésente, l'un de leurs objectifs est l'acquisition du lexique.

Nous avons donc analysé une série de jeux de rôles tirés des rubriques ***visionnez les variations*** et ***communiquez*** du manuel *Reflets*, tous ont été enregistrés dans une classe de langue au près d'un public d'âges différents, à cette différence s'ajoute la variété de formations.

En effectuant une analyse interactionnelle de ces jeux de rôles, nous sommes arrivée à déterminer la présence d'un processus d'apprentissage au niveau linguistique car comme le déclare M. C. Leblanc : « (...) *un apprentissage individuel a lieu dès lors que chacun s'efforce de rendre son discours intelligible aux autres, d'améliorer ses énoncés, de réutiliser ses connaissances linguistiques et de reformuler les formules correctes pour les mémoriser.* »¹

Au niveau lexical, un certain nombre de mécanismes entrent en jeu, preuve qu'un apprentissage a bel et bien lieu. Nous trouvons dans ce type d'interactions particulières : les reformulations des mots à utiliser ; les apprenants réinvestissent leurs propres connaissances lexicales et puisent tant dans le champ lexical que dans le champ sémantique des mots.

Il est question également de répétitions, de reprises des mots utilisés antérieurement par l'enseignant, par l'un des apprenants ou par un personnage durant le visionnage des épisodes.

Ces moyens utilisés, sont en fait des stratégies d'apprentissage établies par les apprenants eux-mêmes dans le but d'acquérir le vocabulaire de la langue visée.

Cependant, même s'il y a acquisition, l'usage n'est pas toujours correct et les erreurs constatées s'expliquent selon le cas à travers quelques éléments. Nous avons relevé, entre autres : la surgénéralisation des règles de la langue cible et des interférences avec la langue maternelle.

Il faut savoir qu'en plus d'un apprentissage individuel s'opère un apprentissage collectif qui s'effectue pendant la construction du jeu de rôles.

Plusieurs thèmes des jeux de rôles analysés sont porteurs de dimensions culturelles et interculturelles. Les premières se ma-

1. Leblanc M. C., 2002 : 252.

nifestent à travers les modes de vie et de pensée, les comportements langagiers, les rites et traditions sociaux et qui suscitent chez les apprenants une curiosité apparente, ils les comparent et les font dialoguer avec ceux de leur propre culture d'où la dimension interculturelle et que nous avons notamment relevée lors du jeu de rôles «*l'antiquaire*» pendant lequel les apprenants ont associé à la fonction d'antiquaire, qui appartient à la culture de l'autre, des objets appartenant à leur propre culture tel que le «burnous».

Dans «*Invitez-les*», les apprenants ont opté pour des artistes occidentaux plutôt que pour des artistes locaux, cependant, dans ce jeu comme dans les autres, les apprenants faisaient toujours allusion à leur culture d'origine, constamment présente, ce qui prouve la présence d'une dynamique intraculturelle.

Ceci dit, même si les apprenants font preuve d'une volonté et d'efforts considérables, nous ne pouvons parler avec certitude d'une acceptation de l'autre avec ses différences, comme cela s'est produit au cours du jeu «*La voyante*» face auquel tous les apprenants, sans exception, ont manifesté, au début, une réticence assez importante. Ce rejet apparaissait sous forme d'ethnocentrisme puisque tous faisaient référence à leur religion arabo-musulmane qui condamne radicalement tout ce qui se rapporte à la voyance.

Les apprenants ont une difficulté à admettre qu'apprendre une langue étrangère c'est entrer en contact avec sa culture et vice versa. A ce propos P. Blanchet déclare : «*Apprendre une langue étrangère c'est aller à la rencontre de l'autre, car une langue, un lecte, signifient une culture, une identité.*»¹

Nous ne pouvons dissocier le linguistique du culturel dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et il est du ressort de l'enseignant d'en convaincre ses apprenants.

1. Blanchet P., 1998 : 68.

Chaque mot est porteur d'une valeur culturelle, la connaître aide le locuteur à utiliser les mots en situation et lui permet d'éviter un éventuel dérapage comme les malentendus, les qui-proquos,... etc. Cela répond à l'utilité d'une dimension culturelle dans l'enseignement / apprentissage du vocabulaire du FLE.

