

Le Rôle Des Jeux Dans L'enseignement/Apprentissage Des Langues Etrangères

Alrabadi Elie*

Résumé

Cet article vise à revaloriser le jeu en tant qu'outil pédagogique novateur et efficace dans les pratiques de classe de langues étrangères. Nous avons remarqué que ce type d'activités reste marginalisé et mal utilisé par les enseignants. Cependant, l'utilisation du jeu motive d'avantage les apprenants et renforce l'interaction en classe de langue dans la mesure où les apprenants apprennent en s'amusant. Il donne également l'occasion aux apprenants de pratiquer spontanément la langue par rapport aux activités classiques. Dans cet article, nous mettons la lumière sur la notion du jeu, ses types, ses avantages, ses fonctions et ses limites. Nous proposerons, par la suite, un certain nombre de jeux qui peuvent être utilisés en tout contexte d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Mots clés : jeux, enseignement/apprentissage, plaisir, langue étrangère, compétence de communication, motivation.

Introduction

« Le jeu est l'activité normale de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles [...] Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires... Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent pas moins ludiques ». (Brougère 2005, 89).

Depuis l'antiquité, les termes jeu et éducation sont perçus comme contraires : le jeu est associé au loisir et opposé au travail sérieux que sous-entend l'éducation. Les premières tentatives d'introduction de jeux en classe de FLE en tant qu'outil pédagogique datent des années 70 du XXe siècle. Cependant, avec l'engouement accordé, dans les années 90, aux activités

créatives et aux techniques d'animation en classe de FLE, les jeux deviennent de solides supports à l'apprentissage des langues étrangères.

Dès l'apparition de l'ouvrage de J.-M. Caré et de F. Debyser *jeu, langage, créativité* en 1978, la notion de jeu est associée, en didactique, à celles de langage et de créativité.

Au XXI siècle, le jeu s'affirme en tant qu'outil pédagogique dans l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères et « semble avoir une bonne presse : les mots *jeu* et *ludique* apparaissent volontiers dans les textes pédagogiques et didactiques ; les formations autour du jeu sont accueillies plutôt favorablement ; les sites électroniques proposent de nombreuses activités dites ludiques et de plus en plus de manuels destinés aux publics de tous âges proposent des contenus explicitement liés au jeu ». (Silva 2008a, 20).

Le jeu demeure un outil pédagogique très important dont on doit reconnaître l'utilité en classe de langue. Il aide à créer une bonne ambiance en classe de langue. L'introduction du jeu transforme la classe en un lieu non formel ; un lieu où on peut parler. Un lieu où les apprenants ne seront plus en situation didactique pur mais un lieu qui suscite des échanges spontanés.

Il constitue un outil novateur en classe de langue, permettant à l'enseignant de « diversifier sa pédagogie et d'intégrer à la vie de la classe des élèves rebelles à toute autre forme d'enseignement ». (Robert 2008, 53).

Le jeu est aussi « formateur que les activités dites sérieuses, puisque répondant au plaisir d'apprendre en s'amusant ». (Taligante 2006, 180).

Comme toute autre activité d'apprentissage, l'utilisation du jeu dans la classe de langue étrangère ne pourra être réussie que si elle prend en compte les objectifs de l'enseignement, le contexte dans lequel il sera appliqué et le public auquel il s'adresse. Il est souvent employé de manière arbitraire en cours de FLE. L'approche didactique et pédagogique ludique appréhendée de façon consciente et réfléchie reste marginale.

Le jeu permet de relâcher la tension, d'introduire un moment de détente, de plaisir, de partage et de rencontre avec l'autre. C'est un vecteur d'apprentissage et de révision. Il stimule et capte la participation et l'attention de tous, produisant une atmosphère agréable où l'on s'amuse et se détend.

En classe de langue étrangère, d'après Silva « le jeu peut permettre d'aborder une question difficile, de changer les règles pour remotiver la classe, mais peut aussi être une méthodologie à part entière. Car, sans en avoir l'air, le jeu remet concrètement l'élève au travail, lui ouvre d'autres espaces de

connaissance, lui redonne goût à l'apprentissage en lui procurant du plaisir ». (2008b, 25).

Dans cette recherche, nous essayerons de répondre à ces questions : Qu'est-ce que c'est un jeu ? Qu'entend-on par jeu pédagogique ? Comment définir le jeu comme support pédagogique ? Quelle place pourrait-il avoir dans les pratiques de classe ? Quels seraient les avantages, les fonctions et les limites de l'utilisation du jeu ? Quels seraient ses caractéristiques et ses objectifs ? Quelles seraient les différentes typologies du jeu ?

Nous proposerons à la fin de cette recherche un certain nombre de jeux qui permettent de développer les différentes composantes de la compétence de communication.

