

## LE JEU EN CLASSE DE FLE : intérêts et pratiques

**HELME Ludovic, JOURDAN Romain, TORTISSIER Kevin**

**Institut Français du Japon - Kansai**

**kevin.tortissier@institutfrancais.jp**

Comme le rappelle Sourisseau, la prise de parole est « *la première source de difficultés pour les apprenants japonais* » (2003 : p. 213). Si cette affirmation concerne avant tout le public étudiant, elle n'en est pas moins transposable au public fréquentant les Instituts, Alliances, ou toute autre école de langue.

Or, dans l'optique d'une approche actionnelle de l'enseignement-apprentissage en classe de FLE, les praticiens sont toujours à la recherche de nouvelles méthodes susceptibles de rendre la classe plus vivante, d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage et d'amener ces derniers à utiliser la langue de manière aussi naturelle et authentique que possible.

Le jeu reste trop peu utilisé à des fins pédagogiques, bien que son utilité soit reconnue par une très large proportion des chercheurs, et ce dans de nombreux domaines, de la pédagogie aux sciences cognitives. Il est souvent décrit comme une pratique capitale pour le développement intellectuel, social et psychologique, notamment chez Piaget qui y voit une activité essentielle à la construction de la fonction symbolique, de l'intelligence et des apprentissages scolaires.

Trop souvent considérées comme des activités secondaires, exclusivement récréatives, les activités ludiques sont pourtant une formidable source de motivation, et permettent aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives. Car l'avantage premier du jeu, c'est évidemment sa capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action, dans la lignée de l'approche constructiviste de Piaget et consorts.

C'est avec cet objectif en tête qu'a été décidée la création, au sein de l'Institut Français du Japon - Kansai, d'une ludothèque de l'apprenant, alimentée de manière régulière et s'accompagnant de fiches pédagogiques, dont nous encourageons l'utilisation en classe.

Dans cet atelier, nous avons abordé dans un premier temps les questions du « pourquoi », du « comment », et du « avec quoi » jouer en classe ; nous avons ensuite proposé aux personnes présentes de jouer ensemble à quelques jeux que nous avons sélectionnés, répartis en 3 tables et 3 thèmes, pour mieux juger de l'efficacité d'une activité ludique, et se sensibiliser à la façon d'utiliser un jeu en classe de FLE. Cet article reviendra donc essentiellement sur la présentation de la première partie, organisée en trois sous-parties : les enjeux théoriques, les questions à se poser pour choisir un jeu adapté à son groupe, et enfin la façon de se procurer les jeux.

### I – Le jeu en classe de FLE. Quels intérêts ?

L'introduction du jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicative et actionnelle, en proposant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulants, concept de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction.

Au sein de la classe, le jeu permet tout d'abord de briser la glace (au sein d'un groupe peu communicatif, ou qui ne se connaît pas encore) ou de lâcher du lest avant/après une activité plus lourde et demandeuse. En d'autres termes, il permet de créer une véritable dynamique de groupe, en tirant parti de sa facette ludique, tout en étant pourvu d'objectifs clairs, définis, pleinement inscrits dans la séquence pédagogique, et atteignables.

Il permet également de dépasser les besoins instrumentaux tels qu'ils sont souvent présentés, et qui peuvent se montrer assez peu motivants pour une partie plus ou moins grande des apprenants qui constituent notre public, et qui ne poursuivent pas toujours d'objectifs spécifiques vis-à-vis du français. Dans le même ordre d'idée, l'activité ludique permet par ailleurs de dépasser ces objectifs purement fonctionnels, afin de débloquent la prise de parole, par le biais de la décentration qu'elle permet, en termes d'enjeux émotionnels tels que la face, ou du regard de l'autre au sein de la classe.

