

## **Jeux linguistiques**

### **Introduction:**

Lorsqu'on joue, c'est pour atteindre un but précis en respectant des règles bien définies. le jeu peut également être une activité de scolarisation qui implique souvent une collaboration avec partenaires ou encore une compétition entre des concurrents. il crée surtout le besoin et le désir de maîtriser la langue, pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, comprendre et parler.

En offrant à l'étudiant la possibilité de jouer, on l'autorise à s'épanouir dans ce qu'il est avant toute chose : Avant d'être apprenant, avant d'être écolier, il est un enfant.

### **Les caractéristiques du**

#### **"jeu**

#### **1) le jeu est source de motivation:**

Un jeu doit avant tout susciter du plaisir chez l'élève, cela constitue, L'une des composantes les plus puissante de la motivation à apprendre. Ce plaisir engendre le désir d'aborder la séance du français, la disponibilité mentale des élèves garante de l'efficacité de l'apprentissage, en vertu du principe simple selon lequel on se souvient mieux de ce qui nous intéresse que de ce qui nous ennuie.

#### **2) avec le jeu on travaille "sans s'en rendre compte":**

Il s'agit d'un apprentissage indirect. Les jeux sont bien davantage qu'un côté avertissant, Il fournisse l'occasion de construire et utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. ils sont de cette manière un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches –trous à la fin du cours ou comme une récompense après un « vrai travail. Le jeu est effectivement un vrai travail. il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue.

D'une activité dans laquelle les élèves se concentrent sur un mot mystérieux pour la retrouver et gagner. Ils n'ont pas la pour objectif d'apprendre de nouvelles expressions, pourtant ils assimilent « à leur insu » des mots et structures syntaxiques qu'ils n'avaient même jamais entendus auparavant.

Les activités les plus simples et les plus rébarbatives en apparence peuvent devenir de vraies attractions éducatives, des lors qu'elles revêtent un habillage ludique il convient donc de considérer autant l'activité elle-même que l'esprit dans lequel on peut le mener.

### **3) Le jeu permet de mettre l'accent sur l'oral.**

Le jeu se met au service de la méthodologie prônée par les textes officiels de l'école élémentaire, selon lesquels l'apprentissage centré sur l'élève est actif et fondé sur l'association constante entre « le dire et le faire » en d'autres termes il s'agit d'associer la parole et le geste.

#### ***a)compréhension orale:***

Les objectifs de l'apprentissage du français à l'école basés sur des jeux linguistiques sont :

- développer la capacité de compréhension orale des élèves.
- leur faire repérer peu à peu les divers éléments langagiers qui conduisent à la construction du sens.
- entraîner les élèves à écouter, percevoir reconnaître, reconnaître les rythmes, sonorités, schémas intonatifs de la langue.

#### ***b) production orale:***

Le jeu est une structure favorable à la dynamique du groupe et au développement de l'interactivité .L'enseignant doit amener les élèves à s'approprier dans l'intention de s'exprimer dans des situations de communication simples variées, motivantes, ayant un sens pour eux.

Le fait de mettre l'accent sur l'oral favorise l'acquisition de la musique et de l'intonation de la langue française.

### **4) le jeu pour favoriser le bain linguistique**

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère on comprend au début beaucoup plus de vocabulaire que ce qu'on est capable de produire par exemple peux-tu ? Quelle est-la...? , Certains verbes au passe.

Les élèves acquièrent un bagage linguistique passif qui leur permettra de participer à de nombreux jeux sans que soit autorise le recours à la traduction.

En immergeant l'élève dans un bain francophone, on veut lui faire « ressentir » la langue dont la prononciation, l'intonation l'accentuation représentent ce que le français a de plus déroulant pour l'oreille d'un arabophone, à travers une exposition directe et fréquente par le jeu à la phonologie du français. On permet à l'élève de s'approprier la langue pour réagir en français voire pour penser en français.

Si l'on interdit le recours à la traduction et demande fréquemment aux élèves de ne pas parler en arabe, eux non plus ils finissent par bien connaître lors de certaines activités, des élèves ont tendance à utiliser le français pour jouer plus vite ou pour simplement ne pas rester muet.

## **Les types de jeux linguistiques** <sup>(1)</sup>

### **a) Des jeux en autonomie, en pairwork, ou en collectif**

Différents types d'organisation du travail sont possibles.

