

NUMERO 01 (mai 2016) : LE JEU EN CLASSE DE LANGUES

Utiliser des jeux pour apprendre ou apprendre pour jouer ?



Micha L. Rieser—By-CC-SA

Le jeu est très généralement associé à la représentation que le monde enseignant se fait d'une pédagogie active en langues vivantes, au même titre que les chants et les albums de littérature enfantine. Que l'on soit expert en didactique des langues ou débutant dans ce domaine, l'intuition est généralement partagée que le jeu peut être mis au service des apprentissages, permettre l'interaction, la motivation de l'élève, faciliter sa prise de parole et sa prise de risque.

Les jeux sont nombreux et variés. Au moment de concevoir ses séances d'enseignement-apprentissage, le choix peut donc s'avérer difficile. Il est intéressant de distinguer différentes composantes qui peuvent permettre de motiver les choix et de déterminer la place du jeu dans la séquence : « jeu pour apprendre » ou « jeu-projet » ?

Trois composantes nous paraissent essentielles afin d'analyser un jeu dans le contexte de son exploitation en classe de langues vivantes :

- Un jeu possède tout d'abord une **valeur ludique** : c'est avant tout cette dernière qui motive celui qui s'engage dans l'action. C'est notamment ce qui le pousse à se surpasser pour gagner.
- Un jeu véhicule parfois une **dimension culturelle** qu'il est intéressant de mesurer : le jeu appartient-il au répertoire traditionnel d'un pays anglophone ? (voir article p.2)
- Un jeu peut enfin répondre à des **objectifs pédagogiques** précis : permettre de mobiliser du lexique, des formulations, permettre l'interaction orale ou la lecture.

Au-delà de ces différentes caractéristiques, on peut distinguer deux types de jeux : les « **jeux pour apprendre** », qui facilitent, selon les cas, la mémorisation, la prise de parole en continu, l'interaction entre élèves. Ce sont des jeux faciles à mettre en place, du type : *Bingo, Memory, Noughts and Crosses, Go Fish!, Snap!* Ces jeux ne sont pas toujours vecteurs de contenus culturels mais peuvent contribuer à ce que les acquisitions des élèves se fassent de manière interactive et ludique.

[SUITE de l'article page 3](#)

EDITORIAL

Voici la nouvelle newsletter en langues vivantes au service des enseignants, des formateurs, des inspecteurs pour suivre l'actualité en langues vivantes... et encourager l'évolution des pratiques pédagogiques.

Les langues vivantes à l'École entrent dans une nouvelle dynamique dans les programmes 2015 : 54h annuelles du CP au CM2 et des ambitions renforcées qui continuent à s'inscrire dans le Cadre Européen (niveau A1 dans les 5 compétences langagières et niveau A2 dans au moins 2 compétences langagières en fin de cycle 3).

Les activités orales ont toute leur place en cycle 2. En cycle 3, si l'oral perdure, l'écrit doit progressivement être introduit.

Apprendre une langue vivante, c'est aussi devenir citoyen, accepter la différence de culture, de langage, communiquer avec l'autre ! S'ouvrir sur d'autres cultures des pays anglophones et plus largement sur le monde est essentiel aussi pour mieux comprendre notre propre culture et le fonctionnement de notre langue française.

Ce premier numéro s'intéresse à la pratique du jeu en langue vivante : le jeu comme vecteur d'apprentissage de la langue orale mais aussi comme vecteur des apprentissages sociaux et culturels : nous sommes en pleine actualité. Bonne lecture !

M-P Laraufie, IEN en charge du dossier

Langues Vivantes



Sur l'espace pédagogique académique - <http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/>

Un répertoire de **29 jeux, traditionnels, classiques ou modernes**, avec pistes d'exploitation et annexes à imprimer, consignes audio, glossaire (voir un détail en p.4) - [lien direct](#)



2 séquences complètes et détaillées, avec déroulés et imprimables :

« **Shopping list** » - Séquence centrée sur un jeu-projet, permettant l'acquisition de lexique des aliments et des formulations « *I like/I don't like* » Cycle 3—adaptable au Cycle 2 - [lien direct](#)



« **Go fish!** » - C2/C3 - Séquence centrée sur un jeu-projet, et permettant l'acquisition de lexique sur les animaux de compagnie et des formulations « *I've got.../I haven't got.../Have you got...?* » Cycle 3 - [lien direct](#)

La place du Jeu dans le patrimoine culturel d'un pays

Le jeu, comme la langue, véhicule un contenu culturel : il est donc pertinent de prendre en compte l'univers ludique dans le cadre de l'enseignement-apprentissage des langues vivantes.