Toutefois, l'avantage principal du jeu lorsque l'on cherche à le mettre en relation avec les théories de la cognition n'est autre que la motivation, notion clef s'il en est, dès lors que l'on parle d'activités ludiques. Ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives* ». (J.P. Cuq : 2003, p. 160). En effet, plutôt que de placer la focale sur la motivation extrinsèque des apprenants (extérieure à la personne) par le biais de récompenses (reconnaissance, notes, etc.), la motivation dans le jeu est plutôt d'ordre intrinsèque (intérieure à la personne et ne nécessitant pas de « carotte »). Le jeu n'a, à l'origine, d'autre fin que l'amusement de la personne qui s'y livre, indépendamment de toute idée de récompense, comme le montrent les travaux de Deci (notamment dans « *Intrinsic Motivation* », 1975). Les jeux sont conçus de manière que soit maintenu le sentiment de challenge (et corrélativement, la motivation), selon un processus d'équilibre (décrit par Piaget) entre la difficulté (ni trop facile, ni trop ardu) et les compétences du joueur (le jeu doit donc être correctement adapté). C'est également cet état d'automotivation, résultant d'un savant mélange entre difficulté, capacité, et feedback permanent, qui peut aussi mener à une acquisition (de savoirs ; de compétences) simplifiée, parfois non-conscientisée, voire parfois accidentelle.

Car l'apprenant est, au cours d'un jeu, que cela soit conscient ou non, en permanence acteur de son apprentissage, aussi bien en termes d'émission (prise de parole, feedback) que de réception (écoute, feedback). C'est en cela que le jeu s'intègre naturellement à l'approche actionnelle de l'enseignement/apprentissage et de l'apprentissage par l'action tel qu'il est décrit par Dowell (« *learning by doing* », et « *learning as a social process* ») ou Piaget. L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistiques et décontextualisées, mais bien d'« *agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans*

## **Rencontres Pédagogiques du Kansai 2014**

---

*lesquels il aura à employer la langue étrangère* » (Weiss, 2002 : p. 7). C'est d'ailleurs là l'intérêt principal des activités ludiques, qui permettent une mise en situation proche du réel. S'il est parfois difficile de reproduire toutes les données et les circonstances d'une véritable situation de communication dans la salle de classe, les jeux amènent toujours les étudiants à faire semblant, à simuler, à prétendre qu'ils sont ailleurs, ou qu'ils sont quelqu'un d'autre. C'est dans ces situations proches du réel que les apprenants sont invités à prendre la parole, en mobilisant les connaissances acquises au préalable (ou en cours d'acquisition), afin d'en arriver à une communication proche de ce qu'ils pourraient expérimenter en situation de communication réelle, le tout face à un feedback permanent et continu des autres participants ou du professeur.

### **II – Comment choisir des jeux ? Six questions à se poser.**

Il est important de bien connaître son groupe pour minimiser les risques de situations gênantes lorsqu'on veut initier une séquence de jeu dans sa classe. Les questions à se poser face à la ludothèque sont simples et relativement évidentes, mais importantes dans le choix, non seulement du jeu, mais aussi de la façon de l'utiliser.

**Quel est l'objectif du jeu ?** Comme toute séquence pédagogique, la séquence de jeu demande de définir un ou des objectifs d'apprentissage clairs. Quelle(s) compétence(s) voulez-vous mettre en avant avec votre séquence ? Compréhension écrite/orale, production, renforcement de vocabulaire, de grammaire, etc... C'est évidemment la question primordiale à se poser.

**Combien ai-je d'apprenants dans ce groupe ?** Question importante pour déterminer si vous allez jouer en équipe ou individuellement, la question du nombre peut être problématique pour les jeux en équipes dans les petits groupes, ou au contraire pour les jeux plus individuels dans des classes à grands effectifs.

**Quel est leur niveau et leur personnalité?** Attention à ne pas confondre les deux ! Un apprenant de bas niveau mais ouvert et dynamique peut vous aider à faire accepter le jeu au groupe, et inversement, certains groupes de haut niveau n'auront peut-être pas l'esprit réceptif au jeu. Il faudra dans tous les cas adapter une règle ou se servir d'un jeu comme prétexte, en accord avec ce que vous connaissez de votre groupe.