-il y a plusieurs jeux pour réaliser en autonomie : le domino, le coloriage, le fils à démêler (associer chaque mot écrit à sa représentation image)...ils ne sollicitent évidemment pas de Compétences orales mais font appel à la compréhension écrite. Leur intérêt est très limité (pas de communication, pas d'interaction).

**-les jeux à deux (pairwork)** constituent une mine inépuisable pour ce qui touche à la communication. Ils favorisent l'interactivité et les échanges d'élève à élève, permettent d'augmenter le temps de parole et l'autonomie de chacun. Le rôle de l'enseignant est alors celui d'un "féliciteur" qui introduit les situations. même s'il ne peut pas contrôler et corriger toutes les productions en même temps, il peut, passant derrière les élèves, proposer ici et là une correction phonétique, syntaxique et une lexicale, sans interrompre le travail de l'ensemble du groupe

**- jeu en situation collective** : lors d'une séance suivante (par exemple): chaque élève a un carton différent, comportant quatre ou cinq noms. Un seul nom est suivi d'un numéro de téléphone. par exemple :

Un élève choisit un autre élève dans la classe et lui demande “:Peux –tu me donner le numéro du téléphone de Ahmed?”

Si l'élève interpellé répond "oui, je peux "il donne le numéro demandé, tous les élèves inscrivent le numéro qui ont Ahmed dans leur grille, et le premier élève interroge une nouvelle fois un autre élève,

Ahmed	891203
Basem	
Fatma	
Mona	
Marwa	

Si l'élève interrogé répond "non, je ne peux pas ", c'est à lui d'interroger un autre élève. Le gagnant est celui qui a rempli le premier sa grille, sans erreur.

Ce jeu permet notamment de manipuler les structures "peux-tu /oui je peux /non je ne peux pas " par un phénomène de répétition et d'imprégnation de la classe.

La situation collective permet dans ce type de jeu de canaliser tous les élèves sur une même tâche, puisque à chaque prise de parole d'un élève, tout le monde est susceptible d'y trouver son compte.

#### **b) Des jeux dedans, des jeux dehors**

Les jeux décrits jusqu'à présent se déroulent en classe. il en existe toutefois à mener en extérieur, dans la cour de l'école.

#### **c) des jeux avec ou sans stylo**

De nombreux sollicitent une action graphique : il s'agit de colorer, dessiner, cocher avec un tick voire d'écrire ...mais plus nombreux encore sont les jeux pour lesquels on peut laisser de côté sa trousse d'écolier :

- "Simon dit : il s'agit de comprendre une consigne orale et d'y répondre par le geste et le mouvement. En faisant attention aux pièges tendus par l'enseignant!

- " Empreintes de pas":

Il s'agit de devenir un animal d'après les "empreintes "que fait un camarade dans le dos.

-Chansons à gestes, qui suscitent un amusement total en stimulant lui aussi le "dire et faire."

Tous ces jeux ont connu un franc succès auprès des élèves ...surtout bien –sur dans le cadre d'une demi classe ou la participation de chacun est doublée.

#### **d) Des jeux avec ou sans gagnant**

Si tous les jeux impliquent par définition l'application de règles et de consignes précises qu'il faut avoir compris, les jeux diffèrent toutefois dans leur finalité.

Certains sont une activité de socialisation qui demande la participation de tous pour une réalisation commune tels que le jeu de rôle.

D'autres offrent des situations où il faut coopérer ou rivaliser avec des

Un classement des jeux que l'on peut proposer dans l'enseignement des langues étrangères doit être basé sur l'objectif recherché, le jeu ayant pour l'enseignant, au contraire de l'élève, une visée... utilitaire et pédagogique. Un critère de choix important repose aussi sur l'organisation de la classe lors du jeu ainsi que sur l'indication du matériel nécessaire

## **L'organisation:**

L'organisation des jeux de communication orale doit permettre au plus grand nombre d'élèves de prendre la parole. pour cela, il faut :

- varier les types de regroupements.
- assurer une gestion efficace.

Quelle que soit la forme choisie, la configuration de classe doit stimuler la communication.

Une organisation des bancs en rangées convient à un cours magistral, expositif, non à un cours axé sur la communication on préfère la disposition en U ou par petits groupes.

A l'intérieur des différents groupements, il peut être judicieux d'alterner le choix du partenaire (un voisin, un copain, un élève plus faible/fort, choix aléatoire.)

