

## Les activités ludiques en classe de FLE

Tóth Judit

Avant tout il nous semble nécessaire de préciser ce que nous entendons par *activité ludique*. L'adjectif *ludique* provient du nom latin *ludus* 'jeu' et signifie : 'relatif au jeu'. *Ludique* s'emploie également en tant que substantif. Dans le dictionnaire le *Petit Robert*, on peut lire la définition suivante de Robert Caillois<sup>1</sup> : « Le ludique c'est l'activité libre par excellence ».

L'activité ludique n'est donc rien d'autre que le jeu. Dans notre acception c'est avant tout un jeu didactique, utilisé dans le processus d'apprentissage. Mais qu'est-ce que le jeu ? Selon la définition du *Petit Robert*, le jeu est une « activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure. » Plus loin, toujours dans le même article du dictionnaire, on trouve une autre définition selon laquelle le jeu est « une activité organisée par un système de règles, définissant un succès et un échec, un gain et une perte ».

Que l'on prenne l'une ou l'autre définition, il n'en reste pas moins vrai que le jeu a toujours été présent dans l'histoire de l'humanité. Il suffit d'évoquer l'expression *homo ludens* pour s'en convaincre. En effet, le jeu accompagne toute la vie de l'être humain mais c'est pendant la période de l'enfance que son rôle est primordial : le jeu est indispensable à l'équilibre affectif et intellectuel de l'enfant, c'est une activité dans laquelle toute sa personnalité est concernée. Il est notoire que jusqu'à l'âge de 6—7 ans, le jeu est l'activité principale de l'enfant.

Le besoin de jouer continue à subsister durant les années scolaires, le jeu ne peut donc pas être chassé de la pratique pédagogique des enseignants. Les jeux didactiques, utilisés dans le processus d'enseignement/apprentissage, remplissent avant tout la fonction du plaisir et de la détente. Le grand pédagogue Pestalozzi, disait à l'époque qu'apprendre sans joie ne valait pas un sou. Cependant, tout en étant d'accord avec Pestalozzi, il nous semble pertinent d'insister sur la valeur éducative du jeu. Non seulement ce dernier permet de rendre le cours plus varié, mais il aide à maintenir la motivation des apprenants en les libérant de l'anxiété, du stress, et contribue ainsi à l'efficacité du cours.

---

<sup>1</sup> R. Caillois est l'auteur de l'ouvrage *Les jeux et les hommes* (Gallimard, Paris, 1958).

En effet, le jeu crée une certaine tension intérieure dans l'élève mais cette tension n'a pas les mêmes effets que le stress, bien au contraire, grâce à elle l'élève se concentre mieux et par la suite, le renforcement, la fixation de la matière sera plus efficace. Le jeu apprend à l'élève à évoquer rapidement les acquis et à appliquer ceux-ci de façon logique et créative dans des situations nouvelles ou inhabituelles, en développant ainsi chez l'élève des capacités intellectuelles générales comme le sens logique et la réflexion combinatoire, ainsi que la mémoire productive et reproductive voire même l'imagination, l'observation et la créativité. En outre, le jeu encourage la socialisation des élèves. Cette constatation est valable pour les jeux de compétition avant tout, mais aussi pour toute activité ludique se pratiquant en groupe ou en tandem. Vu le nombre faible des jeux proposés en classe de langue comme travail individuel, le rôle des activités ludiques dans la socialisation des apprenants nous semble évident. La tâche commune, la nécessité d'interactions au cours de ces activités amènent l'élève à coopérer avec les autres et l'acceptation des règles communes lui apprend à être patient et tolérant.

Aujourd'hui, la plupart des enseignants reconnaissent l'utilité des activités ludiques mais dans la pratique quotidienne ils ne les utilisent qu'occasionnellement, trop souvent encore comme une activité bouche-trou, c'est-à-dire pour terminer une leçon quand on a encore quelques minutes de libre ou pendant un cours qui précède ou suit les vacances ou encore, pour récompenser une classe qui a bien travaillé. En d'autres termes, les activités ludiques sont encore bien souvent considérées comme une perte de temps, comme si elles empêchaient d'« avancer » avec le programme, avec la matière. Or, nous ne pensons guère que le jeu soit synonyme d'inactivité. Ce n'est qu'en apparence que le jeu en classe de langue détourne l'attention des élèves, les distrait de l'apprentissage, de la matière traitée.

