

1 L'introduction des jeux

« Le jeu, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé. » Mark Twain

1.1 Le jeu : une notion complexe

Cette définition de Mark Twain paraît si simple et pourtant, la notion de jeu est tellement complexe et compliquée qu'elle échappe à toutes définitions précises. Nous allons présenter différents points de vue qui pourraient éclaircir ce terme polysémique.

1.1.1 Existe-t-elle une définition du jeu ?

Commençons par une définition du dictionnaire.[1] Ou plus précisément, par quatre niveaux de la définition d'une même notion du même dictionnaire.

En tant que l'action de jouer, de s'amuser, le jeu est défini comme : « l'activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ». Or, l'apprenant devrait être conscient aussi du but pédagogique. Sur ce niveau, le jeu a pour synonymes : amusement, divertissement, récréation ou encore passe-temps. Nous soulignerons plusieurs fois dans ce mémoire, que le jeu en classe ne devrait pas être un simple passe-temps.

Le jeu sous la forme de l'activité ludique organisé selon des règles est « l'activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte ». Cette définition peut être valable dans la classe, même si le gain et la perte seraient d'une nature abstraite.[2]

Le jeu peut signifier encore ce qui sert à jouer, c'est-à-dire « instruments du jeu » ou bien le matériel. Enfin, le jeu équivaut au fonctionnement : « mouvement aisé » ou « action ».

Ainsi, d'après Le Petit Robert, « le jeu » désigne ensemble l'action, l'activité, le matériel et le fonctionnement. Cette idée de la polysémie résonnera chez plusieurs auteurs, parmi lesquels on peut citer Gilles Brougère.[3] Il juge impossible de disposer d'un concept de jeu explicite. D'autant plus que « l'utilisation du terme jeu doit être comprise comme un fait social : une telle désignation renvoie à l'image du jeu que l'on trouve au sein de la société où il est utilisé ».[4] Il approuve ainsi l'avis de Roger Caillois d'après lequel les jeux caractérisent une civilisation voire une époque puisqu'elles « apportent des indications sur les préférences, les faiblesses et les forces d'une société donnée à tel moment de son évolution ».[5]

1.1.2 Le jeu : game ou play ?

La comparaison avec la terminologie anglaise nous sera utile pour les chapitres suivants. La langue anglaise dispose de deux termes pour le jeu : game et play. D'après le dictionnaire Collins, play désigne l'activité d'amusement, de divertissement et game englobe l'activité ludique organisée selon des règles, ce qui sert à jouer et le fonctionnement ou la stratégie.[6] Nous allons alors explorer le jeu en tant que game.

Au lieu de délimiter le jeu, Gilles Brougère le caractérise. Il explique son intention : « Je refuserais de répondre à la question "Est-ce (ou non) un jeu ?" au profit de la question "En quoi cela peut-il être un jeu ?". ».[7]

1.1.3 Cinq caractéristiques du jeu selon Gilles Brougère :[8]

- le second degré : le faire semblant ou le « pour de faux » ;
- la décision d'assister au jeu et puis des décisions pris au cours du jeu. Cette caractéristique se rattache à l'idée de la liberté ;
- la règle qui est soit définie avant, soit construite au cours du jeu ;
- la frivolité, c'est-à-dire l'absence de conséquence ;

- l'incertitude due à la fin de la partie imprévisible.

À l'instar de Gilles Brougère, Haydée Silva définit le jeu par ses divers usages qu'elle classe dans quatre catégories, ou bien quatre régions métaphoriques : le matériel ludique, la structure, le contexte et l'attitude.

