Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir

Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-La-Neuve.

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui » Pablo Neruda

Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de « l'ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux,… Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle.

Le jeu, essai de définition

Les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé.

Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives.

Il touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.

L'intérêt de l'utiliser à des fins pédagogiques en fle

Toute production (orale ou écrite) dans une langue étrangère comporte une part de stress. L'apprenant se sent mis en danger lorsque, devant la classe, il doit s'exprimer. Le jeu offre cette opportunité d'occulter une part de cette angoisse. Il génère un plaisir qui fait que l'apprenant oublie en partie ses peurs. Il se lance et ose. N'est-ce pas un des buts poursuivis par l'enseignant de langue étrangère ?

Pour que l'apprenant se sente à l'aise dans la communication naturelle, il faut, au sein de la classe, lui donner la possibilité d'exercer ses talents, de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent le plus possible des situations naturelles d'échanges, non seulement

avec l'enseignant, mais également avec ses pairs. Il faut lui donner l'occasion de « tester » ses compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques pour qu'il puisse découvrir les clefs d'une communication réussie dans la langue qu'il aborde. Le jeu offre ce champ d'expérience.

Un autre grand avantage des activités ludiques est qu'elles soudent le groupe, qu'elles instaurent un climat de confiance, de coopération, de respect qui permet à chacun de se sentir à sa place et d'oser exprimer ses besoins. Elles créent des liens entre les différents participants grâce aux activités de groupes. Elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants par la formation et la variation de ces groupes. Cette atmosphère de convivialité et de plaisir fait que les apprenants apprécient de se retrouver et viennent au cours avec plus de bonheur. Ils désirent également progresser pour enrichir les échanges.

Le recours fréquent à des activités collectives ou semi-collectives que le jeu impose permet à chacun d'apprendre des autres et d'apporter ses propres acquis afin de faire avancer la collectivité vers la solution finale. Les échanges font progresser l'individu au sein de l'entité. Les apprenants ne reçoivent plus seulement les connaissances du maître mais les partagent entre eux et prennent conscience de leurs propres acquis. Ceci les rend généralement plus confiants par rapport à leurs compétences. Pendant ce temps, le pédagogue aura plus de liberté pour l'observation de ses apprenants et pourra ainsi faire évoluer le cours en fonction des lacunes et des besoins qu'il aura identifiés.

Enfin, l'introduction des jeux en classe de français langue étrangère respecte la perspective de l'apprentissage de la langue par l'exécution des tâches comme le préconise le Cadre Européen Commun de Référence (CECR). Celui-ci accorde toute son importance à l'utilisation ludique, esthétique et poétique de la langue (points 4.3.4 et 4.3.5) dans une démarche résolument actionnelle.

Quelles sont les compétences sollicitées ?

De par la diversité des activités que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera amené à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire,… pour les réinvestir dans un contexte attrayant et permissif à un niveau de performance que lui seul fixe.

Le jeu provoque l'interaction dans laquelle l'apprenant est à la fois récepteur, producteur et où il doit exercer sa capacité d'anticipation (il pense à ce qu'il va répondre pendant qu'il écoute ce qu'on lui dit) comme dans une vraie interaction sociale.

De plus, l'apprenant sera amené, par l'expérience du jeu, à mettre en pratique deux fonctions que remplit le discours : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction illocutoire (ce que l'on fait avec les mots ; donner un ordre, accuser, s'excuser,…). Ces deux fonctions seront mises en œuvre spontanément.

Il faudra veiller , comme le conseille le CECR, à proposer des tâches aux buts motivants mais atteignables. Attention donc de se baser sur les besoins communicatifs des apprenants, sur leurs compétences, autant générales que communicatives langagières, et sur leurs ressources. Un niveau élevé de motivation personnelle dans la réalisation d'une tâche, conduira l'apprenant à une plus grande implication et, par conséquent, à une mobilisation plus efficace de ses savoirs, issus de connaissances et expériences antérieures. Ceux-ci seront confrontés à ceux de ses interlocuteurs afin d'atteindre un nouveau niveau de performance.

En pratique

Les trois questions à se poser avant le lancement d'une activité ludique

Il y a trois points importants auxquels l'animateur se doit d'être attentif avant de se lancer,avec sa classe, dans l'expérience du jeu.

