

## L'apprentissage des expressions idiomatiques par le jeu de société pédagogique

**JACTAT Bruno**  
Université de Tsukuba  
jactat.philippe.gu@u.tsukuba.ac.jp

Le jeu peut-il sérieusement servir de médiation pour l'apprentissage des langues étrangères ? Douze années d'expériences dans ce sens nous inclinent à répondre par l'affirmative. Dans cet article, nous vous présentons un domaine de la langue dans lequel le jeu nous a paru remplir ce rôle de manière singulièrement pertinente : les expressions idiomatiques.

### **Le jeu comme médiation des apprentissages**

Sorti de l'âge de l'enfance, le jeu, souvent considéré autotélique<sup>1</sup>, ne profitait guère d'une image très valorisante jusqu'à récemment. C'est l'essor des jeux technologiques tels que les jeux en ligne ou les applications ludolinguistiques qui a contribué à rendre plus acceptable l'idée du jeu comme outil pédagogique viable. Les jeux sérieux et les jeux utiles se sont d'ailleurs développés dans le milieu des affaires et de la formation (Silva, 2015), et sont considérés aujourd'hui comme une innovation majeure jusque dans les milieux universitaires.

Les jeux semblent avoir enfin acquis une certaine légitimité dans la classe : ils contribueraient à l'acquisition de connaissances ou de compétences. Les enseignants sont de plus en plus nombreux à les reconnaître comme des auxiliaires utiles à l'enseignement/apprentissage (Agaësse, 2016 ; Helme et al., 2014 ; Jactat, 2008). La revue *Le Français dans le monde* n'édite-t-elle pas régulièrement depuis plusieurs années des fiches pédagogiques ludiques à l'attention des enseignants de FLE du monde entier ?

Le milieu anglo-saxon des affaires a depuis peu pleinement adopté la « gamification » (en français *ludicisation*, Genvo, 2012). L'idée sous-jacente de cette notion en vogue est de rendre les tâches difficiles faciles, les ennuyeuses intéressantes, tout cela sous un revêtement ludique. Les techniques de *ludicisation* s'efforcent de tirer parti du désir naturel des gens pour la socialisation, l'apprentissage, la maîtrise, la concurrence, la réalisation de soi, l'expression de soi, la coopération, etc. Cette faculté du jeu de susciter de telles

---

<sup>1</sup> Une activité autotélique se caractérise par une récompense intrinsèque impliquant un sens profond d'enjouement, de joie et d'enrichissement (Csikszentmihályi, 1998)

motivations, en fait un outil éducatif potentiellement puissant.

Différentes typologies de jeu servent désormais d'artefacts en enseignement des langues : en ligne ou en dur, on trouve une profusion d'exercices à connotation ludique ainsi que des jeux instrumentalisés (par exemple, le jeu de l'oie pour expérimenter un point de grammaire). Des chercheurs et enseignants proposent dorénavant des adaptations ou détournements intéressants de jeux de société grand public (techniques voir Silva, 2000 ; conseils voir Helme, 2014). Notre propos sera cependant d'évoquer les jeux de société pédagogiques, c'est-à-dire conçus spécialement pour un public d'apprenants de langues maternelles, secondes ou étrangères<sup>2</sup>.

### **Les expressions idiomatiques médiatisées par le jeu**

C'est en 2004, à l'université de Kumamoto, que nous avons testé nos premiers prototypes de « jeux en boîte » pour aborder les aspects classiques de l'enseignement du FLE, notamment la grammaire, le vocabulaire, la phonétique, et l'orthographe. C'est toutefois un domaine peu privilégié de l'enseignement qui s'est particulièrement bien prêté aux jeux : il s'agit des expressions idiomatiques. C'est en effet un aspect des connaissances lexicales qui a été largement ignoré jusqu'à récemment. Peut-être dû à leur caractère au premier abord « non-académique » et « informel », l'apprentissage des expressions idiomatiques est dans son ensemble laissé au petit bonheur la chance.