Notion Du Jeu

Selon l'acceptation courante, un jeu est « une situation où des individus (les joueurs) sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles, et dans un cadre défini à l'avance (les règles du jeu), le résultat de ces choix constituant une issue du jeu, à laquelle est associé un gain, positif ou négatif, pour chacun de participants ». (Guerrien 1993, 5).

Robert (2008, 110) définit le concept du jeu comme suit : « l'activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même ou des autres ».

Chaque jeu possède des règles que les participants doivent respecter. Toutefois, il est à noter que les enseignants peuvent transformer ces règles afin de les adapter à leur public, à l'espace et au matériel dont ils disposent.

Par ailleurs, la participation est un élément essentiel du jeu dans la mesure où la participation fonde l'existence du jeu. Sans participation, il n'y a pas de jeu.

Le jeu pédagogique est défini ainsi : « une activité d'apprentissage réalisée par l'apprenant, cadrée par des règles précises, avec ou sans enjeu de compétition, avec ou sans présence d'un formateur, dans laquelle est effectué un déplacement, soit du rôle de l'apprenant, soit du thème de l'apprentissage, soit des objets utilisés ». (Courau 2006, 60)

Le jeu est donc une activité d'apprentissage impliquant des joueurs conditionnés par des règles définies à l'avance. Il est attaché à la notion de compétition et de gain et, par conséquent, dans un jeu on trouve un gagnant et un perdant. Il doit être pratiqué pour le plaisir qu'il procure. Ce type d'activité

permet une communication authentique entre apprenants et leur permet également d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives, comme l'explique Courtillon (2003, 65), « le jeu est un moyen de faire de la classe un lieu de communication personnelle non dirigée vers le professeur mais aussi entre les élèves eux-mêmes ».

Le jeu s'applique à toutes les matières et permet essentiellement selon Courau (2006, 60) « d'atteindre les objectifs de prise de conscience, de motivation, d'envie, nécessaires à l'acquisition de compétences, de comportements ou de connaissance. Le jeu sert lorsqu'on a besoin de contourner des résistances, de donner envie, de remettre en mouvement, et ce qu'elle que soit la nature de la capacité à acquérir ».

Typologies Du Jeu En Classe De Langues

Il existe d'innombrables variétés de jeux qui peuvent être exploités dans une classe de langue. Le jeu perçu comme outil pédagogique peut s'adapter à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs. Jactat (2008, 31) en précise trois variétés :

1. « les exercices à connotation ludique » : ils sont les plus employés dans les cours de langue dans la mesure où les enseignants les voient très proches d'exercices scolaires et donc les considèrent comme les plus efficaces et les plus pédagogiques. Comme les mots croisés à titre d'exemple. (Voir pages 17-18)
2. « les jeux instrumentalisés » : comme par exemple les jeux de tradition tels que les petits-chevaux, le jeu de l'oie, la bataille navale etc. Ces jeux, très appréciés des apprenants, peuvent avoir un rôle pédagogique assez important.
3. « les jeux libres » : ce sont des jeux de société qui, contrairement aux jeux grand public, sont spécialement conçus pour la classe de langue. Le jeu libre a pour vocation de faire découvrir un aspect de la langue à travers un véritable jeu de plateau, de cartes ou de puzzle. L'apprentissage se fait de manière fortuite, l'objectif étant plutôt d'éveiller la curiosité et l'intérêt pour un aspect de langue qui sera revisité en cours. Ce type de jeu libre se rapproche de la nature primaire du jeu, qui est amusement, spontanéité et découverte.

Aux variétés de jeux de Jactat, Cuq et Gruca (2003 417-418) ajoutent deux autres types de jeux :

4. « les jeux de créativité » : ces jeux engagent une réflexion orale ou écrite de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination. L'accent est mis sur la capacité langagière des apprenants qui sont invités à

créer des productions originales, comme par exemple les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme. (Voir plus loin, pages 15-17).

5. « les jeux culturels » : ce type de jeux fait référence à la culture et aux connaissances des apprenants, comme par exemple le jeu du baccalauréat. (Voir plus loin, page 14).

En effet, le jeu est une activité sociale et un produit culturel. Derrière le jeu, il y a toujours des éléments de culture et des références sociales.

Avantages Associés Aux Jeux En Classe De Langue

La plupart des spécialistes affirment que les jeux offrent d'avantageuses perspectives d'exploitation pédagogique. L'introduction des jeux en tant qu'outil pédagogique permet de

1. renforcer la motivation des apprenants du fait que ces derniers ne jouent pas seulement pour apprendre mais aussi pour le plaisir de jouer et de gagner.
2. vaincre l'anxiété en classe de langue en brisant la monotonie des cours toujours semblables.
3. développer une compétence communicative en s'appropriant des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être nécessaires à l'acquisition d'une langue étrangère¹.
4. apprendre à gérer le travail en équipe en classe de langue ; ce qui instaure un climat de confiance et facilite la communication en classe.
5. favoriser l'aptitude à gérer l'imprévisible et à exploiter simultanément toutes les ressources dont on dispose pour mieux communiquer et agir.
6. favoriser la créativité, l'interaction et développer l'expression chez les apprenants. Dans les activités ludiques, les participants sont invités à s'exprimer avec une finalité précise dans la langue étrangère, sans se borner à reproduire les contenus du manuel et, par conséquent, guider les apprenants vers l'autonomie de leur apprentissage.
7. briser la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle : l'initiative et la parole sont rendues aux apprenants.