En réalité, les activités ludiques utilisées en classe de langue, notamment en classe de FLE, peuvent aider à remédier à un phénomène bien fâcheux : on voit souvent que nos élèves apprenant le français sont capables de réciter les dialogues de la leçon ou de faire les exercices s'y rattachant, mais ils ont de grandes difficultés dès qu'ils essaient de s'exprimer en français spontanément. Plus souvent encore, ils n'essaient même pas. Il est vrai qu'aux cours de français, le temps consacré à la production orale des apprenants est nettement insuffisant. C'est dans ce domaine que les activités ludiques peuvent apporter une aide précieuse en offrant un contexte idéal pour la libération de l'expression orale des apprenants.<sup>2</sup>

Les jeux langagiers, les activités de simulation et les exercices de

---

<sup>2</sup> Voir à ce propos notamment l'ouvrage de F. Weiss : *Jeux et activités communicatives*

créativité permettent de manier certaines régularités de la langue, et d'utiliser cette dernière de façon plus spontanée en réemployant les moyens linguistiques acquis de façon plus personnelle que lors des exercices dirigés, contrôlés. C'est justement l'objectif principal des jeux didactiques.

L'expression spontanée lors des activités ludiques donne l'occasion à l'élève de montrer qu'il est capable d'extraire des éléments de langue acquis (du vocabulaire et des structures grammaticales, appris pendant les cours), les moyens nécessaires à l'interaction en question, à la situation de communication donnée. En plus, l'utilisation libre de mots ou de structures syntaxiques au cours d'un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique que la mémorisation des dialogues ou les exercices structuraux.

Mais, pour que la finalité des activités ludiques soit atteinte, il faut incorporer celles-ci dans le processus d'apprentissage et dans les moments de la classe de FLE de façon logique, avec un objectif bien précis en adaptant et en rattachant l'activité à la matière traitée. Il découle de ceci que le jeu didactique ne doit jamais être proposé à l'improviste.

Au contraire, le choix et la préparation des activités ludiques exigent un travail sérieux de la part du professeur. Le choix doit se faire en fonction de l'objectif ou des objectifs de la leçon donnée. Dans le cas où l'enseignant décide de faire des activités ludiques un mode privilégié d'apprentissage comme le propose certains didacticiens surtout pour les jeunes enfants,<sup>3</sup> il est utile de se fixer un calendrier du jeu, un programme, un plan pour le semestre ou même pour l'année. Ainsi on peut préparer les activités bien avant le cours, et prévoir le matériel nécessaire à l'avance. Le temps et les efforts que le professeur mettra à l'élaboration de supports et de matériel "durable" ne seront pas peine perdue, car il pourra les réutiliser pendant des années. Pour ce qui est de la place du jeu, il peut avoir lieu aux différentes phases du cours : au début, comme une activité de réchauffement pour briser la glace, pour motiver les élèves, au milieu ou à la fin du cours comme entraînement, pour mieux fixer les acquisitions, en les réutilisant de façon ludique.

La durée du jeu didactique varie entre de 5 à 20 minutes selon l'âge des apprenants, ainsi que selon le caractère du jeu et l'objectif fixé. Pour qu'une activité ludique atteigne son objectif pédagogique, il est indispensable que la consigne, les explications du professeur soient claires et accessibles aux

---

dans la classe de langue, Hachette, 1983, et *Jouer, communiquer, apprendre*, Hachette 2002.

<sup>3</sup> Voir notamment l'œuvre de P. Julien : *Les activités ludiques*, CLE International, 1988.

élèves. A ce propos une question se pose : Faut-il donner les consignes en langue maternelle ? Il nous semble que cela dépend toujours du niveau langagier des élèves et de la complexité des explications que nécessite le jeu en question. De toute façon, il est bon d'habituer les élèves à entendre les consignes simples en français, car la terminologie du jeu contribue aussi à l'enrichissement du vocabulaire des apprenants. Néanmoins, il est plus approprié de décrire le jeu et d'en présenter les règles en langue maternelle chaque fois que l'explication en français serait trop compliquée.

Avant que les élèves ne commencent l'activité, le professeur doit donner un délai, un temps limite et prévoir une activité complémentaire pour ceux qui finiraient la tâche avant le délai fixé. D'ailleurs, il appartiendra au professeur de décider s'il fera strictement respecter le temps limite ou non. Dans ce domaine aussi, une certaine souplesse semble indispensable. D'une part, parce que le déroulement d'une activité peut différer de celui que le professeur avait prévu, d'autre part, parce qu'il existe des types d'activités dans lesquels, en cas de besoin il vaut mieux laisser un peu plus de temps pour que les élèves les plus lents puissent aussi avoir le sentiment de succès. Ce dernier est un facteur important dans la motivation de l'apprenant car, pour ressentir le succès, l'apprenant est capable de faire de nouveaux efforts. Quand il réussit dans le jeu, l'élève se sent apte à apprendre des choses plus difficiles également, ce qui, par conséquent, renforce sa confiance en lui-même.