Pour preuve du peu de cas qu'on en fait dans l'enseignement du FLE, nous rapporterons ici la situation des enseignants de FLE de langue maternelle non française (Roumains, Irlandais, Taïwanais, Japonais, Vietnamiens, etc.), auprès desquels nous avons assuré des formations aux jeux de société pédagogiques (depuis 2006). La grande majorité de ces enseignants étaient déconcertés par le peu d'entraînement qu'ils avaient reçu sur ce terrain lexical, ce qui, de surcroît, ne les avait pas jusqu'alors prédisposés à faire explorer cet horizon de la langue française à leurs élèves.

Pourtant Cooper (1998) avait prévenu que : « tôt ou tard, un usage imprécis des expressions idiomatiques entrainera des difficultés même pour un étudiant avec une excellente connaissance de la grammaire et une maîtrise élevée du vocabulaire » (p. 259). Et Burke (1998) d'affirmer qu'« il est absolument impossible qu'un locuteur non natif d'anglais puisse complètement comprendre un film américain, une émission ou un journal télévisés, ou même une conversation typique sans aide, car notre langue est constellée d'anglais non standard, à savoir expressions familières et idiomatiques » (p. 1). Cela vaut naturellement pour toute langue étrangère : le français est pareillement truffé de telles locutions.

De plus, le sens de nombreuses expressions idiomatiques, même en contexte, demeure plutôt hermétique, et donc difficile à s'approprier. Maisa (2013) précise qu'une expression idiomatique est « [...] un terme ou une phrase dont le sens ne peut pas être déduit des définitions littérales de ses parties constituantes ou de leur agencement, mais fait référence à un sens figuré qui ne peut être connu qu'à travers son utilisation usuelle. » (p. 111). Tout

---

<sup>2</sup> Ici nous faisons référence aux jeux de société pédagogiques à imprimer sur [www.ateliers-alea.fr](http://www.ateliers-alea.fr)

locuteur de langue maternelle recourt quotidiennement aux expressions figurées dans des situations triviales ou professionnelles et il faudra donc que les enseignants abordent cette dimension de la langue. Nation et Meara (2002) abondent dans ce sens et recommandent un enseignement délibéré à leur égard : « l'apprentissage délibéré est plus focalisé et plus orienté vers un objectif que l'apprentissage accidentel » (p. 41). Les auteurs suggèrent par ailleurs que « l'enseignement explicite du vocabulaire est une manière d'encourager l'apprentissage délibéré du vocabulaire » (pp. 42-43).

Pour favoriser cet apprentissage engagé de l'apprenant, nous avons choisi de présenter les expressions idiomatiques d'abord par un artefact plus implicite, le jeu de société sous forme de blancs à remplir, via une couleur par exemple, afin d'éveiller leur curiosité. Le jeu comporte bien entendu les réponses et des définitions explicites des expressions sélectionnées. Ceci entraîne, par la mécanique même du jeu, à l'apprentissage coopératif entre joueurs (nous y reviendrons).

Ces locutions plus ou moins figées que sont les expressions idiomatiques ont été appréhendées sous leur sens large, englobant les métaphores (*yeux bleus couleur océan*), les métonymies (*se mettre au vert*), les paires de mots (*noir sur blanc*) et les comparaisons (*blanc comme un cachet d'aspirine*). Le niveau A1 (CECR) du jeu introduit de prime abord des notions culturelles (drapeau bleu/blanc/rouge, feu vert/orange/rouge, vin blanc/rosé/rouge, etc.) et usages courants élémentaires (blanc/jaune d'œuf, viande rouge/blanche, etc.), qui seront autant de notions utiles aux niveaux subséquents (A2 à C2).