Cette approche culturelle trouvera naturellement sa place dans le domaine 5 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture : « Les représentations du monde et l'activité humaine ». Les jeux sont un symbole de la diversité culturelle des sociétés. Ils sont le fruit d'une histoire, ils sont partie prenante dans la création d'une culture.



Hampshireculturaltrust—BY-CC-SA

Le jeu est un outil parmi d'autres. Dans l'enseignement des langues vivantes, on met souvent l'accent sur les chants, albums, comptines, recettes, vidéos qui permettent de véhiculer des contenus culturels. On omet parfois d'inclure les jeux dans le patrimoine culturel : jeux traditionnels anciens, chargés d'histoire (coloniale par exemple, dans le cas du *Ludo* ou du *Parcheesi*), ou jeux classiques qui ont bercé des générations successives. Cette dimension historique du jeu s'ajoute à sa dimension géographique (dans quels pays joue-t-on à ce jeu ?) ainsi qu'aux dimensions sociale (quels sont les us et coutumes de ce pays ?) et linguistique (quelle langue utilise-t-on pour jouer ?). Les jeux revêtent ainsi de nombreux aspects de la société dont ils sont issus.



Micha L. Rieser—By-CC-SA

Le jeu est un aspect central de la vie de l'enfant. Au même titre que le répertoire des chants traditionnels, des contes ou de la littérature enfantine, l'aspect authentique du jeu est un atout pour l'enseignant et une motivation pour les élèves. Pour cette raison, dans le cadre de l'enseignement-apprentissage des LV, il peut être vecteur d'apports culturels. Les enfants, selon le pays où ils vivent, selon le continent sur lequel ils grandissent, ne jouent pas aux mêmes jeux de société, aux mêmes jeux d'extérieur ou de cour. Ces détails sont intéressants à observer, parfois à comparer. A travers règles et supports, ils vont permettre d'appréhender une culture, d'entrevoir la manière d'être d'une population, la diversité des points de vue.

A titre d'exemple, on pourra s'attarder sur le Jeu de l'Oie et son cousin d'Angleterre : *Snakes and Ladders*, deux jeux de parcours aux mécaniques de jeu similaires, ayant intégré des influences méditerranéennes dans un cas, indiennes dans l'autre. De même, on pourra observer des liens de parenté flagrants entre, par exemple le jeu des 7 familles, et celui de *Happy Families*, ou entre le jeu des Petits Chevaux, celui du *Ludo* (Royaume-Uni) et du *Parcheesi* (USA), tous trois étant des variantes du *Pachisi* indien.

Les jeux se mondialisent. Depuis les années 1950, et pour des raisons liées à l'évolution des échanges à l'échelle mondiale, on a vu émerger des jeux à diffusion plus large, quasi universelle, dont certains sont devenus des classiques dans tous les pays occidentalisés. On peut citer en exemple *Monopoly*, *Cluedo*, et plus récemment *Dobble* ou *Time's up...* Il devient donc plus compliqué d'identifier l'apport culturel de ces jeux. On pourra, en revanche, aborder ces jeux en classe et identifier les similitudes par-delà les continents et les générations.



Cluedo 1956 UK Edition depicting a Sherlock Holmes type character. (WP:NFC64)

Du côté du numérique

Enseigner une séquence en langues vivantes avec open-sankoré :

Sankoré est un logiciel pour TNI libre d'une bonne ergonomie. Il se télécharge gratuitement sur le site [planète sankoré](http://planete.sankore.com). Quelques ressources en anglais sont désormais téléchargeables sur l'espace pédagogique académique, dans la rubrique langues vivantes. D'autres suivront au cours de l'année scolaire prochaine.



Réaliser des *flashcards*, des cartes de *Bingo*, des dominos libres de droit en quelques clics ? C'est possible grâce au site aragonais arasaac.org. Ce site rassemble plusieurs milliers de pictogrammes très clairs, permettant de représenter du lexique, mais également des sentiments, des actions...



Les outils de création en ligne permettent de produire des jeux sur mesure intégrant une sélection d'images de votre choix.