1 Les auteurs du Cadre Européen Commun de Référence pour les langues (2005, 41) démontrent que « l'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité joue souvent un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement ».

C'est pour ces raisons que le jeu doit s'intégrer à tout enseignement/apprentissage, destiné aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

Fonctions Du Jeu En Classe De Langue

Suivant l'opinion de Pradal (2008, 28), « le jeu possède des vertus formatives. Par son rôle de catalyseur d'énergie positive, il a des fonctions psychologiques, cognitives, didactiques, motivationnelles, éducatives et de relaxation ».

Effectivement, le jeu a toujours porté en soi des vertus éducatives et formatrices, et pas uniquement récréatives. L'objectif de tout jeu est de transmettre un savoir, un savoir-faire ou même un savoir être. Il est reconsidéré comme un outil pédagogique sérieux.

L'exploitation pédagogique réussie du jeu en classe de langue dépend de l'identification et de la gestion des fonctions qui sont souvent associées au jeu. Silva (2008b, 25) retient cinq fonctions qui sont présentes dans la plupart des activités ludiques :

1. « socialisation » : les jeux sont considérés comme un précieux instrument de socialisation. En effet, le jeu est une pratique sociale dans laquelle les apprenants agissent et vivent en action et en relation avec tous les acteurs de la scène pédagogique. Il favorise le respect d'une certaine discipline grâce à l'observation des règles ludiques et souligne également le rôle essentiel de la transmission culturelle et interculturelle. Le jeu développe chez les apprenants un ensemble d'activités ou d'interactions qui valorisent des compétences sociables, c'est-à-dire des capacités à communiquer avec les autres. Pour Brougère (2005, 116), « le jeu apparaît comme une construction sociale qui s'appuie sur l'interaction, sur une sociabilité et une culture préexistante, mais transforme dans le même temps cette sociabilité et produit une nouvelle culture issue de partage de significations et de l'interaction ».
2. « interaction authentique » : le jeu favorise des interactions authentiques en langue étrangère.
3. « mise en œuvre des stratégies » : la participation au jeu nécessite la mise en œuvre de différentes stratégies : d'une part, celles de jeu et d'autre part, celles d'apprentissage. Chaque apprenant applique celles qui lui conviennent tout en observant les stratégies différentes mises en action par les autres joueurs. L'introduction du jeu en classe signifie qu'on accepte et valorise aussi bien le hasard que des aptitudes très diverses, autres que celles habituellement pratiquées dans le contexte scolaire. Ceci renforce la motivation des apprenants, leur donne l'occasion « d'afficher des talents

insoupçonnés, remet en question les rôles stéréotypés des *bons élèves* et des *cancre*s et favorise une meilleure estime de soi ». (Silva 2008b, 25).

4. « développement cognitif et plus » des apprenants : le jeu ne favorise pas seulement le développement cognitif des apprenants, il peut aussi permettre de développer leurs intelligences multiples, leur don d'observation, leur esprit critique, leurs facultés d'analyse et de synthèse, leur connaissance, leur estime de soi, des autres et du monde qui les entoure.
5. « motivation » : le jeu peut être un vecteur de motivation très important, attendu que le jeu permet de briser toutes les règles de fonctionnement habituelles et traditionnelles de la classe, de mettre en place des situations d'interaction authentique, d'attirer l'attention des apprenants vers la tâche ludique au lieu d'être centrée sur le contenu linguistique, de dédramatiser l'erreur et enfin d'encourager une détente émotionnelle, intellectuelle et physique car il présente une nouvelle façon d'apprendre la langue tout en jouant et en s'amusant.

