

## **Les jeux de société, des activités pédagogiques à part entière**

**AGAËSSE Julien**  
**Université de Tokyo**  
**julien.agaesse@gmail.com**

Les jeux sont pratiqués depuis des centaines d'années partout dans le monde à des fins ludiques mais aussi pédagogiques. Les jeux de société sont toujours populaires de nos jours et touchent toutes les générations. Ces dernières années, ils se sont multipliés. Des sociétés comme « Asmodée » se sont développées, ainsi que des salons spécialisés tels que le festival des jeux de Cannes qui remet des récompenses pour les meilleurs jeux de l'année. Habituellement pratiqués dans le cadre familial ou avec des amis, ils sont de plus en plus employés par des enseignants dans leurs classes. Cependant, ils semblent souvent plus utilisés lors d'un temps de pause plutôt que dans un but pédagogique. Pourquoi ne pas les utiliser plus fréquemment pour amener les apprenants à dépasser des difficultés, à étudier, à parler, à découvrir, à réviser ou à réemployer leurs connaissances ?

### **Pourquoi les jeux de société ?**

Comme l'a expliqué Haydée Silva dans un article (Silva, 2008 : 25-27), les jeux ont différentes fonctions dans les classes de langue : « *socialisation, interaction authentique, mise en œuvre de stratégies, développement cognitif et plus... et motivation.* » Le jeu de société est social puisque les participants (au moins deux) sont amenés à jouer ensemble ou les uns contre les autres, en respectant des règles. Ensuite, les apprenants doivent interagir pour réaliser la ou les tâches définies par les règles du jeu. Ceci peut permettre aux participants d'échanger sur de nombreux sujets qu'ils évoquent eux-mêmes. Ils peuvent ainsi avoir plus de liberté dans leurs discussions. À travers leurs échanges, ils doivent réfléchir pour mettre en place diverses stratégies pour remporter la partie (développement cognitif et mise en place de stratégies). Ils peuvent être responsabilisés puisqu'ils sont amenés à faire leurs propres choix. L'enseignant devient un animateur qui passe parmi les élèves pour les guider, les encourager et les soutenir. Enfin, l'attention des élèves peut être renforcée grâce à l'utilisation d'outils amusants qui proposent des interactions authentiques.

Jusqu'à l'année dernière, je travaillais à l'Université des langues étrangères de Nagasaki au Japon. Souvent dans des classes d'expression orale de première année (niveau débutant),

certaines apprenants japonais qui étaient habituellement réservés et passifs changeaient de comportement lorsqu'ils pratiquaient des jeux de société. Durant les parties, ils s'ouvraient, étaient plus dynamiques, se lâchaient et osaient faire des choses qu'ils faisaient rarement (comme parler plus fort pour se faire entendre par exemple). Pour beaucoup de Japonais, le but de l'apprentissage est de mémoriser le plus de connaissances possibles, et ils sont souvent formés à apprendre ainsi. Il n'y a donc que très peu d'échanges dans certaines classes, et des apprenants peuvent se retrouver désorientés lorsqu'ils suivent des cours de conversation avec des professeurs natifs. L'objectif dans l'utilisation des jeux n'est pas de changer leur caractère, mais de les amener à pouvoir s'exprimer oralement et à discuter sans crainte de se tromper ou d'être jugés par leurs camarades ou leur professeur. De ce point de vue, ces outils ludiques sont très intéressants.

