

FIȘA DISCIPLINEI
1. Date despre program

Facultatea	Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Limbi și Literaturi Străine
Domeniul de studii	Limbă și Literatură
Ciclul de studii	Licență
Programul de studii	Limba și literatura franceză – Limba și literatura modernă (engleză/germană/ italiană/spaniolă) Limba și literatura română – Limba și literatura franceză Limba și literatura ucraineană – Limba și literatura franceză

2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei		JOCURI DE CUVINTE ÎN LITERATURILE FRANCOFONE (F)			
Anul de studiu	II	Semestrul	4	Tipul de evaluare	C
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specializare, DC – complementară				DS
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DOB – obligatorie, DOP – opțională, DFA - facultativă				DOP

3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	3	Curs	1	Seminar	1	Laborator/ Lucrări practice	-	Proiect	-
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	28	Curs	14	Seminar	14	Laborator/ Lucrări practice	-	Proiect	-

Distribuția fondului de timp pe semestru	ore
II.a) Studiu individual	44
II.b) Tutoriat (pentru ID)	-
III. Examinări	3
IV. Alte activități (precizați):	-

Total ore studiu individual (II.a+II.b+III)	44
Total ore pe semestru (I.b+II.a+II.b+III+IV)	75
Numărul de credite	3

4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale/generale	CP6 Efectuează adaptarea cultural lingvistică a textelor; CP7 Conștientizează dimensiunea interculturală; CP15 analizează texte literare, în contextul culturilor de referință ale limbilor studiate.
Competențe transversale	CT3. Lucrează în echipe.

5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/absolventul analizează și descrie particularități lingvistice expresive ale limbii franceze	Studentul/absolventul identifică mărci discursive ale creativității lingvistice din diferite tipuri de texte în limba franceză	Studentul/absolventul elaborează materiale, evaluând și valorificând valențele creative ale limbii franceze

6. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

Obiectivul general al disciplinei	Identificarea de către studenți a jocurilor de cuvinte, a ludicului textual, și analizarea în termeni adecvați a conexiunii dintre limbaj, literatură și celelalte arte.
-----------------------------------	--

7. Conținutul predării și învățării

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Introducere. Jocurile de cuvinte și genurile de texte	2	- dialog pe tema strategiilor de învățare; - prezentarea cursului, a bibliografiei și a criteriilor de evaluare; - explicație; - dezbateri/sistematizare;	prezentări powerpoint și cu ajutorul tablei (interactive). corpus de texte supuse analizei
2. Oulipo – laborator de jocuri de cuvinte	2	- exemplificare: lectură, traducere și	

3. Jocuri de cuvinte în texte de Raymond Queneau, Georges Perec, Boris Vian	2	analiză de texte; - problematizare;	
4. Jocuri de cuvinte în texte de Guillaume Apollinaire, Jacques Prévert	2	- brainstorming; - prelegere interactivă;	
5. Jocuri de cuvinte în texte de Blaise Cendrars, Henri Michaux, Corinna Bille, Aimé Césaire	2		
6. Jocuri de cuvinte în texte de San-Antonio, Céline	2		
7. Jocurile de cuvinte: de la literatură la presa contemporană.	2	- analiză a unui corpus de texte mediatice; - conversație euristică; - prelegere interactivă; - sintetizare și evaluare a cursului.	

Bibliografie minimală recomandată

APOLLINAIRE, 1918, Guillaume, *Calligrammes, Calligrammes — Apollinaire (sorbonne-universite.fr)*
 ARCAND, Richard, 2021, *La création des jeux de mots et des bons mots*, Québec, Les Presses de l'Université Laval
 BRASSENS, Georges, 2007, *Oeuvres complètes*, Cherche Midi
 CAILLOIS, Roger, 1967, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard (édition revue et augmentée, la première édition en 1958)
 DE GROODT, Stéphane, 2015, *Le livre de la jongle*, Plon
 LAUFER, Roger, LECHERBONNIER, Bernard, 1974, *Littérature et langages 2. Le conte La poésie*, Paris, Fernand Nathan Éditeur
 MYERS, Bernard, LEREBOLLET, Anne-Marie, 2003, *40 Jeux littéraires pour tous*, Editions POLE
 PRÉVERT, Jacques, 1946, *Paroles*, Les Éditions du Point du Jour
 QUENEAU, Raymond, 1947, *Exercices de style*, Gallimard
 QUENEAU, Raymond, 2013, *O sută de mii de miliarde de poeme*, adaptate/adoptate în română de către Șerban Foarță, postfață de François Le Lionnais, București, Editura Art
 RIVAIS, Yak, 1993, *Pratique des jeux littéraires en classe*, Paris, Retz

