

*The Journal of
Nagasaki University of Foreign Studies
No. 17 2013*

L'utilisation des jeux de société dans les classes de français

Julien AGAESSE

フランス語クラスにおけるソーシャルゲームの利用

ジュリアン アガエス

長崎外大論叢

第17号
(別冊)

長崎外国語大学
2013年12月

L'utilisation des jeux de société dans les classes de français

Julien AGAESSE

フランス語クラスにおけるソーシャルゲームの利用

ジュリアン アガエス

Abstract

L'intérêt des enseignants et des chercheurs pour l'utilisation des jeux de société à des fins pédagogiques est très récente. Il existe encore peu de recherches sur ce sujet alors que beaucoup de professionnels de l'enseignement des langues étrangères les proposent comme activité de classe à leurs apprenants.

Dans cet article, je proposerai des jeux de société à utiliser en classe, ainsi que quelques pistes pédagogiques et didactiques.

要約

教育を目的としたソーシャルゲームの利用に対して、教育者や研究者が興味を抱き始めたのはごく最近のことである。外国語教育に携わる多くの人々が、学習者に授業中のアクティビティとしてこれらを推奨しているのだが、このテーマについて研究をしている人はまだほとんどいない。

この論文において、教育的かつ学術的手段として、授業内において利用するソーシャルゲームを提示する。

キーワード Keywords

ソーシャルゲーム、教育学、自立性.

Jeux de société, enseignement, autonomie

Introduction

Parmi toutes les activités que l'homme côtoie, il en existe une qu'il pratique depuis bien longtemps et ce peu importe le continent sur lequel il se trouve. Il s'agit du jeu. Il est présent sous de multiples formes telles que les jeux sportifs, les jeux de plein air, les jeux de société, etc. Ceux-ci nous plongent dans des univers plus ou moins imaginaires, qui nous permettent de nous évader. Ils ont traversé les siècles, ont connu des évolutions et ils touchent à beaucoup de domaines différents tels que les loisirs, la psychologie, l'anthropologie et même l'éducation. Alors que pour beaucoup de personnes, le jeu est un domaine réservé à l'enfance, les enfants ne sont pas les seuls à l'utiliser. Les adultes ont eux aussi utilisé cet outil pour développer chez eux des compétences. Depuis quelques années, des chercheurs et des enseignants commencent à s'intéresser à l'utilisation des jeux avec des adolescents et des adultes, en didactique et en pédagogie des langues étrangères notamment. Les méthodes d'enseignement du français ont évolué. De nombreux outils ont été

créés pour aider et conseiller les enseignants dans leur travail, afin de les aider à construire leurs programmes et pour organiser leurs classes. Le jeu de société est l'un de ces outils. Dans les classes de français langue étrangère aujourd'hui, quels intérêts pédagogiques aurait-il si on le proposait à des apprenants ?

1. Définitions

L'ouvrage encyclopédique dans lequel on trouve le plus d'informations est le *Dictionnaire culturel en langue française*¹. Il explique que la diversité des emplois des mots jeux et jouer (issu du latin « jocus ») ou en anglais, de « play », « game » et « to play », est à la mesure de la diversité du monde ludique (du latin « ludus »). Le jeu est associé, le plus souvent, à l'idée de délassement, de divertissement et de plaisir, voire de frivolité, par opposition au travail et au sérieux. Or, on joue à tous les âges, quelle que soit sa condition, et l'on a joué à toutes les époques, dans toutes les civilisations quelle que soit leur conception de l'univers. Des jeux de balles, ou des jeux de hasard comme les jeux de dés sont vieux de plusieurs millénaires².

L'universalité du jeu et sa diffusion dans la vie sociale ont ainsi déterminé les philosophes et les moralistes, depuis l'antiquité, à prendre le jeu au sérieux. « *Le jeu est plus ancien que la culture* »³, écrit l'historien hollandais Johan Huizinga, à la première phrase d'un ouvrage dont le titre, *Homo ludens*, dénote la perspective anthropologie et même biologique, puisqu'elle inclut l'animal et ses activités ludiques. L'élément psychologique n'est pas moins important : il faut décider de jouer ; surtout, le jeu requiert, bien souvent, une concentration de forces ou d'esprit, une intensité susceptible d'atteindre une passion dévorante.

Définir le jeu n'est pas une chose aisée si l'on en croit les différentes personnes qui ont fait des recherches. La plupart d'entre eux affirme qu'il ne peut exister une seule définition.