- Celui des prérequis nécessaires : les apprenants disposent-ils des outils nécessaires pour vivre de façon relativement sécurisée l'activité ? Si ce n'est le cas, l'enseignant veillera à rendre l'apprenant plus efficace dans l'exécution de la tâche en la faisant précéder d'autre tâches préparatoires (réponses à des questions, repérage de formules linguistiques, compréhensions à l'audition,…).

- Celui des objectifs poursuivis : l'activité que l'animateur va proposer correspond-elle aux objectifs qu'il s'est fixés ? Ceux-ci peuvent être d'ordre linguistique, fonctionnel, culturel, …

- Celui du sens : cela a-t-il du sens de proposer cette activité à ce moment précis ? A-t-elle sa place dans la progression du cours ? Il se peut que le sens majeur identifié soit celui du pur plaisir ; ce but peut se suffire à lui-même car il sera de toute façon toujours accompagné d'avantages communicatifs, du fait même que le jeu proposé met en scène la langue et sa pratique.

La consigne

L'énonciation de la consigne est un moment déterminant.

Celle-ci doit impérativement être très claire et énoncée une seule fois dans un premier temps. Il sera toujours temps de répondre aux questions s'il reste des zones d'ombres. Enoncer une consigne plusieurs fois de suite avec des mots différents peut amener de la confusion dans l'esprit des apprenants.

Si la consigne s'avère particulièrement complexe, mieux vaut la décomposer et procéder par étapes. Il est toujours hasardeux de donner plusieurs informations en même temps.

Le travail en groupe

Bien sûr, il existe des jeux individuels, mais pourquoi ne pas profiter de la richesse que génère le travail en groupes ? Dans ce cas, il est conseillé de les faire varier, de proposer des activités de deux, trois, quatre, cinq, six personnes, ainsi que des activités collectives. Cette façon de procéder permet de rompre la monotonie et de provoquer des rencontres diverses.

L'organisation en petites cellules sans la présence constante du maître libère généralement les plus timides et s'apparente plus à la véritable interaction sociale, amenant les apprenants à expérimenter des échanges plus « naturels », et les préparant progressivement aux rencontres avec les natifs.

L'évaluation

Si une évaluation s'avère nécessaire pour les différentes activités ludiques, on peut l'imaginer sous forme de liste spécifique à chaque activité en fonction des compétences langagières sollicitées et des objectifs visés. On établira si, oui ou non, l'apprenant a accompli avec succès les actions détaillées comme suit : peut se présenter, peut décrire une personne, peut formuler une demande, comprend une consigne, respecte une consigne, peut construire une phrase complète syntaxiquement correcte, peut reproduire une structure syntaxique donnée, peut écrire sans faute d'orthographe, repère les différentes classes grammaticales, s'exprime avec aisance, maîtrise l'art de la définition… Ces compétences relèvent tant du domaine de la réception que de la production.

Les activités ludiques peuvent faire l'objet d'une évaluation formative exploitable ensuite par l'enseignant pour situer le niveau de sa classe et pallier ensuite à certaines lacunes, difficultés observées lors des activités.

Quelques propositions…

Tous les jeux présentés ci-dessous peuvent être proposés à tous les niveaux établis par le CECR : élémentaire (A1, A2), indépendant (B1, B2), expérimenté (C1, C2), à condition de s'assurer au préalable que le bagage linguistique des apprenants le permette. Une réserve cependant pour les « Papiers pliés », où certaines consignes se révèlent trop complexes pour être exploitées à un niveau A1. Pour cette activité, des suggestions de niveaux sont données à titre indicatif.

Pour se présenter

Le domino

Pendant cinq minutes, chacun pose des questions à son voisin de gauche sur sa vie, ses goûts, ses activités,… Ensuite, celui qui vient d'interroger répond aux questions de son voisin de droite sur les mêmes sujets. Quand tout le monde a répondu aux questions, chacun présente au groupe son voisin de gauche. Attention de ne dévoiler au groupe que ce que l'autre est d'accord de partager. L'avantage de cette proposition est qu'il est bien plus facile et moins stressant de parler de son voisin que de soi.