## **Le types de groupements:**

<b>types de regroupements</b>	<b>avantages</b>	<b>inconvenients</b>
<b>Tous ensemble</b>	à Le professeur contrôle bien Ceux qui s'expriment ...	-le temps de parole de chacun est réduit -ce sont souvent les mêmes qui parlent (et les mêmes qui ne disent rien).
<b>par petits groupes</b>	Les élèves s'impliquent mieux que dans le grand groupe.	- L'activité est plus difficile à gérer. - la participation de chacun peut être inégale. - le professeur ne contrôle pas l'expression de tous.
<b>par paires ( en tandem )</b>	Tous les élèves s'entraînent, même les taiseux ou les faibles.	- l'activité est plus difficile à gérer. - le professeur contrôle plus difficilement l'expression de chacun.

(1) **Ministère de l'éducation de l'Ontario (2002)** : Programme de Longues au Premier degré- cahier 3: les quatre aptitudes, P. 48

## **La gestion des jeux oraux:**

L'efficacité des jeux dépend en grande partie de la qualité des consignes. Celles –ci doivent préciser à l'élève le but poursuivi, ce qu'il doit faire et de combien de temps il dispose

**Si le professeur anime lui-même les jeux,** sa propre compétence communicative sera en outre déterminante. il favorisera la communication s'il:

- S'adresse individuellement aux élèves pour solliciter une contribution.
- Utilise un système ludique de distribution de la parole (e.g.: Un objet qui voyage d'un élève à l'autre : celui qui le reçoit peut /doit parler)
- Faire un tour de table, pour que tout le monde ait l'occasion de s'exprimer.

- Demande de résumer ce que un autre a dit, d'exprimer son accord ou désaccord.

- Interrompt gentiment mais fermement ceux qui parlent trop.

- Laisse intervenir un condisciple à la place d'un élève en difficulté (tous les élèves ont une "doublure ")

- Demande aux intervenants de rendre leur contribution attrayante, de "l'emballer " avec un début et une fin.

**Lorsque les élèves travaillent entre eux,** les consignes doivent également mentionner les limites de temps et la tâche de chacun.

- le professeur supervise l'activité :
- il passe dans les bancs et aide au besoin.
- il note des fautes à traiter ultérieurement (évaluation formative.)
- les élèves doivent remplir un document, une fiche, un bon de commande,
- en fin de jeu, il demande à un groupe de présenter son travail devant la classe.

### **Dans quelle mesure faut-il contrôler le jeu et corriger les erreurs:**

Les élèves doivent apprendre à se faire comprendre malgré leurs limites linguistiques d'une part, à s'exprimer avec le plus d'aisance et le moins d'erreurs possibles d'autre part. Deux exigences qui, dans la pratique, se révèlent souvent contradictoires.

Si le professeur veut tout contrôler, chaque élève n'a droit qu'à un temps insuffisant d'expression orale sur une année de cours; corollairement, si le professeur suscite plus d'expression orale, il pourra moins contrôler celle-ci.

Cette problématique du contrôle a une triple dimension.

### **1- Les pratiques des professeurs se basent sur deux postulats opposés:**

**Postulat A :** je crois que je dois corriger l'élève chaque fois qu'il fait une erreur, pour que les erreurs ne se fixent pas dans sa tête (le mauvais pli).

**Conséquences:**

Je dois tout superviser.-

Je ne peux pas laisser travailler les élèves entre eux.-

-J'interviens sans cesse et ne peux donc favoriser l'aisance des élèves.

**Postulat B** : je crois que faire des erreurs est normal dans tout apprentissage. certaines erreurs se corrigeront progressivement, d'autres ne se corrigeront pas.

**Conséquences :**

- il n'est pas nécessaire que je supervise tout.

- les élèves peuvent travailler entre eux

- je peux laisser les élèves s'entraîner pour acquérir plus d'aisance.

**2- Les élèves ont des styles d'apprentissage divergents, ...sur lesquels nous n'avons que très peu de influence:**

-Certains élèves sont des correcteurs et ne veulent parler que quand ils sont sûrs de la forme.

-Certains élèves sont introvertis et disent peu mais correctement.

**Conséquences** : il faut les encourager à parler ...même s'ils font des erreurs.

-Certains élèves foncent en se souciant très peu de la forme.

-certains élèves sont extravertis et parlent, parlent. Sans se corriger

**Conséquences** : il faut les encourager à réfléchir à la forme avant de parler.

**3- "on apprend à parler en parlant "**

Le fait même de devoir souvent faire l'effort de formuler ne peut que renforcer progressivement la capacité à le faire.

