

Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE

Mohamed Benhammoud
Doctorant, Université de Jijel



Synergies Algérie n°9 - 2010 pp. 67-73

Résumé : *Il existe plusieurs classifications du jeu, nous abordons dans cet article une classification exhaustive de tous les jeux, même si cette tentative demeure incomplète. Nous avons commencé notre classification selon les auteurs et les catégories pour aboutir à la dernière classification, celle qui nous intéresse, jeux de langue ou les jeux linguistiques et communicatifs.*

Mots-clés : *Jeu, classification, jeu technologique, jeu linguistique, jeu communicatif.*

Abstract: *There are several classifications of the game, we address in this paper an exhaustive classification of all games, even if this attempt is still incomplete. We started our classification according to the authors and the latest classification of language games.*

Keywords: *Game, classification, technological game, linguistic game, communicative game.*

المخلص: هناك العديد من تصنيفات اللعب، ونحن نتناول في هذه الصفحات تصنيفا شاملا لجميع الألعاب. قد تكون هذه المحاولة غير مكتملة. وقد يكون أيضا من المستحيل إحصاء جميع الألعاب وتصنيفها خاصة مع التطور المتنامي لهذه الأخيرة بفضل التقدم التكنولوجي. بدعنا التصنيف وفقا لكير الكتاب في هذ الميدان و توصلنا إلى التصنيف الأخير للألعاب الذي يخص اللغة.

الكلمات المفتاحية : اللعب، التصنيف، اللعب التكنولوجي، اللعب اللغوي اللعب التواصلي.

Classification des jeux selon les auteurs

1. Roger Caillois dans son ouvrage *Les jeux et les hommes* (1958) classe les jeux en quatre catégories :

- Les jeux de compétition (agon); les joueurs s'engagent dans une véritable compétition avec l'ambition de gagner une course, une partie de jeu d'échec ou une partie de billard.
- Les jeux de hasard (aléa); dans ce type de jeu le joueur est incapable de décider ou d'intervenir sur le sort ou l'issue de la partie. Par exemple: le jeu de pile ou face, les paris sportifs, les loteries etc.....

- Les jeux de simulacre (mimicry); ce sont des jeux où le faire semblant et les imitations sont les masques préférés des joueurs et des personnages sur scène.
- Les jeux de vertige (ilinx); ce sont des jeux qui permettent une sensation forte et un déséquilibre de la personnalité des joueurs, exemple: les manèges, les parcs d'attractions, etc.

Nous observons que le plaisir est le dénominateur commun de ces quatre catégories du jeu. Les jeux qui nous concernent sont la combinaison de l'ensemble de ces catégories; à première vue on pourrait penser que les jeux de hasard ne nous concernent pas, mais ils pourraient nous intéresser dans le cas du jeu *Le cadavre exquis*, un jeu collectif pratiqué par les surréalistes.

2. Edouard Claparède : Il classe les jeux en deux catégories (S. Minet, 2004 : p.13) :

2.1. Les jeux stimulant les fonctions générales

- Les jeux sensoriels : qui donnent le plaisir d'éprouver des sensations
- Les jeux moteurs : qui développent la force, l'adresse, l'agilité du mouvement et le langage.
- Les jeux psychiques : qui permettent de reconnaître, comparer, faire des associations, réfléchir et inventer, stimulant notre imagination et permettant de faire des combinaisons nouvelles, d'exprimer la fantaisie et provoquer la curiosité, ce sentiment qui suscite l'envie de comprendre.
- Les jeux affectifs : qui provoquent des sentiments agréables ou désagréables (exemple: les jeux qui engendrent la peur).
- Les jeux d'inhibition volontaire : Pour ce qui nous concerne, il faut éviter ces jeux car ils provoquent la timidité qui engendre l'inhibition de la parole.

2.2- Les jeux stimulant les fonctions spéciales

- Les jeux de hasard : Qui stimulent le sentiment d'espérance afin de gagner
- Les jeux comiques et taquineries.
- Les jeux de lutte ; Exemple du jeu *La bataille navale*
- Les jeux de chasse et de poursuite: Exemple: le jeu de cache-cache et la recherche du trésor.
- Les jeux de collection : Exemple la collection des timbres postaux soit pour remplir les poches ou pour stimuler l'imagination
- Les jeux sociaux: Ce sont des jeux très anciens exemple: les sports collectifs.
- Les jeux familiaux : Les jeux de poupées, le scrabble est un jeu qu'on peut pratiquer en famille.
- Les jeux d'imitations: Exemple les jeux de rôles et le jeu théâtral.