**De combien de temps je dispose ?** Prenez garde à la première utilisation d'un jeu, ou aux groupes frileux : certains jeux ne nécessitent que très peu d'explications, un tour de chauffe suffit, mais ce n'est pas toujours le cas, et le niveau du groupe peut aussi influencer sur le temps que vous devrez consacrer à l'introduction d'un jeu. Attention aussi, et surtout, aux comptage des points et corrections diverses qui, bien souvent sont plus longues qu'on ne l'imagine. C'est un moment important d'échange entre les apprenants, où ils s'enrichissent des réponses des autres. Ne l'évitez pas si vous considérez qu'il n'apporte rien, mais prenez-le en compte dans votre estimation du temps à consacrer à la séquence.

**De quel espace je dispose ?** Petite classe ? Tables fixes ou mobiles, intérieur, extérieur, utilisation de l'espace de l'école/université/institut complet possible etc... La question de l'espace est liée à la question du mouvement de l'apprenant. Travailler sur la gestuelle, faire lever, dégager la cage thoracique...

## **Rencontres Pédagogiques du Kansai 2014**

---

**Est-ce que je joue ?** Participer peut être très utile pour guider le jeu, corser le challenge, ou, au contraire, le simplifier. C'est une question délicate qu'il faut adapter en fonction des réponses précédentes... besoin d'un nombre pair ? Pensez aussi que les apprenants aiment souvent jouer avec le professeur, c'est l'occasion de voir d'autres réactions, et de faire tomber un peu plus les barrières, mêmes minimales, de la structure « classe » tableau/public etc...

Enfin, le dernier conseil que nous pouvons vous donner et, le plus important, est de tester vos jeux ! Comme nous faisons les exercices en amont du cours pour vérifier leur bien-fondé, jouer à un jeu avec vos collègues mettra toujours en relief les éventuels problèmes auxquels vous serez confrontés une fois en classe, en plus de vous divertir vous aussi !

### **III – Où trouver les jeux ?**

Examinons maintenant les ressources disponibles en ligne pour se renseigner sur les jeux et se les procurer. Une simple recherche avec les termes « jeux » et « FLE » renverra vers des listes de jeux faits par des enseignants, comme le jeu de l'oie des conjugaisons, le loto des prépositions, etc (lien n. 1). Ces « jeux FLE », conçus pour la classe et prêts à l'emploi, ont cependant quelques inconvénients qui nous ferons leur préférer d'autres jeux, plus « grand-public ».

Le premier défaut des « jeux FLE » est qu'ils n'ont souvent de jeu que le nom. Mal équilibrés, ils sont souvent trop simples ; les interactions requises entre joueurs sont souvent limitées et la récompense du vainqueur trop maigre. Autrement dit, ils ne sont pas amusants. Les jeux conçus par des professionnels offrent eux en comparaison un défi intéressant, une richesse d'interactions entre les joueurs et une grande satisfaction pour le vainqueur. Pour peu qu'on arrive à l'adapter à ses besoins pédagogiques, un jeu « grand public » aura un rôle très positif sur la motivation des apprenants, comme vu plus haut.

Un second point est que ces jeux sont graphiquement assez laids, car l'enseignant de FLE n'est souvent pas plus illustrateur qu'il n'est concepteur de jeu. On sait pourtant l'impact qu'ont de belles illustrations, surtout dans la découverte d'une autre culture. A ce sujet d'ailleurs, le troisième inconvénient des jeux FLE est qu'ils offrent un contenu culturel nul. Si l'on prend des jeux comme le tarot ou les loups-garous, ces derniers ont le double avantage d'offrir aux apprenants des éléments de culture tout en étant des jeux très populaires en France, auxquels ils pourront donc jouer avec leurs amis français.