Aussi, apprendre ce n'est pas seulement retenir des informations. Comme l'a dit Michel Perraudau c'est « *apprendre à résoudre des problèmes (...), et cela nécessite que l'élève mobilise une compréhension dans différents domaines* » (Perraudau, 2006 : 15), langagier, logique, cognitif, social et qu'il utilise la déduction, l'induction et l'analogie. « *Apprendre consiste à partir de ce que l'on sait, ou de ce que l'on sait faire, à dégager des représentations initiales et naïves par déstabilisations successives* » (Ibid. p. 60). Les élèves sont donc confrontés à des difficultés qu'ils doivent résoudre. Toujours selon cet auteur, l'apprentissage regroupe « *les activités liées à apprendre* » (la mémorisation, favoriser les automatismes, utiliser et appliquer des procédures) et « *les activités liées à comprendre, c'est-à-dire ce qui a trait à la réflexion, au raisonnement, mais aussi aux échanges verbaux, à la création, à l'innovation, à la prise de décision, etc.* » (Ibid. p. 16). Les jeux ne proposent-ils pas tous ces éléments ?

Le but est d'intéresser nos apprenants à la langue française et à sa culture, de les motiver à apprendre et à faire des découvertes en prenant du plaisir. Comme le dit Bruno Hourst, « *on n'apprend pas mieux lorsque l'on s'ennuie* » (Hourst, 1997 : 21). Et les jeux de société, par leur nature, ne peuvent-ils pas être de bons outils pour les y aider ? Certes, ils n'ont pas été fabriqués dans le but d'un enseignement/apprentissage mais pour s'amuser. Cependant, ils présentent une très grande richesse et de nombreux éléments et contextes culturels ou linguistiques. Ils sont des documents authentiques que les enseignants peuvent proposer à leurs apprenants, tout comme des chansons ou des extraits de films par exemple. En les utilisant avec des objectifs pédagogiques, les étudiants peuvent par exemple mettre différentes stratégies d'apprentissage en place, découvrir des éléments culturels, réemployer la grammaire, mémoriser du lexique, travailler sur les temps du récit ou sur l'argumentation dans une atmosphère plus détendue.

### **Un support qui permet de dépasser certains obstacles**

Au Japon, les enseignants de langue étrangère font souvent face à des étudiants qui n'osent pas parler dans les classes. Prendre la parole devant les autres ou se tromper sont des barrières qui bloquent parfois certains étudiants. D'après Krashen, « *ce filtre affectif se compose de trois éléments : la motivation-attitude (le fait, par exemple, d'avoir une attitude positive vis-à-vis des locuteurs de L2), la confiance en soi, et l'absence d'anxiété*

*(Par exemple, avoir de bons contacts avec l'enseignant, entretenir des relations amicales avec les autres acquérants, ne pas être sur la défensive. Plus faible est le filtre, plus forte est l'acquisition, et inversement. » (Germain, 1993 : 249)* Il est important de prendre ce filtre en considération pour aider les apprenants dans leur apprentissage. Il fonctionne comme un mur psychologique qui apparaît quand un élève a peur de faire des erreurs, de se tromper ou de paraître ridicule devant autrui. Il représente donc un obstacle dans l'apprentissage. Alors, comment aider les apprenants à dépasser cette barrière et ainsi les motiver pour les amener à être plus dynamiques dans les classes ?

Les jeux de société peuvent aider les apprenants à atténuer ce filtre. Lorsqu'ils jouent, ils oublient souvent qu'ils sont en train d'étudier et leur motivation se renforce. Petit à petit, ils hésitent moins à prendre la parole. Ces supports ludiques peuvent permettre de dédramatiser la scène pédagogique, de rendre moins stressant et moins oppressant l'apprentissage d'une langue qui peut paraître extrêmement barbare aux yeux d'apprenants japonais venant d'une culture très éloignée de la culture française. Un alphabet ou encore des règles de grammaires très différents de ceux de leur langue maternelle peuvent représenter des freins dans l'apprentissage d'une autre langue.