Jeux et interactions orales

Exploiter un jeu en classe de langue dans la perspective d'une interaction orale implique pour l'enseignant de faire acquérir aux élèves, en amont de la situation ludique, des savoirs et des savoir-faire. La tentation est souvent grande de basculer très (trop) vite de la phase de découverte des formulations à la phase d'interaction, sans réel temps d'appropriation et d'entraînement. Or, il convient de respecter, comme dans toute situation d'apprentissage, une progressivité des activités. Du plus simple au plus complexe : d'abord manifester sa **compréhension à l'oral** (écouter et comprendre), puis **s'exprimer oralement en continu** (parler en continu, répéter) et enfin **produire à l'oral en interaction** (réagir et dialoguer).

Voici une proposition d'activités préparatoires, à mener collectivement avant de mener par petits groupes le jeu de Snap! :

Ce jeu est un jeu traditionnel populaire assez similaire à la bataille, qui peut être adapté à toute thématique lexicale, et aisément associé à des formulations usuelles : *I can see ... This is..., I've got...* (voir fiche descriptive sur [l'espace pédagogique](#))

1° Écouter et comprendre : il est nécessaire de proposer aux élèves des activités axées sur la seule *compréhension de l'oral*. Les élèves découvrent les formulations linguistiques et le lexique visés au travers d'activités variées de réception. Aucune production orale n'est attendue à cette étape. Il est recommandé de faire vivre au moins trois activités du type : *Listen and... look / point / show / put in the right order / mime / tick / draw / colour ...*

2° Parler en continu : Dans un second temps, les activités visent la reproduction collective du modèle oral proposé. Les élèves s'approprient les formulations en répétant puis en s'exprimant : *Listen and ... repeat / repeat if it's correct / guess / tell what's missing / tell what has changed / put the odd one out* (chassez l'intrus)...

3° Pour une bonne compréhension des consignes, et des attentes (faire des phrases complètes par exemple), une première partie est menée en groupe classe. Ce temps de réception et de production à l'oral permet la compréhension du jeu et de ses consignes.

4° Réagir et dialoguer : Par groupes, les élèves mobilisent, dans le cadre du jeu, les éléments linguistiques appris. L'enseignant circule entre les groupes, observe, identifie les éléments à renforcer ultérieurement.

Un document précisant la démarche du passage de la compréhension de l'oral à la première prise de parole est proposé sur le site académique ([lien](#)).

Ressources et outils pour la classe

- L'atelier Canopé de Nantes prête une **sélection de 25 jeux, didactisés, classiques ou modernes**. Pour en consulter la liste : <http://canope-loire-atlantique.esidoc.fr/rubrique/view/id/17?feature=&tag=Jeux+%C3%A9ducatifs+pour+%27anglais>



- **Langues en action** (allemand-anglais-espagnol) objectif A1 cycles 2 et 3 - éditions Scéren, février 2011 : Plusieurs séquences centrées sur des jeux de carte, de *Domino*, *Bingo*, ou *Football*.



- **Snapdragon CE1**, éditions Scéren, septembre 2009 : Une séquence centrée sur un jeu de cour traditionnel « *Please Mr Crocodile* »



- **Ghostie CP**, éditions Scéren, juin 2010 : Trois séquences centrées sur des jeux traditionnels : *Ludo*, *Conkers* et *Simon Says*.



- **Komm, wir spielen**, éditions Philipus, octobre 2013 : Un projet actionnel centré sur le jeu « *Quartett* » (*Happy Families*)



Utiliser des jeux pour apprendre ou apprendre pour jouer (suite de l'article p.1)

Du fait de leur souplesse et facilité de mise en œuvre, ils peuvent être favorablement utilisés lors de différentes phases d'une séance de langues vivantes (un exemple détaillé ci-dessus).

D'autre part, des **jeux « projet »**, plus complets, plus riches et exigeants sur le plan ludique ou culturel peuvent être mis au centre d'une séquence d'enseignement-apprentissage dans le cadre d'une approche actionnelle. L'enjeu de la séquence est alors de préparer les élèves à agir, à jouer à ce jeu, à en acquérir les règles, à en maîtriser les interactions orales, le lexique...

Dans le cas d'une séquence de ce type, il est essentiel d'évaluer le jeu-projet à la lumière de ses trois composantes (culturelle, pédagogique et ludique) afin, le cas échéant, de pallier ses manques. Si l'on choisit par exemple de mener un projet actionnel autour d'un jeu contemporain du type *Pippo*, pauvre sur le plan culturel, on pourra envisager une adaptation en lien avec un album de littérature, ou d'aborder un chant en lien avec la thématique abordée.

