

4 Les classifications des jeux

Classer les outils pédagogiques en général facilite le travail de l'enseignant. Les classements fournissent une orientation dans la matière et facilitent la recherche et le choix de l'outil idéal pour une situation de l'enseignement concrète. Ceci est parfaitement valable aussi pour les jeux. Il n'est pas possible de tenir en tête tous les noms et les règles des jeux. Cependant, il est nécessaire de savoir où et comment les chercher. Jean Piaget souligne l'importance de la classification en s'exprimant : « La première tâche est donc de choisir une classification adéquate. Les trois moments distincts et successifs de toute analyse méthodique sont, en effet, la classification, la découverte des lois ou des rapports et l'explication causale. »[59]

De nombreux pédagogues et psychologues ont tenté de concevoir une typologie des jeux. Nous allons en présenter celle de Jean Piaget et de François Weiss pour aboutir à notre vision de la classification.

4.1 Jean Piaget

Cette classification des jeux est éloignée des autres, tant par son époque que par son contenu. Piaget, psychologue suisse du 19e siècle, étudie le jeu dans le cadre du développement mental de l'enfant qu'il divise en quatre périodes[60]:

1. La période sensori-motrice où l'enfant ne joue qu'en présence de l'objet. Elle se caractérise par une activité essentiellement physique, le but est le simple plaisir du fonctionnement.
2. La période représentative où l'enfant peut faire semblant – l'enfant ne joue pas avec objet même, seulement avec son symbole. Il utilise la pensée verbale et intuitive (2 à 7 ans).
3. La période des opérations concrètes qui introduit l'aspect social du jeu avec l'apparition des jeux à règles (7 à 11ans).
4. La période des opérations abstraites (après 11 ans).

En accord avec ces périodes du développement et en analysant leur structures mentales, Piaget distingue trois types de jeux :[61]

- 1) les jeux de simples exercices, ou bien des manifestations spontanées qui sont caractéristiques pour la période sensori-motrice et qui nécessitent un objet concret présent lequel l'enfant peut manipuler ;
- 2) les jeux symboliques où l'enfant manipule un symbole au lieu de l'objet, correspondant à la période représentative ; et finalement
- 3) les jeux de règles pour lesquels l'enfant se prépare depuis la période des opérations concrètes et qu'il maîtrise dans la période des opérations abstraites. Ces derniers semblent être les plus adéquats pour la réalité scolaire.

Dans l'environnement tchèque, où l'anglais demeure la première langue étrangère enseignée dans les écoles, la majorité des élèves qui commencent à apprendre le français avait déjà atteint le stade des opérations abstraites. Ils sont alors habitués à observer les règles. Ils comprennent ce qu'ils doivent faire et ce que c'est de respecter une autorité. Ils sont ainsi avertis pour le jeu de règle que Piaget caractérise comme « l'activité ludique de l'être socialisé ». Il ajoute que l'enfant ne se donne jamais spontanément une règle à lui seul et ce sont uniquement les règles reçues qu'il observe.[62]

Pourquoi donc prêtons-nous l'attention à cette classification si nos élèves ont déjà atteint le dernier stade ? Effectivement parce que cela ne signifie pas que l'individu dans sa période des opérations abstraites ne va plus trouver le plaisir dans la manipulation des objets. Au contraire, les jeux de simples exercices permettent de se reposer et de s'évader de l'univers des règles dans lequel les adolescents, bon gré mal gré, existent quotidiennement. Les jeux symboliques, à leur tour, stimulent l'imagination et la créativité dont ils vont profiter toute leur vie, professionnelle ou privée. Ainsi, tous les trois types devraient être bienvenus dans une classe de langue.

4.2 François Weiss

Suivons maintenant neuf types des activités proposées dans l'œuvre *Jouer, communiquer, apprendre*. Pour chacun, François Weiss explique l'objectif et la démarche. Nous allons les résumer et citer quelques exemples des titres des activités décrites pour illustration.[63]

1) Exercices d'échauffement

Ils servent surtout à faciliter la communication. Avant d'inviter les élèves à prendre la parole, il faut créer les conditions matérielles et psychologiques favorables. C'est-à-dire un climat de confiance, de tolérance et de respect mutuel. Les élèves devraient s'exprimer le plus librement que possible. Ces activités sont visées pour le début de l'année scolaire lorsque les participants ne se connaissent pas encore. Elles aident à briser les glaces dans la classe.

