

# De l'utilisation des jeux de société en classe de langue

Laure YANAMTHONG\*

Tout d'abord, il serait légitime de se poser la question : Pourquoi faire entrer les jeux de société en classe de langue ?

Enseignant le français à des étudiants thaïs depuis de nombreuses années, il m'a été donné de constater que le problème récurrent rencontré dans l'apprentissage des langues étrangères (du français dans mon cas) était une certaine timidité des apprenants lorsqu'il s'agissait de s'exprimer en langue-cible. Or, en raison de son aspect et de son universalité, le jeu semble bien être un bon moyen pour inciter à l'interaction orale dans la classe ; puisque c'est justement un point qu'il n'est guère aisé de développer avec des mayens « classiques ». L'activité ludique pouvant être considérée comme un « moteur » de la motivation, il devient alors intéressant d'intégrer les jeux de société dans la stratégie d'apprentissage car c'est avant tout un fait de langage, ainsi qu'un fait de pensée.

D'un point de vue historique, concernant la didactique des langues étrangères et secondes, les années 70 sont considérées comme celles du « tournant communicatif » et de la centration sur l'apprenant. C'est aussi de cette époque que datent les premières tentatives d'introduction du jeu comme outil pédagogique à part entière en classe de français langue étrangère (*Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE?* de Haydée SILVA).

Il existe actuellement sur le marché un très grand nombre de jeux de société, dont beaucoup peuvent être utilisés en classe afin de permettre aux étudiants de pratiquer la

langue apprise dans des conditions réelles. C'est ainsi que du plus classique au plus récent, il y a toujours un nouveau jeu à découvrir.

Pour encourager les élèves à prendre la parole en classe, il convient donc de créer les conditions matérielles et psychologiques qui faciliteront la prise de parole et la participation aux activités dans un climat de confiance, de tolérance et de respect mutuel.

Dans ce travail nous allons donc traiter de l'utilisation des jeux de société en classe de langue en abordant tout d'abord les définitions, puis la théorie avant de passer à la pratique.

## I. Définitions ou pourquoi le jeu de société ?

### 1.1 Définitions

On appelle « jeu de société », tous les jeux qui se jouent à plusieurs (au moins 2 joueurs) autour d'une table, en famille ou entre amis ; ce sont des jeux conviviaux. Ces jeux sont généralement des jeux intellectuels faisant appel à la réflexion. Ils se caractérisent aussi par un règlement, « la règle du jeu ». Le jeu de société est ainsi parfois appelé « jeu de table ». Les autres caractéristiques du jeu de société sont : le matériel ludique (ce avec quoi on joue), la structure ludique (ce à quoi on joue) et le contexte ludique (tout ce qui entoure le jeu et le détermine). Mais le plus important et pour que le terme « jeu » devienne une action, c'est l'attitude ludique,

\* Enseignante du français, Université Rajabhat Chandrakasem.



qui est la conviction intime du joueur par rapport à ses actes ; sans elle, le jeu devient alors un simple exercice.

La plupart du temps, les jeux de société nécessitent un support tel cartes, dés, plateau de jeu... Ce matériel est parfois standard et parfois spécifique au jeu. De par leur aspect matériel, ces jeux que l'on trouve sur le marché peuvent alors sembler plus attrayants pour les apprenants. Ce sont donc des jeux conviviaux dans lesquels le but essentiel est tout d'abord de passer un bon moment ; et c'est par ce biais qu'ils deviennent un bon moyen de développer des aptitudes en langue chez les étudiants.

## 1.2 Pourquoi le jeu de société ?

De par leurs caractéristiques, les jeux de société développent l'esprit de compétition. Ce sont souvent des jeux coopératifs qui visent à promouvoir un objectif commun, contribuant ainsi à faire comprendre la valeur du travail en équipe. Ce travail est d'autant plus essentiel dans la vie réelle car il implique une bonne socialisation des personnes. On constate d'ailleurs souvent en classe que les élèves les plus forts aident les moins forts à progresser (surtout s'ils sont en équipe). Le respect des règles en soi est aussi une forme de coopération. Ainsi, ces jeux pédagogiques contribuent-ils à l'acquisition de connaissances et/ou de compétences et ils sont de plus en plus reconnus par les pédagogues et les enseignants comme étant utiles ; leur développement en formation continue est de ce fait remarquable.

C'est pourquoi les jeux pédagogiques, traditionnellement utilisés en maternelle et primaire, se développent maintenant au niveau des collèges, lycées et universités. Plus récemment, on a pu assister à une généralisation de ces pratiques pour un public d'apprenants adultes et débutants en langue étrangère.