3. Jean Piaget dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin classe les jeux de la façon suivante (S. Minet, et al. 2004, p.13) :

- Les jeux d'exercices avec le mouvement.
- Les jeux de fictions, symboliques et de représentations.
- Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale).

4. André Michelet : pour ce dernier, il existe plusieurs types de jeux (S. Minet, 2004 : 13) :

- les jeux à règles et les jeux à fantaisies.
- les jeux d'expérimentations (là, il s'agit des jeux éducatifs).
- les jeux de structurations et de relations.

Autres catégorisations

Déjà la multitude et la grande variété des jeux font qu'une classification exhaustive est vouée d'avance à l'échec. En plus du développement croissant des jeux qui envahissent tous les espaces, les magasins de vente de livres, les kiosques, la télévision, etc. Différentes disciplines se penchent sur la question; l'anthropologie, la psychologie, la psychanalyse, la sociologie, la sémiologie et l'économie, etc.....

Les jeux nous bouleversent, ils font partie de notre vie, les chaînes américaines d'abord puis européennes ont créé la *Télé-réalité* où des personnalités inconnues font leur apparition sur les écrans et qu'on fait chanter, danser et même faire du théâtre. La publicité, aussi par la force du mot, nous fait jouer le jeu et nous y sommes bien habitués.

1. Les jeux et l'ordinateur

Depuis sa création, l'ordinateur est en rapport étroit avec le jeu, en 1958 déjà un physicien américain créa un jeu de tennis, en 1952 un groupe d'étudiants et d'enseignants créa un le *spacewar*, un jeu célèbre qui fera le tour des universités (Mabel Seijas, 2005), nos enfants utilisent, aujourd'hui, cette machine dans les cybercafés, bercés par la télé, ils ont une mémoire visuelle très développée et derrière leurs écrans, ils jouent aux jeux vidéo et à leur mains des téléphones portables pouvant envoyer des *textos*. En plus, aucune personne ne peut ignorer l'apprentissage de l'orthographe par le biais d'un micro-ordinateur.

2. Les jeux vidéo

Les jeux vidéo envahissent notre univers, d'énormes publications sont apparues. À notre époque, des jeunes chercheurs consacrent des thèses et des mémoires à ce sujet. En côtoyant l'évolution accélérée de cet outil et en jouant, ils parviennent à comprendre mieux ce phénomène infini et imprévisible. Nos enfants aujourd'hui, grâce à ces nouvelles technologies développent une manière de communication différente de celle de leurs aînés, un langage nouveau en rapport avec l'utilisation du jeu vidéo. Il existe aussi des jeux qui ont pour vocation de faire apprendre aux enfants une langue étrangère comme l'anglais ou le français. Il y a des images interactives qui les hébergent via des pages Web (Internet) et leur donnent une place centrale. Il serait utile de pouvoir réaliser une analyse sociologique ou sociolinguistique en rapport avec ces espaces où nos jeunes enfants passent la plupart de leur temps. Les jeux vidéo sont des faits récents, il existe aussi des jeux de formation et de recrutement, et des simulateurs de vol qui sont similaires (dans leurs architectures) aux jeux de simulations.

3. Les jeux télévisés

Il existe une variété, *le maillon faible*, *questions pour un champion*, les jeux de «télé réalité «les célèbres *big brother* et *loft story*. De même ces jeux peuvent avoir une durée de vie assez longue, citons: le cas du jeu «*questions pour un champion*» sur FR3 qui a fêté sa 5000^{ème} émission en 2005, le record est détenu en France par *Des chiffres et des lettres* créé en 1965.

4. Les jeux en réseau

De nombreux jeux sont téléchargeables sur Internet. Il y a là aussi l'usage du **chat**, où les jeunes se livrent à des communications informelles. Mais aussi, il y a des jeux qui sont commercialisés, exemple: le jeu d'aventure, de combat, etc. Il y a même des sites qui offrent des abonnements gratuits et payants pour le téléchargement de ces jeux.

Les jeux en réseau ouvrent de vastes perspectives pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. On peut mettre en œuvre une pédagogie socio-constructiviste basée sur la collaboration entre les joueurs apprenants car « la confrontation d'élèves sur une tâche commune ne garantit pas en elle-même l'existence d'échanges, la perception de la contradiction et leur résolution. » (Catherine Garnier et al., 2004, p. 58)

5. Les jeux sur le téléphone mobile

Il existe aussi une variété de jeux via le téléphone portable et nos jeunes les utilisent fréquemment. Exemple : *Snake 2*, *Space impact*, *Bantumi*, *Paris 2*, etc.