Limites De L'utilisation Des Jeux

Nombreuses sont les difficultés qui sont liées à la mise en œuvre des jeux en classe de langue. Ces difficultés sont classées en trois grands groupes :

1. « les difficultés liées au contexte pédagogique » : On peut nommer quelques difficultés d'ordre pédagogique qui pourraient limiter l'introduction des jeux en classe de langue, par exemple : le décalage entre le mode habituel d'enseignement et les conditions de réalisation du jeu qui pourrait déstabiliser les apprenants et le professeur ; l'incertitude et l'insécurité des enseignants à gérer ce type d'activités qui échappent aux normes conventionnelles. En effet, la pratique du jeu en classe peut faire croire à un manque de sérieux ; la crainte de perdre du temps et le dérapage vers la langue maternelle des apprenants.
2. « les difficultés liées au changement de statut des participants » : en effet, le jeu oblige parfois les participants à quitter le cadre contraignant de l'enseignement traditionnel et à s'impliquer de façon plus autonome et personnelle. Certains apprenants redoutent de s'exposer et donc de jouer en groupe pour des raisons d'ordre personnel (fatigue, timidité, etc...). Ce changement de statut des apprenants qui participent au jeu pourrait, au même titre, avoir une influence négative sur la mise en œuvre des jeux en classe de langue.
3. « les difficultés liées à des aspects d'ordre technique » : la mise en pratique des jeux exige souvent des espaces qui ne correspondent pas aux conditions

matérielles habituelles d'une salle de classe. Il est difficile également de gérer le bruit engendré par la pratique du jeu. Par ailleurs, les erreurs techniques commises parfois dans la mise en place du jeu représentent une difficulté à prendre en compte. (Silva 2008a, 28-34).

Quatre Niveaux Sémantiques Du Jeu

Le recours aux activités ludiques est légitime tant qu'elle traduit une complète cohérence entre les quatre niveaux sémantiques du jeu. Ces quatre niveaux, décrits par Silva (2008a, 25-27) et que nous reformulons à notre manière, sont indispensables au jeu et doivent être bien préparés car ils sont complémentaires et interdépendants.

1. « le matériel ludique » : c'est avec quoi on joue. Par rapport au matériel, la classe de langue est un espace privilégié dans la mesure où ses acteurs sont aux prises avec la langue et la communication et tout ou presque tout peut y servir de support : textes écrits, images, cartes, objets quotidiens, mots, sons etc. Ce matériel doit nécessairement être varié, polyvalent, robuste, séduisant et attrayant afin de motiver les apprenants et d'éveiller le désir et la curiosité chez eux.
2. « les structures ludiques » ou les règles : ces structures doivent être dynamiques, intéressantes, simples et courtes. La bonne connaissance des structures ludiques de chaque jeu permet une meilleure exploitation pédagogique de ces derniers et permet également à l'enseignant d'orienter les apprenants et de maintenir la motivation.
3. « le contexte ludique » : il englobe plusieurs aspects qu'on doit prendre en compte dans une classe de FLE, comme la gestion de l'espace et du temps, le contexte socioculturel et sociolinguistique des apprenants, afin d'adapter le jeu en fonction de ces éléments. En effet, tenir compte de ces aspects est très important pour bien mener le jeu car chaque apprenant a son goût et ses attentes. L'enseignant veillera toujours à créer une atmosphère propice au jeu et peut proposer des jeux déjà connus des élèves dans leur langue maternelle pour que les jeux soient mieux et plus rapidement compris.
4. « l'attitude ludique » : une fois que les trois niveaux précédents sont bien appréhendés et préparés, il faut que l'enseignant développe chez l'apprenant une attitude ludique positive afin de l'impliquer dans le jeu et de lui donner plaisir à jouer. Sans cette attitude ludique, le jeu devient un simple exercice car on ne peut pas obliger les apprenants à jouer s'ils n'en ont pas envie.

Conditions De La Mise En Œuvre Du Jeu Pédagogique

La mise en œuvre d'un jeu exige, d'après Courau (2006, 23-25), un certain nombre de conditions afin de favoriser l'apprentissage :

1. « être connu » : avoir un rôle particulier à jouer motive d'avantage les apprenants et ils se sentent connus. Dans une classe de langue, être anonyme dans un groupe d'étudiants motive moins les apprenants.
2. « ressentir plaisir et joie » : il faut que les apprenants aient plaisir et joie en jouant et donc en apprenant. On peut répondre à cette condition, par exemple en créant un climat de détente étant donné que tout ce qui permet de rire, de se détendre et de s'amuser facilite l'apprentissage. Certains jeux permettent une mémorisation efficace de contenus qui peuvent être difficiles dans un climat d'enthousiasme total. L'excitation du jeu rend les apprenants plus concentrés et plus attentifs, ce qui contribue à un apprentissage sans effort.
3. « se sentir libre » : il faut que les apprenants se sentent libres mais, en même temps, ils doivent connaître les limites de leur liberté. Il faut, d'une manière ou d'une autre, laisser la possibilité aux apprenants de choisir s'ils souhaitent participer au jeu ou pas. En effet, si un apprenant ne souhaite pas jouer il ne faut pas l'obliger à jouer. On peut le motiver et l'inciter à jouer sans le forcer. Certains étudiants, pour différentes raisons, peuvent refuser de jouer.
4. « évoluer au sein d'un groupe » : lorsque les apprenants jouent ensemble ils apprennent ensemble. Le jeu, comme le travail en groupe, renforce la solidarité du groupe pendant un apprentissage et les motive à travailler ensemble afin d'arriver à une certaine autonomie.
5. « se sentir en confiance » : dans un jeu, les règles doivent être données dès le départ. Cette condition est à prendre en compte lorsqu'on met en place des activités. On ne peut faire jouer des adultes en formation que si la relation de confiance entre les formés et le système formatif est établie. Cette confiance peut être consolidée par plusieurs éléments pédagogiques qui renforcent l'attitude du formateur, comme par exemple l'explication des objectifs pédagogiques, la présentation du système d'évaluation, la présentation des règles du jeu etc.