Avec ces jeux, un contenu perçu comme ennuyeux, peut vite s'avérer passionnant une fois révélé sous forme ludique. Les joueurs jouent ensemble et leur attention est soutenue ; contrairement à un cours classique où les élèves peuvent penser à autre chose. La motivation de gagner renforce l'attention. Et comme nous l'avons vu plus haut, les jeux de société « socialisent » les étudiants qui apprennent ainsi à respecter une règle commune. Cette expérience peut même parfois se prolonger en dehors du cadre de la classe.

En résumé et pour répondre à la question, pourquoi jouer ? On peut dire que l'objectif est d'animer la classe et de faire participer les élèves dans un but de réemploi et de fixation des connaissances par la création de situation authentiques d'utilisation de la langue d'apprentissage. Le jeu permet donc de faciliter l'interaction à l'oral et en langue-cible. Il permet, de plus, d'augmenter la motivation des apprenants grâce à des moteurs puissants comme l'effet de surprise, l'humour, le suspense et la compétition.

Enfin, on peut dire qu'avec le jeu, le rapport enseignant/apprenant change car on est tous sur un même pied d'égalité : tous les participants sont désormais des « joueurs ». Pour ce qui est du matériel, donc des jeux, il existe maintenant de nombreux jeux de société au contenu aussi interactif qu'éducatif. Ces jeux, que l'on peut facilement se procurer dans le commerce, sont très pratiques si on n'a pas le temps d'en créer soi-même car ils peuvent être utilisés tels quels ou subir quelques adaptations afin de correspondre au niveau des apprenants ou au contenus de leur cours. De plus, grâce à internet, il devient désormais encore plus facile de se procurer des jeux au contenu attrayant et adapté. A côté des « jeux classiques », il y a maintenant beaucoup de nouvelles créations qui sont autant de matériaux potentiels pour la classe de langue.

## II. Les avantages et les limites de l'utilisation des jeux de société en classe de langue

### 2.1 *Les avantages*

Tout d'abord il faut dire que dans l'inconscient des apprenants, jouer n'est pas travailler ; pourtant le but est bien de les faire travailler sans qu'ils ne s'en rendent compte puisqu'ils ont l'impression de jouer (donc de ne pas travailler). Ainsi, le jeu met-il en place une atmosphère détendue où les élèves sont plus actifs. Ce changement d'ambiance permet aussi d'augmenter la motivation. Une grande caractéristique du jeu est donc que les étudiants apprennent avec intérêt et enthousiasme, et surtout sans se formaliser quant aux éventuelles difficultés. L'autre avantage indéniable des jeux, c'est qu'ils peuvent être utilisés dès le niveau débutant et ce jusqu'à un niveau très avancé. Ils peuvent également servir comme « brise glace » dans certaines situations.

En fin de compte, le jeu permet une certaine souplesse tout en prenant en compte les centres d'intérêt et les besoins de la classe. Ainsi, on se souviendra d'autant mieux d'une règle de grammaire, d'une structure langagière, d'un mot de vocabulaire, d'une séquence d'interaction qu'on pourra y rattacher le souvenir d'objets et d'activités concrètes auxquelles on aura participé. Comme le jeu permet d'« apprendre sans s'en rendre compte », les étudiants arrivent à retenir le vocabulaire plus facilement que quand ils lisent un livre par exemple. Le fait de participer à un jeu permet aussi d'accroître les compétences communicatives, car tout jeu de société nécessite des interactions généralement orales ; ce qui est justement primordiale dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Ainsi, grâce à cette pratique

de l'« oral en s'amusant », les étudiants augmentent leur confiance en eux et à terme arrivent à développer d'autres compétences comme celle de l'écrit. Le jeu peut permettre un dépassement de soi (réel ou symbolique) et c'est aussi un « moteur » très important car il valorise les apprenants qui réussissent à accomplir une tâche (intellectuelle) qui semblait pourtant à la limite de leurs possibilités.

En résumé, par le dépassement du strict cadre du cours, le jeu crée des interactions et des situations inédites entre les élèves. De plus, il introduit une notion de défi qui les motive d'autant qu'elle leur fait « oublier » qu'ils sont là pour apprendre (donc « ça » rentre mieux). Enfin, avec le jeu, on utilise une langue pour l'apprendre car toute activité réalisée dans la langue-cible est l'occasion d'apprendre cette langue. Ainsi, si les apprenants font quelque chose en français (par exemple), cela suffit pour qu'ils soient en situation d'apprentissage.