→ Faire connaissance, se présenter, présenter quelqu'un, vos préférences, pour ou contre.

2) Situations de communication

Le but de l'apprentissage d'une langue étrangère est d'acquérir la compétence de communication. Il ne s'agit pas seulement de comprendre ou de produire des énoncés compréhensibles, mais surtout réagir de façon adéquate dans différentes situations de communication. Afin d'être capable de le faire, les élèves ont d'abord besoin de savoir analyser la situation de communication : découvrir les personnes, le sujet, le lieu et les circonstances de la communication. Ou autrement, répondre aux questions : Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Comment ? Combien ? Pourquoi ?

→ Où dites-vous ? Qui a dit... à qui ?, dialogues à terminer, répliques mélangées.

3) Lettres et mots

L'objectif principal de ces activités est développer le plaisir d'apprendre une langue étrangère. Elles travaillent l'orthographe, la morphologie et enrichissent le vocabulaire. Certaines sont très populaires parmi les élèves et elles peuvent être reprises dans des variations tout au long de l'année.

→ Le pendu, chassez l'intrus, jeu de l'alphabet ou du dictionnaire,[64] devinettes, charades.

4) Poser des questions

Etant donné que l'enseignant pose la majorité des questions dans la classe, les élèves ont souvent des problèmes dans une situation où ils cherchent une information et sont donc obligés de demander quelque chose à quelqu'un, en classe ou bien dans des situations de communication réelle. Ainsi, il faut s'y entraîner. De préférence, en mettant les élèves en situation de résolution de problème ce qui évite les questions vides dont le but n'est pas d'obtenir une information.

→ Objets à trouver, reconstitution d'un texte, qui suis-je ou que suis-je ? Où est-il caché ?

5) Mimes, dramatisation, jeux de rôle

Ces activités offrent un moyen de simuler une communication réelle en langue ciblée, très rare dans la classe, en essayant de prétendre afin d'obtenir une communication aussi naturelle et spontanée que possible. Il est recommandé de commencer avec les plus simples pour arriver aux plus compliquées et complexes qui nécessitent une grande dose de l'improvisation et de l'expérience avec la langue.

→ Mimes, jeux de rôle, situations conflictuelles, le débat, réactions spontanées.

6) Créativité

Si la preuve de l'acquisition d'un certain vocabulaire ou d'une structure est la capacité des élèves de les réutiliser de façon nouvelle, en dehors du contexte initial, les exercices de créativité paraissent inévitables dans l'apprentissage. Les élèves vont d'abord inventer des mots nouveaux, ensuite les combiner et créer des phrases et enfin, s'exprimer spontanément en donnant libre cours à leur imagination.

→ Les mots-valises, récit structuré, associations libres, récit collectif.

7) Pour se détendre

L'auteur rappelle le droit des élèves d'apprendre en s'amusant par la citation du pédagogue suisse Pestalozzi : « Apprendre sans joie ne vaut pas un sou ». Se détendre un peu, ne doit pas rompre

l'apprentissage. Au contraire, les activités qui n'ont pas de rapport évident avec le cours peuvent aussi renforcer l'apprentissage.

→ Didier dit..., Et si on dessinait ?, une marche aveugle, le téléphone arabe.

8) Activités autour de l'écrit

La communication ne se limite pas à l'oral. Lire ou écrire, c'est aussi communiquer et donc la compréhension et la production écrite ne peuvent pas manquer dans les cours. L'enseignant devrait proposer aux élèves des situations de lecture et d'écriture motivantes et ludiques en vue de susciter le plaisir de lire et d'écrire.

→ Une lettre à compléter, texte sans ponctuation, rédiger une lettre, Lipogramme.

9) La France et les Français

La dernière mais pas la moindre compétence partielle de la compétence communicative est la compétence interculturelle. Pour lutter contre les xénophobies, les préjugés et les stéréotypes, il faut mener les élèves à accepter les différences et l'altérité, à développer une certaine empathie et à admettre un point de vue différent. Les élèves devraient découvrir la culture et les valeurs françaises, tout en estimant ses qualités nationales.