La présentation des expressions dans nos jeux emprunte l'entrée thématique. Selon Mc Carthy & O'Dell (2008), les expressions idiomatiques se regroupent principalement sous les catégories suivantes : animaux, mer, sports, parties du corps, nourriture et boissons, couleurs, noms de personnes et de lieux, les cinq sens. Roy précise d'ailleurs qu'« à un apprentissage comparatif [entre la LM et la L2<sup>3</sup>] semble préférable un entraînement d'après des regroupements thématiques prépondérants dans la langue cible » (Roy, 1998 cité par De Serres, 2011, p. 135).

Plusieurs jeux de société pédagogiques visant les expressions idiomatiques ont ainsi vu le jour : *Arc-en-Ciel* pour les expressions de couleurs, *Golem* pour les parties du corps, *Anomaly* pour les animaux.

### **À bonne conception, bonne médiatisation**

Tout en développant le matériel, nous avons diversifié et affiné la palette de contraintes que nous nous imposons afin d'aboutir à un jeu de société qui, d'une part, se rapproche de la qualité des « jeux en boîte » du commerce et qui, d'autre part, intègre des normes didactiques minimales pour en faire un dispositif pédagogique à part entière.

#### Au niveau de l'aspect « produit fini » du jeu :

- support multiple attrayant : plateau, pions, cartes. Afin que les apprenants aient le sentiment de vivre une expérience ludique authentique.

---

<sup>3</sup> Note de l'auteur.

- habiller le jeu d'un graphisme de qualité professionnelle : afin d'éviter l'aspect en général visuellement pauvre des ressources créées par les enseignants, de jeunes infographistes professionnels ont été mis à contribution.
- maniabilité, facilité à déployer et à ranger : pour ne pas perdre de temps et maximiser le temps d'apprentissage. Nous avons donc évité d'inclure de petites pièces (comme celles qu'on trouve dans *Monopoly* ou les *Colons de Catane*).
- maquette plurilingue : les contenus textuels des règles de jeu et des cartes sont transposables en diverses langues. Le plateau de jeu et les pions sont utilisés tels quels, indépendamment de la langue cible. Certains jeux ont donc été conçus en plusieurs langues (français, anglais, japonais).

### Au niveau des exigences pédagogiques du jeu :

- mécanisme simple et clair : la règle de jeu doit être transparente et la disposition des supports du jeu aller de soi. C'est à l'enseignant d'expliquer méthodiquement les règles tout en les illustrant par une démonstration claire du maniement du matériel.
- temps de jeu court : afin que l'activité ne s'éternise pas, une partie doit pouvoir se conclure en une vingtaine de minutes.
- adoption d'un des quatre modes d'apprentissage : la flexibilité de l'usage du support est telle que des règles adaptées au jeu permettent l'expression ou la compréhension orales ou écrites.
- contenu à plusieurs niveaux : s'adapte au moins aux quatre premiers niveaux du CECR (A1 à B2). Afin d'offrir dès les premiers niveaux l'accès aux expressions idiomatiques sans attendre le niveau avancé : « [...] la pensée actuelle en linguistique appliquée situe [l'apprentissage des expressions imagées<sup>4</sup>] plus près du bout débutant du processus » (Cobb, 2010 cité dans De Serres, 2011 p138). Cependant, l'acquisition de nouvelles expressions idiomatiques, même en langue maternelle, reste au demeurant un travail qui se poursuit indéfiniment.
- options pédagogiques : proposition d'activités complémentaires en sus des règles du jeu de base. Afin que l'enseignant puisse enrichir l'accès des expressions idiomatiques par des activités variées. Cooper (1998) suggère 16 activités concrètes d'enseignement / apprentissage en lien avec la théorie des intelligences multiples de Gardner (1983) : choix, discussion, définition, catégorisation, dessin, sketches, conte, ajout d'une histoire, recours à des documents authentiques - bandes dessinées, dessins animés, TV -, etc.
- solitaire : pour que l'apprenant motivé puisse s'entraîner avec les cartes. Une encoche en haut à droite de la carte (système ©bip-pouce) permet de la tirer de la pioche tout en maintenant la réponse cachée sous son pouce.
- une boîte, une classe : se joue en petit groupe ou avec une classe



