**Enseignante du module:** OSMANI MOUNIA

**Adresse mail professionnelle :** [mounia.osmani@univ-relizane.dz](mailto:mounia.osmani@univ-relizane.dz)

**Compte facebook de l’enseignante** : <https://www.facebook.com/mounia.osmani.98/>

**Lien du groupe Facebook de l’enseignante de la promotion Master DLE2 (publication de cours/TD)** : <https://www.facebook.com/groups/237582013588812>

**Promotion : Master DLE2**

**Module (unité d’enseignement fondamentale semestrielle):** Elaboration d’activités ludiques en FLE

**Coefficient**  : 03

**Crédit**: 03 **Mode d’évaluation :** Note de TD + Note d’examen

**2/ Etude d’un article scientifique : (Haydée SILVA « Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ? »)**

**TD N°4 :**

1. **Les quatre niveaux sémantiques du jeu en classe de FLE :**

Par rapport au matériel, nous pouvons dire que la classe de langue est une discipline scolaire privilégiée car, aux prises avec la langue et la communication, tout peut servir de support : textes, images, documents audio et vidéo, cartes, objets quotidiens, objets insolites, corps, sons, mots, concepts… Cela offre sans nul doute de très nombreux avantages ; mais, lorsque tout support devient possible, le matériel ne fournit plus comme dans le cas du jeu d’échecs des pistes claires sur la marche à suivre. Face à un tel éventail, il importe de connaître les diverses structures ludiques et de bien gérer le contexte, deux points sur lesquels nous reviendrons bientôt.

Pour ce qui est du matériel ludique, il est fortement conseillé de se munir pour la classe de FLE de supports variés, robustes, séduisants et de préférence polyvalents. Si on peut discuter la parfois trop rapide équation où jeu égale plaisir, la pratique confirme que de dernier plaisir ne nuit nullement au jeu. Le plaisir esthétique d’un joli support, ajouté au plaisir sensuel de le manipuler, ne gâte rien, et permet de marquer l’activité d’une empreinte affective : on se souviendra d’autant mieux d’une règle de grammaire, d’une structure langagière, d’un mot du vocabulaire, d’une séquence d’interaction, qu’on pourra y rattacher le souvenir d’objets et d’activités concrètes auxquelles on a participé.

Pour éveiller le désir et la curiosité, rien ne vaut non plus une petite dose de mystère : des boîtes colorées d’où sortent des objets insolites, des règles et des défis à découvrir sont autant d’occasions de favoriser l’attitude idéale. Tout lien avec l’attirail du magicien n’a rien d’une coïncidence : en voyant le professeur arriver avec une boîte translucide pleine de rubans de couleur, par exemple, même les apprenants les plus réfractaires garderont l’œil sur cette boîte qui reste là, sur la table : à quoi pourra-t-elle servir plus tard ?

Dans ce même sens, il convient d’éviter ou en tout cas de réduire la part des supports trop galvaudés (tels les jeux de l’oie et les mots croisés) pour aller à la découverte de toute la gamme des possibles ludiques. Il peut s’agir de matériel disponible dans le commerce – il y a peu de jeux spécifiquement conçus pour la classe de FLE, mais on explorera avec profit le matériel de jeu destiné au grand public ainsi que les jeux didactiques en général – mais aussi de matériel fabriqué par l’enseignant et/ou les apprenants.

La diversification du matériel, fondamentale, exige d’être accompagnée d’une diversification des structures ludiques mises en œuvre (imaginons un professeur qui se contenterait d’agiter une superbe "baguette magique" pour indiquer qui doit aller au tableau : une fois le premier moment de surprise et séduction passé, le support perdrait toute raison d’être). Par conséquent, il faut élargir sa connaissance du corpus de jeux existants, de manière à faire appel à des compétences différentes, favoriser des intelligences différentes, profiter aussi bien du plaisir du familier que du plaisir de la découverte.

En effet, pour exploiter pleinement le matériel, il est indispensable d’avoir une bonne connaissance des structures ludiques, des plus abstraites aux plus concrètes, des plus générales aux plus singulières. La maîtrise des règles ludiques implique la réflexion autour de quatre grands types de structures, que nous appellerons ici les structures constitutives, les structures normatives, les structures évolutives et les structures métaludiques.