→ Mots et expressions françaises dans votre langue, la publicité pour les produits français, la métropole, la Marseillaise, testez vos connaissances sur la France.

Nous apprécions que cette typologie des jeux englobe toutes les composantes partielles de la compétence de communication. Elle ne laisse pas de grand espace pour l'entraînement du vocabulaire ou de la grammaire, néanmoins, les activités pour ces compétences linguistiques sont les plus fréquentes et communes et l'enseignant en a donc suffisamment de sources. En outre, l'intention de l'auteur est surtout de laisser les élèves communiquer et ainsi, il met en relief les activités qui mènent à l'expression – orale ou écrite.

4.3 Notre concept de la classification des jeux

Nous tenons à rappeler que l'apport de la classification est avant tout le fait de faciliter le travail de l'enseignant. Il devrait idéalement posséder un recueil des jeux personnalisé et bien organisé de façon à trouver rapidement l'activité la plus pertinente pour sa situation d'enseignement/apprentissage actuelle. Cette situation est définie par le matériel disponible (la disposition de la classe, les outils), par les acteurs (l'âge des élèves, nombre, etc.) et par son intérêt pédagogique. C'est pourquoi nous distinguons les jeux d'après trois critères de base : le matériel, les joueurs et l'objectif.

4.3.1 Selon le matériel[65]

Le premier tri des jeux que l'enseignant effectue est conditionné par le matériel qu'il possède lui-même ou l'établissement scolaire dans lequel il travaille ou dont il est capable de se procurer. Comme la première unité du manuel s'appelle souvent l'Unité zéro, nous commencerons par Les jeux matériel zéro.

- **Les jeux sans matériel**

Ces jeux paraissent les plus pratiques pour la classe. Ils ne coûtent rien et l'enseignant peut les introduire à tout moment de la séance. Néanmoins, le matériel ludique, comme nous l'avons conclu plus haut, est l'un des voies vers l'attitude ludique. S'il n'y en a pas, l'enseignant doit d'autant plus travailler les autres voies. Nous recommandons les jeux qui impliquent le mouvement corporel des joueurs ou au moins le déplacement dans la classe afin de briser le stéréotype de la séance classique.

- **Les jeux de dés**

Il s'agit de l'accessoire traditionnel des jeux de société, très abordable. Il y a toute une variété des dés : cubiques ou non-cubiques, à six ou à plusieurs faces, numérotés ou avec des images, couleurs ou signes, de différentes tailles et matériels. L'enseignant peut fabriquer[66] ou faire fabriquer[67] ses propres dés

ainsi que demander aux élèves d'apporter leurs dés de la maison. Ainsi, on peut travailler chiffres, couleurs, pays (avec les drapeaux), conjugaison (avec les personnes ou temps), alphabet (avec les lettres), etc.[68]

- **Les jeux de cartes**

Les cartes sont de nouveau typiques pour les jeux de société. Elles offrent l'espace pour plus de contenu que les dés, tout en restant abordables. De plus, elles sont très faciles à fabriquer, relativement résistantes (on peut les protéger par exemple par plastification) et polyvalentes – elles peuvent être réutilisées dans divers jeux.

- **Les jeux de plateau**

Le plateau ou le tablier est le terrain de jeu. Il est en majorité en carton, parfois en tissu ou en bois. Les jeux de plateau sont les plus complexes (ils contiennent généralement de l'accessoire comme pions, dés, cartes, divers jetons, etc.), souvent les plus compliqués et les plus coûteux. En conséquence, ils sont rarement utilisés dans la classe.

Cependant, ils sont très attirants et appréciés par les élèves. Ils font l'impression d'un vrai jeu et favorisent ainsi l'attitude ludique. Leur prix ne doit pas être l'obstacle puisqu'il est aussi possible de les fabriquer en classe. Un vieux drap de lit ou même le tableau magnétique ou tableau noir peuvent servir comme terrain. Les élèves vont apporter chacun son pion et ses jetons et finalement, l'enseignant apporte, fabrique ou fait fabriquer les dés et les cartes de façon mentionnée plus haut.

Les jeux de cartes et les jeux de plateau nécessitent un vocabulaire du joueur spécifique. (voir : <https://lewebpedagogique.com/jeulangue/2014/05/07/a-propos-du-vocabulaire-du-jeu/>).

