

## Les jeux de société. Adaptations et détournements.

Haydée SILVA \*

Les jeux de société peuvent devenir, à n'en pas douter, de précieux auxiliaires pédagogiques lors de l'enseignement d'une langue étrangère. En effet, qui dit jeu de société dit aussi jeu de sociabilité et jeu de socialisation et, au bout du compte, situation authentique et stimulante d'échange et de communication entre les participants. Or, pas plus que le reste des outils dont dispose l'enseignant, les jeux ne représentent nullement un outil capable de garantir l'obtention des bienfaits escomptés. Loin de toute diabolisation, mais aussi de toute idéalisation, il faut convenir que l'exploitation réussie des jeux de société passe par une bonne connaissance d'ensemble des jeux existants, ainsi que des procédures utiles pour les adapter à la classe, voire pour les détourner de leur caractère ludique initial à des fins purement pédagogiques.

Je reviendrai plus tard sur cette distinction entre adaptation et détournement. Puisque, de toute évidence, il est impossible d'épuiser dans le cadre de cette communication la diversité des pistes de réflexion ouvertes par le croisement entre jeux de société et enseignement des langues, je vais me contenter ici d'un parcours en quatre étapes :

Je commencerai par rappeler brièvement les avantages et les inconvénients des jeux de société, pour proposer ensuite une tentative globale de typologie des jeux les plus intéressants agrémentée d'exemples concrets. Puis j'évoquerai ceux qui me semblent être les préliminaires indispensables à l'introduction d'un jeu de société dans un contexte scolaire. Je présenterai enfin une série de suggestions d'adaptations et détournements facilement réalisables et déjà testés en classe.

Au préalable, il convient néanmoins de préciser ce qu'il faut entendre ici par « jeu de société ». Au sens strict, tout jeu peut être appelé « jeu de société », tant il est vrai que chaque jeu reflète le ou les contextes socioculturels qui lui ont donné origine et dans lesquels il est pratiqué. Dans un souci d'efficacité, je suis tentée d'adopter la définition proposée par Jean-Marie Lhôte, selon laquelle « les jeux dits de société supposent au moins deux joueurs, des règles réciproques, très souvent l'usage d'instruments, l'organisation de parties comportant un début et une fin, des sanctions par pertes et gains, un caractère reproductible »<sup>1</sup>.

Pourtant, si cette définition présente l'avantage d'exclure les sports, les fêtes, les spectacles et les liturgies, elle reste encore floue et surtout trop large pour notre propos. Tout en retenant les critères proposés par Jean-Marie Lhôte, je restreindrai donc la définition de manière quelque peu arbitraire, mais qui correspond à un usage relativement courant de nos jours. Je consacrerai donc ma présentation aux jeux de société en boîte, c'est-à-dire aux jeux de société contemporains issus d'un circuit industriel, offrant un support et des instruments de jeu spécifiques et destinés au grand public. Les jeux de société ainsi conçus ont en commun plusieurs inconvénients mais aussi de nombreux avantages. Évoquons-les brièvement.

---

\* Professeur de langue, littérature et civilisation françaises (*Facultad de Filosofía y Letras - Universidad Nacional Autónoma de México*). Depuis 1993, a animé plusieurs ateliers et séminaires autour du jeu pédagogique. Titulaire d'un DESS en Sciences du jeu, a soutenu en 1999 une thèse de doctorat consacrée à la notion de jeu en littérature, à l'Université de Paris III.

<sup>1</sup> *Dictionnaire des jeux de société*, p. 6.

## 1. Avantages et inconvénients des jeux de société

Les jeux en boîte, nés d'un projet industriel et commercial ayant pour cible le grand public, ne renvoient pas à une intention pédagogique claire ; on pourrait presque s'en féliciter, tant les hybrides ouvertement pédagogiques sont parfois décevants. Ce manque de spécificité pédagogique ne représente pas un véritable handicap. D'une part, le jeu en boîte est destiné à de « vrais joueurs » : il véhicule donc des représentations culturelles fortes qui peuvent étayer l'apprentissage. Souvent perçu par les élèves comme une ouverture vers l'univers « hors classe », ce type de matériel favorise aussi une attitude ludique. D'autre part, les supports et instruments, mis au point par des concepteurs professionnels soumis aux exigences du marché, présentent la plupart du temps un aspect matériel plus réussi que celui des jeux pédagogiques, tout en répondant assez souvent à des exigences de robustesse.