Johan Huizinga dans son *Homo Ludens* est le premier qui a cherché à définir le jeu. Il explique qu'il est « *d'abord et avant tout une action libre* »⁴ mais qui « *n'est pas la vie « courante » ou proprement dite* »⁵. Le jeu comporte un caractère gratuit, qui sort de la vie réelle. Il est un « *un intermède de la vie quotidienne, (...) une occupation de détente* »⁶. Il soulève le caractère utile et le fait qu'il est un phénomène culturel. Pour apporter des éclaircissements il résume en expliquant que l'« *on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre sentie, comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber complètement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.* »⁷ Il ajoute que dans la langue « *le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante »* »⁸.

Roger Callois⁹ quant à lui définit le jeu comme une activité libre, joyeuse et attirante, mais qui n'est pas

obligatoire, sinon il ne serait plus divertissant. C'est aussi une activité séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Le jeu comporte des limites d'espace et de temps qui sont fixées à l'avance et on ne peut pas savoir comment il va se terminer. De plus, il suit une règle discutée et acceptée avant de jouer par tous ses participants. Enfin, il est fictif car détachée du réel.

Pour G. Brougère¹⁰ le jeu est libre, on choisit d'entrer dans le jeu ou non, la décision produit le jeu et que jouer c'est décider d'agir selon la règle: « *la décision produit le jeu (...) refuser de prendre des décisions (...) détruit le jeu et revient à prendre la décision de ne plus jouer* »¹¹. L'enseignant devra alors mettre ses apprenants dans de bonnes conditions pour les amener à avancer dans le jeu et à développer leurs stratégies.

Enfin, Gilles Chamberland et Guy Provost¹² présentent les attributs caractéristiques du jeu, et ses composantes essentielles qui sont les suivantes : l'interaction (entre deux individus, entre groupes de personnes -enfants ou adultes-), les règles (il ne peut y avoir de jeu si elles ne sont pas observées. Elles servent à orienter le cours de l'action et à déterminer la fin du jeu), un but prédéterminé (il doit toujours y en avoir un clairement défini. Les moyens pour l'atteindre sont définis par les règles et le facteur chance dans une mesure variable. Il est prédéterminé et sert à départager gagnants et perdants -le cas échéant-), l'artificiel (Une activité artificielle soustraite aux normes habituelles qui s'appliquent à la réalité. Le déroulement n'a pas de conséquences dans le monde réel).

On peut donc dire que dans le jeu plusieurs composantes et facteurs sont présents: la règle, le matériel utilisé, la manière de jouer (accepter les règles ou tricher), les interactions qu'il amène entre les joueurs, et l'intervention du hasard. La règle et le but du jeu ne sont pas immuables. Ils peuvent évoluer ou changer au cours d'une partie selon la volonté des participants.

2. De l'intérêt des jeux dans les classes de français

Selon Bruno Hourst une idée répandue est qu' « *apprendre, c'est sérieux, ce n'est pas une partie de plaisir* »¹³. Cependant, « *on n'apprend pas mieux lorsque l'on s'ennuie* »¹⁴, c'est bien mieux lorsque l'on prend du plaisir. Selon lui, le jeu réduit l'anxiété souvent associée à l'apprenant et augmente le plaisir d'apprendre. Les erreurs sont considérées comme des phases du jeu et n'empêchent pas de continuer à parler. Lorsque l'on joue, on est dans un état d'esprit détendu et positif et on apprend alors bien plus facilement. « *Lorsque l'on joue, on participe plus volontiers et on met en pratique plus facilement les mots étudiés. Le nombre de réponses faites par un apprenant au cours d'un jeu est en général plus grand que dans tout autre mode d'instruction.* »¹⁵ Le retour d'information est un facteur très important pour un apprentissage efficace. Dans le cours du jeu, les joueurs ont un « feed-back » immédiat venant des autres joueurs, ou du matériel ludique. Le jeu est aussi un moyen de mettre en application ce qui a été produit, à travailler une pratique active. C'est aussi un très bon moyen de réviser. Le jeu développe naturellement les interactions entre ceux qui apprennent, et favorise aussi une « *meilleure cohésion de groupe* »¹⁶. Un étudiant parfois gêné peut être moins anxieux de poser une question à un camarade plutôt qu'au professeur. En plus de son aspect intellectuel le jeu a en général une « *implication émotionnelle positive* »¹⁷, et il est important de laisser la place aux émotions

quand on apprend. Un enseignant peut avoir peur de l'imprévu que peut amener le ludique dans une classe. Il doit l'accepter, ainsi qu'un certain niveau de bruit et un comportement différent chez les étudiants qui peut être amené par le plaisir du jeu.

