



Jeu didactique comme un moyen
de réviser le lexique et la grammaire
dans les cours des langues étrangères
(axé sur la langue française)



Mgr.Bc. Ivana Procházková
Université Masaryk, Brno, République Tchèque

Jeu X jeu didactique



- jeu: activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir
- jeu X travail
- jeu didactique: activité ayant l'objectif pédagogique



L'histoire des jeux comme outil pédagogique

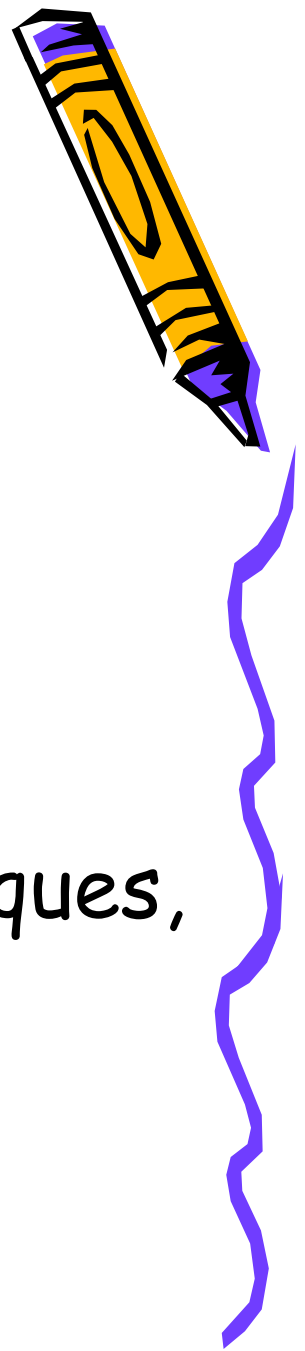


- de l'Antiquité jusqu'au XVIII^{ème} siècle
 - tradition aristotélicienne
 - réservé aux enfants
 - jeu de hasard
 - contraire du sérieux

le jeu	le sérieux
le gratuit	l'utile
le stérile	le fécond
le loisir	le travail
le non réel	le réel
l'art	la science



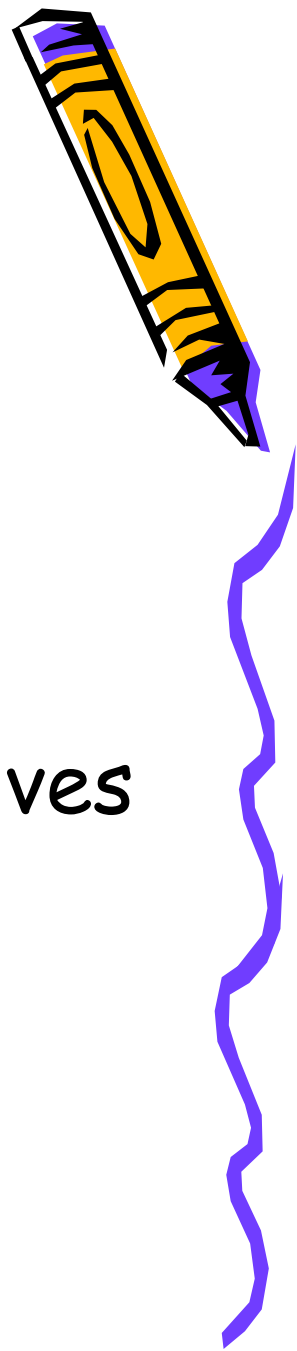
L'histoire des jeux comme outil pédagogique



- la Renaissance
 - l'éducation des princes, les collèges religieux
 - le biais de lotos, jeux de l'oie historiques, jeux de rôles, ...



L'histoire des jeux comme outil pédagogique



- l'époque romantique
 - l'enfant = porteur de valeurs positives liées à l'origine et la nature



L'histoire des jeux comme outil pédagogique

- la fin du XX^{ème} siècle
 - 1970: « tournant communicatif »,
la centration sur l'apprenant
 - 1980 - 1990: spécialistes
(Francis Debyser, Jean-Marc Caré)
 - aujourd'hui: la place consacrée au jeu
dans le Cadre européen commun
de référence reste très marginale