Les structures constitutives renvoient à des systèmes de règles spécifiques à chaque jeu, qui en font un jeu unique ; leur inobservance enlève au jeu son caractère distinctif. Il s’agit donc de systèmes abstraits de dispositions objectivement formulées et relativement fixes qui préexistent à l’exercice du jeu. Tel est le cas des règles classiques que beaucoup de gens connaissent même sans n’avoir jamais eu l’occasion de pratiquer le jeu en question : jeu d’échecs, jeu de mémoire, jeu des sept familles, jeu de la bataille navale, parmi tant d’autres. Dans la classe de langue, il est très utile d’ajouter à la connaissance des règles classiques celle des règles de jeux populaires contemporains comme le Scrabble, le Monopoly ou le Taboo, ainsi que des règles moins connues mais tout aussi intéressantes : Kiboko, Glic, Nimbi…

Les structures normatives concernent quant à elles des dispositions plus techniques, non obligatoires mais respectées par la plupart des joueurs. Ne pas les observer n’équivaut pas à sortir du jeu, mais simplement à mal jouer : qui n’a pas hésité un jour sur la manière de distribuer les tours de jeu, par exemple ? Un néophyte peut respecter scrupuleusement les règles du Scrabble et perdre tout aussi systématiquement car il n’a pas compris qu’il faut chercher les mots les plus longs avec les lettres à plus forte valeur. La maîtrise des structures normatives permet à l’enseignant d’orienter les apprenants-joueurs, de préserver la motivation, de moduler les niveaux de difficulté de l’activité, de mieux gérer le temps et l’espace…

Les structures évolutives correspondent aux différentes manières que se donnent les joueurs de s’approprier le jeu ; on pourrait dire qu’il s’agit des règles telles qu’elles sont appliquées par les joueurs. L’enseignant gagnera beaucoup à observer avec attention quelles sont les diverses stratégies – parfois tout à fait inattendues – appliquées par les apprenants-joueurs, afin d’encourager les procédures les plus rentables, ou encore pour trouver la manière de rendre plus équitables les possibilités de gagner entre joueurs de niveau linguistique différent.

Finalement, il est important de garder aussi à l’esprit les structures métaludiques, c’est-à-dire, les règles générales, historiques et culturelles qui régissent l’ensemble des jeux : il s’agit de savoir quels sont les mécanismes privilégiés dans tel ou tel type de jeu, quelles sont les valeurs symboliques et les valeurs d’usage attribuées à chaque activité ludique. Pourquoi les jeux de cartes semblent-ils tellement attirants pour un certain public alors qu’ils en rebutent d’autres ? Quel est le jeu à la mode parmi les apprenants ? La réputation "sérieuse" de tel ou tel jeu – les échecs, par exemple – favorise-t-elle ou au contraire nuit-elle à mon intention pédagogique ? Voilà le genre de questions auxquelles la connaissance des structures métaludiques permet de répondre.

Sans doute, plus la gamme de structures ludiques que maîtrise l’enseignant est large, mieux il sera en mesure de répondre à des besoins pédagogiques diversifiés. Néanmoins, à la diversification du matériel et des structures doit s’ajouter une bonne gestion du contexte dans lequel s’inscrit l’activité de jeu. Le contexte en classe de FLE inclut l’ensemble de circonstances extrinsèques au jeu dans lesquelles s’insère le fait ludique : les variables socioculturelles, la situation spécifique de réception et l’"interludicité" .

La prise en compte des variables socioculturelles permet d’intégrer à la démarche pédagogique le rapport du jeu à l’histoire et à l’idéologie d’un contexte d’enseignement précis, en explorant notamment le domaine des stéréotypes culturels. C’est ainsi que l’on pourra comprendre pourquoi les jeux de cartes ont longtemps été considérés comme des jeux sulfureux ; pourquoi le jeu de l’oie exprime les inquiétudes d’une époque traversée par le grand débat sur la prédétermination et le libre arbitre ; ou pourquoi le Monopoly, basé sur la spéculation foncière et né après la crise de 1930, a été décrié en raison de ses fondements capitalistes.

