

3 L'utilisation consciente du jeu

« Aucun jeu ne peut se jouer sans règles. » Václav Havel

Nous apprécions la parallèle des anthologies de jeux que Haydée Silva a fait avec des livres de recettes qui indiquent uniquement comment. Ils ne s'occupent « ni du pourquoi ni du pour qui ni du pour quoi faire ».[45] Or, l'enseignant ne devrait jamais utiliser un jeu comme un livre de recette. Lire les consignes et les effectuer pas à pas marche dans la cuisine mais pas dans une classe de langue. De plus, le jeu lui-même ne représente qu'un quart de travail. Il est précédé par la confection et l'introduction du jeu et suivi par une conclusion. Voyons maintenant ces quatre phases de plus près.

3.1 La confection du jeu

La confection ne signifie pas uniquement la fabrication du jeu. C'est aussi sa préparation et modification. Il faut presque toujours adapter une activité ludique à ses besoins, en considérant plusieurs facteurs. Avant de se lancer au jeu même, l'enseignant devrait méditer sur ces questions importantes :[46]

- 1) Quel est l'objectif de cette activité ?
 - 2) A quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire ?
 - 3) Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?
 - 4) Quels savoir-faire entrent en jeu ?
 - 5) Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage ?
 - 6) Peut-on la faire individuellement ou en groupes ?
 - 7) Est-ce une activité de la production guidée, ouverte ou libre ?
 - 8) Où s'inscrit-elle dans la progression ?
 - 9) A quel moment peut-on la proposer ?
 - 10) Peut-on la proposer plusieurs fois – telle quelle ou avec une variante ?
 - 11) Quelles préparations exige-t-elle ?
 - 12) Quelles consignes faut-il donner
 - 13) Combien de temps dure-t-elle ?
 - 14) A quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique ?
- Nous ajoutons encore :
- 15) Quel matériel exige-t-elle ?
 - 16) Quelle disposition de la classe exige-t-elle ?

Cependant, l'enseignant qui propose de temps en temps son propre jeu croît dans les yeux de ses élèves. Haydée Silva s'est exprimé que « créer un jeu pour ses élèves, c'est presque un acte d'amour. »[47] L'enseignant devrait être créatif et oser exploiter le potentiel non seulement des activités ludiques toutes faites mais chercher le potentiel ludique partout. Surtout en voyageant dans les pays francophones, il faut marcher avec les yeux ouverts. Tickets de métro, prospectus publicitaires, catalogues de séjours touristiques... il y a une infinité de supports possibles. Une fois le jeu préparé, il reste ce qui est souvent encore plus difficile : préparer les élèves.

3.2 L'introduction du jeu

Nous avons déjà parlé de l'attitude ludique : une des quatre régions métaphoriques de la notion du jeu. Il est impossible de la programmer et pourtant, elle est nécessaire pour que le jeu ne devienne pas qu'un simple exercice.

3.2.1 Créer une atmosphère favorable aux jeux

Le moindre détail comme une baguette magique peut dans un instant changer l'atmosphère de la classe. Pour faire ressembler une activité à un vrai jeu, le tirage au sort se révèle opportun, puisque c'est le hasard et non plus l'enseignant qui décide.

Citons quelques procédures de tirage au sort d'après Haydée Silva :[48]

- Jeter les dés à six ou plusieurs faces, numérotés ou avec des images.
- La courte-paille : l'écu est celui qui a tiré le brin de paille (ou des allumettes, des spaghettis...) le plus court.
- Pile ou face avec une pièce de monnaie (ou des jetons divers) lancée en l'air.
- Dans quelle main ? Le joueur doit deviner dans quelle main l'objet est caché.
- Les comptines d'élimination : par exemple « Am, stram, gram, pic et pic et colégram, bour et bour et ratatam, am, stram, gram, pic et dam ».
- Tourner en aveugle : l'enseignant ou encore mieux un élève tourne au milieu du cercle des joueurs avec les yeux fermés et il choisit l'un d'eux.

L'atmosphère ludique requiert aussi un sentiment de la liberté. L'enseignant ne devrait jamais imposer un jeu, il offre le libre choix aux élèves. Sa tâche est donc de les motiver.

3.2.2 Motiver les élèves à jouer

Un proverbe baoulé dit « On ne joue pas en assistant à un jeu. » Par contre, l'attitude ludique provient du désir de l'élève d'assister au jeu. Un peu de mystère qui rend les élèves curieux ne peut nuire non plus. Désemballer un jeu rassemble au sentiment d'ouvrir un cadeau. De jolis boîtes ou bourses colorés enchantent les joueurs.

À la base de la motivation personnelle des élèves, Haydée Silva distingue les joueurs-jouants, qui participent activement et de volontaire à leur jeu et les joueursjoués qui supportent le jeu qui les dépasse.[49] Bien entendu, les premiers sont ceux que nous voulons dans notre classe.