- **Les jeux sérieux**

Rappelons qu'il s'agit des jeux vidéo ou numériques – interactives.⁶⁹ Nous ne pouvons pas les omettre dans notre classification, même s'ils ne sont pas encore courants dans les classes de langue tchèques. Probablement, ils sont plus appropriés pour le travail à domicile, puisqu'ils ne requièrent pas vraiment l'enseignant ou d'autres joueurs et se jouent en générale individuellement.

4.3.2 Selon les joueurs

Pour chaque activité dans la classe, l'enseignant devrait considérer son public ; au moins l'âge[70] et le niveau[71] des participants. Ses deux critères sont également actuels dans les activités ludiques. L'enseignant veille à ce que les élèves possèdent déjà les connaissances et les savoir-faire nécessaires pour participer au jeu et que le thème et la durée soient adéquats.

En ce qui concerne le nombre de joueurs jouant une pièce de jeu, on peut distinguer les jeux individuels, en binômes, en petits groupes et en ensemble de la classe. Il est nécessaire de varier ces types, car chacun permet à l'élève d'éprouver ou d'utiliser une autre forme des stratégies de la résolution des problèmes, des rôles particuliers et des genres de la communication. Développons maintenant ces quatre cas.

- **Les jeux individuels (les mots croisés, Soudoku...)**

Le joueur résout le problème tout seul, en silence. Il peut se concentrer bien sur la tâche. Il est le responsable unique du résultat, il choisit sa propre stratégie et gère le temps. Il développe l'aplomb et sa confiance en soi.

- **Les jeux en binômes (la bataille navale, Picross...)**

Le joueur est de nouveau indépendant et responsable de lui-même. Il travaille seul, mais au lieu de résoudre un problème, il s'efforce à battre son adversaire. Ces jeux intronisent la communication orale, qui semble la plus équilibrée, puisqu'elle est partagée entre les deux participants. Plus généralement, les jeux en binômes pourraient faire partie des jeux en petits groupe ; néanmoins, nous trouvons utile de les détacher, afin que l'enseignant dans son recueil des jeux personnalisé discerne les jeux qui peuvent être joués à « au moins » deux joueurs et ceux qui se jouent à deux et qu'il réfléchisse éventuellement sur leurs variations.

Pour les deux cas suivants, nous distinguons

a) les jeux de compétition et b) les jeux de coopération.

- **Les jeux en petits groupes (Scrabble, Monopoly...)**

Même si nous avons déjà traité l'atout du travail en groupe[72], nous reprenons ce sujet en opposant le côté compétitif et le côté coopératif. D'une part, lorsqu'il s'agit d'un jeu de compétition, tout comme dans les jeux individuels et les jeux en binômes, le joueur est un solitaire qui emploie sa stratégie, ses connaissances et compétences pour gagner la partie. Le temps de la parole des participants reste encore assez équilibré.

D'autre part, en coopérant, les joueurs multiplient leurs connaissances et compétences pour aboutir à un résultat commun : soit résoudre un problème ou accomplir une tâche, soit battre les autres équipes.[73] Le temps de parole ni les rôles des participants ne sont plus en équilibre. Nous observons une hiérarchie et les règles internes du groupe.

- **Les jeux en ensemble de la classe**

Ce dernier type semble préféré par les enseignants. Ils sont capables de gérer l'activité commune de la classe plus aisément que celle des petits groupes. Néanmoins, il faut assurer la participation active de la majorité des élèves, sinon de leur totalité, ce qui n'est plus si évident. Nous recommandons d'utiliser sobrement les jeux compétitifs qui dénotent concrètement un vainqueur et un vaincu, car l'échec devant l'ensemble de la classe est plus grave qu'au cœur d'un petit groupe. Nous appliquerions de préférence les jeux collectifs, dont le but consiste en simple plaisir de jouer ou de créer quelque chose[74].

