FRANÇAIS A LA RECRE[1] – UN PROJET INNOVANT POUR L'ENSEIGNEMENT PRECOCE DU FRANÇAIS

Adina POPA
scoalabasarabi2017@gmail.com
École Basarabi, Preuteşti, Suceava (Roumanie)

Abstract: *This article discusses a project that has become an optional course for primary school children. The course aims to help beginner students discover the French language through fun activities based on games for motor skills. Specifically, the content to be learned becomes more attractive and easier to achieve as we move through the squares of the game of hopscotch. To learn French by playing hopscotch means to advance in eight jumps corresponding to eight fun activities, which can multiply and enrich according to the needs of the students, as we proceed from simple to more complex forms of learning.*

Keywords: *break time, hopscotch, games, early French learning.*

À la récré, à la récré, on n'a pas l'temps de jouer.
(paroles de la chanson *À la récré*, Anne Sylvestre)

1. Des leçons pendant les récréations ?

En 2016 on avait constaté comment la récréation risquait de devenir de plus en plus un moment qui favorisait la violence entre nos élèves plutôt que la détente ; alors on a commencé à l'exploiter comme source de découverte et d'apprentissage dans le cadre de notre démarche contre la violence à l'école. C'est pourquoi, pour le concours national « Je

[1] Le projet *Français à la récré* a remporté le premier prix de la deuxième édition du concours national de projets pédagogiques « Je découvre le français. » 2017, qui a eu pour thème « J'encourage la créativité des enfants en classe de français. ». Il s'est adressé aux élèves de première classe, qui n'avaient jamais étudié le français. À présent, le projet continue sous forme de cours optionnel avec l'avis de l'Inspectorat de Suceava. Le concours « Je découvre le français. » a été organisé par l'Institut Français de Roumanie et TV5MONDE, dans le cadre de leurs actions de promotion du plurilinguisme dans le système éducatif roumain et dans une démarche de soutien des établissements scolaires pour la promotion de l'enseignement précoce du français, avec le soutien du Ministère roumain de l'éducation nationale et de la recherche scientifique.

BDD-A31924 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:35 UTC)

découvre le français. » 2ème édition 2017, on a proposé un projet[2] autour du mouvement et des activités sportives, de la danse et des jeux d'enfants, dont le premier est le jeu de la marelle suivi par d'autres jeux qui se passent dans la cour de récré. Il s'agit de découvrir le français à travers des activités ludiques basées sur l'équilibre et la motricité, placées dans leur majorité dans les pauses de récré. Apprendre le français en jouant à la marelle c'est d'avancer à cloche-pied *entre la terre et le ciel* en huit sauts, du simple vers le complexe, qui correspondent à huit activités distractives. C'est aussi respirer, faire du sport, découvrir, jouer, accepter de ne pas tout comprendre et ne jamais renoncer, apprendre aux enfants qu'on peut faire des choses merveilleuses, même avec les moindres ressources.

Selon l'énigme déchiffrée du Sphinx, l'homme parcourt plusieurs étapes dans sa marche de l'enfance jusqu'à la maturité : à quatre pattes, à deux pieds, à trois pieds. Nous, les enseignants, n'oublions jamais le temps de l'enfance, quand on apprend à sauter à cloche-pied et à jouer, en dépassant nos limites. À cloche-pied c'est plus sollicitant, mais plus amusant. C'est en se tenant sur un pied qu'on fait des renforcements. Si on transfère ce mouvement de deux pieds sur un pied dans le domaine de l'apprentissage d'une langue étrangère comme le français, alors le syntagme « à cloche-pied » ne parle pas seulement de la capacité physique de garder son équilibre, mais aussi de l'effort des apprenants de maîtriser une compétence de communication dans une nouvelle langue étrangère qui leur a été proposée au cours du mois du mai.

Comme les élèves n'avaient jamais étudié le français, la première difficulté a été de faire les apprenants accepter de ne pas tout comprendre et d'apprendre à saisir le sens général du message. Pendant le déroulement du projet ils ont bien aimé toutes les activités et n'ont plus eu peur de ne pas comprendre le français.