Rois et reines en rimes

Tout le monde est en cercle. Une première personne se nomme, puis ajoute à son prénom « le roi (ou la reine) des… ». Le mot pluriel choisi doit rimer avec le prénom. La suivante fait de même et ainsi de suite. Les mots au pluriel peuvent être notés au fur et à mesure au tableau (ou à la fin du tour de table) pour servir de base à l'enseignement, ou à la révision du pluriel des noms. On peut choisir d'associer des noms au singulier à la formule de départ afin d'introduire le partitif et le genre des noms.

Divers

Je cherche quelqu'un qui aime

Tout le monde est assis en cercle. Une chaise vide est placée entre deux apprenants. Celui qui est à la gauche de la chaise dit : « Je cherche quelqu'un qui aime… » ou « Je cherche quelqu'un qui n'aime pas… », et il achève la phrase. La personne dans le groupe qui se sent concernée par ce qui est annoncé se lève et va s'asseoir sur la chaise vide. L'étudiant qui est à gauche de la nouvelle chaise vide dit à son tour « Je cherche… ». Si personne ne se lève pour venir occuper la chaise vide, l'apprenant qui a la parole doit produire un nouvel énoncé. Si plusieurs personnes se lèvent, c'est la première qui s'est manifestée qui prend la place. Ce jeu peut aussi être utilisé à des fins de présentation si, au début de l'énoncé, l'apprenant se nomme.

Citron-citron

Les participants sont assis en cercle. L'animateur reste debout au centre et cite deux prénoms de participants. Les personnes désignées doivent échanger leurs places tandis que l'animateur tente de s'emparer de l'une d'entre elles. La personne qui se retrouve sans chaise reste au centre du cercle et reprend.

A la place des prénoms, on peut jouer avec un lexique spécifique. Par exemple, chacun choisit une partie du corps, un aliment, une boisson,…

Ces deux derniers jeux présentent l'avantage d'imposer aux apprenants un changement de place et, par conséquent, de partenaires pour la suite du cours. Cette façon de procéder peut s'appliquer à d'autres jeux.

Le détective

L'enseignant désigne un apprenant qui tiendra le rôle de détective et le fait sortir de la classe. Pendant son absence, les apprenants choisiront parmi eux celui qui jouera le rôle du suspect. On laisse un peu de temps pour que chacun puisse bien observer ce dernier (son habillement, sa façon d'être,…) afin de répondre correctement aux questions posées. Lorsque le détective revient, il interroge ses camarades pour découvrir le suspect. Afin d'ajouter un peu de piment au jeu, seul ce dernier peut mentir.

On peut inverser cette activité en demandant à un apprenant de penser à une personne ou à un objet. C'est alors aux autres membres du groupe de poser les questions pour deviner la pensée secrète du premier !

Les collages

L'enseignant apporte divers magazines et jounaux en langue cible. Il demande aux apprenants de découper des mots qu'ils connaissent : substantifs, verbes, adjectifs, adverbes, prépositions, articles,…

Il récolte le tout et constitue différents groupes de trois à quatre personnes. Il distribue alors une certaine quantité de mots à chaque groupe qui doit construire un maximum de phrases cohérentes sur base de ce qu'il a reçu. La fantaisie est la bienvenue à condition que les phrases soient grammaticalement correctes.

Papiers pliés

Chaque joueur inscrit quelques mots sur un papier qu'il replie et passe à son voisin de gauche.La personne qui reçoit le papier ne sait jamais ce que la personne précédente a écrit.

Le principe est donc toujours le même, on variera simplement au niveau des consignes.

- Le premier écrit une phrase commençant par « Pourquoi » et le deuxième une phase commençant par « parce que ».