L’analyse de la situation de réception, envisagée du point de vue collectif et individuel, permet quant à elle de tenir compte de la langue, des valeurs, des goûts et des attentes de la société à une époque donnée dans un milieu donné ; tout comme de la langue, des valeurs, des goûts et des attentes de chaque individu, ainsi que de l’état psychique et affectif de celui-ci. Elle englobe aussi les conditions matérielles concrètes du jeu, les rapports hiérarchiques et affectifs entre les joueurs, ainsi que le possible conflit avec la situation de réception scolaire.

Finalement, l’interludicité, qui concerne les modalités d’inscription d’un jeu au sein de l’ensemble des jeux, permet de proposer aux apprenants des jeux nouveaux et pourtant proches de ceux qui leur plaisent déjà.

Concrètement, l’enseignant veillera toujours à la création d’une atmosphère propice au jeu. Pour ce faire, il peut s’appuyer sur des procédures ludiques culturellement acquises (par exemple, dans le cas des jeux de cartes, il n’oubliera pas les étapes consistent à couper, mélanger, distribuer, piocher…) ; il utilisera aussi tout l’éventail de procédures de tirage au sort. Il a également tout intérêt à introduire le vocabulaire des joueurs en français, en encourageant l’utilisation d’expressions telles que "c’est mon tour", "j’ai gagné", "tu triches", etc. Il fera parler les apprenants de leurs jeux préférés, il les invitera à proposer de nouvelles activités, il leur demandera de créer des supports, des règles ou des variantes…

Ainsi, par un travail sur le matériel, les structures et le contexte, il aura construit un cadre favorable à l’apparition de l’attitude ludique, cette conviction intime et inexplorable du joueur par rapport à son propre comportement dont nous avons vu toute l’importance, et qui est faite d’implication et de distance, de participation et d’esprit critique.

La réflexion autour de l’attitude permet de poser une distinction fondamentale : celle qui existe entre joueurs, jouants et joués. En effet, si le jeu, c’est l’activité, et le joueur, celui qui participe à cette activité, les joueurs peuvent être soit jouants, soit joués.

Les joueurs jouants, ce sont des sujets qui participent activement à leur jeu, qui le veulent et le maîtrisent. Les joueurs joués, ce sont des agents, qui ne comprennent pas bien ce qui leur arrive et qui sont entraînés dans une dynamique qui les dépasse. Autrement dit, le joué fait partie du jeu mais n’a pas les moyens de l’infléchir. Le jouant, lui, tient les rênes de son action : même s’il se laisse parfois aller, il conserve toujours la possibilité de s’arrêter. C’est des jouants et non des joués qu’une pédagogie prônant l’autonomie a besoin.

## En guise de conclusion

Le sujet du jeu en tant qu’outil pédagogique est tellement vaste, et il peut être abordé depuis tellement de perspectives différentes, qu’il aurait été peu prudent pour ne pas dire naïf de chercher à tout dire, à tout expliquer en détail. Certains regretteront sans doute la faible présence d’idées directement applicables en classe ; ils trouveront satisfaction en parcourant les nombreuses anthologies consacrées au jeu dans la classe de langue, ainsi que les revues pédagogiques (Le français dans le monde, par exemple, regorge de fiches pratiques) et les recueils de jeux destinés au grand public. Le but ici était justement d’aborder la question du jeu pédagogique sous une optique plus théorique, qui est bien moins fréquente.

J’aimerais clore cette réflexion par une dernière remarque : les théoriciens des diverses disciplines, les pédagogues, les enseignants, parlent souvent du plaisir de jouer ; à mon sens, ils ne mentionnent pas assez souvent le plaisir de proposer et de créer des jeux. Au plaisir que peut prendre l’apprenant durant une activité ludique bien menée peut s’ajouter celui que peut prendre l’enseignant lorsqu’il constate qu’il a inscrit le jeu avec profit au cœur d’une démarche pédagogique personnalisée, libérée des chemins balisés des manuels mais tout à fait libre d’y revenir.

Puisque le jeu réellement efficace n’appartient pas au "prêt-à-porter pédagogique", il doit être conçu comme une occasion de remettre en question sa pratique, la partager, la renouveler, la perfectionner… De ce fait, mon propos ici est placé sous le signe de la passion d’enseigner, ou encore sous celui de la tentation : tentation de s’engager dans le jeu, tentation d’aller toujours plus loin sur un sentier riche de trésors et de surprises. Si quelqu’un y succombe, le pari sera réussi.

L’auteur de l’article : Haydée SILVA