Exemple de carte  
du jeu Arc-en-Ciel

---

<sup>4</sup> Note de l'auteur entre braquets.

entière. Afin d'offrir à l'enseignant la possibilité d'impliquer tous les apprenants d'une classe qu'elle soit nombreuse ou non. Pour exemple, un fichier image du plateau de jeu d'*Arc-en-Ciel* est projeté au tableau et des aimants ronds de couleur servent de pions pour les différentes équipes. A chaque équipe est distribué un jeu de cartes réponses de couleurs.

- apprentissage coopératif entre joueurs : les joueurs s'entraident pour comprendre le sens des nouvelles expressions découvertes par le jeu.

Nous constatons ainsi que le jeu de société pédagogique présente un intérêt attesté comme dispositif médiatique de l'enseignement/apprentissage des expressions idiomatiques dans les langues maternelles, secondes ou étrangères. Il reste cependant à évaluer par une étude dans quelle mesure de tels jeux permettent de retenir et d'employer correctement les expressions idiomatiques vues. C'est notre espoir de pouvoir dans un proche avenir évaluer ces jeux puis les publier en boîte ou en ligne, afin de mettre entre les mains des éducateurs, enseignants et étudiants des outils didactiques stimulants et originaux.

### Références

- Agaësse, J. (2016). « De l'utilisation des jeux de société dans les classes de langue étrangère », atelier, *Rencontres Pédagogiques du Kansai*, Osaka, 25 mars 2016.
- Burke, D. (1998). « Without Slang and Idioms, Students Are "In the Dark!" », in *ESL Magazine*, 1(5), 20 – 23.
- Cooper, C. (1998). « Teaching Idioms », in *Foreign Language Annals*, 31 (2), 255 – 266.
- Csikszentmihályi, M. (1998). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*, Masterminds Series.
- De Serres, Linda. (2011). « Tendances en enseignement des expressions idiomatiques en langue seconde : de la théorie à la pédagogie », in *Revue canadienne de linguistique appliquée*, numéro hors-série : 14(2), 129 – 155, Université du Québec à Trois-Rivières.
- Gardner, Howard. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Genvo, S. (2012). « La théorie de la ludicisation: une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques. », in *Journée d'études Jeu et jouabilité à l'ère numérique*.
- Helme, L., Jourdan, R., Tortissier, K. (2014). « Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques. », in *Rencontres pédagogiques du Kansai 2014*, 64 – 68.
- Jactat, Bruno. (2008). « Pause récréative ou méthode à part entière ? », in *Le Français dans le monde*, No. 358, 30 – 32.
- Maisa, Sridhar & Karunakaran, T. (2013) « Idioms and Importance of Teaching Idioms to ESL Students: A Study on Teacher Beliefs », in *Asian Journal of Humanities and Social Sciences (AJHSS)*, Volume 1 – Issue 1, 110 – 122.
- McCarthy, M., & O'Dell Felicity. (2008). *English Idioms in Use*. Cambridge University Press.
- McPherron, Paul & Randolph, Patrick T. (2014). *Cat Got Your Tongue? Teaching Idioms to English Learners*. TESOL Press.
- Nation, P. & Meara, P. (2002). « Vocabulary », in *An introduction To Applied Linguistics*, Schmitt, R. (Ed.), London: Routledge, 35 – 54.
- Silva, Haydée. (2015). « Quatre pistes d'activités pour la classe de langue au carrefour du jeu et de la technologie », in *Interculturel / revue interdisciplinaire de l'Alliance Française - Association culturelle franco-italienne*, Lecce, n° 19, 49 – 64.
- Silva, Haydée. (2000). « Les Jeux de société : adaptations et détournements », in *Cahiers de l'APLIUT*, vol. XIX, n° 3, 14 – 27.