Il ne faut pas non plus négliger la réticence des élèves à jouer, la peur de perdre, le fait que pour certains le jeu est une perte de temps. « *Après plusieurs années où l'on nous a dit que l'on apprend en faisant des efforts, comment imaginer que l'on puisse apprendre en jouant et en s'amusant?* »¹⁸ C'est donc à l'enseignant d'intéresser ses apprenants, de leur prouver les intérêts pédagogiques des jeux.

Dans un article publié dans *Le français dans le monde*, Haydée Silva¹⁹ explique que le jeu comporte cinq fonctions: « *socialisation, authenticité, mise en œuvre de stratégies, développement cognitif et motivation* ». Selon elle, un bon jeu est « *une pratique sociale qui invite les apprenants à agir et à vivre en action et en relation avec tous les acteurs de la scène pédagogique* ». Il amène des « *interactions authentiques* » dans une « *pédagogie de la tâche* », puisque les apprenants sont amenés à s'exprimer en langue étrangère avec un but précis, et ceux-ci vont développer des stratégies de jeu et pédagogiques même chez ceux qui peuvent rester en retrait. « *A tous les âges, il peut amener les participants à déployer leurs intelligences multiples, leur don de l'observation, leur esprit critique, leurs facultés d'analyse et de synthèse, leur connaissance et leur estime de soi et des autres - et du monde qui les entoure* »²⁰ Enfin, elle évoque la motivation qui peut être un « *puissant vecteur* » du jeu avec des situations d'interactions authentiques, une relation pédagogique moins rigide, et une dédramatisation de l'enseignement et de l'erreur. En jouant, les participants sont amenés à créer des liens sociaux à travers des échanges et ce peu importe l'âge des joueurs. Ces derniers développent des stratégies et se motivent pour réaliser la tâche qui leur est demandée.

3. Proposition d'utilisation de quelques jeux de société

J'ai choisi de m'inspirer d'une grille proposée par Haydée Silva²¹ pour présenter mes jeux de société. Cependant, je développerai cette grille de façon à proposer des conseils pour l'utilisation pédagogique des outils (objectifs actionnels/communicatifs, linguistiques et culturels). Si j'ai fait le choix de me baser sur cette grille analytique, c'est qu'à mon avis elle correspond le plus à la façon dont je perçois la description matérielle du jeu en y ajoutant les objectifs pédagogiques. Il est important avant de proposer ce type d'activité à des apprenants de les préparer et de chercher sur quoi on pourra les faire travailler. Je présenterai la boîte, son contenu, les règles du jeu, le déroulement d'une partie, les variantes possibles et enfin les objectifs pédagogiques.

Présentation des jeux

Il était une fois... (cf. annexe 1)

La boîte :

- Jeu « pour raconter des histoires », conçu par Richard Lambert, Andrew Rilstone et James Wallis, proposé par Atlas Game et Play Factory.
- Boîte de jeu peu encombrante présentant un aspect visuel attrayant, avec des illustrations rappelant l'univers imaginaire des contes de fée et du fantastique.

<ul style="list-style-type: none"> • Ce jeu coûte environ 20 euros. • Joueurs ayant 7 ans et plus, entre 2 et 6 joueurs, une partie dure environ 30 minutes.
<p><u>Le contenu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel : 115 cartes contes et 55 cartes dénouement, rappelant le thème présenté par la boîte plus un livret de règles.
<p><u>La règle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le but du jeu consiste à raconter une histoire commune. La règle est un peu longue et serait peut-être difficile à comprendre pour des apprenants, mais elle peut être simplifiée ou adaptée. • Déroulement : chaque joueur possède au départ des cartes représentant des éléments de contes de fée (objet, personnage, lieux, ...) et une carte dénouement ou conclusion (exemple : « ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants »). Le premier joueur va devoir improviser un conte en plaçant les éléments qu'il a dans sa main sur la table au fur et à mesure, et de façon cohérente. Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes en terminant par sa carte dénouement. Si le premier joueur hésite trop longtemps, ou que son histoire n'est pas cohérente, il doit piocher une carte et le joueur suivant reprend l'histoire là où elle s'est arrêtée. Si le conteur nomme dans son récit un élément qu'un autre joueur possède en main, ce dernier peut l'interrompre et devient ainsi le nouveau conteur. Il doit cependant tenir compte du récit existant. Il existe enfin d'autres cartes qui permettent des interruptions sur des thèmes plus généraux. Ainsi si un participant possède une carte Interruption-personnage, il peut interrompre le conteur dès qu'il parlera d'un personnage quel qu'il soit pour à son tour continuer le récit. • Variantes possibles : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Classer les cartes par thème (personnage, lieu, objet,...). ◦ Donner des cartes aux étudiants pour construire une histoire commune. ◦ Dans le jeu, il n'y a pas de temps limite pour raconter. Nous pourrions imposer un temps précis, si le joueur venait à hésiter trop longtemps, ou les obliger à parler pendant un temps précis. Celui-ci sera choisi par l'enseignant, avec la coopération de ses apprenants. ◦ Inventer une histoire avec seulement ses propres cartes. ◦
<p><u>Les objectifs pédagogiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Communicatifs/actionnels : être capable de raconter une histoire, d'organiser un récit ou une suite d'événements, de décrire une personne ou un lieu, d'improviser, d'expliquer une situation, d'argumenter ses choix. • Linguistiques : lexique de l'univers du conte et du fantastique, de la description physique et morale, les temps du récit, les indicateurs de temps, les mots pour exprimer cause/conséquence/raison. • Culturels : le thème du conte, les contes et légendes de différents pays du monde, les personnages légendaires.