Sur le plan pédagogique, nombreux sont les jeux pour lesquels le contrat didactique devra être envisagé de manière à ce que les élèves interagissent à l'oral. Un répertoire de jeux, ainsi que plusieurs exemples de séquences sont proposés sur l'espace pédagogique académique.

[Retour page 1](#)

Actualités



Dès la rentrée 2016, dans les secteurs où une 6^e bilangue existe, l'académie de Nantes offrira la possibilité d'un **apprentissage de l'allemand dès le début du cycle 3**, et de façon conjointe à un enseignement de l'anglais. Une ou 2 écoles par secteur seront concernées. Elles proposeront l'enseignement de l'allemand à tous les élèves d'un même niveau (à noter qu'un élève n'ayant pas bénéficié de cet enseignement pour tout de même s'inscrire en 6^e bilangue). Une partie des 54 heures d'enseignement de langue vivante sera consacrée à l'allemand.

Un module de 6 séances « clé en main » est disponible :

<http://www.intra.ac-nantes.fr/sensibilisation-a-la-langue-et-a-la-culture-germanophones-964817.kjsp?RH=intra>

Il comprend le déroulé des séances ainsi que les ressources afférentes et les recommandations d'utilisation.

Ce module, conçu comme séquence de sensibilisation, devrait être étoffé prochainement pour se transformer en séquence d'apprentissage.



L'équipe départementale langues vivantes recherche des classes équipées de **tablettes numériques**, et désireuses de bénéficier d'un accompagnement pédagogique spécifique en 2016/2017. Contact : cpdlv44@ac-nantes.fr

Zoom sur une fiche-ressource « jeux » de l'espace pédagogique académique :

Vous trouverez sur l'espace pédagogique académique une trentaine de fiches analysant des jeux traditionnels, classiques ou modernes. Voici à quoi ces fiches ressemblent :

Un en-tête qui aide à préciser les composantes du jeu abordé, ses caractéristiques (âge recommandé, intérêt culturel, valeur ludique, etc.)

T01	<i>Happy Families</i>		Age :	7+
<i>John Jaques of London, 1851</i>	Intérêt culturel	4/5	Cycle :	2-3
	Valeur ludique	4/5	Nombre de joueurs :	3-5
	Richesse des formulations	3/5	Durée :	5-10 min.
	Adaptabilité lexicale	3/5		

Mots-clés : cartes - familles - métiers - couleurs - interactions

Un descriptif du jeu, des variantes et adaptations possibles dans le cadre d'une utilisation en classe de langues vivantes, Une suggestion de consignes pour l'enseignant, et de formulations susceptibles d'être utilisées par les élèves lors d'une interaction ludique.

Dans la plupart des cas, une proposition de jeu téléchargeable et imprimable, libre de droits.

Pour aller plus loin

• Haydée Silva « Le jeu en classe de langue » éditions CLE International, juillet 2008

Cet ouvrage se fixe pour but d'aider tous les enseignants de langue à mieux intégrer le jeu dans leur classe en tant qu'outil d'enseignement et d'apprentissage. L'ouvrage comporte deux parties : la première fournit aux enseignants des orientations pour engager ou poursuivre la réflexion sur l'exploitation pédagogique du jeu, ainsi que des pistes concrètes pour tirer le meilleur parti des supports ludiques et pour créer une atmosphère propice au jeu ; la seconde, axée sur des propositions pratiques pour la classe, inclut 20 matrices de jeu donnant lieu à des centaines d'exploitations pédagogiques différentes.



• Gilles Brougère est spécialiste de la question du lien entre jeu et éducation. Il a contribué au dernier numéro de [Diversité N°183](#) consacré aux continuités éducatives avec cet article : « Y a-t-il quelque chose de commun entre jeu loisir et jeu éducatif ? » – dans la 3^e partie du numéro, également un article de Denis Sestier, professeur d'histoire-géographie qui avait initié, il y a une quinzaine d'années le réseau Ludus, rassemblant des enseignants utilisant le jeu dans leurs pratiques pédagogiques.



Prochain numéro



Langues vivantes 44

La place de l'écrit

Directeur de la publication : Philippe CARRIÈRE, Directeur des Services de l'Éducation Nationale

Comité de rédaction : Commission et équipe départementale langues vivantes – DSDEN 44 - cpdlv44@ac-nantes.fr

Commission et équipe départementale langues vivantes 44 — lettre d'information « Langues vivantes » # 1 - mai 2016 - page 4