Pour une exploitation pédagogique réussie en classe de FLE, Silva (2008a, 40) précise trois conditions qui consistent à

1. « aborder le jeu de manière rigoureuse »
2. « établir un lien approprié entre les hypothèses théoriques (relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues), les outils pédagogiques et pratiques réelles de classe »
3. « ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais à y voir simplement [...] l'occasion d'enrichir sa boîte à outils ».

Rôle De L'enseignant

L'enseignant peut avoir plusieurs rôles importants dans le jeu : il est le « pourvoyeur » de matériel (il doit choisir le jeu, le mettre en œuvre et le préparer), il est avant tout un observateur du jeu (il doit s'assurer qu'il y a bien un développement de l'apprenant à travers le jeu) et enfin il joue le rôle d'un participant au jeu, comme joueur parmi les joueurs. Ce rôle de participant est un moyen de stimuler le jeu tout en maintenant sa logique.

Par ailleurs, il est à souligner que l'enseignant doit veiller à créer une atmosphère propice au jeu, à le présenter et à l'animer.

Propositions De Jeux Pour La Classe De Langue Etrangère

Nous proposons ici quelques jeux destinés à un public adulte dans un cadre universitaire et que nous avons mis en œuvre en classe de FLE. Ils pourraient être utilisés dans toute autre classe de langue étrangère². La plupart de ces jeux sont déjà connus par les apprenants jordaniens dans leur langue maternelle, ce qui facilite leur compréhension et motive davantage les apprenants.

1. Le pendu :

Niveau de langue : A 1 et A 2.

Activités langagières visées : production/compréhension orales et production écrite.

Effectif possible : de 10 à 20 joueurs.

Dispositif de travail : participation collective de deux groupes par équipes de 5 à 10 joueurs ou individuelle.

Durée moyenne d'une partie : 15 minutes.

Démarche : On forme deux groupes d'étudiants. Le professeur demande à chaque groupe d'écrire la première et la dernière lettre au tableau sous la forme suivante :

F E (française).

Chaque groupe doit découvrir les lettres contenues dans le mot choisi par l'autre équipe en moins de 9 questions. Ils peuvent essayer de deviner d'abord quelles en sont les voyelles puis les consonnes en posant la question à l'autre

2 Ces jeux peuvent être adaptés à tous les types de cours, pour tous les publics (adultes, adolescents, enfants), à tous les niveaux et dans les différents cadres (scolaire, universitaire, etc.).

groupe : « Est-ce qu'il y a un E dans le mot ? ». Si le groupe dit oui, il doit écrire la lettre à sa place dans le mot.

Pour chaque réponse négative, le professeur commence à dessiner les différentes parties de la potence qu'il complète au fur et à mesure. Si les apprenants ne trouvent pas le mot au bout de 9 questions, ils sont pendus et ils ont perdu.

Pour un niveau plus avancé, on peut proposer des mots plus longs et on ne leur donne ni la lettre initiale ni finale.

2. Jeu de mots ou de baccalauréat :

Niveau de langue : À partir de B 1 selon le niveau des questions.

Activités langagières visées : production écrite et orale.

Effectif possible : de 4 à 20 joueurs.

Dispositif de travail : participation collective ou individuelle.

Durée moyenne d'une partie : 30 minutes.

Démarche : Les apprenants préparent une feuille avec les six rubriques suivantes :

Prénoms	Professions ou métiers	Villes	Pays	plantes	animaux
Pierre	professeur	Paris	Portugal	Persil	Phoque

Le professeur donne ensuite une lettre de l'alphabet, « P » par exemple. Pour chaque rubrique, les élèves doivent trouver des mots commençant par cette lettre en moins de cinq minutes. L'arbitre, « le professeur » minute le temps pour chaque catégorie. A la fin de chaque rubrique, il fait une mise en commun et il attribue un point par mot trouvé et trois points pour un mot que personne d'autre n'a trouvé. Chaque partie se compose de 3 lettres.

Dans le but de donner à ce jeu un aspect culturel, il est possible de substituer les rubriques par d'autres (comme les régions et les villes de France, les pays où l'on parle français, les plats typiques ou les mots clés qui représentent les stéréotypes de la France, etc.).

