

# Jeux et créativité en classe de langue

## Introduction

Dans ce cours, les activités ludiques sont présentées comme un outil inséparable du processus de l'enseignement/apprentissage. Sont présentés, dans la première partie, quelques problèmes généraux concernant le moment favorable de l'introduction du jeu et, dans la deuxième partie, certaines activités ludiques pour développer la compétence de communication des apprenants de FLE (français langue étrangère).

## Bibliographie

- AUGE, H. et alii. *Jeux pour parler, jeux pour créer*. Paris : CLE International, 1989.  
SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, 2008.  
JULIEN, P. *Activités ludiques*. Paris : CLE International, 1988.  
SAMSON, C. Brno : Alliance française, 1998. Atelier.  
VANTHIER, H. *L'enseignement aux enfants en classe de langue*. Paris : CLE International, 2009.  
WEISS, F. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette, 2002.

## Comment susciter et maintenir la motivation<sup>1</sup>

- Varier les canaux d'informations et d'expressions.
- Varier les capacités, les intelligences sollicitées.
- Faire alterner les compétences réceptives (écoute, lecture) et productives (expressions orale et écrite).
- Varier les thèmes et les exercices.
- Varier le rythme à l'intérieur de la leçon : mouvement et calme. Phases d'attention et de détente.
- Varier le degré de difficulté des tâches.
- Proposer des moments de réussite aux apprenants.
- Travailler avec du matériel et dans un environnement attrayants.
- Introduire des activités ludiques et des éléments de compétition. Proposer des défis.
- Varier l'ambiance de travail : passer d'une ambiance enjouée à une ambiance sérieuse, voire grave.
- Passer d'une atmosphère concentrée à une atmosphère détendue, etc.
- Introduire un peu de spectacle.
- Utiliser l'imaginaire des apprenants (jeux de rôles, simulations, etc.).
- Leur faire chercher l'information manquante.
- Personnaliser les tâches. S'appuyer sur le vécu des apprenants.
- Faire changer le mode d'organisation dans la classe (travail individuel, par paires, par groupes...
- Faire changer les apprenants de place. Changer de place soi-même (s'asseoir un jour au fond de la classe...).
- Changer de look ( !).
- Commencer le cours par une surprise, un élément nouveau.
- Montrer de l'intérêt pour les opinions et les expériences des apprenants. S'appuyer sur leurs contributions.
- Associer le dire et le faire.

## Deux principes méthodologiques appliqués depuis le temps de Comenius :

- apprendre à connaître les langues en liaison avec la connaissance des choses
- transformer l'étude en jeu et plaisir

---

<sup>1</sup> SAMSON, C. Atelier de Brno, 1998.

### **La motivation ludique sert à :**

- animer les classes de langue
- stimuler et maintenir l'intérêt des apprenants
- apprendre à travers la pratique
- communiquer, échanger, discuter librement
- habituer les apprenants à tout l'espace de la classe en les faisant bouger
- susciter de la compétitivité

### **Le jeu :**

- simule la réalité avec une certaine distance
- attribue à dépasser la timidité
- est un masque, un déguisement
- allège le poids d'éventuels échecs
- devrait conserver son caractère collectif
- devrait rester bénévole
- est une activité naturelle de l'enfant, une seule activité que l'enfant prend au sérieux

### **Les jeux dans la classe de langue ne devraient pas être considérés comme :**

- de simples activités bouche-trou pour terminer une leçon ou pour meubler une dernière heure de classe avant les vacances
- une récompense pour une classe qui a bien travaillé

### **Les jeux linguistiques bien choisis permettent :**

- d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, les composantes linguistiques en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris
- l'acquisition de nouveaux éléments langagiers et leur réemploi
- la synthèse et l'emploi simultanés de plusieurs lexiques et structures
- l'acquisition du lexique et des structures dans une approche communicative
- le développement des situations communicatives

### **Les jeux lexicaux permettent :**

- une acquisition du lexique et des structures dans une approche communicative :
  - les apprenants sont amenés non seulement à nommer les objets, à décrire des actions, à interroger, à donner des ordres mais aussi à exprimer des sentiments, à jouer avec les mots, à rêver

### **Les jeux développent les situations communicatives :**

- à travers certains jeux apparaissent des structures appartenant à des situations de communication spécifiques, par exemple quand il s'agit :
  - des structures utilisées dans les jeux de société : c'est à toi de jouer, pioche, lance le dé, j'ai gagné, rends une carte
  - des structures appliquées aux activités manuelles : découpe, colorie, prends tes ciseaux
  - des consignes : faites deux groupes, distribuez des cartes...

### **L'approche ludique enrichit aussi la pratique pédagogique et sociale :**

- change le rôle et l'attitude de l'enseignant qui devient avant tout un animateur, quelquefois un arbitre ou une espèce de dictionnaire ambulant
- brise la structure rigide du groupe classe-enseignant
- met les apprenants en *petits groupes* à l'intérieur desquels ils peuvent agir et réagir comme dans une véritable *interaction sociale*

### **Le bon jeu :**

- n'exige pas une longue préparation linguistique
- ses règles ne sont pas trop compliquées
- suscite l'intelligence et l'activité des apprenants
- ne dure pas longtemps
- amuse les apprenants sans trop relâcher la discipline
- n'exige pas le temps spécial pour corriger les réponses

