**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°3 :**

1. **Les quatre niveaux sémantiques du jeu :**

Pour essayer de mieux cerner la complexité du réseau sémantique qui sous-tend l’utilisation du terme "jeu", on peut regrouper les divers usages qui en sont faits en quatre grands groupes, correspondant à quatre grands niveaux de référence sémantique de la métaphore ludique : le matériel, le contexte, la structure et l’attitude. Ces quatre catégories permettent de prendre en compte la plupart des sens attribués au phénomène ludique et de mieux comprendre ce qui les unit et ce qui les sépare.

Pour mieux illustrer ce propos, prenons un exemple pratique et bien connu de tous, celui du jeu d’échecs.

Le premier niveau concerne le matériel. Le matériel ludique, c’est ce avec quoi on joue.

Pour jouer aux échecs, on a besoin d’un plateau de jeu à 64 cases et de 32 pièces de jeu, en général 16 pièces blanches et 16 pièces noires. Or, l’existence d’un support de jeu ne suffit pas pour pouvoir affirmer qu’il y a jeu, car on a vu souvent le jeu d’échecs transformé en élément décoratif. La présence du matériel n’implique pas obligatoirement la réalisation d’une partie ni la participation de joueurs.

D’ailleurs, face à un damier bicolore, comment faire la distinction entre un jeu d’échecs et un jeu de dames ? Leur spécificité réside moins dans le support utilisé que dans l’usage qui en est fait, car la nature et la fonction des pièces varie, tout comme les mouvements permis et le but recherché. Cela revient à dire que chaque jeu possède un système de règles propres, une structure ludique mettant en marche un certain nombre de mécanismes et de principes précis. La structure ludique, c’est ce à quoi on joue.

Or, la structure ne suffit pas non plus à garantir l’existence du jeu en tant qu’activité.

L’actualisation du jeu, lorsqu’elle survient, s’inscrit dans des conditions de réalisation spécifiques ; c’est alors qu’intervient le contexte ludique. Le contexte ludique, c’est tout ce qui entoure le jeu et le détermine. Mettons donc face à face deux personnes qui disposent de tout le matériel nécessaire, qui connaissent les règles du jeu, qui ont du temps pour jouer. Pour ajouter à l’atmosphère ludique, entourons-les de spectateurs impatients, imaginons une récompense glorieuse ou juteuse… Y a-t-il pour autant jeu ? Pas encore. Rien ne garantit que l’un des joueurs n’a pas la tête dans les nuages, rien ne dit que les deux adversaires potentiels veulent bien jouer…

Pourquoi une partie opposant un homme et un ordinateur semble en général plus passionnante que celle opposant deux ordinateurs entre eux ? C’est que dans le deuxième cas il manque quelque chose d’essentiel : la conscience de jouer et la possibilité de décider de sortir du jeu ou d’y revenir. Conscience, liberté… Je renvoie ceux que les implications philosophiques de ces termes intéresseraient aux ouvrages de J. Henriot et C. Duflo (7). Et je termine mon exemple.

En effet, même si le support, la structure et le contexte favorable sont au rendez-vous, il manque quelque chose d’essentiel pour que l’on puisse passer du substantif "jeu" au verbe "jouer". Il s’agit de l’attitude ludique. Les deux joueurs de notre exemple peuvent accomplir les gestes du jeu sans pour autant jouer (ils sont peut-être en phase d’échauffement ; ils essaient de résoudre un problème mathématique…). L’attitude ludique, c’est la conviction intime du joueur par rapport à ses actes. C’est elle qui véhicule bien des avantages reconnus au jeu ; car sans elle, le jeu devient simple exercice.

Nous n’entrerons pas ici dans la discussion d’un autre aspect théorique du statut épistémologique du jeu, qui exigerait d’établir une distinction entre actes, dires et pensées. Il convient cependant de savoir qu’il ne suffit pas de mettre le jeu en actes pour que l’attitude soit acquise : un prétendu joueur peut parfaitement faire ce qu’on lui indique sans avoir la moindre conscience de jouer. Il ne suffit pas non plus de dire le jeu : on peut annoncer que l’on joue sans jouer vraiment – c’est trop souvent le cas en classe –. Le plus important, c’est de penser le jeu, autrement dit, d’attacher à ses actes – et à un éventuel dire – un sens de jeu.

L’attitude ludique est pourtant impossible de programmer chez le joueur, dans la mesure où il s’agit d’un comportement subjectif déterminé par de trop nombreux facteurs. La seule solution consiste à travailler sur les trois niveaux préalables, en évitant la focalisation sur un seul d’entre eux, car une erreur courante est de croire qu’il suffit d’en toucher un pour les entraîner tous. Il faut que le professeur assume lui aussi, bien entendu, une attitude ludique, car les apprenants ne seront jamais dupes d’un jeu auquel l’enseignant ne croit pas.

Si le jeu d’échecs peut s’avérer utile pour expliquer brièvement chacun des quatre niveaux, il est sans doute indispensable de reprendre et d’approfondir la réflexion en revenant au cas particulier du jeu en classe de FLE et en s’intéressant de manière plus concrète aux pratiques pédagogiques.