### 2.2 *Les limites*

Malgré tous les avantages, il existe pourtant certaines limites à l'utilisation des jeux de société en classe de langue. Ainsi, à un moment où l'approche communicative cède peu à peu la place à la perspective actionnelle promue par le Conseil de l'Europe ; force est de constater que la place consacrée au jeu dans le Cadre Européen Commun de Référence reste très marginale. Cet état de fait contribue d'autant plus à alimenter les doutes sur la légitimité et l'efficacité de l'outil ludique en classe de langue ; surtout auprès d'un public d'adolescents et d'adultes sensé faire des activités « plus sérieuses » que le jeu, d'ordinaire réservé aux enfants.

Si on décide, toutefois, d'avoir recours à l'utilisation de l'outil ludique dans la classe, il convient néanmoins de bien choisir son jeu de société car tous ne conviennent pas forcément à la classe de langue ou ne sont



pas assez éducatifs. Mal adapté, un jeu ne présente alors que peu ou pas d'intérêt dans le cadre d'un apprentissage linguistique.

Il faut aussi tenir compte de la culture des apprenants : Ainsi les étudiants peuvent-ils montrer une certaine réticence face au jeu qui sera de ce fait incompris ou mal perçu. Dans le cas d' « obstacle » culturel ou individuel, on perd alors tout le bénéfice que l'on pouvait être en droit d'attendre de l'outil ludique.

Il faut aussi noter que les jeux de société conviennent davantage à des petits groupes. Il devient, en effet, difficile d'avoir recours à ces jeux pour des groupes comportant plus de 20 personnes. Car même lorsqu'il s'agit d'un travail en équipe, cela nécessite une très bonne coordination et organisation afin que le jeu constitue un apport significatif pour les apprenants.

L'utilisation des jeux en classe pose aussi un autre problème non négligeable, puisqu'il s'agit de leur évaluation. En effet, à la différence d'exercices bien calibrés, il est très difficile d'évaluer les « compétences d'un joueur » ; d'autant plus que cette activité fait appel à des compétences multiples et qui dépendent aussi du type de jeu utilisé.

Dans ces conditions, le jeu ne peut donc occuper qu'une place complémentaire, et non principale, au sein de la classe. Car bien que ces limites ne constituent pas un « réel frein » à l'utilisation des jeux de société en classe de langue, il convient malgré tout d'en tenir compte ; ne serais-ce que dans un but d'optimisation de l'outil ludique.

### III. Cas concret : pratique et exemples

#### 3.1 La mise en œuvre du jeu de société en classe de langue

L'outil ludique est un instrument de travail pour comprendre et mieux appliquer

le jeu en fonction d'objectifs précis et déterminés à l'avance. Ainsi, l'enseignant doit-il d'abord croire en son jeu afin de pouvoir y impliquer les apprenants. Le jeu permet alors d'enseigner autrement et de favoriser le travail en groupe. Il est également très important de faire prendre conscience aux élèves de la raison pour laquelle on a choisi tel ou tel jeu ; ce qui donne une raison d'être supplémentaire et une justification à cette forme d'apprentissage.

Quand on utilise un jeu, l'explication des règles constitue l'une des activités linguistiques les plus intéressantes. Il est donc primordial d'essayer d'expliquer les règles en langue-cible. Cet exercice trouve là tout son sens car de sa bonne assimilation va dépendre, par la suite, la réussite de toute l'activité. De même que des élèves ayant au préalable bien assimilé les règles, seront d'autant plus enclins à participer activement au jeu. Ce sont ainsi les enseignants qui peuvent inciter les étudiants à apprendre telle ou telle langue car ils sont sur le terrain.

Enfin, à quel moment convient-il d'introduire le jeu en classe de langue ? On peut jouer au début d'un cours pour motiver, pendant pour relancer et varier les activités ; ce qui permet aussi de « couper » un cours et d'illustrer un point de grammaire ou de vocabulaire. On peut également jouer à la fin du cours pour compléter une leçon, l'illustrer ou le terminer.

#### 3.2 Quelques exemples de l'utilisation du jeu de société en classe de langue

En ce qui concerne le matériel ludique pour la classe, il convient tout d'abord de se munir de supports variés, robuste, sécurisants et de préférence polyvalents. D'où l'intérêt des jeux de société qui réunissent généralement tous ces critères. Pour le matériel disponible dans le commerce, il s'agit de jeux destinés au grand public ou jeux didactiques en

général, car il n'y a pas de jeux spécifiquement conçus pour la classe de langues. Il peut aussi s'agir de matériel fabriqué par les enseignants et/ou par les apprenants. Quoi qu'il en soit, la diversité des jeux existant aujourd'hui dans le commerce offre d'immenses possibilités.