4.3.3 Selon l'objectif

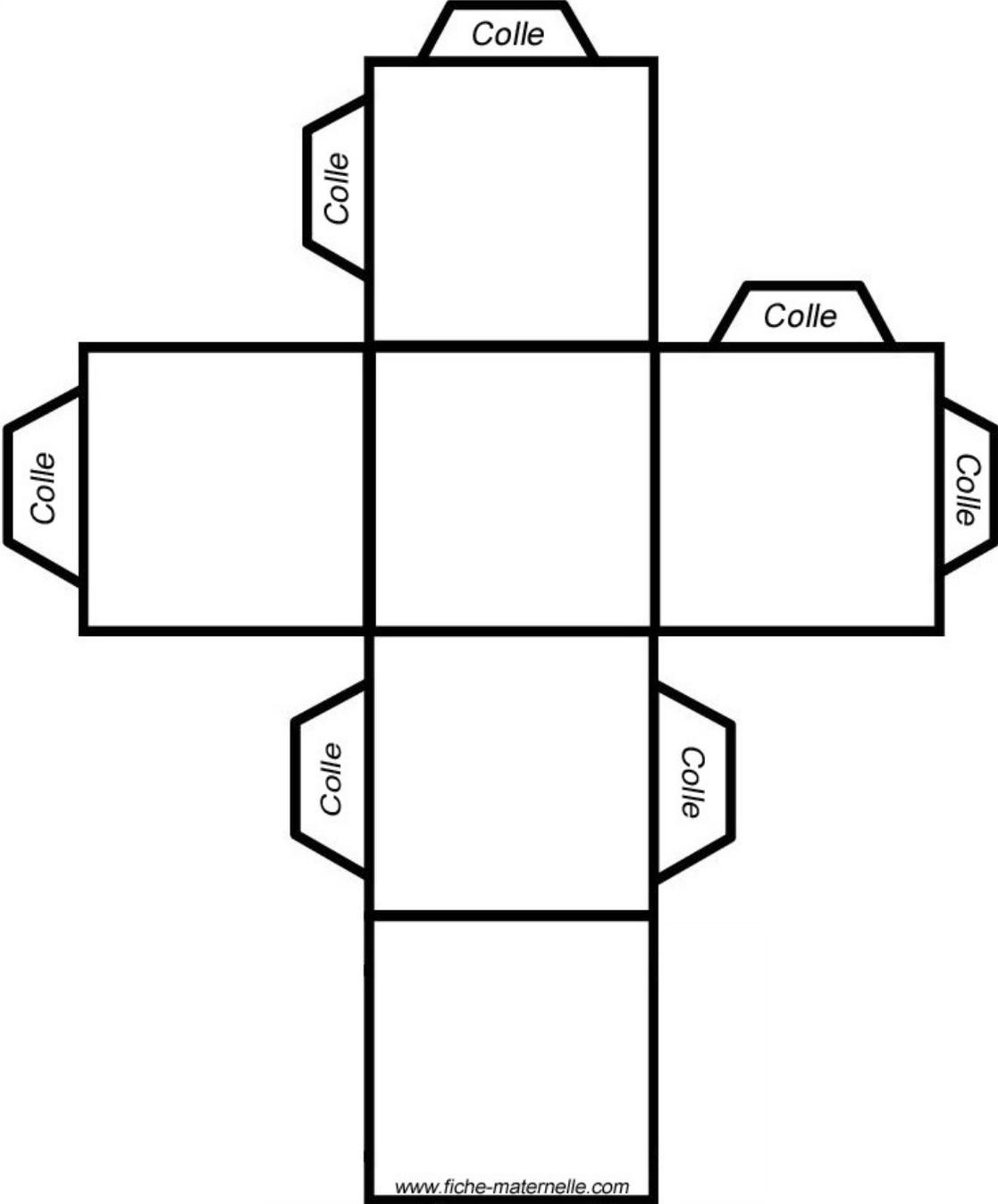
Enfin, le motif de jouer dans la classe devrait toujours reposer sur une fin pédagogique. Ce critère de la classification se révèle donc particulièrement intéressant. Nous distinguons dix objectifs pour lesquels nous citons quelques exemples des jeux. Pour découvrir plus d'exemples ou des règles complètes, nous incitons l'enseignant à suivre les liens indiqués en notes de bas de page.