La réussite est en relation étroite avec l'évaluation de la performance des apprenants de la part de l'enseignant. C'est l'évaluation qui valorise et renforce le sentiment de succès ou d'échec et qui rend juste le résultat du jeu. Il est important de noter que l'évaluation des activités ludiques ne doit pas être sommative, et ne doit jamais équivaloir à la notation ni même aboutir à celle-ci. C'est l'évaluation verbale, la louange ou encore la distribution de petits cadeaux (p. ex. diplômes d'honneur) qui peuvent remplacer les bonnes notes.

Dans le cas de jeux de compétition, il convient de faire attention à la composition des équipes : dans le cas où les bons élèves travailleraient ensemble, les plus faibles n'auraient jamais le sentiment de réussir et de progresser. Par contre, au sein d'un groupe hétérogène, les élèves ayant des capacités individuelles plus modestes n'auront pas le sentiment d'échec et pourront même faire des progrès grâce au travail collectif, grâce aux interactions avec les élèves plus forts. Cependant, une grande partie des activités ludiques est dépourvue d'esprit de compétitivité et doit se dérouler dans une atmosphère non contraignante de coopération, dans un climat de tolérance, afin de favoriser les échanges dans une communication aussi authentique que possible.

En ce qui concerne la typologie des jeux utilisés en classe de langue, la littérature didactique consacrée à cette problématique propose différentes classifications, selon divers points de vue, dont chacun peut paraître arbitraire. On peut classer les activités ludiques selon la forme, l'objectif visé, la fonction, le contenu, le genre, ou le thème de l'activité. On distingue des jeux sensorimoteurs, mentaux, symboliques, artistiques, des jeux de créativité, des jeux métalinguistiques ou langagiers, des jeux réglés ou encore des jeux de compétition. Dans les ouvrages consacrés au jeu, les critères de classification sont souvent mêlés.

Il nous semble pertinent de faire la distinction entre jeu et simulation. A cette dernière appartiennent tous les jeux de rôle et de dramatisation ainsi que les sketches et improvisations. Mentionnons que la simulation globale, devenue une méthode d'enseignement autonome, constitue une expérience pédagogique intéressante dans l'enseignement du FLE.<sup>4</sup> Les différentes techniques de simulation offrent un terrain privilégié pour la libération de l'expression orale des apprenants. Celles du remue-méninges (brainstorming), tout comme les jeux langagiers et les jeux de créativité, peuvent être utilisés dans la classe de langue dans le but d'entraîner les élèves à l'expression écrite aussi. De plus, toutes ces activités permettent de développer chez l'apprenant l'originalité, la flexibilité, la fluidité, donc la richesse de ses productions verbales.

La dernière partie du présent travail a pour but d'attirer l'attention sur trois ouvrages publiés en langue française, dont aucun n'est récent mais dont chacun présente une gamme étendue d'activités ludiques qui, dans leur majorité, sont directement utilisables pendant les cours de français. Nous sommes persuadés que chacun des professeurs de français désirant saupoudrer sa pratique pédagogique quotidienne avec des activités ludiques et créatives qui sortent du cadre scolaire ordinaire peut le faire en puisant dans ces livres des idées et des conseils précieux.

Le premier livre est l'œuvre de F. Debyser et de J. M. Carré. Au sein d'un groupe d'experts du C. I. E. P. (B. E. L. C.), les auteurs font des recherches sur le rapport entre langage et créativité depuis une trentaine d'années. Les fruits de leurs recherches ont été publiés, entre autre, dans le recueil dont le titre est *Jeux, langage et créativité*. L'ouvrage se propose d'intégrer le jeu à la procédure d'apprentissage du français, langue maternelle ou langue étrangère. Les auteurs affirment l'hypothèse selon laquelle « à tout niveau on peut inventer des mots, des phrases, des discours, des récits, des messages, des poèmes. Mais il faut pour cela retrouver un peu

---

<sup>4</sup> Les partisans les plus connus de cette méthode sont F. Debyser et J. M. Carré, auteurs respectifs des livres *L'immeuble* et *Le Cirque*.