Les caractéristiques psychologiques des jeux

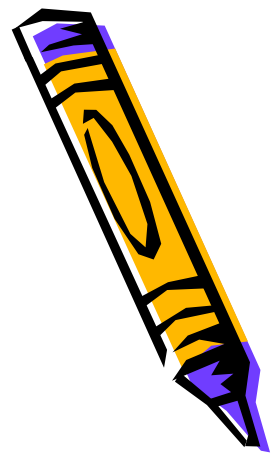


- la fiction
- l'exploration
- la règle
- l'inconscience
- le caractère
bénévole
- la détente
- la socialisation
- la compétition
- la gratuité



Classification des jeux

- selon Hans Le Roy
- les jeux:
 - de présentation
 - de vocabulaire et de grammaire
 - écrits
 - de petits papiers
 - de dextérité linguistique (lexique, compréhension de langue, structures langagières)
 - de révision
 - de rôle et de simulation, les dramatisations



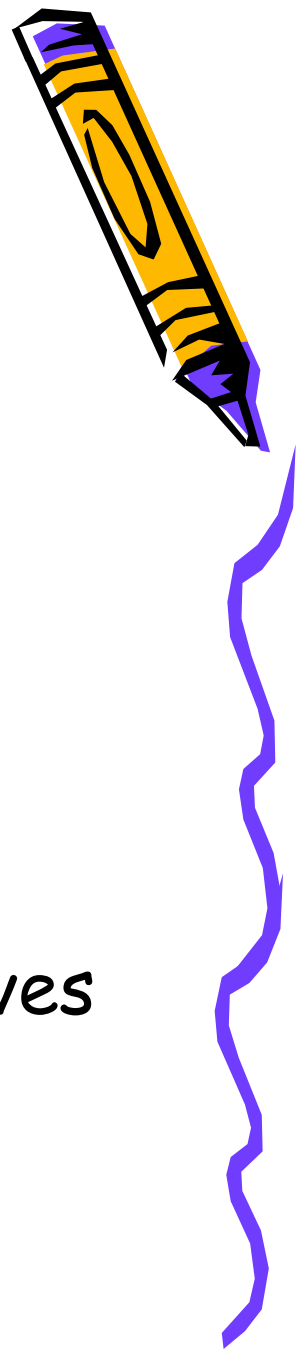
Les jeux de société, les jeux en boîte



- les jeux:
 - issus d'un circuit industriel
 - offrent un support
et des instruments de jeu spécifique
 - destinés au grand public



Les inconvénients:



- pas d'intention pédagogique claire
- mauvaise perception par les supérieurs hiérarchiques, par les collègues, par les parents d'élèves
- matériel souvent trop volumineux
- trop cher
- une boîte insuffisant au-delà de six élèves
- exigence de l'approche pré-pédagogique sérieuse



D'autres problèmes avec les jeux en boîte



- besoin d'attitude active
- compétition
- (simple concurrence → rivalité la plus dure)
- formation des groupes
- gestion psychoaffective de l'échec individuel
- bruit
- pédagogie de l'erreur



Les avantages du jeu:



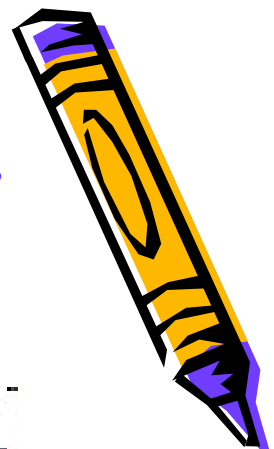
- propose une grande variété de situations motivantes et familières
- modifie le rythme d'un cours et relance l'intérêt des apprenants
- fait répéter et réutiliser de façon naturelle des structures, du vocabulaire
- améliore les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation
- obtienne une attention de l'ensemble des apprenants
- fait participer les apprenants timides
- met en place une communication d'apprenant à l'apprenant



Typologie des jeux en boîte

Haydée Silva

- Jeux de vocabulaire
 - jeux des lettres, des mots
 - mots croisés, *Scrabble*, *Boggle*...
 - *Zig-Zag*, *Le jeu du puits*, *La bonne question*, *Questions et réponses*...