### **Pour que le jeu ait du succès, ne pas oublier :**

- que le jeu doit correspondre avec l'objectif donné, l'âge et les capacités intellectuelles des apprenants
- d'adopter le jeu à la fois amusant et utile
- de choisir le jeu auquel tous les apprenants prennent part
- de se décider pour un jeu dont les règles sont brèves, transparentes et compréhensibles<sup>2</sup>
- de suivre les règles du jeu d'une manière conséquente (le contraire produit le sentiment du tort ou de l'injustice)
- que c'est l'enseignant qui est l'organisateur du jeu (pour éviter le chaos et l'indiscipline)
- que les groupes doivent être équilibrés en ce qui concerne le nombre et les connaissances des participants<sup>3</sup>
- d'insérer le jeu quand la classe est fatiguée ou après une activité fatigante
- de changer les jeux (la répétition fréquente d'un jeu fatigue et perd d'attraction)
- que le jeu doit finir à temps pour ne pas ennuyer et qu'il doit être achevé : début, déroulement, fin, récompense

### **Tirage au sort pour désigner le volontaire :**

- à l'aide d'objets :
  - pile ou face d'une pièce qu'on lance (entre deux joueurs)
  - la courte paille - à l'aide de bâtons d'une longueur différente (entre plusieurs joueurs)
  - les dés ou les cartes - le chiffre le plus haut commence
- à l'aide de comptines (on récite en désignant une personne)

### **Un peu de terminologie**

Le meneur de jeu propose de jouer au jeu « ... ».

L'enseignant explique le déroulement du jeu, il est l'arbitre du jeu.

Le but du jeu est de trouver le mot convenu.

Le jeu a pour but de ..., consiste à ...

On peut utiliser le jeu pour exercer la prononciation.

Les joueurs forment deux (trois, ...) groupes ou équipes.

Le premier joueur ouvre le jeu.

Le joueur suivant continue (de jouer).

Un joueur de l'équipe quitte la classe.

Un joueur propose un mot.

Les joueurs tâchent de deviner le mot convenu.

Les deux partenaires alternent à poser des questions.

C'est à qui de jouer ? C'est à qui ? A qui le tour ?

Les joueurs assis en cercle (en rond) répondent à tour de rôle, suivant le sens des aiguilles d'une montre, à leur tour.

---

<sup>2</sup> Il vaut mieux d'essayer le jeu avec un autre public (collègues par exemple) avant de le présenter en classe.

<sup>3</sup> Il existe plusieurs possibilités pour former des groupes équilibrés: a) des groupes fortuits, d'occasion (náhodné skupiny), b) des groupes d'après la performance des participants, suivant un test par exemple (výkonové), c) des groupes amicaux (přátelské), d) des groupes de participants d'intérêts communs (zájmové).

Les joueurs trouvent les mots au fur et à mesure.  
 Les deux concurrents répondent à qui mieux mieux, à l'envi.  
 Les spectateurs tâchent de deviner l'action mimée.  
 On passe au joueur de droite (de gauche).  
 Un joueur se tient debout devant le tableau et tourne le dos à la classe.  
 Les partenaires se tiennent face à face, s'asseyent dos à dos.  
 Au jeu participe un nombre fixe des joueurs.  
 Le nombre de joueurs est limité.  
 On peut utiliser un jeu de cartes, on les bat, les coupe et distribue 6 cartes par joueur.  
 On joue au quatuor de mots : on cherche les cartes d'un quaterne.  
 On forme des files de mots.  
 Le mot trouvé doit être en rapport avec le mot précédent.  
 Il faut former (élaborer) des listes de mots commençant par ...  
 Le tricheur est exclu du jeu (est éliminé).  
 C'est une adaptation du jeu précédent.  
 Les joueurs lancent le dé.  
 Le système de marquer les points consiste à ...  
 Nous pointons la promptitude des réponses.  
 Les deux équipes ont obtenu le même nombre de points, elles ont fait match nul.  
 On marque un mauvais point au joueur perdant (au perdant).  
 Le joueur gagnant (le gagnant) est celui qui ...  
 On enlève un point à celui qui ...  
 Il est puni de deux mauvais points, il encaisse ..., il est pénalisé par ...  
 Celui qui ... gagne la partie.  
 Le jeu peut être joué à plusieurs reprises.

#### **Fiche type de la présentation d'un jeu en classe de FLE :**

1. Le titre donnant des indications sur la nature du jeu.
2. La définition de l'objectif de l'activité.
3. Le niveau du public concerné indiquer d'après la grille d'autoévaluation du CECR.
4. Le matériel nécessaire pour la réalisation du jeu.
5. Les sources (bibliographie ou sitographie).
6. Le déroulement de l'activité décrit de façon simple, souvent sous forme de consignes à donner directement aux élèves. Dans bien des cas, le déroulement proposé peut et doit être modifié ou adapté aux besoins immédiats de la classe.
7. Le corrigé pour l'évaluation.
8. La variante du jeu, s'il y en a.

#### **Typologie de jeux et d'activités communicatives<sup>4</sup>**

Jeux pour briser la glace	Jeux alphabétiques et orthographiques
Jeux de présentation	Jeux de communication
Jeux phonétiques	Jeux d'actes de parole
Jeux grammaticaux	Jeux de rôles
Jeux avec les chiffres	Jeux d'oie
Jeux lexicaux	Jeux d'appariement

<sup>4</sup> Cette typologie n'est pas exhaustive : il existe plusieurs possibilités de trier différents types de jeux.