<p><u>Les Loups-Garous de Thiercelieux</u> (cf. annexe 2)</p>
<p><u>La boîte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu pour incarner des personnages créé par Philippe des Pallières et Hervé Marly, édité par lui-même et distribué par Asmodée éditions. • Boîte très peu encombrante (format jeu de poche), avec une illustration originale (un loup-garou et ses griffes), présentant le thème du jeu, et faisant appel à l'univers fantastique, et des contes de fée. • Le jeu coûte environ 10 euros, et une extension existe (<i>Clair de lune</i>) et le prix est le même. • Entre 8 et 18 joueurs ayant 10 ans au minimum. Une partie dure approximativement 30 minutes.
<p><u>Le contenu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel : 24 cartes représentant divers personnages, rappelant le thème présenté par la boîte plus un livret de règles.
<p><u>La règle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • But du jeu : Il y a deux objectifs différents. <ol style="list-style-type: none"> 1/ Pour les loups-garous tuer tous les villageois. 2/ Pour les villageois qui ne sont pas de loups-garous, les démasquer et les éliminer. Une fois l'un des deux objectifs atteint, la partie est finie.

<ul style="list-style-type: none"> • Déroulement de la partie : Le jeu est composé de 24 cartes permettant de faire jouer 18 personnes maximum avec un meneur de jeu. Ces cartes indiquent le personnage que chaque joueur va incarner durant la partie sous la direction du meneur. Pour le jeu simple, les cartes « Loup-garou », « simple villageois », « voyante » et « capitaine » (ou chef de village) sont distribuées. Cinq cartes supplémentaires peuvent être utilisées pour remplacer des cartes « villageois » afin de proposer des rôles différents. Il s'agit des cartes « chasseur », « Cupidon », « sorcière », « petite fille » et « voleur ». <p>Une fois le choix des cartes établi, le meneur de jeu distribue à chaque participant une carte face cachée qui va leur indiquer de façon personnelle qui il est. Selon la carte qu'un joueur reçoit, son objectif et ses interventions vont être différents durant le cours de la partie. Le meneur est là pour contrôler le jeu et indiquer les différentes phases durant la partie. Il va « endormir » (fermer les yeux) et « réveiller » (ouvrir les yeux) les habitants du village. Durant la partie, s'enchaîneront les journées et les nuits. Pendant la nuit, il va appeler tour à tour les différents personnages. Quand le jour se lève, tous les villageois ouvrent les yeux et découvrent, selon les variantes introduites, 0, 1 ou 2 morts. Ensuite, tous les joueurs, y compris les Loups-Garous, vont débattre afin de désigner un des villageois qu'ils pensent être lycanthrope. Les participants (ou les survivants) votent afin d'éliminer l'un des leurs suspecté d'être Loup-garou. La voix du « capitaine » compte double. Le joueur désigné montre alors sa carte et est éliminé. Le village peut se rendormir car une nouvelle nuit commence.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variantes possibles : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Laisser aux joueurs qui ont été éliminés inventer une histoire pour raconter ce que font les villageois durant la journée. ◦ On pourrait changer le thème principal de l'histoire en passant d'un village à un hôpital, ou à une université. Cela permettrait de varier les thèmes abordés et de renforcer l'intérêt du jeu. ◦ Lors du conseil des villageois, demander aux étudiants qui émettent un avis de l'argumenter, de l'expliquer. ◦ Obliger chaque participant à donner son avis avant le vote d'élimination (généralement, on ne demande que deux ou trois avis).
<p><u>Objectifs pédagogiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Communicatifs/actionnels : être capable de raconter une histoire, un événement, de donner son avis, de communiquer en utilisant son corps et les gestes, de jouer un rôle, de défendre son opinion, de porter une accusation. • Linguistiques : vocabulaire lié aux personnages du jeu (Cupidon, loup-garou, sorcière, etc.), les temps du récit, le temps du discours, les connecteurs de temps/de cause/de conséquence. • Culturels : les animaux et personnages légendaires, la saint Valentin, la magie, la voyance, les coups de foudre, les contes et légendes.