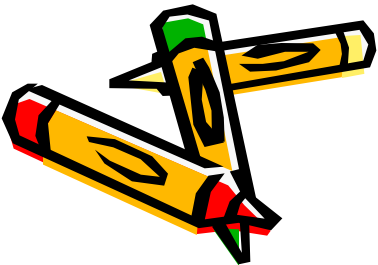


Typologie des jeux en boîte

Haydée Silva



- Jeux narratifs
 - jeux d'histoires
 - expression et compréhension orales, expression et compréhension écrites, grammaire, phonétique, vocabulaire
 - jeux pour public divers
 - *Maxipuzzle ma journée, Story cards...*



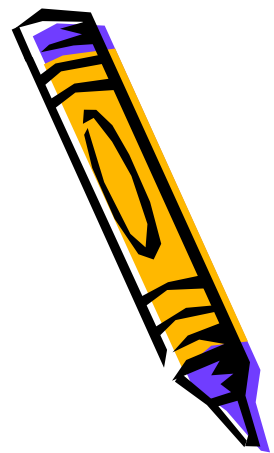
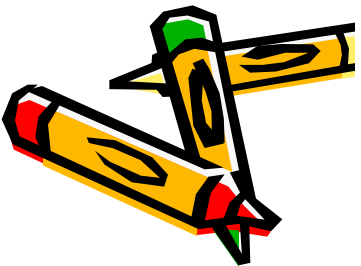
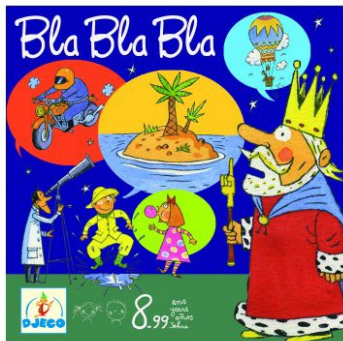
Typologie des jeux en boîte

Haydée Silva

- Jeux de défi

- mettent à l'épreuve les connaissances ou la créativité des participants, le but = dépasser l'autre

- *Taboo, Bla bla bla...*



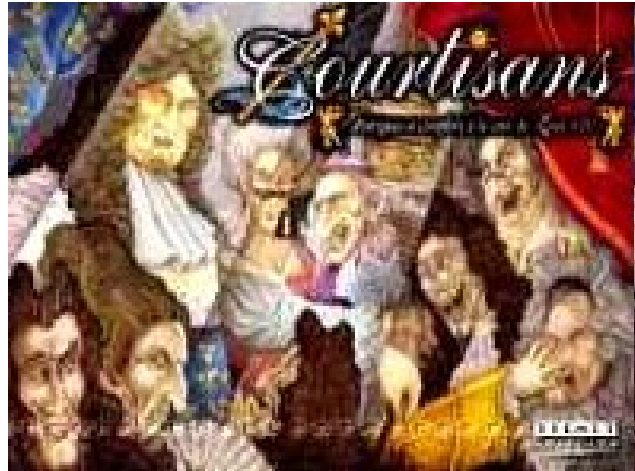
Typologie des jeux en boîte

Haydée Silva



- Jeux de stratégie

- jeux de simulation sur plateau faisant appel à des univers symboliques très divers
- *Monopoly, Courtisans* (Versailles sous Louis XIV)



Utilisation d'un jeu en classe

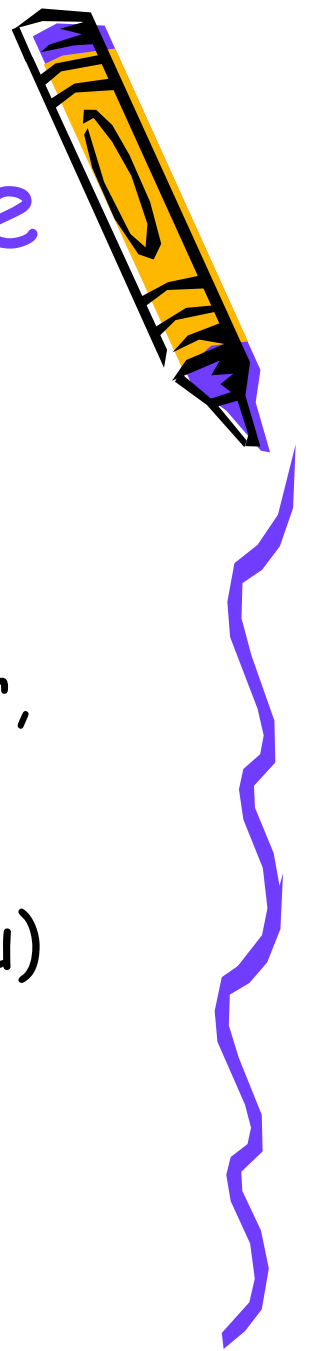


1. analyse des besoins et des objectifs pédagogiques (ex. besoin: encourager une dynamique de groupe, ex. objectifs: briser la glace)

Connaissance du public, de la situation d'utilisation, des conditions d'une éventuelle adaptation (élaboration d'un nouveau support...).