On peut également faire un exercice de créativité en demandant aux élèves de rédiger une histoire autour des mots des six catégories.

3. Des lettres (inspiré du jeu télévisé français très célèbre : « des chiffres et des lettres ») :

Niveau de langue : À partir de B1.

Activités langagières visées : production écrite et orale.

Effectif possible : de 2 à 20 joueurs.

Dispositif de travail : participation collective par groupe ou individuelle.

Durée moyenne d'une partie : 30 minutes.

Démarche : Chaque joueur ou chaque groupe doit préparer une feuille avec les huit rubriques suivantes :

Voyelle	Voyelle	Voyelle	Voyelle	Consonne	Consonne	Consonne	Consonne

Ensuite, Chaque joueur ou groupe de joueur, à tour de rôle, doit choisir une voyelle ou consonne. Le professeur écrit au tableau la voyelle ou la consonne qu'il choisit. Le professeur minute le temps. L'étudiant ou le groupe qui réussit à composer le mot le plus long avec les lettres choisies gagne la partie. Chaque partie se compose de 7 mots ou plus.

Afin de rendre le jeu plus attrayant, le professeur pourrait demander à 2 ou à 3 autres apprenants de vérifier si le mot proposé figure dans les dictionnaires ou non.

4. Devinettes (inspiré du jeu télévisé français très célèbre « Questions Pour Un Champion ») :

Niveau de langue : À partir de A2

Activités langagières visées : production/compréhension orales.

Effectif possible : de 2 à 20 joueurs.

Dispositif de travail : travail collectif ou individuel.

Durée moyenne d'une partie : 10 minutes.

Démarche : le professeur commence en posant aux apprenants quelques questions simples, comme celles-ci :

1. Qu'est-ce qui est jaune et brille dans le matin ? Le soleil.
2. Qu'est-ce qui a quatre pattes, court et miaule ? Un chat.

L'apprenant ou le groupe qui devine le plus de devinettes gagne la partie. Chaque partie est constituée de 5 devinettes.

Ensuite, on peut demander aux apprenants de fabriquer des devinettes et de les poser à leurs camarades.

5. Qui suis-je ? :

Niveau de langue : À partir de A2

Activités langagières visées : production/compréhension orales.

Effectif possible : de 2 à 20 joueurs.

Dispositif de travail : travail collectif ou individuel.

Durée moyenne d'une partie : 10 minutes.

Démarche : Le professeur demande aux apprenants de former deux groupes. Il leur demande d'écrire sur une feuille pliée le nom d'un personnage historique, sportif etc. A tour de rôle, chaque groupe pose une seule question à l'autre groupe pour découvrir de qui il s'agit. Les groupes répondent aux questions par oui ou non. Le groupe qui arrive à deviner, le plus rapidement, le personnage de l'autre groupe, gagne la partie. Dès qu'ils ont trouvé la bonne réponse, le groupe perdant doit montrer le papier.

Afin de rendre ce jeu plus compétitif, on peut ajouter la règle qu'un groupe qui croit avoir la bonne réponse mais se trompe perd un tour. Le groupe gagnant pourra proposer un autre personnage ou un objet à deviner.

6. jeu de récit créatif :

Niveau de langue : À partir de B1.

Activités langagières visées : production/compréhension orales.

Effectif possible : de 6 à 20 joueurs.

Dispositif de travail : travail collectif.

Durée moyenne d'une partie : 40 minutes.

Démarche : Le professeur ou un étudiant propose une phrase qui déclenche le récit et qui implique toute la classe. C'est un jeu oral et donc les apprenants doivent écouter attentivement ce que les autres disent afin de développer le récit de façon logique.

Le professeur laisse le récit se dérouler jusqu'à sa conclusion. Il n'intervient que lorsqu'il y a un blocage.

7. Lipogramme :**Niveau de langue :** À partir de B1**Activités langagières visées :** production écrite.**Effectif possible :** à partir de deux joueurs.**Dispositif de travail :** travail collectif ou individuel.**Durée moyenne d'une partie :** 40 minutes.**Démarche :** il s'agit d'écrire un texte d'une certaine longueur sans utiliser une certaine lettre, qui est fixée à l'avance par le professeur.

C'est un jeu créatif intellectuel qui motive les apprenants et les pousse à réfléchir. L'utilisation d'un dictionnaire de synonymes est possible.

8. Mots croisés :**Niveau de langue :** À partir de A1**Activités langagières visées :** compréhension/production écrites.**Effectif possible :** à partir de deux joueurs.**Dispositif de travail :** travail collectif ou individuel.**Durée moyenne d'une partie :** 20 minutes.**Démarche :** Le professeur écrit au tableau un mot d'une catégorie lexicale telle que les meubles. Puis il demande aux apprenants de trouver des mots qui contiennent une des lettres du mot écrit.