Pour résumer, les jeux du commerce, dans leurs mécanismes, présentation et contenu, sont des supports pédagogiques très intéressants, pour peu qu'on arrive à se repérer dans le millier de jeux qui sortent chaque année et qu'on soit capable de les adapter à ses besoins pédagogiques, comme on le ferait avec n'importe quel autre support.

Nous avons donc réunis en fin d'article quelques liens traitant de ces jeux « pour le FLE », certains faits par et pour des enseignants, et d'autres pour le grand public.

Nous encourageons les enseignants à consulter d'abord les sites spécialisés, pour les nombreux conseils qu'ils donnent sur la façon d'adapter un jeu au niveau des apprenants ou aux types de compétences à travailler, qui compenseront le faible nombre de jeux traités

## Rencontres Pédagogiques du Kansai 2014

---

au final. Dans un deuxième temps, lorsqu'ils auront acquis une certaine aisance dans le travail de préparation et dans la mise en place des jeux en classe, ils pourront alors se tourner vers les sites grand public et créer par eux-mêmes des activités inédites.

Nous avons d'un côté séparé les jeux sans matériel, dans une approche FLE (n. 2) et grand public (n. 3), et de l'autre les jeux, beaucoup plus nombreux, qui reposent sur du matériel comme des cartes, des dés, un plateau. Ici aussi, il y a d'un côté des sites pour les professionnels du FLE (n. 4) et de l'autre des sites grand public (n. 5 et 6).

Enfin, il reste encore à se procurer ces jeux. Si certains sont disponibles dans la grande distribution, pour d'autres il faudra se tourner vers des boutiques spécialisées françaises qui livrent partout dans le monde (n. 7).

Pour finir, nous invitons les enseignants à visiter les locaux de l'Institut Français du Japon - Kansai, pour découvrir ses espaces-jeux et participer à ses ateliers pour apprenants, et ainsi se faire une première idée, à peu de frais, des possibilités qu'offre le jeu en contexte pédagogique.

### Références bibliographiques

- Cuq J-P. (2003) : « Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde », CLE International.
- Deci E.L. (1975) : « Intrinsic motivation », New York, Plenum Press.
- Dowell J. tel que cité par Chazerand et Geeroms (2009) : « Les dossiers de l'ingénierie éducative ».
- Piaget J. (1970) : « Psychologie et épistémologie », Gonthiers Denoël, Paris, coll. Médiations.
- Weiss F. (2002) : « Jouer, communiquer, apprendre », Paris, Hachette

### Ressources en ligne

- |   |   |
|---|---|
| 1. Bonjour de France - Apprendre le français par les jeux<br><a href="http://www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm">www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm</a> | 4. Des jeux pour le FLE<br><a href="http://institutfrancais.pl/enseigner-le-francais/categories/des-jeux-pour-le-fle/">institutfrancais.pl/enseigner-le-francais/categories/des-jeux-pour-le-fle/</a> |
| 2. Jeux traditionnels en classe de français atelier.de.francais.over-blog.com/page-9821.html  | 5. Jeux de Nim<br><a href="http://www.jeuxdenim.be/">www.jeuxdenim.be/</a>  |
| 3. Scoutopédia<br><a href="http://fr.scoutwiki.org/Portail:Jeu">fr.scoutwiki.org/Portail:Jeu</a>  | 6. Tric Trac TV<br><a href="http://www.trictrac.tv/">www.trictrac.tv/</a>   |
|   | 7. Philibert<br><a href="http://www.philibernet.com/">www.philibernet.com/</a>  |

### Jeux présentés lors de l'atelier, par thème

#### Grammaire

- Timeline
- Manga Party
- Jeu de l'oie

#### Vocabulaire

- Kaléidos
- Unanimo
- Le pendu

#### Parler de soi

- Jeu des étiquettes
- Fame Us
- Speed Dating