3.2.3 Présenter le jeu

Une fois l'atmosphère ludique établie et les élèves motivés, il ne reste que de présenter le jeu, c'est-à-dire d'expliquer comment et pourquoi on va jouer.

Comment équivaut aux règles du jeu. Soit c'est l'enseignant qui les présente oralement, soit elles sont écrites. Dans ce cas, on peut les lire à haute voix en ensemble de la classe ou dans les groupes. Si les élèves sont déjà habitués aux règles de jeu écrits, ou si le jeu est plus compliqué, ils peuvent les lire d'abord en silence, individuellement et puis les mettre ensemble en commun. Parfois, une courte démonstration vaut plus qu'une longue explication.[50] En expliquant les règles, les acteurs se mettent d'accord sur les gages et les récompenses éventuels ainsi que sur la fin du jeu (limite du temps ou d'autres conditions). Si nécessaire, l'enseignant fournit le vocabulaire du jeu.

Pourquoi signifie la justification du choix de l'activité donnée et son objectif pédagogique. Avant de s'y lancer, l'élève devrait comprendre le but du jeu, les compétences et les connaissances qu'il va mobiliser, réviser ou acquérir. Quoique nous désirions une atmosphère ludique, nous ne voulons pas non plus que l'élève oublie qu'il est là pour apprendre.

3.3 Le déroulement du jeu

Exceptionnellement, l'enseignant figure comme l'un des joueurs. Plus souvent, il anime le jeu. Selon Haydée Silva, il surveille le déroulement matériel, la dynamique du groupe, il gère le temps et vérifie le respect des règles. Pendant son observation, il repère ce qu'il faudra reprendre et travailler encore avec

le groupe ou avec un élève concret, ainsi que les modifications qu'il devra faire pour parfaire l'activité.[51]

En ce qui concerne les fautes des élèves, l'enseignant peut les noter et les commenter dans la conclusion du jeu. Il n'intervient que si la faute entrave la compréhension nécessaire pour la suite du jeu ou si sa correction fait partie du jeu. Il réclame la communication en langue étrangère, rappelle le vocabulaire si c'est nécessaire. Pourtant, il est impossible d'abolir complètement la langue maternelle.

3.3.1 Le recours à la langue maternelle

Lorsque les élèves commentent le jeu en langue maternelle, cela signifie qu'ils y sont immergés et qu'ils ont besoin de s'exprimer à son propos, donc en principe, c'est un signe positif. Selon l'âge et le niveau des élèves, on peut éliminer ce recours en fournissant du vocabulaire des joueurs français. (voir : <https://lewebpedagogique.com/jeulangue/2014/05/07/a-propos-du-vocabulaire-du-jeu/>)

François Weiss admet qu'« il n'y a pas de recette miracle pour que les élèves utilisent la langue étrangère ». Il propose de passer un accord avec eux dans lequel ils vont s'engager à utiliser le français.[52] Si cet accord figure dans le contrat d'apprentissage, l'enseignant n'a que le rappeler avant le jeu.

3.4 La conclusion du jeu

La partie se termine lorsque la condition fixée est atteinte : le nombre limite des points a été acquis, toutes les cartes ont été épuisées, le temps s'est écoulé, etc. Alors, il faut d'abord estimer les gagnants, commenter le résultat, éventuellement distribuer les gages ou les récompenses.

Ensuite, il faut faire une conclusion pédagogique. Les élèves expriment leurs impressions et les acquis obtenus grâce au jeu. Ainsi, ils consolident le transfert. On peut juger si l'objectif espéré est atteint. Sinon, on va analyser les causes de l'échec.[53]

Enfin, le jeu doit être soigneusement rangé, de façon à ne pas mélanger les paquets et à ne rien perdre. De nouveau, le tirage au sort se révèle pratique pour désigner ceux qui vont le faire ou cette tâche peut être une des gages.

3.5 Pour un jeu éducatif réussi

Hélène Vanthier avise que : « Bien jouer en classe de langue ne garantit pas toujours l'apprentissage ! »[54] Elle affirme que l'efficacité formative de l'activité ludique reflète la manière dont elle est introduite et mise en œuvre dans la classe. Il faut donc définir exactement des objectifs d'enseignement-apprentissage, varier des types de jeux proposés et utiliser des matrices polyvalentes.[55]

3.5.1 Les qualités d'un bon jeu

Julia M. Dobson définit un bon jeu par cinq caractéristiques suivantes :

- requiert une courte ou aucune préparation pendant la séance, ses règles ne sont pas trop compliquées,
- est facile à jouer, tout en fournissant un défi intellectuel,
- est assez court pour occuper un espace convenable dans le programme,
- amuse les apprenants (dans la mesure que la discipline soit maintenue),
- ne nécessite pas de corrections fastidieuses de réponses écrites.[56]

3.5.2 Les consignes pour les enseignants :

Pour que le jeu choisi ait du succès, Julia M. Dobson suggère aux enseignants[57] :

- Préparez le jeu minutieusement.