Sans connotation pédagogique explicite, les jeux de société risquent cependant d'être mal perçus aussi bien par les supérieurs hiérarchiques que par les collègues, les parents d'élèves, voire les élèves eux-mêmes. Pour ne pas être interprétée comme une dérobade professionnelle, leur utilisation exige donc une bonne maîtrise de l'outil et une disposition à assumer et défendre ce choix.

Même lorsque la bienveillance de l'entourage est acquise, de nombreux enseignants hésitent face à un matériel souvent trop volumineux (ce qui implique des problèmes de transport et de rangement) mais surtout trop cher, d'autant plus que le matériel fourni s'avère dans la plupart des cas insuffisant au-delà de six élèves. Or, l'achat de plusieurs exemplaires d'un même jeu est non seulement coûteux mais inutile, si l'on s'est doté des outils d'analyse nécessaires à une bonne adaptation. La règle numéro un dans ce domaine consiste probablement dans le choix de supports polyvalents, de bonne qualité. On gagnera aussi très certainement à faire participer les élèves à la conception et à la réalisation des supports de jeu.

Finalement, il faut savoir renoncer à la séduction de la rassurante mais illusoire clôture des jeux en boîte. À la différence de certains jeux pédagogiques prêts à l'emploi, ils admettent mal une attitude passive : ils exigent une approche pré-pédagogique sérieuse et une remise en question constante, en fonction des nouvelles situations d'enseignement. C'est pourquoi l'appropriation des mécanismes de jeu s'avère toujours payante. Elle est d'autant plus nécessaire que la plupart de ces jeux font appel à un ressort dont on n'admet pas souvent la prégnance dans le contexte scolaire : il s'agit de la compétition, qui va de la simple concurrence à la rivalité la plus dure. Le jeu de société pose dans toute leur acuité des problèmes latents tels que la gestion des groupes, la gestion psychoaffective de l'échec individuel, la gestion du bruit... Il remet en cause les représentations idéalisantes de l'école en tant que lieu de rencontre et souligne la fragilité des représentations identitaires des étudiants et des enseignants.

Pourtant, renoncer aux jeux de société au nom de l'entente cordiale qui devrait régner au sein de la classe revient non seulement à éluder un problème de fond mais aussi à oublier que c'est précisément dans le cadre fortement ritualisé du jeu que l'affrontement et la remise en question peuvent être gérés avec plus de légèreté. Sans m'attarder sur ce point, je tiens à rappeler combien le jeu offre un moyen privilégié à la « pédagogie de la faute » : intégrée au jeu, la correction des fautes de langue peut être à la fois dédramatisée et mieux exploitée.

Parmi les inconvénients des jeux de société, il faut également évoquer le problème apparent des *niveaux* de langue. Ce sont là, dira-t-on, des jeux qui exigent une excellente maîtrise linguistique, et qui par conséquent restent exclusivement accessibles à des étudiants de niveau avancé. Cela n'est pas tout à fait vrai. Ce que ces jeux exigent, c'est une *mise en pratique* de la langue, dont le niveau peut varier en fonction des publics. C'est à l'enseignant que revient la charge de moduler la difficulté en fonction des objectifs poursuivis. Il pourra également prévenir les « dérapages » vers la langue maternelle grâce à un travail préalable sur le lexique du jeu, allant des mots et des phrases les plus simples (« Une carte », « un dé », « À qui le tour ? »...) à l'absolument indispensable « Tu triches ! ». Les élèves débutants éprouvent un énorme plaisir à découvrir qu'ils sont capables de communiquer en situation authentique de jeu, tout comme à tenter leur chance avec des mots qu'ils viennent de forger et qui s'avèrent « vrais ».