<p><u>Coyote</u> (cf. annexe 3)</p>
<p><u>Boîte :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu où il faut savoir compter des indiens sans perdre des plumes. Créé par S. Albertarelli, présenté par Kidult Game et Tilsit. • Boîte rectangulaire peu encombrante, présentant des indiens d'Amérique. • Le prix est d'environ 20 euros. • De 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans. Une partie dure de 20 à 30 minutes environ.
<p><u>Contenu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel : 42 cartes au format Tarot, six serre-têtes, 18 plumes de six couleurs différentes, et un livret de règle.
<p><u>Règle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • But du jeu : Le dernier joueur à avoir des plumes gagne la partie. • Déroulement d'une partie : Chaque joueur place un bandeau élastique sur sa tête. A chaque tour, chacun prend une carte et la place dans le bandeau sans la regarder, afin que les autres participants puissent la voir. Sur chaque carte est inscrit un nombre d'indiens. Les joueurs doivent deviner la somme de toutes les cartes y compris la leur qu'ils ne peuvent pas voir mais qu'ils doivent s'efforcer de deviner grâce aux nombres proposés par chacun, par leur comportement, leurs rires et leurs coups d'œil de travers.

<p>Chacun leur tour, les participants donnent un chiffre supérieur à celui donné par son prédécesseur, ou alors ils le dénoncent en affirmant qu'il a menti et le nomment « coyote ». Le joueur qui s'est trompé perd une plume. Le dernier joueur à en avoir gagné la partie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variantes possibles : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Nous pourrions mettre trois ou quatre cartes sur la table, et le premier à donner le bon résultat remporterait la manche.
<p><u>Objectifs pédagogiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Communicatifs/actionnels : être capable de faire des hypothèses, d'utiliser les nombres en français, d'effectuer des opérations simples, de changer de registre de langue, d'argumenter, d'expliquer ses choix, de donner son avis et de le défendre. • Linguistiques : les chiffres et les nombres, les connecteurs pour l'affirmation/ l'opposition/la cause/la conséquence, l'expression de l'hypothèse. • Culturels : le mensonge, sa place en France et dans les pays des apprenants, les grandes découvertes, les explorateurs de la Renaissance, la colonisation, l'histoire des Amérindiens.

Pour ce qui est des objectifs pédagogiques, les enseignants ne pourront pas tous les travailler au même moment. Il leur faudra faire des choix. Concernant les éléments communicatifs, culturels et linguistiques, je n'ai pas voulu ici faire un catalogue mais juste en donner quelques-uns afin de proposer des pistes pour la classe de français. L'enseignant prendra les décisions qui s'imposent en prenant en compte le groupe qu'il a dans sa classe. Un des avantages des jeux de société est qu'ils présentent de nombreux supports très riches culturellement. Mais il devra aussi prendre en compte les compétences qu'ils souhaitent développer chez ses apprenants. L'enseignant devra expliquer pourquoi il utilise le support ludique qu'il aura sélectionné. Il le présentera à ses apprenants, puis leur expliquera ce qu'ils travailleront avec cet outil. Ainsi, il les responsabilisera.

Analyse pédagogique des jeux

Le jeu de société aide l'apprenant à avoir des échanges avec le reste de la classe. Il est un instrument de socialisation, non négligeable dans le parcours d'apprentissage et qui présente une forte capacité de transmission entre les participants. Le jeu peut aider les apprenants à dédramatiser ou à mieux accepter le contexte d'enseignement-apprentissage, afin de les mettre en situation plus favorable pour apprendre. Avec cet outil, les situations d'enseignement-apprentissage sont moins formelles et laissent plus la parole aux joueurs, ce qui leur permet aussi de s'exprimer plus simplement.

Le jeu permet de sortir du réel et il aide les apprenants à être créatifs et imaginatifs. Les stimuler en leur proposant des thèmes originaux est un des premiers avantages que présentent ces supports ludiques, puisqu'ils sont composés de thèmes différents ce qui évite la monotonie. Présentant les thèmes du conte, des animaux, des cafés français, et bien d'autres. Étant destinés à un large public, les jeux sont très riches en contenus culturels. Ils permettront donc aux apprenants d'enrichir leur culture personnelle. Avec *Les Loups-Garous*, on peut travailler sur le thème de la magie (personnage de la sorcière, de la voyante) ou de l'amour (avec Cupidon, Roméo et Juliette). Nous pouvons aussi demander aux étudiants de raconter une histoire, à l'écrit ou à l'oral, en s'appuyant sur les illustrations des cartes de jeu proposées par *Il était une fois*.