1.1.4 Quatre régions métaphoriques du jeu selon Haydée Silva : [9]

Le matériel ludique, c'est tout simplement ce avec quoi on joue. Hors les objets destinés aux jeux, il y a une infinité des objets susceptibles de devenir supports de jeux même s'ils n'appartiennent pas à la sphère ludique (images, vêtements, fruits, corps, etc.) Jean Piaget souligne l'importance du plaisir sensoriel de manipuler un objet attrayant, car les émotions stimulent la mémorisation.[10]

Grâce à la structure ludique, on reconnaît ce à quoi l'on joue. Elle donne forme à un jeu. Pour maîtriser des structures ludiques, il faut comprendre quatre grands types de règles :

- les règles spécifiques à chaque jeu,
- les règles de dispositions (elles ne sont pas obligatoires, leurs inobservation n'exclue pas du jeu mais il faut les suivre pour bien jouer),
- les règles personnalisées par les joueurs et
- les règles générales, historiques et culturelles.

Le contexte ludique représente l'ensemble de circonstances extérieures au jeu, comme les conditions matérielles, les rapports entre les joueurs ou le possible conflit avec l'environnement scolaire. L'enseignant doit toujours créer d'abord une atmosphère propice au jeu.

L'attitude ludique est un état d'esprit du joueur, sa conviction intime du sens du jeu. On l'obtient en travaillant d'une manière équilibrée sur le matériel, la structure et le contexte. Il est impossible de la programmer ou imposer et pourtant, il est nécessaire que l'enseignant endosse et propage cette attitude pour en imprégner ses élèves.

1.1.5 Les dérivés du jeu

Si nous n'arrivons pas à nettement définir la notion du jeu dans sa complexité, essayons au moins de définir ses variantes les plus récurrentes comme les jeux de règles et les jeux de société, ainsi qu'un phénomène récente mais d'autant plus croissant : les jeux sérieux.

1.1.5.1 Les jeux de règles selon Jean Piaget

Les jeux de règles sont des jeux de combinaisons sensori-motrices (courses, jet de billes ou de balles, etc.) ou intellectuelles (cartes, échecs, etc.), avec compétition des individus (sans quoi la règle serait inutile) et réglés soit par un code transmis de générations en générations soit par accords momentanés.[11]

1.1.5.2 Les jeux de société selon Jean-Marie Lhote

Les jeux dits de société supposent au moins deux joueurs, des règles réciproques, très souvent l'usage d'instruments, l'organisation de parties comportant un début et une fin, des sanctions par pertes et gains, un caractère reproductible.[12]

1.1.5.3 Les jeux sérieux

Ce phénomène émergent se rapporte aux jeux vidéo et aux mondes virtuels. Les jeux sérieux (en anglais serious games) croisent le jeu vidéo et l'e-formation. Gilles Brougère s'est exprimé à leur propos : « Parler de jeu sérieux, c'est produire un oxymore. »[13] Il ne trouve pas surprenant que l'approche

actuelle du jeu sérieux a été déclenchée par le jeu conçu pour l'Armée américaine (America's Army sorti en 2002).

Centre de ressources et d'informations sur le multimédia pour l'enseignement supérieur les définit comme : « applications développées à partir des technologies avancées du jeu vidéo, faisant appel aux mêmes approches de design et savoir-faire que le jeu classique (3D temps réel, simulation d'objets, d'individus, d'environnements...) mais qui dépassent la seule dimension du divertissement » et ajoute qu'ils constituent un « véritable outil de formation, communication, simulation, en quelque sorte une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels ».[14]

Louise Sauve propose une explication similaire, avec de plus le but des jeux sérieux :

Un serious game est un jeu vidéo (avec un environnement réaliste ou artificiel) auquel les auteurs rattachent une composante pédagogique. L'intégration ou non de la composante réaliste rapproche les jeux sérieux des jeux de simulation qui sont définis comme un modèle simplifié et dynamique d'un système réel ou hypothétique, où les joueurs sont en position de compétition ou de coopération, où les règles structurent les actions des joueurs et où le but poursuivi est de gagner.[15]

L'intersection de l'intérêt pédagogique et de l'aspect ludique des jeux sérieux destinés à l'apprentissage du FLE ne nous paraît pas encore parfaitement persuasive, car soit la fin éducative est trop visible et l'apprenant se sent plus au milieu de la séance pédagogique que du jeu ; soit la tâche à accomplir est trop triviale et l'efficacité de l'activité ne correspond pas au temps y consacré. Cependant, nous ne les désapprouvons pas radicalement. Nous croyons en leur potentiel qui pourrait instaurer un impact important sur l'apprentissage.