## 2. Une typologie provisoire

Parmi le très large échantillon des jeux disponibles sur le marché, il y en a qui conviennent plus particulièrement à la classe de langue. Je les ai classés ici en cinq catégories, dans une première tentative globale de typologie. La première et la deuxième catégories, celle des *jeux de vocabulaire* et celle des *jeux narratifs*, sont les plus couramment exploitées par les enseignants. Les trois autres, dont le lien avec la langue est moins explicite, offrent pourtant aussi d'intéressants résultats : il s'agit de ceux que j'ai appelés les *jeux d'images*, les *jeux de défi* et les *jeux de stratégie*. Ces trois dernières catégories ne mettent pas la maîtrise de la langue au centre du jeu mais, générant du discours et de nombreux échanges, elles donnent assez facilement lieu à des situations de communication stimulantes.

### 2.1. Jeux de vocabulaire

Les jeux de vocabulaire sont des jeux de lettres ou des jeux de mots mettant en jeu la connaissance de la langue. Depuis les plus soporifiques mots croisés proposés dans certains manuels de langue jusqu'au très bruyant *Tic tac boum*, ils permettent de sensibiliser les élèves à des champs sémantiques donnés, de conceptualiser certaines règles grammaticales simples, mais aussi de systématiser et de réviser des objectifs grammaticaux et lexicaux. Leur relative légitimité pédagogique peut cependant donner lieu à une certaine lassitude si on ne privilégie que ce type de jeux.

Parmi les jeux de vocabulaire les plus intéressants pour la classe, je citerai d'abord le célèbre *Scrabble* (dans toutes ses variantes), jeu qui consiste à poser des combinaisons de lettres à valeur variable sur un plateau dont les cases permettent de multiplier par deux ou trois le nombre de points gagnés. On peut aussi utiliser *Topword* (version tridimensionnelle du *Scrabble*), jeu où les cases qui multiplient les points disparaissent au profit du principe d'accumulation ; *Diamino*, proche parent des mots croisés et plus drôle que les grilles prêtes à l'emploi ; *Boggle*, jeu de dés très malléable qu'il convient d'acheter dans la version conçue pour la langue cible sous peine de fausser les résultats (pas assez de *w*, trop de *e*, par exemple) ; *Rummikub des lettres*, qui applique au vocabulaire le principe du jeu de rami ; *Rondo*, jeu de cartes dont le principal attrait tient au design ; *Word Whiz*, jeu de cartes aisément applicable en classe en modulant la difficulté ;

*Tic tac boum*, dont le minuteur passe de main en main tant qu'il n'a pas « explosé » ; ou encore, *Category game*, bâti sur le principe du jeu du « petit bac » mais beaucoup plus riche et animé.

## **2.2. Jeux narratifs**

J'appelle ici « jeux narratifs » tous les générateurs d'histoires. À ce titre, ils peuvent solliciter toutes les compétences : expression et compréhension orales, expression et compréhension écrites, mais aussi grammaire, phonétique ou vocabulaire. Ils peuvent être associés avec profit à d'autres supports plus classiques. De nombreux fabricants de jeux ont exploité le filon des jeux narratifs, en ciblant des publics très divers. Même si chacun de ces supports, convenablement utilisé, peut intéresser des publics de tout âge, les plus jeunes apprécieront particulièrement *Maxipuzzle ma journée*, *Atelier des contes Nathan* et *Histoires à la carte* ; les jeunes adolescents aimeront l'univers des contes d'horreur proposé par *Chair de poule* ou l'univers fantastique d'*Il était une fois*, tandis que les adultes travailleront sans mal avec *Le Tarot des mille et un contes*, au design beaucoup plus abstrait, ou avec *Cartes noires*, qui propose de construire collectivement un roman policier.