- **Grammaire**[75] : renforcer les acquis grammaticaux (Le conjuguer, Prépositions perdus).
- **Vocabulaire**[76] : apprendre de nouveaux mots ou les driller (Jeu de mémoire, Jeu de Kim).
- **Vocabulaire dans le contexte** : réutiliser les mots appris dans des nouveaux contextes, former des phrases appropriées, originales (Activity, Chutomots[77]).
- **Chiffres et/ou alphabet**[78] : s'exercer, automatiser (Bingo, bataille navale.)
- **Phonétique**[79] : apprendre la prononciation ou discrimination des sons (Téléphone arabe, Épellation des noms).
- **Orthographe**[80] : observer, former et fixer la forme écrite des mots (Scrabble).
- **Production écrite** : inventer des récits, écrire une lettre, décrire son camarade, etc. (Il était une fois).
- **Connaissances**[81] : questionner sur les connaissances de l'histoire, culture, société ; travailler l'interculturel (Bonne réponse, Brainstorm).
- **Stratégie** : jeux tactiques[82] : susciter la curiosité des élèves, mobiliser leurs savoir-faire. (Monopoly).
- **Présentation**[83] : faire connaissance, briser la glace (Portrait chinois, Je m'appelle...).

Cette classification nous sert à classer les jeux dans notre recueil des jeux personnalisés. Nous consentons avec Petra Illíková qu'il est utile d'avoir un bloc-notes avec des activités ludiques accompagnées des remarques propres et qu'il en faut au moins quarante, comme il y a quarante semaines dans l'année scolaire.⁸⁴ Bien entendu, une seule matrice de jeu peut comprendre une infinité

de variations au niveau du matériel, des joueurs et aussi de l'objectif. Par conséquence, classer signifie plus d'attribuer des caractéristiques que de mettre en ordre.

Annexe 4 : <https://www.fiche-maternelle.com/fabriquer-son-des-a-jouer.html>



Auteur du texte :

Mgr. Dana Chrapanová

Références bibliographiques :

- 59 PIAGET, Jean. (1945), p. 111, [en ligne].
60 Voir METRA, Maryse. (2006), [en ligne].
61 PIAGET, Jean. (1945), p. 116-125, [en ligne].
62 PIAGET, Jean. (1945), p. 149, [en ligne].
63 Voir WEISS, François. (2002).
64 Équivaut au jeu Petit bac du lexique.
65 Une banque des jeux classés par matériel est disponible en ligne sur : <http://www.momes.net/jeux/>.
66 Voir l'Annexe 4.
67 Barevná hrací kostka. Eshop.imlok.net [en ligne].
68 Pour plus d'exemples voir KNIZIA, Reiner. (2010).
69 Voir le chapitre 1.1.5.3 Les jeux sérieux, page 13.
70 Exemples des jeux classés par âge : <http://platea.pntic.mec.es/cvera/jeux/index.html>.
71 Exemples des jeux classés par niveau : <http://www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm>.
72 Voir le chapitre 2.3 Le travail de groupe, page 23.
73 À remarquer, que nous incluons dans cette catégorie aussi les jeux où les joueurs travaillent en paires pour lutter contre les autres paires, car ils constituent ainsi un petit groupe coopératif.
74 Pour une inspiration des jeux coopératifs, consulter :
http://www.servicejeunesse.asso.fr/Ressources/Espace_jeux/Jeux_cooperatifs.htm.
75 <http://jeudeloie.free.fr/>.
76 http://www.ateliers-alea.com/jeux-pour-apprendre-le-francais-fle-jeux-de-vocabulaire-xsl197_198.html
77 <http://www.ateliers-alea.com/jeu-de-plateau-gratuit-chutomots-xml-197-619.html>.
78 <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr>.
79 http://www.ateliers-alea.com/jeux-pour-apprendre-le-francais-fle-jeux-de-phonetique-xsl197_206.html.
<http://lesilesenfle.wikispaces.com/PHON%C3%89TIQUE>.
80 <http://www.tv5.org/cms/chaine-francophone/lf/Tous-les-dossiers-et-les-publications-LF/Jeux-delettres-interactifs-orthographe/p-9436-Jeux-de-lettres-interactifs-Orthographe.htm>.
81 <http://www.tv5.org/cms/chaine-francophone/jeunesse/Multi-quiz/p-5648-Quiz-TV5MONDE-Testersa-culture-generale-en-10-q.htm>.
82 <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr>.
83 http://www.servicejeunesse.asso.fr/Ressources/Espace_jeux/Jeux_de_connaissance.htm.
84 ILLÍKOVÁ, Petra. (2008), p. 3.