On a débuté un peu atypique avec les couleurs, parce que les élèves ont beaucoup aimé colorer leurs petits cailloux. Pour mettre en évidence le genre des mots « caillou » et « marelle » on a inventé les personnages *M. Caillou* et *Mme de la Marelle*. On a utilisé la danse de la marelle pour développer la coordination entre la parole et le geste. En ce qui concerne les jeux d'enfants, parfois les règles ont été légèrement modifiées par rapport aux jeux d'origine, par raisons didactiques[3].

2. Objectifs du projet :

O1. Développer sa motricité par un apprentissage kinesthésique de la langue française
O2. Apprendre à observer et suivre des consignes
O3. Sensibiliser les élèves à l'environnement
O4. Développer son expression en français par des jeux

Actions dans le projet correspondantes aux cases de la marelle :

A1. TERRE – Activités brise-glace : faire connaissance avec Monsieur Caillou et la Marelle, jouer à la marelle, dessiner, se présenter

A2. Case no. 1 – Des cailloux gris, grands et petits – apprendre les couleurs en s'amusant, exercices, projet - *Colorer les cailloux*

A3. Case no. 2 – La chanson des couleurs

[2] Blog du projet : http://cestsuperenpremiere.blogspot.com/
[3] Veuillez consulter le document ci-dessous :
https://docs.google.com/presentation/d/1OiPrb2b6gTDLvcO5nSYJ9EvjAJCwOxcFgoGGH-h9-EU/edit?usp=sharing

BDD-A31924 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:35 UTC)

A4. Case no. 3 – 1, 2, 3, je cours avec toi – apprendre à compter jusqu'à trois, lexique : les parties du corps, grammaire : le verbe *courir*

A5. Cases no. 4 et 5 – Combien y a-t-il ? Combien en reste-t-il ? – apprendre à compter jusqu'à huit, danses, jeux et compétitions, chanson

A6. Case no. 6 – Mon petit lapin – lexique, chanson, jeux

A7. Cases no. 7 et 8 – Mon petit album aux animaux (*Je forme une équipe.),* Chasse au trésor

A8. CIEL : Fin du projet – Productions finales : Une exposition intitulée *Expo-récré*

On a utilisé plusieurs albums de littérature jeunesse, des ressources électroniques sur Monde des Petits. Fr – *Apprendre les couleurs en s'amusant, Apprendre les chiffres en s'amusant, Les couleurs – la chansons des Titounis, La chanson des chiffres – Apprendre les chiffres avec les princesses*, des dessins animés tel *Didou, dessine-moi une cigogne* et *Pourquoi les flamants sont-ils* roses ?, des chansons - *Trois petits cailloux*, *Les petits cailloux*, *La chanson des couleurs*, *Mon petit lapin*, des jeux - *Le jeu de la marelle*, *Bonjour, Monsieur, Bonjour, Madame !, Les cigognes et les flamants*, *Greli-Grelot*, *La course aux couleurs*, *Saute grenouille*, *Chasse au trésor* et une danse – *La danse de la marelle*, Kid Toko Ft. Logobi GT.

On a organisé un événement autour de ce projet dans le cadre de la Semaine « L'école autrement » : Caillou et la Marelle vous invitent en première. Découvrez le français avec nous. »[4]

a. Le jeu de la marelle

Les élèves connaissent ce jeu et dessine la marelle chacun à son gré. Leurs dessins brise-glace montrent leur capacité d'écrire les chiffres et de compter en roumain. Au début on a joué à la marelle pour se divertir et puis on a introduit des éléments de jeu didactique. On a fait connaître aux apprenants la nouvelle règle : *Chaque case de la marelle cache une mission pour nous.* On a commencé avec la case no. 1 ; le premier joueur y a lancé son caillou. C'était la case des couleurs.

Si le joueur lance bien son caillou on peut présenter une vidéo, puis la séquence d'apprentissage commence. Le joueur doit maintenant parcourir toutes les cases de la marelle. Au retour, on ne lui permit pas de récupérer son caillou avant de répondre à une question liée au nouveau contenu qu'il a appris. Son équipe peut l'aider, autrement il va rester dans la case de la marelle, jusqu'à ce qu'il trouve la réponse correcte. S'il ne trouve pas la réponse correcte mais arrive quand même à rester sur un pied jusqu'à ce qu'on compte jusqu'au numéro de sa case, il est libre.