## **2.3. Jeux d'images**

Les imagiers, tout comme les lotos et les jeux de mémoire font partie des outils pédagogiques des instituteurs. Ils peuvent néanmoins être utilisés avec profit dans des groupes d'adultes. Parmi les jeux compris dans cette catégorie, particulièrement intéressante en raison de sa polyvalence, je voudrais citer ici *Kaleidos*, un jeu de vocabulaire à partir d'images exceptionnellement riches, qui existe aussi en version junior ; *Œil de lynx*, dont les 304 cartes et le plateau circulaire modulable offrent de grandes possibilités en classe ; les *Lotos sonores Nathan*, qui associent des images à des bruits familiers ; tout comme *Photos langage*, mallette d'activités d'expression autour de l'image, conçue par F. Yaiche.

## **2.4. Jeux de défi**

J'ai réuni sous l'appellation « jeux de défi » un certain nombre de jeux mettant singulièrement à l'épreuve soit les connaissances, soit la créativité des participants, et dont le mécanisme principal de jeu tient dans le dépassement de l'autre. Appartiennent aux jeux de défi sollicitant des connaissances *Trivial Pursuit*, *Le Jeu des incollables*, *Vocabulon*, *Le Robert*, *Brainstorm...* Un jeu particulièrement intéressant est celui de *Taboo*, au cours duquel il s'agit de faire deviner en mot en le définissant sans avoir recours à une liste de mots interdits. En ce qui concerne les jeux de défi sollicitant la créativité, qui favorisent l'expression corporelle tout comme la cohésion du groupe, citons *Mimes et compagnie* ; *Bla bla bla* ou encore *Jeu de con*.

## **2.5. Jeux de stratégie**

J'ai réuni sous ce nom des jeux de simulation sur plateau faisant appel à des univers symboliques très divers. Ils ont en commun de provoquer de nombreux échanges et transactions, en faisant appel aussi bien au sens stratégique qu'à la finesse psychologique. Le plus connu d'entre eux, très décrié par son rapport au monde marchand du capitalisme, est sans doute *Monopoly*. Mais il y a aussi des jeux liés à l'époque coloniale (*Africa 1880*), les forteresses

médiévales (*Montjoie*), l'Amérique précolombienne (*Azteca*), les souks orientaux (*les Voleurs de Bagdad*) ou Versailles sous Louis XIV (*Courtisans*). On pourrait inclure dans la même catégorie *Cluedo*, qui fonctionne sur le principe de l'enquête policière.

Ces jeux ont l'avantage d'être moins longs à mettre en place que la plupart des jeux de rôles vendus dans le commerce, tout en pouvant être intégrés à une progression non linguistique. Par la richesse évocatrice de leurs univers de référence, il devient possible d'envisager un travail d'équipe avec des enseignants d'autres disciplines. Ils permettent aussi d'engager une réflexion sur les registres de langue et sur les stéréotypes culturels, pouvant déboucher sur la création par le groupe d'un nouveau jeu, correspondant à leur propre univers culturel ou à un univers symbolique construit de toutes pièces.

### 3. Utiliser un jeu de société en classe

La plupart des jeux cités ci-dessus peuvent être utilisés dans l'état dans un contexte scolaire, et sont particulièrement intéressants pour la classe de langue. Cependant, l'utilisation pédagogique d'un jeu de société exige de suivre un certain « protocole » pédagogique. Ce protocole d'utilisation peut emprunter deux voies différentes mais complémentaires : la première consiste à effectuer une analyse pédagogique des besoins et des objectifs, pour l'associer ensuite à une analyse du jeu ; la deuxième consiste à s'interroger sur le type de besoins et d'objectifs pédagogiques qu'un jeu préalablement connu est à même de remplir. Dès lors, il est évident qu'une bonne maîtrise du programme et une bonne connaissance des jeux disponibles permettra un plus grand nombre de croisements et partant une multiplication des outils réellement opératoires pour la classe.

#### 3.1. Analyse des besoins et des objectifs pédagogiques

La première voie d'utilisation pédagogique d'un jeu, la plus courante, commence par l'analyse et la définition d'un *besoin* pédagogique (encourager une dynamique de groupe ; faciliter l'expression orale ; perfectionner l'expression écrite, par exemple). Ce besoin une fois établi, il devient plus aisé de définir avec précision les *objectifs* (briser la glace ; se présenter/identifier ; savoir distinguer les temps du récit, par exemple).