Un des inconvénients des jeux est le fait que certains éliminent progressivement des joueurs. Dans *Les*

Loups-Garous de Thiercelieux par exemple, que vont faire les joueurs qui ont été éliminés? On peut proposer d'imaginer l'histoire des villageois pendant la journée, pour qu'ils se sentent toujours investis dans la partie et pour qu'ils ne soient pas exclus du groupe. Cela permettrait de varier les situations d'apprentissage, et donc renforcerait l'intérêt du jeu chez les apprenants et leur investissement.

4. Les stratégies d'apprentissage à travers les jeux

A travers les différents jeux de société que j'ai sélectionnés, les apprenants seront amenés à mettre des stratégies en place pour pouvoir atteindre les buts fixés par les règles, stratégies proches de celles de l'apprentissage.

- Pratiquer la langue : les apprenants seront amenés à communiquer et à parler en français. Cela leur permettra de parler sans avoir peur des conséquences de faire des erreurs. Le jeu permet de relâcher les tensions et de lever des barrières, de s'entraîner avec la langue française sans que cela ne porte à conséquence. Apprendre peut être stressant pour quelqu'un. L'emmener dans un univers détaché du réel comme celui des jeux peut réduire les tensions. Ils seront plus détendus et moins fermés. De plus, les participants pourront discuter sur différents thèmes et réemployer les connaissances qu'ils ont acquises auparavant. L'enseignant devra les laisser être le plus libre possible dans les jeux, n'intervenant que s'ils ont formulés des questions, ou s'ils sont bloqués dans les parties.
- L'anticipation, la planification et l'attention : dans la plupart des jeux, les apprenants devront porter attention aux choix, au comportement et aux décisions des autres joueurs. Cela leur permettra de prendre leurs propres décisions pour avancer dans la partie.
- L'identification d'un problème : en coopérant ou en voulant aider les autres joueurs qui seraient bloqués dans une partie, les apprenants pourront identifier un problème de jeu et le résoudre ensemble.
- La déduction : dans *les Loups-Garous*, chacun devra essayer de deviner quels sont les rôles des différents participants afin d'atteindre le but qui leur est fixé. Le fait de les amener à faire des déductions les aidera dans d'autres cours. Dans un cours de compréhension écrite par exemple, pour essayer de comprendre un texte, ils émettront des hypothèses afin de parvenir à déchiffrer le sens.
- La mémorisation : *Il était une fois* est un jeu qui demande à ses participants de se rappeler de ce que les autres joueurs ont raconté. Si un apprenant n'y prête pas attention, il pourrait se retrouver bloqué.
- Traduire et comparer avec à la L1 ou avec une autre langue connue : avec *Les Loups-Garous* les apprenants pourraient ne pas connaître le lexique des différents rôles proposés par le jeu. Quand on leur expliquera, ils chercheront la traduction dans leur langue d'origine, ce qui les aidera à comprendre quels sont les différents personnages. Durant leur apprentissage, les apprenants devront développer leur capacité à faire des hypothèses sur le sens de certaines phrases ou de certains mots. Faire des comparaisons avec leur langue maternelle les aidera à mieux comprendre certains messages et à retenir des informations essentielles qu'ils pourraient manquer.
- Résumer : dans les jeux, l'enseignant peut être amené à réexpliquer la règle aux apprenants.

Cependant, il devra aussi les amener à coopérer pour résumer le but du jeu et l'expliquer à ceux qui seraient perdus. Dans *Il était une fois*, un apprenant pourrait ne plus savoir à quel stade l'histoire en est rendue. Les autres participants pourront le sortir de cette mauvaise passe en lui résumant ce qui a été raconté pour qu'il puisse se remettre en selle.