A un niveau plus avancé, le professeur pourrait donner aux apprenants des indications sur un seul mot précis qu'ils doivent deviner avec un nombre de cases précis.

Conclusion

Pour la plupart des professeurs jordaniens de FLE, l'approche ludique n'est pas considérée comme prioritaire ni comme souhaitée. Les enseignants ne profitent pas pleinement des activités ludiques qui ont pour eux avant tout un aspect récréatif sans grand intérêt pédagogique. Ils ne voient donc pas trop l'intérêt d'une telle approche.

Le jeu est un outil séduisant et malléable pour la classe de langue, c'est-à-dire qu'il prend des formes différentes et peut se transformer quand on ajoute des éléments qui peuvent l'orienter vers une logique de l'enseignement/apprentissage.

Ces activités ludiques doivent avoir toute leur place dans l'enseignement/l'apprentissage de FLE, car les activités ludiques permettent aux professeurs de personnaliser davantage leur pratique de classe et d'élargir leur pédagogie. Ils permettent de renforcer l'apprentissage, de l'approfondir et de le fixer. Cependant, il est nécessaire de former les professeurs de langues à une utilisation consciente du jeu,

Les activités ludiques permettent, d'après Silva (2008a, 24) « d'intégrer des concepts valorisés-tels que les activités langagières de communication, les compétences langagières et générales, l'approche par domaine de la vie sociale, le travail autour des stratégies d'apprentissage et de communication, la mise en place des tâches, mais aussi l'accent porté sur l'interculturel, le rôle de la médiation, l'importance de la pédagogie par le projet, le recours à des niveaux communs, entre autre, sans pour autant renoncer aux postulats fondamentaux de l'approche communicative : centration sur l'apprenant, prise en compte de ses besoins et de ses intérêts, autonomisation de l'apprenant, enseignement axé sur le sens, authenticité, dédramatisation et exploitation de l'erreur, progression en spirale... »

Le jeu doit être intégré, non seulement, en classe d'enfants mais également en classe d'adultes, car il permet de créer une rupture avec la vie quotidienne et son stress. Weiss (2002, 39) souligne que « développer le plaisir d'apprendre chez nos élèves dès le début d'apprentissage d'une langue étrangère est obligatoire ».

Il est à noter que le jeu seul n'est pas porteur de sens dans une salle de classe, il n'aurait alors qu'une valeur récréative. Il doit s'inscrire clairement dans une séquence pédagogique donnée pour devenir un outil pédagogique viable.

Néanmoins, Brougère (2005, 166) confirme que « comprendre les relations entre jouer et apprendre, ce n'est pas projeter systématiquement sur tout jeu des valeurs éducatives. Cette relation n'a de sens que si elle peut être construite dans sa spécificité, sa différence avec d'autres situations dénuées d'effets éducatifs ».

Cuq et Gruca (2003, 416) nous explique, en parlant des jeux, que les activités ludiques en tant que support pédagogique « ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre : la pédagogie des jeux n'est plus à faire et tous s'accordent à en reconnaître les enjeux pédagogiques ».

Lors de la mise en œuvre des jeux en classe de FLE, nous avons rencontré plusieurs types de difficultés. En effet, l'enseignement scolaire jordanien ne prédispose pas les apprenants à profiter pleinement d'une approche ludique qui a pour eux avant tout un aspect récréatif sans grand intérêt pédagogique et par conséquent les apprenants n'ont pas l'habitude de jouer en classe de langue. Certains apprenants n'aiment pas jouer. Ils hésitaient à jouer, car pour eux le jeu est conçu pour les enfants : « on n'est pas des enfants » ont déclaré certains d'entre eux. Dans ce cas, nous avons veillé à bannir le mot « jeu » et on l'a appelé autrement « activité ou exercice », comme le suggère Courau (2005, 62).

Par ailleurs, pour éviter certaines difficultés, comme par exemple le dérapage à la langue maternelle ou bien le refus de jouer de certains apprenants, nous avons dû annoncer clairement aux apprenants les règles ou leurs marges de manœuvre avant et pendant le déroulement de l'activité. On peut, par exemple, pénaliser le recours à la langue maternelle et inscrire l'utilisation de la langue étrangère dans le jeu. Il est également indispensable que l'enseignant fournisse aux apprenants les moyens linguistiques nécessaires à la réalisation de la communication ludique, comme le souligne Silva (2008a, 30), ce qui renforce la motivation des apprenants qui « éprouvent un véritable plaisir à découvrir qu'ils sont capables de communiquer en situation de jeu ».

Pour les apprenants qui refusent de jouer, il est à noter qu'il ne faut pas les exclure du jeu. Il convient de les inviter aimablement à tenter l'expérience en leur proposant, par exemple, d'adopter un rôle spécifique dans le jeu (arbitre, conseiller...) ou bien en leur donnant une activité parallèle.