De plus, la diversification du matériel exige d'être accompagnée d'une diversification des structures ludiques mises en œuvre. Ce qui amène à profiter aussi bien du plaisir du familier que de celui de la découverte (pour éveiller le désir et la curiosité rien ne vaut une petite dose de mystère). En effet, pour exploiter pleinement le jeu, il est indispensable d'avoir une bonne connaissance des structures ludiques et des règles. Il faut aussi noter qu'une fois un jeu de société choisi et acheté, rien n'empêche de le compléter ou de l'adapter suivant ses objectifs d'enseignement ou le niveau des apprenants.

Afin de permettre une variété des activités et des supports, voici donc une liste, non exhaustive, de jeux qui se prêtent particulièrement bien au cadre de la classe de langue. Ces jeux font partie des innombrables et astucieux jeux pour adultes qui se créent depuis quelques années en France et en Europe.

### *Quel jeu pour quoi faire ?*

Il y a d'abord les incontournables « grands classiques », comme le Bingo et le Loto (révision et mémorisation des chiffres) ou le jeu des 7 familles, intéressant pour l'apprentissage et la révision du vocabulaire et des liens de parenté. Ces jeux, souvent déjà connus des étudiants, rencontrent toujours un certain succès.

Mais à mon sens, ce sont les « nouveaux » jeux avec leur matériel coloré et particulièrement attrayant qui peuvent s'avérer encore plus efficaces. Ainsi, pour pratiquer le vocabulaire, il existe désormais

un bon nombre de jeux très bien pensés qui deviennent de se fait des « incontournables ». C'est notamment le cas de jeux comme Tic, Tac, Boom junior (pour réviser le vocabulaire selon un thème donné sur une carte tirée au sort), Kaléïdos (trouver le plus de mots possible sur une image dans un temps imparti) et Unanimo (jeu où chacun doit trouver 8 mots sur un thème donné et où les mots identiques rapportent le plus de points). On peut aussi pratiquer l'interaction orale avec un jeu comme Speech qui incite les participants à parler à partir du contenu de cartes qu'ils tirent au hasard. De nombreux professeurs considèrent d'ailleurs ce jeu comme « idéal » pour les apprenants de FLE. Un jeu comme Déclic, permet de faire travailler la compréhension orale. Il s'agit de répondre à des questions très faciles le plus rapidement possible.

Enfin, un jeu très simple comme Dobble peut même être pratiqué par des débutants complets n'ayant aucune connaissance de la langue-cible. Il faut, dans ce jeu, trouver LE mot identique sur 2 cartes.

Pour conclure, on peut dire qu'aux vues de ce qui a été énoncé plus haut, les jeux de société constituent une excellente façon d'apprendre et de créer des liens sociaux et tout cela en s'amusant ! Ils s'avèrent ainsi être un outil pédagogique particulièrement pertinent. On peut aussi dire que le jeu fait partie intégrante de l'approche actionnelle. En effet, il y a un objectif à atteindre, une tâche à réaliser et des outils à utiliser en collaboration avec d'autres. Le jeu n'est pas une imitation du réel, il est réel : Quand on joue, on ne fait pas semblant de chercher une solution à un problème factice avec des « faux documents authentiques ». On joue pour atteindre un objectif réel, gagner le jeu ! Et comme le souligne Benoît VILLETTTE (leszexpertsfle) : Si pour gagner je dois parler, alors je vais parler. La langue prend alors tout son sens.



Enfin, bien que les jeux de société ne soient pas toujours populaires en Thaïlande, ils peuvent pourtant s'avérer être un précieux auxiliaire pour l'enseignement des langues étrangères. Le jeu se met alors « au service » d'un apprentissage agréable, actif et motivant : Il devient un outil pédagogique à part entière.

Un dernier point, et non des moindres, est que ces jeux de société peuvent non seulement être utilisés pour le français (pour ce qui me concerne), mais aussi pour d'autres langues vivantes comme l'anglais et le chinois qui sont les langues les plus apprises



en Thaïlande. Et il appartient désormais aux enseignants d'aller à la découverte de nouveaux jeux et de les utiliser, sinon de les adapter, voire de les détourner dans le but de servir à des fins pédagogiques pour un meilleur apprentissage des langues étrangères.

#### Sites internet consultés

- [www.franksprog.dk](http://www.franksprog.dk)
- [www.francparler.org](http://www.francparler.org)
- [www.carrefour-education.qc.ca](http://www.carrefour-education.qc.ca)
- [www.leszexpertsfle.com](http://www.leszexpertsfle.com)
- [www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)