Il y a plusieurs variantes de la marelle. Nous avons choisi une variante qui corresponde le mieux à nos objectifs. Comme nouveauté, les cases de no. 1 à no. 8 ont été colorées selon l'ordre des huit couleurs qui apparaissent dans la vidéo *Apprendre les couleurs en s'amusant*, c'est-à-dire 1. Bleu 2. Jaune 3. Rouge 4. Vert 5. Gris 6. Marron 7. Orange 8. Rose. Les élèves ont marché ou sauté sur les couleurs dans l'ordre qu'ils entendent dans la chanson. Plus tard, ils ont pu associer la couleur à l'animal de son album : *Le flamant est rose. La grenouille est verte*…

Pour aller plus loin avec la chanson *Trois petits cailloux*[5], on a choisi un jeu devinette – version modifiée du jeu Greli-Grelot.

Déroulement : Les élèves vont constater que leurs cailloux se sont enfuis. Mettre quelques cailloux au creux de tes mains. Secouer, mélanger et agiter les mains tout en

[4] Voici le lien du dépliant : https://www.smore.com/0dt08-d-couvrez-le-fran-ais-avec-nous
[5] http://www.dailymotion.com/video/x3w1tkj

BDD-A31924 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:35 UTC)

chantonnant la formule « Les petits cailloux au creux de ma main, roulent et se bousculent comme des petits coquins. » Puis on adresse la question : « Combien y a-t-il de cailloux ? Devine ! » Le partenaire doit deviner correctement le nombre de cailloux présents dans la main, s'il réussit c'est à son tour, sinon compter et recommencer en modifiant le nombre de cailloux contenus dans les mains.

b. Les structures de vocabulaire

C'était important pour nous que nos élèves construisent des phrases complètes dès le départ au lieu de dire des mots isolés, pour exprimer des actes de parole complètes. Ainsi, une structure comme « Combien y a-t-il de… ? » a été dite, chantée et répétée dans des exercices d'élocution : Dire la phrase interrogative en marchant, en sautant, en courant ; dire la phrase très lentement, puis très vite, très fort, puis très doucement. On a imité aussi les animaux qui se déplacent en sautant et les oiseaux qui se tiennent sur un pied.

c. Du simple vers le complexe

Nous avons conçu chaque étape de manière que chaque élève puisse renforcer/ réinvestir le vocabulaire acquis dans des nouvelles situations et y ajouter un nouveau contenu. Chaque case dans laquelle on est avancé a repris les éléments de la case précédente avant d'introduire le nouveau contenu. Nous avons insisté sur la répétition des structures dans des différents contextes d'apprentissage par le jeu. Dans ce sens, voir :

1. Bonjour !
2. Bonjour ! Je m'appelle <*prénom*>.
3. Bonjour ! Je m'appelle <*prénom*>. J'ai sept ans.
4. Bonjour ! Je m'appelle <*prénom*>. J'ai sept ans. J'ai un caillou <*couleur*>.
5. Bonjour ! Je m'appelle <*prénom*>. J'ai sept ans. J'ai un caillou <*couleur*> au creux de ma main.

d. Les avantages du choix du jeu de la marelle et des activités pendant les récréations

Le jeu de la marelle permet d'ajouter autant de cases que l'on veut, selon le progrès des élèves. Il permet aussi de faire le retour en arrivant dans des cases déjà parcourues, ce qui peut être traduit en termes pédagogiques comme évaluation. Nous l'avons bien exploité cette étape du jeu.

Ainsi, bien qu'on ait débuté avec 8 cases, on peut toujours en ajouter la neuvième, la dixième case etc. qui introduira un nouveau contenu d'apprentissage pour la nouvelle leçon ou la prochaine pause de récréation.

L'évaluation finale a été réalisée par une chasse au trésor qui a bien amusé les enfants, dans le but de repérer des informations essentielles et de réutiliser les nouveaux acquis.

1. Conclusion. L'impact du projet.

a. Par rapport à la qualité de l'éducation dans notre école :

Les retombées des actions du projet sont estimées positives pour la promotion de la langue française auprès des élèves dans la tranche d'âge de 6-8 ans. Le projet a reçu le premier prix dans le cadre du concours national *Je découvre le français* 2017. La remise des prix a eu lieu en mai 2018 et s'est déroulé dans une ambiance de fête, avec la participation de Mme Sarah Delbois, Chef de mission diplomatique auprès de l'Institut français de Roumanie. Les prix, composés d'un ordinateur portable, un vidéo-projecteur, des livres,

BDD-A31924 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:35 UTC)

des jeux, des CD et des sacs ont été offerts avec le soutien de l'Institut français de Bucarest et de TV5Monde[6].