l'attitude ludique de l'enfant inventeur du monde et du sens. »<sup>5</sup> Bien que nous soyons d'accord avec cette hypothèse, il nous semble cependant que les jeux de créativité, présentés dans l'ouvrage en question ne peuvent pas être utilisés à tout niveau d'apprentissage du FLE. Ils conviennent surtout à un public adulte ou de grands adolescents ayant des connaissances solides sur la langue française, ce qui correspond à un niveau plutôt avancé. Ainsi, l'ouvrage de Carré et de Debyser peut représenter une aide précieuse dans l'enseignement supérieur, dans les études du français, surtout pour les cours pratiques de conversation ou de jeux de drame. En outre, il peut être utilisé avec succès dans des stages de formation continue des professeurs de français de l'éducation nationale.

Le second ouvrage que nous voulons brièvement présenter est intitulé *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, son auteur est F. Weiss. Ce livre ne comporte pas de chapitres théoriques. C'est un recueil présentant différentes techniques de libération de l'expression orale (plus rarement de l'expression écrite), des techniques de questionnement, des situations de communication, des jeux de rôle, des jeux de créativité, ainsi que des jeux avec des lettres, des chiffres et des mots. L'objectif de l'ouvrage est de donner envie aux professeurs de FLE de faire pratiquer ces techniques et ces activités à leurs élèves tout en les adaptant aux besoins de leurs groupes classes. La plupart des activités décrites exigent un travail collectif ou de petits groupes et sont destinées à l'enseignement secondaire ou supérieur, mais aussi à l'enseignement pour adultes. Les activités sont présentées sous forme de fiches pédagogiques comprenant chacune le titre de l'exercice, l'indication du niveau du public visé, l'objectif, ainsi que le matériel ou la préparation que nécessite le déroulement de l'activité donnée. Dans le cas de certains jeux, l'auteur présente également des variantes.

Le troisième ouvrage, celui de P. Julien, a paru dans la série *Techniques de classe* du CLE International et porte le titre *Activités ludiques*. Comme les autres membres de cette série, celui-ci est aussi un livre très pratique, clair de conception, bien construit. Il se compose de 70 fiches d'activités ludiques classées par genre : jeux de présentation, jeux alphabétiques et orthographiques, jeux pour compter, pour jouer avec du vocabulaire ou des structures, jeux d'écrit et de dramatisation. Chacune des fiches comporte une indication sur le degré de difficulté (sur le niveau du public visé), sur l'objectif pédagogique et le matériel nécessaire. Le déroulement de l'activité est bien précisé avec des consignes à donner à la classe, avec des variantes ou prolongements possibles et des exemples de réalisation. Le livre de P. Julien peut être conseillé avant tout pour les enseignants de français travaillant

<sup>5</sup> J. M. Carré—F. Debyser : *Jeu, langage et créativité*, Hachette, 1991. p. 12.

avec de jeunes enfants, ainsi que pour les formateurs de formateurs, mais plusieurs entre les jeux décrits peuvent être utilisés avec succès dans l'enseignement secondaire aussi.

Pour terminer nous voudrions faire une remarque intéressante concernant l'expérience d'une ancienne étudiante de notre école supérieure. Durant son stage pédagogique d'un mois il y a quelques années elle avait organisé tous ses cours autour d'activités ludiques. Elle a joué avec les élèves de chaque groupe-classe quasiment à chaque cours. Elle a trouvé que les débutants, quel que fût leur âge, étaient beaucoup plus actifs et motivés dans les jeux que les élèves qui apprenaient déjà le français depuis quelques années. Peut-on déduire de cette observation que dans la classe de langue étrangère, l'enseignant doit habituer ses élèves aux activités ludiques dès le début de l'apprentissage, même si, en principe, le jeu est une activité toute naturelle en langue maternelle ? Il nous semble bien que la réponse à cette question devrait plutôt être affirmative.

### Bibliographie

CARÉ, J. M.—DEBYSER, F. : *Jeu, langage et créativité*, Hachette, Paris, 1991.

GYÓRI, GY. : *Didaktikai játékok*, Tankönyvkiadó, Budapest, 1974.

JULIEN, P. : *Activités ludiques*, CLE International, Paris, 1988.

PASQUIER, N. : *Jouer pour réussir*, Nathan, Paris, 1993.

*Le Petit Robert — dictionnaire de la langue française*, Dictionnaires le Robert, 1992.

WEISS, F. : *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, Paris, 1983.

WEISS, F. : *Jouer, communiquer, apprendre*, Hachette, Paris, 2002.