Exemple : « Pourquoi la neige est blanche, parce que le chien est sorti. » (Niveaux A, B et C)

- Le premier écrit une proposition commençant par « Si » + indicatif imparfait ou plus-que-parfait et le deuxième répond par une proposition au conditionnel. Exemple : « Si j'avais cinq ans, je serais chauffeur de taxi. » (Niveaux A2, B et C)

- Le premier écrit une subordonnée temporelle au futur introduite par « Quand », « Pendant que,… » et le deuxième poursuit avec une principale au futur. Exemple : « Pendant que tu feras les courses, je tournerai autour de la terre. »(Niveaux A2, B et C)

- Le premier écrit une subordonnée concessive introduite par « Bien que » + subjonctif et le deuxième répond par une proposition à l'indicatif présent. Exemple : « Bien que tu manges des carottes, je meurs de froid. »(Niveaux A2, B et C)

- Le premier écrit une phrase commençant par « Qu'est-ce que le (la)… ». Le deuxième écrit une phrase commençant par « c'est… ».
Exemple : « Qu'est ce que la forêt, c'est une mer paisible. »(Niveaux A, B et C)

-Le premier écrit une phrase commençant par « Il suffit de … » et le deuxième continue avec une phrase commençant par « pour + infinitif » ou par « pour que + subjonctif ».
Exemple : « Il suffit de savoir nager pour acheter de nouvelles chaussures. »(Niveaux A,B et C)

- Le premier propose un substantif, le deuxième un adjectif ou complément déterminatif, le troisième un verbe transitif, le quatrième un substantif complément, le cinquième un adjectif.
Exemple : « Le cartable amoureux mange le cousin gracieux. »(Niveaux A2, B et C)

- Chacun donne une réponse aux cinq questions suivantes : Qui ? Quoi ? Comment ? Quand ? Où ?
Chacun écrit d'abord le nom d'un(e) partenaire sur sa feuille, il la replie et la passe à son voisin de gauche, qui, à la question suivante (Quoi ?) répond par une activité (qui peut être une plaisanterie du genre : ronfle, ne fait rien,…). Le troisième joueur devra, pour la question « Comment ? », indiquer le caractère et la qualité de cette action (simplement, gentiment, en marchant …). Au quatrième de décrire une circonstance de temps pour cette activité (tous les jours, avant-hier, au Nouvel An, à minuit,…). Le cinquième répond en indiquant le lieu de l'action. Attention d'accorder le moment avec le verbe conjugué ! La consigne doit être claire à ce niveau.
Exemple : « Albert mange amoureusement le matin dans sa baignoire. »(Niveaux A2, B et C)

Les résultats sont à chaque fois surprenants et facilitent le passage à l'écriture des apprenants.

L'ambassadeur qui parle

L'animateur constitue des groupes de trois à quatre personnes et élabore autant de listes de mots que de groupes existants. Un émissaire de chaque équipe vient chez l'animateur pour recevoir le premier mot de sa liste. Il retourne ensuite dans son groupe pour le faire deviner en utilisant tous les moyens possibles, sauf celui de prononcer le mot lui-même. Il aura recours au mime, au dessin, aux mots associés, … La personne du groupe qui devine le mot devient émissaire, rapporte le mot deviné à l'animateur et repart avec le deuxième mot de la liste. La première équipe qui devine tous les mots a gagné. On peut désigner un observateur par équipe qui aura pour mission de contrôler le respect des consignes.

Les listes seront composées des mêmes mots dans un ordre différent. Cette activité permettra de revoir le vocabulaire d'un article, d'un thème abordé en classe et mettra en évidence l'intérêt du paralinguistique (mimiques, mimes, gestes,…) comme outil de communication performant dans certaines situations.

Conclusion

Il est très difficile d'opérer un choix de jeux dans le cadre d'un article, car tout est question d'objectifs poursuivis et de publics visés. Le parcours proposé ici n'est qu'un bref aperçu de toutes les activités ludiques envisageables en cours de français langue étrangère. Cet univers offre une multitude de possibilités plus riches les unes que les autres qui sollicitent la concentration, l'écoute, la mise en pratique des diverses capacités langagières et communicatives des apprenants.

On ne peut évidemment pas tout apprendre par le jeu, celui-ci doit représenter un « plus » dans le cheminement des apprenants, une occasion de mettre en pratique de façon agréable ce qu'ils auront appris précédemment dans un autre contexte ; un prétexte pour aller plus loin ou pour aborder une nouvelle matière, un nouveau thème.

N'hésitez pas à décomposer les jeux, ceux-ci ne doivent pas être des structures rigides. Certains peuvent être adoptés pour le fond et adaptés au niveau de la mise en scène afin de répondre plus adéquatement aux objectifs de l'enseignant. Tous sont modulables, variables, « prolongeables ». A chacun de trouver sa formule ! Bon amusement !