Dans la pratique, la définition du besoin et des objectifs pédagogiques est étroitement liée à une bonne connaissance du *public* auquel le jeu est destiné (âge moyen et caractéristiques socioculturelles, par exemple), de la *situation d'utilisation* (espace, temps disponible, nombre potentiel de participants, budget...) et des *conditions d'une éventuelle adaptation* (techniques de réalisation disponibles, temps d'élaboration d'un nouveau support ou de supports complémentaires). Ce contact direct avec la réalité du terrain explique la réussite de certaines activités ludopédagogiques moins élaborées que celles proposées dans les manuels : les « jeux » inclus dans la plupart des manuels, conçus en fonction de situations d'enseignement standardisées, ne sauraient être adéquats en toute circonstance. Il est sans doute plus rentable de s'approprier les *techniques* d'élaboration que d'appliquer des recettes.

Ayant défini les objectifs pédagogiques à atteindre, il faut choisir le jeu le plus pertinent. C'est à ce moment là qu'intervient une étape décisive, à savoir, l'analyse du jeu lui-même. En effet, une imitation hâtive d'un jeu risque de donner l'impression d'un piège pédagogique. Assez

rapide à effectuer, l'analyse du matériel et des structures ludiques mises à l'œuvre évite de nombreux tâtonnements et surtout de nombreuses déconvenues, car il ne suffit pas de superposer un contenu à une forme : il faut toujours les penser en parallèle et savoir renoncer à une forme qui ne convient pas.

### **3.2. Analyse d'un jeu de société**

Quelles sont les étapes à suivre lors de l'analyse d'un jeu de société ? Il me semble qu'elles sont au nombre de cinq :

#### **3.2.1. La boîte de jeu.**

Souvent, la première chose qui distingue un jeu pédagogique d'un jeu grand public concerne la boîte de jeu. Les concepteurs de jeux prennent un soin particulier lors de sa réalisation, car elle constitue un élément déterminant pour séduire le client potentiel. Avant même son ouverture, la boîte de jeu fournit de précieuses pistes pour la compréhension du jeu. Il y a, tout d'abord, l'aspect visuel d'ensemble (traitement des couleurs, qui renvoie à une certaine norme esthétique et révèle le public visé ; choix des images, qui exprime les références à l'imaginaire collectif ; taille, souvent surdimensionnée pour mieux séduire...). S'y ajoute le nom du jeu, assez souvent en harmonie avec un traitement typographique donné. On notera aussi la marque, les indications sur l'âge et le nombre de joueurs, la durée prévue d'une partie.

#### **3.2.2. Le contenu de la boîte.**

L'analyse de l'image peut être étendue au matériel de jeu inclus dans la boîte : traitement esthétique du plateau, s'il existe ; accessoires fournis (pions, dés, jetons, cartes, sablier, buzzer, accessoires spécifiques...). Il ne s'agit pas uniquement de dresser un inventaire, mais de déterminer la fonction et la spécificité de chaque objet : réduire ou augmenter le nombre de cartes aura-t-il une influence sur le déroulement du jeu ? L'ajout ou le retrait de certains accessoires aura-t-il des répercussions sur l'intérêt ludique et pédagogique du jeu ?

C'est une lapalissade de dire que la communication met en jeu plus que le strictement linguistique, mais il reste parfois difficile d'admettre la présence effective d'éléments extralinguistiques au sein de la classe. Pourtant, l'apprentissage ne se fait pas uniquement avec les neurones, mais aussi avec les yeux, les mains, le corps, le cœur (au sens propre et figuré). À ce titre, que l'on le veuille ou non, les accessoires déterminent souvent la portée pédagogique du jeu. Les gadgets sonores et visuels prisés par les concepteurs de jeu professionnels deviennent alors de précieux auxiliaires. En cas d'adaptation, il faudra songer à la qualité esthétique des nouveaux accessoires, ainsi qu'à leur robustesse. Il est néanmoins recommandé, tant que les tests n'ont pas été effectués en situation réelle, de privilégier les maquettes peu coûteuses, qui peuvent parfois être élaborées par les élèves eux-mêmes.