Des avancées, (en termes de résultats scolaires) sont constatées. Les élèves continuent même à présent à appliquer les acquis de la formation reçue et de nouvelles méthodes continuent à être utilisées à travers un cours optionnel homonyme agréé par l'Inspectorat de Suceava, suite à la réussite du projet.

b. Par rapport à la situation des enfants bénéficiaires

Le projet a diminué considérablement la violence pendant les récréations. Les élèves gèrent mieux leurs émotions et prennent l'initiative de jouer des jeux en français, même sans l'intervention du professeur. Leur peur de cette langue étrangère n'existe plus et ils ont plus de confiance en eux-mêmes. Le fait d'avoir créé ensemble des jeux et des matériaux surprenants a contribuée à la cohésion du groupe d'élèves.

c. Par rapport à l'impact général du projet

Le projet a été essentiellement orienté vers l'enseignement précoce du français, dans le but d'encourager la créativité des enfants qui n'avaient jamais étudié le français. Les ressources créées pendant les activités du projet, ainsi que les prix obtenus existent toujours et sont bien entretenus à cause de leur appropriation par la structure scolaire. Ce résultat est attribuable aux actions de sensibilisation et d'accompagnement pendant et après la durée du projet. Ces ressources ont contribué à l'amélioration de la qualité de l'éducation.

Les parents sont très contents de la qualité de l'enseignement d'une autre langue étrangère, à part l'anglais, à cause d'une augmentation de la capacité des enfants à savoir s'exprimer en français.

Le prix obtenu a classifié notre école parmi les meilleurs du pays en ce qui concerne la promotion de l'enseignement précoce du français et a ouvert la porte à un partenariat international avec l'INSPÉ – L'Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation - de l'Académie de Reims, France. Par la suite, en 2018 notre école a signé une convention de stage avec l'INSPÉ qui prévoit des mobilités annuelles des étudiant(e)s français(es) en master pour faire un *Stage d'observation des pratiques pédagogiques dans l'enseignement primaire* dans notre école.

Bibliographie :

LALLEMAND, Orianne, THUILLIER, Éléonore, (2011), *Le loup qui voulait changer de couleur*, Auzou, Paris.

VAN ZEVEREN, Michel, (1998), *1, 2, 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à trois*, L'école des Loisirs, Paris.

*** (2006), *Dictionnaire Animaux. Lettres et expressions*, Aramis, Bucarest.

[6] https://www.cronicadefalticeni.ro/scoala-gimnaziala-basarabi-este-castigatorea-marelui-premiu-al-concursului-national-de-proiecte-descopar-limba-franceza/

BDD-A31924 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:35 UTC)

Sitographie :

http://cestsuperenpremiere.blogspot.com/
Trois petits cailloux : http://www.dailymotion.com/video/x3w1tkj
Pourquoi les flamants sont-ils roses ? http://enseigner.tv5monde.com/search/site/pourquoi%20les%20flamants%20sont-ils%20roses
http://enseigner.tv5monde.com/
www.jeuxetcompagnie.fr
www.MondedesPetits.fr
http://www.servicejeunesse.asso.fr/Ressources/Espace_jeux/Jeux_Express.htm
https://www.mobilesport.ch/actualite/renforcement-du-pied-chaises-musicales/
http://www.teteamodeler.com
http://bonjourdefrance.com
http://www.dailymotion.com/video/xbt6sp_nazare-pereira-la-marelle-paroles-t_music
http://laclassedecorinne.eklablog.com/jeu-de-lecture-le-saute-grenouille-a107364380
http://giphy.com/search/pet-rock
https://clipartfest.com/categories/view/86e519bd723acecf9d5ad1fcfd4f29b7ff37319c/clipart-rock.html
http://www.lorguamis.fr/
http://www.paroles-musique.com/paroles-Anne_Sylvestre-La_Marelle-lyrics,p09230005

BDD-A31924 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:35 UTC)