Dans les classes de FLE en Jordanie, les apprenants hésitent souvent à prendre la parole et à s'exprimer oralement devant leurs camarades de peur de faire des « erreurs ». Dans le but de rendre le jeu plus compétitif et les apprenants plus enthousiastes et afin de les motiver à prendre la parole et à

participer pleinement aux jeux, nous leur avons promis des récompenses (un point de plus sur la note de la participation pour les membres de chaque équipe qui gagne la partie). Dans l'ensemble, nous avons été satisfaits de l'engagement des apprenants dans le déroulement de ces jeux. Ils se sont bien investis dans ces activités et ceci leur a permis de se relâcher, de se détendre, de se sentir en confiance et plus proches de leur enseignant, étant donné que ce type d'activité consolide les relations entre l'enseignant et l'apprenant et donc conduit à une meilleure intercompréhension et donc à un meilleur engagement dans le processus d'apprentissage.

Une autre difficulté que nous avons rencontrée, liée au domaine institutionnel, est le manque de temps. En effet, les cours dispensés dans les universités jordaniennes ne durent que cinquante minutes. Par conséquent, nous étions parfois obligés d'accélérer le rythme des jeux ou bien de ne pas choisir certains jeux dont la réalisation nécessite beaucoup de temps.

Finalement, nous pensons que le jeu présente toutes les qualités pédagogiques requises pour la classe. Il ne faut plus y porter un regard dévalorisant en le voyant comme une perte de temps.

Pour conclure et comme nous l'avons aperçu et vécu, le jeu peut être considéré comme un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue étrangère surtout si l'on considère que la plupart des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux s'adapter aux objectifs et au niveau de la classe. Cependant, il faut savoir l'intégrer dans une séquence pédagogique.

The Role of Games in Teaching/Learning Foreign Languages

Abstract

This paper attempts to reconsider the value of game as an innovative and effective tool in teaching/learning a foreign language. Although we have observed that games have been marginalized and used ineffectively by teachers, using games motivates learners of foreign languages as well as strengthens interaction within the language classroom. Unlike traditional teaching methods, in-class game activities provide the students with the opportunity to practise language spontaneously. Finally, a number of in-class games are recommended for use in the teaching of foreign languages.

Keywords: games, teaching/learning, fun, foreign language, communication skills.

دور الألعاب في تعلم وتعليم اللغات الأجنبية

إيلي الرضي، قسم اللغات الحديثة، جامعة اليرموك، اربد، الأردن.

ملخص

يهدف هذا البحث إلى إعادة تقييم الألعاب كأداة تربوية إبداعية وفعالة في تدريس اللغات الأجنبية ، ولقد لاحظنا أن هذا النوع من النشاطات ما زال مهماً وغير مستخدم بالشكل الصحيح . إن استخدام الألعاب يحفز الطلاب بشكل كبير ويعمل على تقوية التفاعلات والنشاطات اللغوية في صفوف اللغة؛ حيث إن الطلاب يشعرون بالرغبة والمتعة في التعلم. إن استخدام الألعاب يمنح أيضاً الطلاب الفرصة لممارسة اللغة بشكل تلقائي مقارنة بالأنشطة التقليدية. في هذا البحث نقوم بتوضيح مفهوم الألعاب، أنواعها، إيجابياتها، وظائفها وحدودها. وسنقترح أيضاً عدداً من الألعاب التي يمكن أن تستخدم في جميع سياقات تعلم وتعليم اللغات الأجنبية.

الكلمات المفتاحية : الألعاب، تعلم وتعليم، متعة التعليم، اللغات الأجنبية، مهارات التواصل

* The paper was received on Jan. 5, 2011 and accepted for publication on March 23, 2011

Bibliographie

- Brougère, Gilles. 2005. *Jouer/Apprendre*, Economica, Anthropos, Paris.
- Conseil de l'Europe, 2005, *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Didier, Paris.
- Caré, Jean-Marc et de Debyser, Francis. 1978. *Jeu, langage, créativité*, Hachette-Larousse, Paris.
- Courau, Sophie. 2006. *Jeux et jeux de rôle en formation*, ESF, Issy-les-Moulineaux.
- Courtillon, Jacques. 2003. *Élaborer un cours de FLE*, Hachette, Paris.
- Cuq Jean-Pierre, et Gruca Isabelle. 2003. *Cours de didactique du français. Langue étrangère et seconde*, PUG, Grenoble.
- Guerrien, Bernard, 1993. *La théorie des jeux*, Economica, Paris.
- Jactact, Bruno, 2008. « Pause récréative ou méthode à part entière ? » dans *Le français dans le monde*, n°358, CLE International, Paris, 30-32.
- Pradal, François, 2008. « Souffler n'est pas jouer », dans *Le français dans le monde*, n°358, CLE International, Paris, 28-29.
- Robert, Jean-Pierre. 2008. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Orphrys, Paris.