**Des Exemples de Jeux linguistiques****Les Mots Croisés**

Ce sont des jeux d'auto-évaluation mais l'apprenant ne doit pas savoir qu'il est en train de s'auto-évaluer

**La Chasse aux définitions**

Il s'agit de trouver une définition aux mots sans recourir au dictionnaire.

### **Le Palindrome**

On a un syntagme composé d'une suite de phonèmes et selon la coupure que l'on réalise dans le syntagme, le sens du syntagme est différent. Il s'agit d'un jeu sur l'intonation car c'est l'intonation qui permet de saisir la coupure du syntagme et de comprendre le sens du syntagme.

Exemple galamadolaren/=gall, amant de la reine ou=galamment de l'arène.

### **Le paragramme:**

C'est un exercice qui consiste à imaginer une phrase qui contient toutes les lettres de l'alphabet.

Il faut créer une phrase qui contient 26 mots, chaque mot commençant par une des lettres de l'alphabet.

Ainsi, le premier mot de la phrase commence par A, le deuxième mot par B...et ainsi de suite jusqu'à la lettre Z.

### **Le signifie:**

C'est un jeu qui porte sur la connotation dénotation des mots l'homonymie et la polysémie.

Il s'agit de trouver plusieurs sens aux mots données en gardant ou en changeant l'écriture mais en conservant le son des mots.

Exemples: verre de bière : verre (lombric) +bière (cercueil).

### **Les jeux d'argumentation**

Ces jeux s'adressent à des apprenants de niveau intermédiaire.

Il existe plusieurs types de jeux d'argumentation.

### **"Le jeu de piste :**

Il s'agit de chercher des objets bien définis et de retracer un parcours. Par exemple, il faut chercher quels outils peuvent permettre à un prisonnier de s'évader et ensuite il faut raconter son évasion.

### **La charade :**

Ce jeu concerne les apprenants débutants. La charade est basée sur la syllabe.

Exemple : -mon premier est un animal cher aux poètes (réponse : chat)

-mon deuxième joue quand mon 1<sup>er</sup> n'est pas là (réponse: rat)

-mon troisième est une préposition (réponse : de)

-mon tout est une devinette (réponse : charade).



**Le rebus** est une suite de mots, des chiffres, des lettres évoquant par harmonie, le mot ou la phrase qu'on veut exprimer

Un débutant en français peut sans difficultés déchiffrer un rebus syllabique représentant un chat et un bot, la solution étant un chapeau." (1)

### **Le jeu de rôle**

« Nous appelons jeux de rôle, l'animation par deux ou trois étudiants de scènes ou de personnages plus spontanés, plus fantaisistes, éventuellement plus caricaturaux que dans les simulations, sans canevas ni scénario prédéterminés, sans documentation ni préparations particulières autres que l'indispensable nécessaire pour le point de départ, en voici quelques exemples au hasard :

-Mme X téléphone à un responsable du programme de télévision pour se plaindre qu'on ne présente pas assez d'émissions sur les achats.

-un garçon explique à ses parents pourquoi il ne veut plus continuer ses études ».

### **jeux de simulation** <sup>(1)</sup>

“ Nous appelons la simulation, dans la perspective de la classe de langue, la reproduction simulée, fictive et jouée d'échange interpersonnels organisés autour d'une situation problème : Cas à étudier, problème à résoudre, décision à prendre, projet à discuter, conflit à arbitrer, litige, débat, situation de conseil.

La simulation obéit à un canevas relativement précis et règle à

L'avance, même si les participants doivent y faire preuve d'initiative et si la ou les solutions apportées au problème dépendent d'eux.”

### **Utilisation de manuels:**

Le manuel rend service au professeur en lui offrant plusieurs avantages, notamment la sécurité, une économie de temps de préparation, les exercices que les élèves peuvent faire seuls pour libérer parfois le professeur de son rôle d'animateur principal...

Il y a aussi plusieurs choses que le professeur peut souvent faire mieux qu'un livre, qui sont primordiales pour un bon enseignement des langues. Voici donc en quoi le professeur est généralement bien supérieur au manuel : Il peut fournir le mot adéquat dans les échanges oraux, il ajuste le travail selon les réactions des étudiants, il met en place des activités d'apprentissage qui encouragent les étudiants à participer et bénéficier de l'interaction.