Dans les jeux de rôles, les apprenants se retrouvent face à des situations proches de celles de la vie quotidienne et qui contribuent à l'apprentissage de paramètres communicationnels, ce qui selon M. C. Leblanc les amène à : « (...) *gérer eux-mêmes la prise de parole, à s'écouter mutuellement, à prendre leur tour au bon moment, à le négocier.* »¹

Une telle activité, ne peut que préparer l'apprenant à une éventuelle rencontre avec l'autre, soit dans un cadre professionnel, soit touristique mais cette fois-ci naturelle.

Nous pouvons donc en conclure que la pratique des jeux de rôles fait appel à une mise en œuvre de compétences linguistique, culturelle et communicationnelle.

L'enseignement / apprentissage du vocabulaire du FLE à travers les jeux de rôles favorise l'apprentissage en situation et les paroles de M. Bunjevac viennent renforcer nos affirmations : « (...) *rien ne vaut la langue en situations pour habiller les mots et leur donner vie* »²

1. Leblanc M. C., 2002 : 251.

2. Bunjevac M., 1987 : 226.

Bibliographie

Ouvrages théoriques

- ABDALLAH-PRETCEILLE, M. (1999), *L'éducation interculturelle*, Paris, PUF, coll. «Que sais-je ?».
- AMR HELMY, I. (1989), *Lexiques*, avec la participation de Michèle Zalessky, Paris, Éd. Hachette.
- BEACCO, J-C. (2000), *Les dimensions culturelles des enseignements de langue. Des mots aux discours*, Paris, Éd. Hachette Livre.
- BERARD, E. (1991), *L'approche communicative. Théorie et pratiques*, collection dirigée par Robert Galisson, Paris, Éd. CLE international.
- BLANCHET, P. (1998), *Introduction à la complexité de l'enseignement du français langue étrangère*, Louvain, Éd. Peeters.
- CAPELLE, G., GIDON, N. (1998), *Guide pédagogique de la méthode «Reflets»*, Paris, Éd. Hachette.
- CUQ, J-P, GRUCA, I. (2003), *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presses universitaires.
- DE CARLO, M. (1998), *L'interculturel*, collection dirigée par Robert Galisson, Paris, Éd. CLE international.
- LEBLANC, M-C. (2002), *Jeu de rôle et engagement. Évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère*, Paris, Éd. L'Harmattan.
- MOREAU, M-L. (1997), *Sociolinguistique (concepts de base)*, Paris, Éd. Mardaga.
- PICOCHÉ, J. (1992), *Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Paris, Éd. Nathan Université.
- TRAVERSO, D. (1999), *L'analyse des conversations*, Paris, Éd. Nathan.
- TREVILLE, M-C, DUQUETTE, L. (1996), *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*, Paris, Éd. Nathan.

Articles

- BUNJEVAC, M. (1987), «Quels avantages offrent les méthodes communicationnelles quant à l'apprentissage du lexique français», in «*Enseignement/ Apprentissage du lexique en français langue étrangère*», Actes du colloque, Université des Sciences Humaines, Strasbourg.
- PAQUAY, L. (1987), «*Le jeu de rôle*», Fichier : Techniques de formation, UCL/ EDUC.

Mémoires

BOUDEHENE, N. (2005), *L'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE dans le secondaire : problèmes et perspectives*, mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de magister, Université de Constantine.

CHERRAD, N. (2004), *Analyses des interactions verbales et dynamique interculturelle, le cas des étudiants de 1^{ère} année de licence de français*, mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de magister, Université de Constantine.

Sites internet :

[http : //www.fle2.hachette-livre.fr](http://www.fle2.hachette-livre.fr)

[http ://wikini.tuxcafe.org](http://wikini.tuxcafe.org)

[http ://www.psynem.necker.fr](http://www.psynem.necker.fr)

[http ://www.psychogenealogie.name.fr](http://www.psychogenealogie.name.fr)

[http ://www.mission-laique.asso.fr](http://www.mission-laique.asso.fr)

[http ://www.franc-parler.org/dossiers/interculturel_theorie.htm](http://www.franc-parler.org/dossiers/interculturel_theorie.htm)

[http ://www.francparler.org/dossiers/interculturel_former.htm](http://www.francparler.org/dossiers/interculturel_former.htm)

[file ://A : \approche communicative, N_ Bailly et M_ Cohen, tourdetoile.htm](file:///A:/approche%20communicative,%20N_Bailly%20et%20M_Cohen,%20tourdetoile.htm)

webetub.ac-bordeaux.fr/Etablissement/SudMedoc/ses/2000/culture_oo.htm