- Les questions de clarification et de vérification : les joueurs poseront des questions pour avoir des éclaircissements que ce soit sur le jeu en lui-même ou sur la langue. L'enseignant sera présent pour y répondre. Même si ce sont les apprenants qui sont au centre de l'apprentissage, il est toujours présent pour les soutenir, et pour répondre à leurs attentes.
- La coopération : dans *Les Loups Garous*, pendant la partie diurne chaque villageois est amené à exprimer son opinion sur la personne qui pourrait être loup-garou. Les lycanthropes quant à eux collaborent pour ne pas se faire éliminer et pour accuser d'autres joueurs.
- La gestion des émotions ou la réduction de l'anxiété : avec *Coyote*, les joueurs doivent faire attention aux émotions. S'ils venaient à être trop émotifs, ils pourraient donner des informations aux autres participants. Ils sont donc obligés d'apprendre à contrôler leurs réactions afin de remporter la partie. Réduire l'anxiété permettra aux élèves de s'investir complètement dans leur apprentissage. Ils pourront participer plus spontanément, sans crainte (la peur de l'erreur)
- Élaborer : *Il était une fois* propose aux apprenants la création d'une histoire en réutilisant leurs acquis. Les joueurs pourront réutiliser les temps du récit, les éléments qui constituent des textes narratifs. Avec *Les Loups-Garous de Thiercelieux*, ils seront amenés à réutiliser l'argumentation.

6. Le rôle de l'enseignant dans sa classe

Avec l'utilisation des jeux, l'enseignant ne serait plus en position centrale dans la classe, comme le maître du savoir. Il aurait un rôle différent permettant aux apprenants de se mettre plus en avant et il les aiderait à s'investir davantage dans leur apprentissage.

Selon Michel Perraudeau, le professeur est un « médiateur » qui « est garant du respect des règles du fonctionnement du groupe, il s'assure que s'instaure un contexte de communication favorable, écartant toute malveillance dans les propos ou toute forme de jugement moral. Il est aussi garant du temps dont dispose le groupe et chacun de ses membres. Il permet à chacun de s'exprimer. »²² Ainsi, « un acte de communication spontanée, déterminé par l'apprenant, est empêché lorsque l'enseignant occupe une position centrale dans le réseau de communication. »²³ Pour laisser plus de place aux apprenants, « les changements nécessaires au point de vue du réseau de communication seraient les suivants :

1/L'enseignant s'assoit derrière la classe ou parmi les élèves.

2/Les élèves s'assoient de façon à pouvoir se regarder les uns les autres (groupe, face à face). »²⁴

Dans chacun des jeux de société l'enseignant peut être joueur ou observateur. Un premier facteur qui l'amènera à choisir est le nombre d'apprenants dans sa classe. En effet, les jeux de société limitent le nombre des participants. Si l'enseignant décide de multiplier les supports il ne pourra pas jouer avec ses apprenants.

La raison principale est que s'il s'installe en tant que joueur, il est moins disponible pour les autres groupes et il ne peut répondre aux attentes et aux questions de tous. Il se place alors en observateur pour s'assurer du bon déroulement de l'activité. Il rassure ses étudiants en leur montrant qu'il est présent et à l'écoute, tout en les laissant évoluer librement dans le jeu.

Le didacticien a pour tâche de construire les situations pédagogiques adéquates pour le public qu'il a en face de lui, d'aider les apprenants dans leur apprentissage, de les accompagner dans celui-ci. C'est un « coach » qui doit rassurer les débutants, les inquiets, les motiver en tenant compte de leurs représentations, leurs aptitudes et leurs besoins. Il suit les progrès du groupe et de chacun de ses membres en les responsabilisant, en les rendant progressivement autonomes dans l'apprentissage.

Ensuite, il peut décider de recréer les jeux et les modifier pour qu'ils puissent se jouer avec plus de personnes. Il peut par exemple reprendre *Les Loups-Garous* et augmenter le nombre de cartes, et pourquoi ne pas créer de nouveaux personnages issus de cet univers fantastique. Il doit cependant prendre en compte les objectifs pédagogiques qu'il veut mettre en place dans sa classe et avec ses apprenants.

Le jeu de société peut aussi montrer des effets négatifs. Une rivalité entre gagnants et perdants peut apparaître. La compétition entre les participants peut engendrer des problèmes d'ordre psychoaffectifs dans le groupe. C'est aux apprenants de se mettre d'accord, mais s'ils n'y parviennent pas c'est l'enseignant, en tant qu'arbitre, qui doit décider. Il en va de sa responsabilité.

Enfin, il devra devenir un tricheur professionnel. En effet, il aura à connaître parfaitement les jeux pour pouvoir discrètement modifier les paramètres de la partie, pour que tous les acteurs puissent prendre du plaisir à participer. Il peut donner un coup de pouce à des participants se trouvant en difficulté. Ces « ruses » lui permettront de mieux gérer l'activité, à des fins pédagogiques, et sans casser le rythme, l'ambiance dans laquelle se trouvent les joueurs. Dans *Les Loups-Garous*, l'enseignant (en tant que joueur ou observateur) peut influencer les débats lors du conseil des villageois pour faire parler certains apprenants qui ont l'habitude de rester en retrait et pour les mettre en avant.