Utilisation d'un jeu en classe



2. analyse d'un jeu de société

a) la boîte de jeu (séduction)

b) le contenu de la boîte

(plateau, pions, dés, jetons, cartes, sablier, accessoires spécifiques,...)

c) les règles du jeu

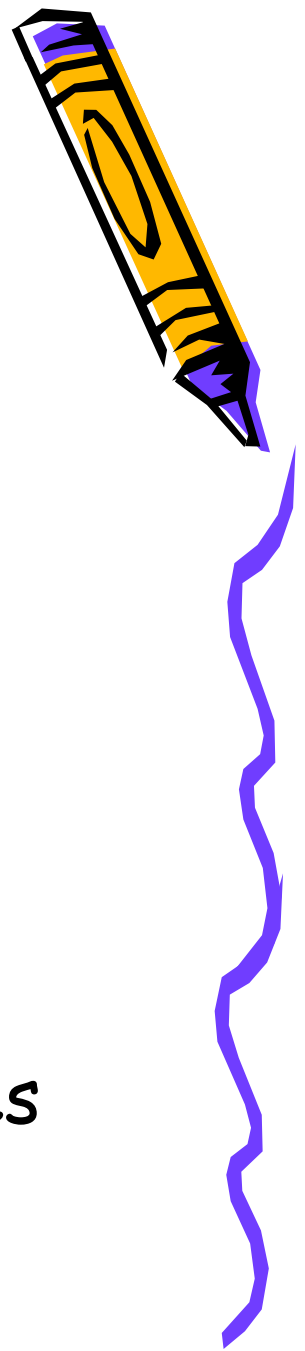
d) la mise en situation idéale (tester le jeu)

e) la mise en situation réelle



Quand utilise-t-on un jeu?

- avant une activité exigeant un grand effort (un moment de détente)
- après une activité exigeant un grand effort (récompense)
- Pour qui?
 - les enfants, les adolescents, les adultes

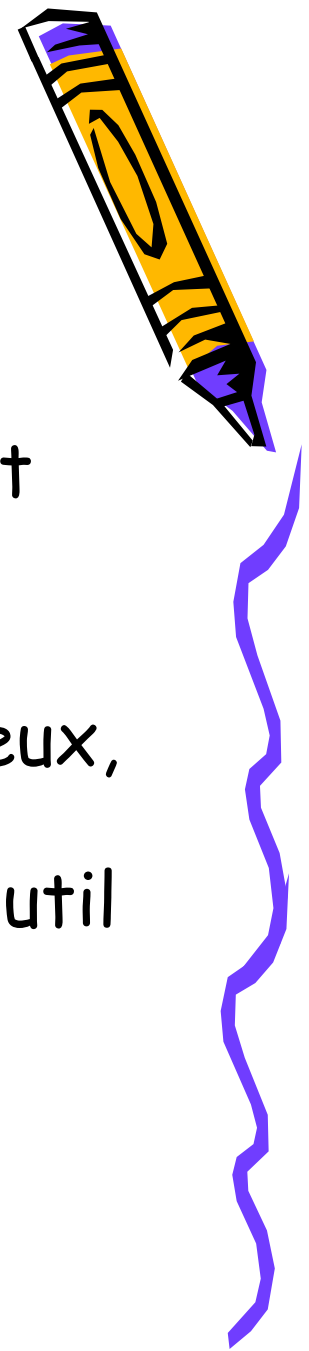


A ne pas oublier:

- le jeu est une ressource pédagogique parmi d'autres, qui reste soumise aux mêmes déterminations que les autres
- très souvent, on trouve sous l'étiquette "jeu" des activités décevantes, tandis que d'autres activités non officiellement ludiques induisent une attitude qui se rapproche tout à fait de l'attitude de jeu
- ce qui compte avant tout, c'est l'attitude ludique, mais le matériel, les règles, le contexte doivent y contribuer
- quand on joue en classe, on ne joue pas à jouer, on joue
- les apprenants doivent être des jouants, non des joués ni, pire encore, des jouets



Pour conclure



- Il est indispensable que l'enseignant soit un véritable acteur de sa pratique, non simple exécutant !
- L'apprentissage se fait aussi avec les yeux, les mains, le corps...
- Il ne faut pas chercher dans le jeu un outil miraculeux mais y voir simplement (et c'est déjà largement suffisant) l'occasion d'enrichir sa boîte à outils.





Merci pour votre
attention
et bonne journée.