Jeux linguistiques et communicatifs: de quoi s'agit-il ?

On a longtemps emprisonné le langage dans son aspect utilitaire, surtout avec la linguistique structuraliste et fonctionnelle et les jeux linguistiques n'étaient pris en considération que s'ils s'élevaient au rang de poétique ou de littérature. La plupart du temps ils étaient des aberrations à la langue. Ces reproches continuent jusqu'à nos jours; les jeux linguistiques dont on parle sont des jeux dans leurs formes comme dans leurs significations. Cela engendre un apprentissage de la langue et non un simple divertissement ou recherche de plaisir et air de détente. Ce sont plutôt les jeux qui rendent une classe vivante et non les calambours et les contrepèteries. Ces derniers sont difficiles pour les élèves débutants, le français pour eux est une langue étrangère. Donc, les jeux facilitent l'acquisition et l'apprentissage de la langue. (Javier Suso Lopez, sans date, p.4)

1. Les jeux communicatifs

C'est là que le jeu récupère sa dimension, ludique, cognitive et formative (socialisante, à travers les interactions entre élèves), certains chercheurs parlent du principe de «trou d'information» où deux élèves ont besoin l'un de l'autre dans une activité quelconque, puisque chacun d'eux a l'information que l'autre n'a pas. Sur ce principe on peut faire plusieurs jeux.

Pour qu'on puisse parler de jeu communicatif, il faut qu'il y ait interaction qui émane des élèves eux-mêmes. Chaque élève doit s'investir lui-même dans le jeu. Pour cela, il faut créer un climat et rompre certains tabous et comportements. Donc, il faut savoir ce qu'on offre à l'élève. Ce n'est pas n'importe quel jeu, mais des jeux qui provoquent son intuition et sa capacité logique, des jeux qui mettent en jeu ses ressources personnelles; des jeux qui interprètent les sourires, les regards, et autres gestes.

Ces jeux là sont appelés *jeux communicatifs*. Par contre, d'autres jeux ne mettent pas la personnalité de l'élève dans le contenu du message. Ce sont de simples jeux linguistiques et qu'on conseille aussi pour l'utilisation dans un groupe. L'élève met sa compréhension linguistique avec celle des autres, et parfois même s'il a un déficit de compréhension, il peut être comblé par d'autres partenaires (trou d'information). Quant à la dramatisation, elle prend diverses formes, par exemple la dramatisation fidèle des répliques d'un dialogue sans implication personnelle dans le message, sauf si on introduit des modifications et on improvise sur le contenu du message.

La dramatisation des textes narratifs permet une plus grande implication personnelle. On peut même enregistrer une scène, on la fait voir et on la corrige, si on possède les moyens. On peut faire introduire des variantes qui peuvent nous conduire au domaine de l'invention, et non pas seulement une simple transposition. Il ne faut pas oublier que l'improvisation ça s'apprend, et il faut commencer par des situations banales. Les élèves aussi peuvent en proposer.

Pour conclure notre propos, on dira que la pratique des jeux communicatifs complexes ça s'apprend. Il est recommandé de commencer par des jeux simples qui favorisent l'engagement des élèves dans la tâche. En plus, il faut savoir ce qu'on fait et quel mécanisme psychologique on active. Il faut aussi savoir quand et comment on passe d'une étape à une autre à travers la mise en place des jeux linguistiques puis communicatifs, il faut s'attendre à des situations de blocage. Pour que cela marche, il faut aussi qu'il y ait un climat favorable dans la classe entre le professeur et les élèves et entre les élèves eux mêmes.

2. Jeu de rôles

Il fait partie des méthodes structuro-globales et audiovisuelles des années quatre vingt et même avant et le jeu ici renvoie à une activité communicative entre les élèves où les potentiels langagiers et comportementaux favorisent l'expression orale dans toutes ses dimensions. Dans cet ordre d'idées, Francis Debyser (In Alain Pacthod et Pierre-Yves Roux, p. 1), signale que nous pénétrons avec le jeu de rôles dans le domaine de "L'animation de scènes avec les personnages en interaction verbale et non verbale (...) amené selon leur tempérament soit à se comporter comme les simples acteurs de personnages fictifs, soit à se projeter avec leurs personnalités dans des scènes fabulées".

Le jeu de rôles permet à l'apprenant de vivre une vraie situation communicative et ainsi, il lui permet de compenser ses propres lacunes linguistiques en recourant à des moyens non verbaux. Mais il existe deux types de jeu de rôles : le jeu de rôles « guidé » ou « dirigé » et les jeux de rôles « ouverts ».