#### **3.2.3. Les règles du jeu.**

Avant de soumettre le jeu aux élèves, il faut lire attentivement la notice de jeu, repérer les imprécisions ou les contradictions éventuelles, s'assurer que l'on a soi-même bien compris les règles pour être en mesure de lever des confusions en cours de partie. Il convient également

d'évaluer la longueur et la clarté des règles afin de décider la manière dont on les fera connaître aux futurs joueurs (les fera-t-on lire au groupe par l'un des élèves ? en fournira-t-on des copies abrégées ? se contentera-t-on d'une présentation orale, en assumant le rôle d'arbitre ?).

Cette analyse des règles est d'autant plus importante qu'elle permet de comprendre les mécanismes du jeu : s'agit-il d'un jeu de rapidité ? d'intuition ? d'observation ? de mémorisation ? de bluff ?... Ces mécanismes sont-ils compatibles avec l'objectif pédagogique visé ? Faut-il les modifier ou vaut-il mieux changer de jeu, voire de type d'outil ? Souvent, les concepteurs des jeux ont prévu des variantes selon des paramètres tels que la difficulté de jeu, la durée d'une partie, le jeu individuel ou par équipes. Laquelle convient mieux à la situation prévue ? Faut-il prévoir des handicaps particuliers ?

Par exemple, dans le cas des élèves débutants, une forte ritualisation des échanges verbaux, avec certaines formules fixes, fournit d'appréciables points de repère. Par contre, chez des élèves intermédiaires ou avancés, on pourra proposer une ritualisation fondée sur des registres de langue spécifiques (soutenu, argotique, hyperbolique...).

#### **3.2.4. La mise en situation idéale.**

Grâce aux éléments recueillis lors des étapes précédentes, on peut établir les modifications matérielles qu'il conviendrait d'apporter, le mode de passation des règles, le degré d'autonomie accordée aux joueurs, le(s) rôle(s) que devra assumer l'enseignant (observateur, arbitre, animateur, joueur avec ou sans handicap ?), les variantes à retenir. Si cela est possible, il convient de tester le jeu avec des publics divers, et d'étudier leurs réactions, afin de repérer les écueils potentiels et songer à la meilleure manière de les résoudre. À ce stade de l'analyse, il est possible de déterminer par exemple quels sont les jeux de stratégie qui exigent les échanges verbaux les plus riches, pour ensuite réfléchir aux procédures nécessaires pour encourager la prise de parole.

#### **3.2.5. La mise en situation réelle.**

Les données de l'analyse préalable ne correspondent jamais parfaitement aux données d'une partie réelle. Bien que les jeux de société fassent assez souvent appel à un fonds culturel ludique partagé (rares sont les élèves n'ayant jamais joué dans leur langue maternelle), ils interpellent également un vécu personnel. De là proviennent parfois des réticences face à certains jeux mal acceptés par certains joueurs hors du contexte scolaire lui-même. Confronté à des situations dont il ne maîtrise plus tous les paramètres, l'enseignant a donc tout intérêt à varier les types de jeux proposés, afin de ne pas privilégier systématiquement les compétences logiques (mathématiques ou linguistiques) et de rendre à chacun sa chance d'exercer divers types de compétences, liés à divers types d'intelligences.

### **4. Adaptations et détournements**

Pour finir, je voudrais évoquer brièvement quelques adaptations et détournements possibles dans le cas de cinq jeux. J'entends ici par « adaptation » une modification matérielle ou structurale qui n'affecte pas en profondeur la logique du jeu ; tandis que les « détournements » correspondent à des adaptations à visée purement pédagogique, qui privilégient les objectifs du

programme au détriment de la logique du jeu. Ces détournements sont tout à fait envisageables ; cependant, ils exigent une surveillance accrue, car le statut ludique de l'activité devient plus fragile et par conséquent plus difficile à gérer. Mais ne peut-on pas jouer à ne pas jouer ?

