

<https://langues-vivantes-42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article54>



Des jeux pour l'enseignement des langues vivantes

- Ressources - Des jeux pour animer les séances de langue -



Date de mise en ligne : vendredi 2 septembre 2022

Copyright © Langues vivantes 42 - Tous droits réservés

Depuis l'entrée des langues vivantes à l'école primaire avec la circulaire du 6 mars 1989, les objectifs en terme de compétences ont régulièrement progressé vers un niveau d'exigence, vers une certaine rigueur et des contenus de plus en plus formels.

En même temps, les enseignants ont toute latitude pour faire de l'apprentissage d'une langue étrangère un moment de plaisir, une activité attrayante et motivante.

Au cycle 2 la mise en œuvre de l'enseignement des LVE est en faveur de l'approche ludique, non comme une référence systématique mais comme un outil pour amener les élèves à exercer leur aptitude à parler, agir et communiquer dans une autre langue.

Qu'est-ce que les jeux permettent de faire ?

- De proposer une grande variété de situations motivantes et familières,
- De donner du sens aux apprentissages et en particulier lors d'authentiques situations de communication,
- D'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action,
- D'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves,
- De faire participer les élèves timides ou anxieux,
- De modifier le rythme d'une séance et de relancer l'intérêt des élèves,
- De faire répéter et réutiliser de façon naturelle et justifiée des structures et du vocabulaire,
- D'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation,
- De mettre en place une communication d'élève à élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur, celui-ci étant directif et limitant les échanges verbaux.

A quelle étape de la séance type on peut les utiliser ?

- Lors des rappels des connaissances, les fixations des acquisitions antérieures
- A l'occasion des activités de communication

Qu'est-ce que le jeu ne permet pas de faire et à quelle étape de la séance type on ne peut pas les utiliser ?

Essentiellement lors de la phase de construction, introduction de nouveaux mots, structures. Car l'enfant en situation de jeu n'apprend pas, il exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il cherche avant tout un plaisir.

D'autre part, le jeu ne saurait être un moment propice à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

Les contraintes du jeu :

Le jeu en classe de langue apporte aussi un certain nombre de contraintes à gérer pour l'enseignant :

- Le temps de déroulement du jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, éviter lassitude ou frustration et être productif.
- Le jeu peut induire une certaine effervescence s'il y a compétition ou challenge. Les enfants s'impliquant sans réserve dans un jeu motivant, il peut y avoir alors spontanément recours au français. Il convient de fixer des règles de conduite dès le début et de donner éventuellement des formules, des phrases types correspondant au déroulement du jeu ou à l'expression de joie ou de déception (It's your turn, now you, bad luck, you win, you loose, ...).
- Il peut être nécessaire de faire des pauses pour un retour au calme, rappel des règles, des structures, de la prononciation.
- La prévision et la préparation du jeu peut être très simple (mimes, ...) ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux de cartes, ...). L'aide des élèves, dans le principe de pluridisciplinarité pour la conception et la fabrication des jeux, peut être utilisée. Certaines méthodes proposent des jeux tout prêts. Il existe du matériel téléchargeable sur Internet (site primlangue, ...).

Les jeux les plus efficaces ne sont pas les plus coûteux !

Les types de jeux :

Quelles grandes catégories de jeux définir en fonction des besoins et des objectifs recherchés ?

- Les jeux qui permettent la réactivation et l'utilisation des structures et du lexique.
- Les jeux qui s'orientent plus vers des situations de communication authentique, permettant de donner du sens, finalité de l'apprentissage des LVE.
- Les jeux de communication et « information gap » :

Ces jeux permettent la mise en place de tâches communicatives comme moyen de proposer aux élèves des actions qui ont un sens communicatif devant aboutir à un résultat observable.

Une situation courante, lors des tâches communicatives apportées par les jeux de communication, consiste à échanger des informations entre 2 ou plusieurs personnes.

Pour qu'il y ait communication réelle (celle de la vie) ou simulée par le jeu, il faut un écart d'information (« information gap ») entre les interlocuteurs, où l'un est obligé de s'adresser à un autre ou à d'autres pour combler cet écart.

L'écart d'information peut provenir d'images, d'objets, d'indices, de documentation, ... possédés par un interlocuteur et que doit se procurer l'autre.

Si on veut, comme dans une conversation habituelle, que la même personne réponde à des questions mais en pose également, il faut que les écarts d'information entre les différents partenaires soient complémentaires (ex : jeu de bataille navale).

En conclusion :

L'utilisation des jeux en LVE est à la fois avantageuse, limitée dans ses objectifs et parfois contraignante dans son organisation matérielle. Toutefois, elle constitue un outil irremplaçable à certains moments de l'apprentissage de la langue vivante étrangère par l'attrait et l'implication qu'elle suscite chez les enfants, et l'authenticité de communication qu'elle permet.

Jean-Louis Aurelle, CPC Roanne Ouest