Gilles Brougère nous explique d'ailleurs dans son livre que le jeu « *en tant que jeu, (...) produit des dispositifs pour s'éloigner du quotidien et de ses conséquences* » (Brougère, 2005 : 57). Il cite Jérôme Bruner, qui explique que « *le jeu fournit l'occasion d'essayer des combinaisons de conduites qui, sous les pressions fonctionnelles, ne seraient pas tentées* » (Brougère, 2005 : 56). Avec lui, les apprenants ont le droit à l'erreur. Le fait de se tromper peut ainsi les amener à réfléchir et trouver des solutions pour résoudre les énigmes qui leur sont posées. Ceci peut les responsabiliser et les emmener vers une autonomisation plus grande. Ils ont des problèmes à résoudre (pour gagner la partie) afin d'atteindre des objectifs (définis par la règle du jeu ou ses variantes), en prêtant attention à ce qui est dit par leurs camarades, en coopérant et en faisant des déductions. Ainsi, les élèves ont la possibilité d'accomplir les tâches qui leur sont demandées avec plus de liberté que dans un cadre traditionnel et ont plus de choix dans leurs thèmes de conversation, sans être conscients qu'ils sont en train d'étudier ou d'apprendre. Lors des séquences où des jeux de société sont employés, il est surprenant et agréable de voir des apprenants qui sont habituellement très réservés se libérer et prendre beaucoup plus la parole. Avec ces outils, les enseignants ne sont plus au centre de l'apprentissage, mais parmi les étudiants pour veiller au bon déroulement des parties, pour répondre aux questions, pour apporter des précisions et pour veiller à la sécurité affective et émotionnelle des apprenants.

### **Quels jeux choisir et comment les sélectionner ?**

Avant tout, je souhaiterais donner quelques conseils pour les choisir. Le but pour un enseignant est de trouver des jeux de société avec lesquels il pourra faire travailler ses apprenants. Il est nécessaire de trouver des outils qui vont éveiller leur curiosité et les séduire. Tout d'abord, nous pouvons en trouver dans différents endroits tels que sur Internet ou dans des boutiques spécialisées (où de véritables professionnels peuvent nous conseiller). Ensuite, le premier contact que l'on a avec un jeu est sa boîte. Elle a une

grande importance car ses illustrations peuvent déjà susciter l'intérêt des enseignants et des apprenants. Viennent ensuite le matériel et les règles. Ils peuvent aussi être des facteurs qui vont éveiller la curiosité des élèves et vont être ainsi la deuxième étape qui pourra les motiver à s'investir dans les activités ludiques. Il est essentiel de bien étudier les règles car une règle jugée trop compliquée ou trop longue pourra décourager les étudiants et nuire à leur investissement dans les parties. Avant de les utiliser en classe, il faut jouer aux jeux pour mieux les connaître, mieux les maîtriser et mieux comprendre ce que l'on pourra en faire. Ainsi, il sera plus aisé de les utiliser, de les adapter ou de les détourner (pour modifier la règle selon le niveau des apprenants par exemple). Enfin, lorsqu'on choisit un jeu de société, il est nécessaire de prendre en compte la composante pédagogique et d'explorer ce que l'on pourra ou ce que l'on voudra faire travailler à ses apprenants. Il faut étudier les jeux et trouver les objectifs et contenus langagiers (communicatifs/actionnels), linguistiques et culturels que l'on pourra en tirer (comme pour tout document authentique).

Pour achever cet article, je souhaiterais citer quelques jeux que les professeurs pourront utiliser dans leurs classes. Avant tout, il est nécessaire de savoir quelles compétences on voudra faire travailler à ses apprenants, ainsi que le niveau minimum qui sera requis pour y jouer (on se référera aux niveaux du DELF). Je ne citerai pas ici toute la liste des jeux que l'on pourrait faire découvrir à ses apprenants. Je me contenterai d'en présenter quelques-uns, ainsi que quelques pistes de travail.

*Win, qui est le plus fort* (niveau DELF A2 +) permet de travailler sur l'argumentation, sur la description pour caractériser les personnages du jeu ou sur la comparaison (« c'est le plus... », « le moins... », « elle est plus...que... », etc.), le tout pour convaincre son auditoire que son personnage (le père Noël, Albert Einstein, etc.) est meilleur que celui de son adversaire dans un domaine donné (ski, bras de fer, yoga, etc.) On pourra amener les apprenants à apprendre à construire un raisonnement logique et à défendre leur point de vue.