- Avant d'introduire le jeu, suscitez l'intérêt de la classe. Ne jouez pas si l'atmosphère n'est pas convenable.
- Faites participer le maximum d'apprenants que possible. Sinon dans le jeu même, distribuez d'autres rôles (arbitre, observateur, etc.).
- Assurez-vous que le jeu correspond à l'âge et au niveau des apprenants.
- Insérez le jeu pour changer le rythme quand la classe est fatiguée ou ennuyée.
- Présentez et expliquez les règles clairement. Vérifiez que tous les élèves les comprennent avant de vous lancer au jeu.
- Dirigez le jeu vous-même.
- Suivez les règles du jeu d'une manière conséquente. Vérifiez justement leur observation.
- Observez le comportement et les réactions individuels des élèves. Si vous encouragez constamment l'esprit de l'amusement vous réduirez les chances du mécontentement et de la frustration.
- Essayez de former les groupes équilibrés en ce qui concerne le nombre et les connaissances des participants. Variez la composition des équipes.
- Si un jeu ne réussit pas dans une classe, essayez une autre activité. Comme un jeu ne doit pas plaire à tout le monde, soyez flexibles dans le choix.
- Néanmoins, ne jouez pas le même jeu trop souvent, même s'il est bien aimé. Il perdrait ainsi son attraction.
- Arrêtez le jeu avant que la classe commence à s'ennuyer.
- Finalement, veillez à ce que le jeu soit achevé et qu'il vous reste encore du temps pour sa conclusion.

Même après une vingtaine d'années, ces conseils sont toujours actuels et vrais. Achéons ce chapitre de manière symbolique par un décalogue du jeu en classe proposé par Haydée Silva.

Le décalogue du jeu en classe[58]

- I. Ta situation d'enseignement/apprentissage tu analyseras.
- II. Des objectifs clairs et cohérents toujours tu fixeras.
- III. Théorie et pratique tu articuleras.
- IV. Jamais sur tes lauriers tu ne t'endormiras.
- V. Tes outils ludiques tu enrichiras et partageras.
- VI. Toute la richesse de l'univers ludique tu exploreras.
- VII. La totalité des ressources ludiques à ta disposition tu exploiteras.
- VIII. Au jeu de faire semblant de jouer tu ne joueras.
- IX. Des apprenants tes jouets point tu ne feras.
- X. La panacée ludique point tu ne chercheras.

Nous avons montré, que l'utilisation consciente et consciencieuse du jeu en tant que l'outil pédagogique est tout un procès avec son ordre et ses règles. L'enseignant doit se rendre compte pourquoi, pour qui et pour quoi faire un jeu. Il commence par la méditation sur le choix du jeu, l'adapte et le modifie d'après ses conditions et objectifs. Après avoir préparé le jeu, il prépare l'atmosphère propice pour l'attitude ludique des élèves. Il comprend l'importance de la présentation et de l'explication de l'activité. Au cours du jeu, il anime, aide, arbitre et observe. Il consacre le temps et l'importance au bilan à la fin du jeu. Finalement, il contemple sur l'activité entière. Il en prend leçon et effectue les modifications, pour qu'elle soit encore plus efficace la prochaine fois.

Auteur du texte :

Mgr. Dana Chrapanová

Références bibliographiques :

45 SILVA, Haydée. (2008), p. 23.

46 WEISS, François. (2002), p. 10.

47 SILVA, Haydée. Conférence Applications mobiles et ludiques en classe : lesquelles, pourquoi, comment ?, Brno – faculté de Pédagogie de l'Université Masaryk, le 21 novembre 2013.

48 Voir SILVA, Haydée. (2008), p. 80-86.

49 Voir SILVA, Haydée. (2008), p. 19.

50 Voir DÉCURÉ, Nicole. (1994), p 20.

51 Voir SILVA, Haydée. (2008), p. 39.

52 WEISS, François. (2002), p. 11.

53 Voir SILVA, Haydée. (2008), p. 39.

54 VANTHIER, Hélène. (2009), p. 57.

55 Voir VANTHIER, Hélène. (2009), p. 58.

56 Voir DOBSON, Julia M. (1989), p. 107-108.

57 Voir DOBSON, Julia M. (1989), p. 108-109.

58 SILVA, Haydée. Conférence Applications mobiles et ludiques en classe : lesquelles, pourquoi, comment?, Brno – faculté de Pédagogie de l'Université Masaryk, le 21 novembre 2013.