Aplicații (seminar / laborator / lucrări practice / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Colajul. Călimara răsturnată	2	- problematizare	Studentii vor propune jocuri de cuvinte originale, plecând de la modele oferite de documentele literare sau cu implicit literar. (Exemple de texte: Arrabal, <i>La pierre de la folie</i> ; Georges Perec, <i>La disparition</i> ; Raymond Queneau, <i>Un conte à votre façon</i> ; Blaise Cendrars, <i>Académie médiane</i> ; Henri Michaux, <i>Le grand combat</i> ; Aimé Césaire, <i>Le grand combat</i> etc.)
2. Metoda S+7. Lipograme	2	- lectură și analiză de texte;	
3. Logoraliul. Textul obnubilat	2	- brainstorming;	
4. Acrostihul. Alfabetul	2	- documentare;	
5. Anagrama. Caligrame	2	dezbatere/sistemizare;	
6. Etimologii și limbi imaginare	2	- redactare de texte;	
7. Tipare sintactice. Texte cu alegere multiplă. Rescrieri	2	- jocuri (jocuri de cuvinte, jocuri pe roluri); - exerciții și activități de diverse tipuri, în scris și oral (lacunare, puzzle, de tip VRAI/FAUX, de împerechere, de tip întrebare-răspuns, de analiză, de redactare etc.).	

Bibliografie minimală recomandată

ADLER, Laure, BOLLMANN Stefan, 2022, *Les femmes qui lisent sont dangereuses*, Flammarion
 CAILLOIS, Roger, 1967, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard (édition revue et augmentée, la première édition en 1958)
 HUIZINGA, Johan, 2010, *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, București, Humanitas (publicată în 1938, tradusă de H.R. Radian, cu o prefață de Gabriel Liiceanu)
 LE TELLIER, Hervé, 2012, *Joconde jusqu'à cent : et plus si affinités*, Bègles, Ed. Le Castor astral
 MARCUS, Solomon, 2007, *Paradigme universale III. Jocul*, Pitești, Paralela 45
 MYERS, Bernard, LEREBOLLET, Anne-Marie, 2003, *40 Jeux littéraires pour tous*, Editions POLE
 QUENEAU, Raymond, 1947, *Exercices de style*, Gallimard
 RIVAIS, Yak, 1993, *Pratique des jeux littéraires en classe*, Paris, Retz

8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Atitudinea pozitivă față de studiul/ analiza/ cercetarea unor chestiuni legate de temele abordate la curs/seminar. (CT1, CT2); Participarea la proba orală (CT1, CT2) Criteriile generale de evaluare (corectitudinea cunoștințelor, coerența logică, fluența în exprimare, forța de argumentare) (CP2) Criterii specifice disciplinei (identificarea jocurilor de cuvinte dintr-un text și analizarea lor) (CP1, CP3, CP5) Demonstrarea capacității de documentare, prin identificarea și utilizarea onestă a unor resurse	Evaluare pe parcurs Observația sistematică (10%) Evaluare finală: Probă orală: analizarea răspunsurilor/ interacțiunii la colocviu (Alegerea și analizarea unui text literar sau cu referințe la literatură din punctul de vedere al jocurilor de cuvinte 40%).	20% 20%

	recente. (CT1)		
Seminar	Atitudinea pozitivă și participarea activă la seminar (CT1, CT2); Participarea la proba orală (CT1, CT2) Criteriile generale de evaluare (corectitudinea cunoștințelor, coerența logică, fluența în exprimare, forța de argumentare) (CP2) Criterii specifice disciplinei (identificarea unor texte ludice și interpretarea lor) (CP1, CP3, CP5) Demonstrarea capacității de documentare, prin identificarea și utilizarea onestă a unor resurse recente. (CT1) Respectarea termenelor, printr-o colaborare eficientă cu colegii (CT2)	Evaluare pe parcurs Observația sistematică (30%) Verificarea temelor făcute pe parcursul semestrului. (60%) Evaluare finală: Probă orală Analizarea răspunsurilor/ interacțiunii la colocviu (Prezentarea unei opinii argumentate referitoare la funcțiile și impactul jocurilor de cuvinte din textul ales sau prezentarea expresivă a unui text original care să valorifice atuurile jocurilor de cuvinte 60%).	30% 30%

Data completării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de curs	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de aplicație
23.09.2025	Lector univ. dr. Corina IFTIMIA	Lector univ. dr. Corina IFTIMIA

Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program
23.09.2025	Lector univ. dr. Elena-Camelia BIHOLARU Conf. univ. dr. Nicoleta-Loredana MOROȘAN

Data avizării în departament	Grad didactic, nume, prenume, semnătura directorului de departament
23.09.2025	Conf. univ. dr. Olga GANCEVICI

Data aprobării în consiliul facultății	Grad didactic, nume, prenume, semnătura decanului
26.09.2025	Prof. univ. dr. Daniela-Viorica PETROȘEL