#### **4.1. Un jeu de vocabulaire : *Scrabble***

##### **4.1.1. Adaptations**

Ce jeu de lettres existe en de très nombreuses versions. Les plus utiles pour la classe sont le *Scrabble* géant (cher et rarement disponible dans les magasins) et le *Scrabble* en cartes (mais le jeu perd beaucoup de son attrait sans le plateau aux cases gagnantes). Il s'agit donc d'établir une matrice du plateau et des lettres (valeur et nombre d'occurrences, variables selon la langue choisie), qui peut d'ailleurs être simplifiée. La matrice permettra de réaliser un plateau en feutrine à accrocher au tableau (les lettres porteront du velcro) ; un plateau en plastique souple, que l'on fixera avec des aimants au tableau noir (les lettres seront magnétiques) ; ou encore un plateau conçu pour le rétroprojecteur (on posera un transparent vide sur le plateau et l'on y écrira les lettres au fur et à mesure). En permettant à l'ensemble de la classe de voir simultanément le plateau, il devient possible de jouer par équipes, ou dans la version «challenge» (toutes les équipes ont la même combinaison de sept lettres ; l'équipe qui trouve le mot le plus long gagne).

##### **4.1.2. Détournements**

On peut appliquer le principe du *Scrabble* à la pratique des propositions subordonnées. Sur un plateau de jeu géant (voir ci-dessus «4.1.1. Adaptations»), les élèves sont invités à poser des cartes qu'ils auront écrites eux-mêmes. La consigne est d'écrire trois mots par carte, en composant une phrase entière avec au moins une proposition subordonnée. La première équipe écrira par exemple, sur la case centrale qui compte double : «L'été dernier/nous sommes allés/chez notre oncle/qui habite Venise» ; elle gagne 8 points (un point par carte, puis le total multiplié par deux). La deuxième équipe devra incorporer au moins l'une des cartes déjà existantes à sa propre phrase. Cela donnera, par exemple : «Mon amie Marie,/qui habite Venise/viendra à Paris/pour passer Noël/ avec ses cousines» (phrase qui vaudra 5 points, voire plus si elle tombe sur une case gagnante). Cette version du jeu permet de matérialiser des aspects grammaticaux parfois arides, dont par exemple la concordance sujet-verbe : ainsi, la deuxième équipe n'aurait pas pu reprendre «qui habite Venise» avec un sujet pluriel («Nos chers parents»). Si elle tient à utiliser «Nos chers parents», elle pourra proposer : «Nos chers parents/iront très bientôt/chez notre oncle/Alfred-Marie-Joseph/qui est malade/depuis de très/très longues années» : la ruse lui permet de gagner, grâce au prénom composé et à l'adverbe répété, 7 points.

#### **4.2. Un jeu narratif : *Chair de poule***

##### **4.2.1. Adaptations**

Pour adapter *Chair de poule*, on peut fixer un canevas global, et demander aux élèves de combler les trous. Il est également possible d'effectuer au préalable une révision du vocabulaire, grâce à la lecture de l'un des livres de la collection du même nom. On peut aussi



envisager de distribuer le même nombre de cartes à chaque élève, pour raconter ensuite une histoire d'épouvante, en faisant des pauses inopinées au cours desquelles les joueurs qui le souhaitent proposeront une carte : « — Alors la momie avança. Elle tendit à la jeune fille... » « — *Un morceau de pizza !* » Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné (mais il convient de poursuivre l'histoire jusqu'à ce qu'il y ait au moins trois gagnants).

#### **4.2.2. Détournements**

Le support de *Chair de poule* étant relativement indéterminé, on pourrait imaginer qu'il est difficile de le détourner. Pourtant, on peut envisager des activités très éloignées du but essentiellement narratif du jeu, en proposant une activité de classement (féminin/masculin ; singulier/pluriel ; mais aussi choses *qui* se mangent ; choses *dont* on peut avoir peur...). On peut aussi faire travailler l'acte de parole « demander », en utilisant l'impératif, si l'on établit au préalable des listes d'ingrédients maléfiques (une momie, une chauve-souris, une araignée...), qu'il s'agira de retrouver en appliquant le principe du jeu des sept familles.