Conclusion

Certes, les jeux de société ne permettent pas de travailler tous les types de stratégies d'apprentissage. Pour cela, l'enseignant devra trouver d'autres types de supports pédagogiques, d'autres activités pour aider les apprenants à les développer. Il devra associer plusieurs outils didactiques afin de les faire progresser dans la langue étrangère et de les amener à être plus autonomes vis-à-vis de lui.

Concernant le choix des jeux de société, il devra faire une analyse pédagogique approfondie. Il devra chercher quels objectifs pédagogiques il fera travailler à ses apprenants. Il doit savoir où il veut les emmener et ce qu'il souhaite leur faire faire. Il devra prendre en compte le thème, le lexique, la grammaire ou les éléments culturels qu'il voudra utiliser. Dans la classe le jeu n'est pas seulement utilisé pour jouer, mais aussi pour aider les apprenants à développer leurs connaissances et leurs stratégies d'apprentissage.

Notes:

- ¹ *Dictionnaire culturel en langue française* (DCLF), sous la direction d'Alain Rey, Dictionnaire le Robert SEJER, Paris, 2005, pp. 2178-2186.
- ² *Histoire des jeux de société*, Jean-Marie Lhôte, Flammarion, Paris, 1994.
- ³ DCLF, op. cit., p. 2181, in *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Johan Huizinga, Editions Gallimard, traduit du néerlandais par Cécile Seresia, 1951.
- ⁴ *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Johan Huizinga, Editions Gallimard, traduit du néerlandais par Cécile Seresia, 1951, p. 25.
- ⁵ Ibid. p. 26.
- ⁶ Ibid. p. 28.
- ⁷ Ibid. pp. 34-35.
- ⁸ Ibid. pp. 57-58.
- ⁹ *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Roger Callois, Editions Gallimard, 1967, p. 9.
- ¹⁰ *Jouer/apprendre*, Gilles Brougère, édition Economica, Paris, 2005.
- ¹¹ Ibid. p. 53.
- ¹² *Jeu, simulation et jeu de rôle*, Gilles Chamberland et Guy Provost, Presses de l'Université du Québec, Sainte-foy, 1996.
- ¹³ *Au bon plaisir d'apprendre*, Bruno Hourst, Inter Editions /Masson, Paris, 1997, p. 21.
- ¹⁴ Ibid. p. 21.
- ¹⁵ Ibid. pp. 37-38.
- ¹⁶ Ibid. pp. 40-41.
- ¹⁷ Ibid. p. 41.
- ¹⁸ Ibid. p. 39.
- ¹⁹ « Le jeu en classe de langue concevoir des jeux pour la classe », Haydée Silva, in *Le français dans le monde* numéro 358, juillet 2008, pp. 25-27.
- ²⁰ Ibid. p. 26.
- ²¹ *Le jeu en classe de langue*, Haydée Silva, CLE international, Paris, juillet 2008, pp. 61-67.
- ²² Perraudau, Michel, *Les stratégies d'apprentissage, comment accompagner les élèves dans l'appropriation des savoirs*, Armand Colin Editeur, Paris 2006, p. 226.
- ²³ Ibid. p. 55.
- ²⁴ Ibid. p. 57.

Bibliographie :

- Dictionnaire culturel en langue française* (DCLF), sous la direction d'Alain Rey, Dictionnaire le Robert SEJER, Paris, 2005.
- Histoire des jeux de société*, Jean-Marie Lhôte, Flammarion, Paris, 1994.
- Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Johan Huizinga, Editions Gallimard, traduit du néerlandais par Cécile Seresia, 1951.
- Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Roger Callois, Editions Gallimard, 1967.
- Jouer/apprendre*, Gilles Brougère, édition Economica, Paris, 2005
- Gilles Chamberland et Guy Provost, *Jeu, simulation et jeu de rôle*, Presses de l'Université du Québec, Sainte-foy, 1996.
- Au bon plaisir d'apprendre*, Bruno Hourst, Inter Editions /Masson, Paris, 1997.
- « Le jeu en classe de langue concevoir des jeux pour la classe », Haydée Silva, *Le français dans le monde* numéro 358, juillet 2008, pp. 25-27.
- Perraudau, Michel, *Les stratégies d'apprentissage, comment accompagner les élèves dans l'appropriation des savoirs*, Armand Colin Editeur, Paris 2006

Annexes:

Annexe 1: il était une fois.



Annexe 2: Les loups-garous de Thiercelieux



Annexe 3: Coyote.