*Dobble* est un jeu simple qui peut aider les apprenants à mémoriser un lexique thématique ou pour travailler le genre et le nombre de façon ludique. Ce jeu existe sous différentes versions, dont les versions *Kids* (avec des animaux) et *Hollywood* (sur le monde du cinéma). Je l'ai aussi recréé en prenant comme thématique les fruits et les légumes. On pourrait le faire pour beaucoup d'autres sujets tels que les loisirs, les parties du corps.

*Il était une fois...* est un jeu pour raconter des histoires. Les enseignants peuvent s'en servir pour réviser les temps du récit ou les connecteurs temporels. Dans l'une de mes classes de troisième année (A2/B1 du DELF), il m'a servi de support pour des activités liées aux contes. Après y avoir joué, nous avons étudié ce que sont les contes, et les apprenants ont eu ensuite à imaginer et rédiger leur propre conte, en se basant sur des cartes du jeu prises au hasard.

*Les loups-Garous de Thiercelieux* (A2+) ou *À l'heure du crime où étiez-vous ?* (B1+) permettront de faire travailler l'argumentation, que ce soit pour lancer des accusations ou pour se défendre, ainsi que de réviser ou de réemployer les temps du récit, tout en découvrant l'univers du fantastique et en travaillant sur l'imagination.

Avec *Coyote* (A1), on pourra faire travailler les nombres et aussi les expressions simples pour exprimer son point de vue (à mon avis, je pense que, selon moi).

*Sandwich* est un jeu très sympathique permettant de découvrir le monde de l'alimentation (A1), d'échanger sur ses goûts (A1), mais aussi de débattre sur des sujets tels que la malbouffe ou la nourriture biologique par exemple (B1+). C'est un jeu récent et particulièrement apprécié par les apprenants.

### **Conclusion**

Beaucoup d'autres jeux de société pourraient être présentés. Cependant, je ne souhaitais pas faire ici un catalogue trop exhaustif. Il m'a semblé plus pertinent d'expliquer dans cet article les raisons pour lesquelles il est intéressant d'employer des jeux de société dans ses classes de français et comment les sélectionner. Contrairement aux jeux que l'on peut trouver dans certains ouvrages ou sur Internet, il est vrai que ces supports ont un coût. C'est dans ce but que des jeux dont le prix varie entre 10 et 20 euros ont été proposés. Aussi, il sera intéressant d'en recréer soi-même, ce qui permettrait de faire des outils plus adaptés à ses apprenants. Certes, cela prendra du temps, mais le jeu en vaut la chandelle !

Enfin, j'ai pu ainsi me rendre compte lors d'un atelier sur les jeux de société, que non seulement l'atmosphère d'une salle de classe remplie d'enseignants change lorsque l'on sort des jeux, mais que la concentration, la motivation des participants et leur envie d'aider et de partager s'amplifie. C'est exactement le même phénomène qui se déroule dans nos salles de classe avec nos apprenants. Alors, à vous de jouer !

### **Bibliographie**

- AGAESSE J., (année universitaire 2008-2009), *Le jeu de société dans la classe de français langue étrangère*, Université Catholique de l'Ouest, travail de mémoire.
- AGAESSE J., « L'utilisation des jeux de société dans les classes de français », *The journal of Nagasaki University of Foreign Studies* (17), 30 décembre 2013, p. 155-166.
- BROUGÈRE G., (2005), *Jouer/apprendre*, Editions Economica, Paris.
- GERMAIN C., (1993), *Evolution de l'enseignement des langues : 5000 ans d'histoire*, CLE International, Paris.
- HOURST B., (1997), *Au bon plaisir d'apprendre*, Inter Editions /Masson, Paris.
- SILVA H., (2008), *Le jeu en classe de langue*, CLE international, Paris.