### **4.3. Un jeu d'images : *Œil de lynx***

#### **4.3.1. Adaptations**

*Œil de lynx* est un jeu fondé sur l'observation. On peut cependant hésiter à soumettre la totalité du plateau (avec 304 images) au groupe. On proposera alors une ou deux sections du plateau, ce qui permet d'ailleurs de faire travailler plusieurs équipes en parallèle. Pour rentabiliser la corvée du tri que cette adaptation impose, l'enseignant pourra prévoir une phase de sélection des images, qui servira en outre à une réactivation du vocabulaire. On peut aussi limiter le jeu à un champ sémantique spécifique (vêtements, aliments, animaux...)

#### **4.3.2. Détournements**

En ignorant les règles du jeu, on pourra demander aux élèves d'écrire un récit à partir de 10 images tirées au hasard, ou bien jouer à une sorte de domino, en attribuant sept images à chaque élève, après en avoir posé une sur le centre de la table. À tour de rôle, ils essayeront de placer l'une de leurs pièces, en justifiant la juxtaposition : « Je pose le chou-fleur à côté du gâteau car on peut les manger tous les deux » ou encore « je pose le canard à côté des lunettes car ils peuvent tous les deux être en plastique ».

### **4.4. Un jeu de défi : *Taboo***

#### **4.4.1. Adaptations**

Le jeu de *Taboo* est un jeu qui peut paraître difficile même en langue maternelle. Pour rendre le jeu plus aisé, on peut choisir la version junior ; on peut faire une présélection des cartes afin de retirer tous les mots inconnus ; on peut autoriser l'utilisation d'un seul des mots interdits ; on peut demander aux élèves d'élaborer eux-mêmes les cartes, dont ils connaîtront alors d'avance la totalité...

#### 4.4.2. Détournements

*Taboo* est fondé sur l'art de la paraphrase et de l'association, et une grande partie du plaisir qu'il procure tient à l'imprévu, ainsi qu'à la complicité de pensée qu'il exige. Retirer les contraintes de la paraphrase improvisée et de la concurrence entre les équipes, c'est changer définitivement de jeu. Cependant, pourquoi ne pas demander aux élèves de *préparer* individuellement leurs définitions à partir d'un choix de cartes, puis de les soumettre au groupe ? Celui qui aura deviné gagnera un point et le droit de lire à son tour une définition...

#### 4.5. *Un jeu de stratégie : Courtisans*

##### 4.5.1. Adaptations

Le but du jeu dans *Courtisans* consiste à faire monter sa cote auprès du Roi tout en faisant tomber en disgrâce ses adversaires. La règle exige de s'adresser aux partenaires de jeu avec la plus grande courtoisie, en les désignant par leurs titres fictifs. Pour faciliter le jeu, on pourra confier la gestion d'un personnage à plusieurs élèves, après avoir effectué un travail sur les formules de politesse, la litote, l'ironie...

##### 4.5.2. Détournements

En conservant le plateau de jeu et les figurines, on invente collectivement un scénario que l'on jouera par figurines interposées, avec narrateurs, bruiteurs, scriptes... On peut aussi travailler sur le discours indirect en ourdissant des complots par serviteurs interposés (personne ne s'adresse directement à quelqu'un d'autre : le duc fait appel à son valet, qui transmet à la dame de chambre, qui transmet à la duchesse...)

### 5. Sélection bibliographique

La plupart des recueils de jeux réservent peu de place aux jeux de société « en boîte ». Les deux dictionnaires proposés ici sont les plus complets actuellement sur le marché, tandis que l'ouvrage de N. Masson, beaucoup plus descriptif, présente l'avantage de recenser la plupart des jeux en boîte, avec photos et coordonnées des fabricants à l'appui.

Allali, J.-P. *et al.* 1999. *Petit Larousse des jeux. Les Règles de 500 jeux*. Paris : Larousse.

Lhôte, J.-M. 1996. *Dictionnaire des jeux de société*. Paris : Flammarion.

Masson, N. 1998. *Le Livre de bord des jeux familiaux*. [Alleur, Belgique] : Marabout.