2.1. Le jeu de rôles dirigé ou guidé

Dans ce type de jeu, l'apprenant est guidé par des contraintes et des consignes de jeu, les intentions de communication sont attendues, parce qu'on fournit le matériel linguistique adéquat aux participants, la méthode *Archipel* illustre bien ce type de jeu et voici un exemple :

Canevas : recherche d'un bureau de poste (Unité: *Où allez-vous ?*)

- un passant 1 demande le bureau de poste le plus proche
- le passant 2 ne peut pas le renseigner
- le passant 1 s'adresse à une autre personne 3
- ce dernier lui demande ce qu'il veut faire à la poste
- le passant 1 veut téléphoner
- le passant 3 lui répond qu'il y a un téléphone à l'arrêt d'autobus
- le passant remercie

Le jeu ici est une phase d'apprentissage et l'apprenant doit apprendre les consignes par la suite il va dire sur scène ce qu'il a appris et l'enseignant est en position d'évaluer les acquis de l'apprenants qui joue le jeu proposé ce qui a amené D. Dufeu à écrire :

« L'indication d'un matériau linguistique à employer où la détermination du déroulement du jeu de rôles peut brider un comportement personnel et rendre les participants dépendants d'un scénario qui entrave leurs impulsions” (In Alain Pachthod et Pierre-Yves Roux, p. 3)

Ces types de jeux peuvent être considérés comme des préexercices à d'autres activités qui sont plus exigeantes en termes d'engagement et de spontanéité du déroulement de la pratique, comme par exemple les jeux ouverts.

2. 2. Le jeu ouvert

Ce type de jeu entre dans le domaine de l'imprévisible, ici les apprenants sont dans une situation où les intentions de communication ne sont pas guidées ni par des matériaux linguistiques ni par un canevas de la totalité de la séquence et l'enseignant ne décide plus du sort du déroulement du scénario. Ce type de jeu ouvre le champ à l'ensemble des acquis langagiers verbaux et non verbaux des apprenants.

Un encombrement

1- Situation : à un grand carrefour au centre de la ville de Constantine, toute la circulation est bloquée : les voitures et les taxis ne peuvent plus ni avancer ni reculer.

2- Les personnages:

- un chauffeur de taxi
- un homme d'affaires dans le taxi, se rendant à l'aéroport de Ain el Bey
- un Monsieur passant sur le trottoir
- un chauffeur-livreur dans une camionnette
- une jeune fille dans une belle voiture particulière
- un policier
- un jeune garçon en vélo

Remarque

Il ne faut pas confondre jeu de rôles ouvert et dramatisation, la dramatisation est une mise en parole et en mouvement des activités des participants dans un support qui les aidera dans le jeu. Par contre, dans le jeu de rôles ouvert, le support n'existe pas et les apprenants sont dans une situation qui leur permet d'inventer toutes sortes de créations langagières verbales et non verbales. L'expression orale ne doit pas rester le parent pauvre de la didactique des langues mais au contraire la priorité des enseignants du français langue étrangère. Ces derniers sont conscients de l'importance de l'acquisition d'une réelle compétence de communication car c'est en forgeant qu'on devient forgeron et en bûchant qu'on devient bûcheron et donc, c'est en communiquant qu'on apprend à communiquer.

3. Les jeux de créativité : ce sont des jeux qui engagent la personnalité de l'élève à utiliser son imagination et sa créativité, ces dernières sont sollicitées davantage, dans l'apprentissage du FLE.

4. Les jeux culturels : ce sont des jeux qui font référence à la culture et connaissances de l'élève.

Conclusion

L'utilité du ludique et sa valeur pédagogique dans le processus d'enseignement/apprentissage n'est plus à démontrer. Nous avons de notre essayé d'indiquer de manière non exhaustive différents types de jeux qui pourraient être exploités en classe de langue étrangère.

Bibliographie

Garnier, Catherine, et al. 2004. *Après Vygotski et Piaget. Perspectives sociales et constructivisme*, 2^{ème} ed, France, De Boeck.

Minet, S, et al. 2004. *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles, Fondation Rodin.

Javier Suso López, « *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, Université de Granada.

www.ugr.es/~jsuso/publicaciones/Jeux%20communicatifs.pdf

Pacthod, Alain et Roux, Pierre-Yves.1998. « Les activités d'expression orale en classe de langue : 3eme partie : le jeu de rôle ». Revue *Connaissance du français* N° 32 DU 01.

Seijas, Mabel. 2005. « Entrons dans le jeu : en quête de la reconnaissance Narcissique ». http://www.ostic.info/docs/05_jeux.pdf