1.2 Ludo-...

Ludiciel, ludique, ludisme, ludoéducatif, ludothèque. Tous ces termes sont dérivés du mot latin ludus équivalant au « jeu ». Citons quelques définitions :[16]

- Ludiciel : « logiciel destiné à des jeux. »
- Ludique : « relatif au jeu » ou « l'activité, le comportement du jeu ».
- Ludisme : notion didactique qui signifie « l'activité ludique ».
- Ludoéducatif : notion didactique qui caractérise ce « qui vise à éduquer par l'intermédiaire du jeu » (edutainment en anglais).

Nous rencontrons un autre terme de la famille ludo- et c'est la ludicisation – si récent qu'il ne figure même pas encore dans le dictionnaire de 2013. Nous le dévoilerons donc sur Internet et à travers son modèle anglais.

1.2.1 La ludicisation, la ludification ou la gamification

Toutes les trois sont des notions très récentes. La gamification est la notion originale anglaise. Elle est soit reprise en française telle quelle, soit traduite par la ludification ou encore la ludicisation. La notion originale souligne plutôt la structure du jeu que son action.[17] L'un des principaux maîtres, pour ne pas dire « le père de gamification », est Gabe Zicherman, l'entrepreneur américain, d'après lequel « Gamification est un procès de l'utilisation de la manière de pensée et de la dynamique propres aux jeux afin d'engager les audiences et de résoudre des problèmes. »[18]

Il s'agit d'un mouvement très fort économiquement et sociologiquement qui vise à transformer les choses en jeu ; d'un outil extrêmement fort de motivation et d'une tendance perçante surtout en marketing et en ressources humaines.[19] Par exemple Volkswagen a monté une opération en Suède sur le thème de la « théorie de l'amusement ».[20] A présent, ce mouvement pénètre pas à pas aussi dans l'éducation.

Pour les usages pédagogiques, Haydée Silva définit ce phénomène comme « l'extension d'éléments associés au jeu à des domaines considérés jusque-là comme non ludiques dont celui de l'éducation ».[21] Elle juge que la ludification devrait être l'équivalent précis du mot anglais gamification, sa traduction avec les mêmes significations ; tandis que la ludicisation est une notion plus large, qui montre une association avec le jeu, avec les éléments qu'on appelle jeu. Elle préfère donc cette dernière. Quoiqu'il y ait un nouvel intérêt intense autour de la gamification depuis 2010, elle rappelle que ce n'est pas un phénomène nouveau.[22] Ce qui change, c'est son appréciation.

Par ailleurs, il vaut bien remarquer qu'après seulement trois années de l'existence de la notion gamification dans l'environnement éducatif en Angleterre, le rapport de l'Open University britannique la classe parmi dix tendances les plus fortes de l'innovation pédagogique de l'année 2013.[23]

Cette analyse compréhensive de la notion du jeu, de ses niveaux, caractéristiques, usages et dérivés, ainsi que du phénomène de la ludicisation, nous permet de conclure qu'il est impossible de borner le jeu par les limites quelconques. Cependant, il est déterminé par un facteur variable : ses acteurs.

1.3 Les acteurs

Il est indiscutable que le rôle des acteurs de l'apprentissage doit changer au cours du jeu. Si les élèves sentent que l'enseignant est là pour les observer, juger, voire noter, l'attitude ludique ne se présentera pas. Cela empêche l'apparition du jeu même qui, d'après Sébastien Genvo, « n'apparaît qu'au moment où quelqu'un adopte une attitude de jeu à l'égard de la situation dans laquelle il se trouve. »[24]

La dénomination la plus pertinente des acteurs d'un jeu en classe de langue se révèle : L'enseignant-animateur et les apprenants-joueurs, proposée par Haydée Silva.[25]

1.3.1 L'apprenant-joueur

Dans chaque classe, il y a des élèves excellents et des élèves médiocres. Le jeu est capable de les mélanger et permet d'éprouver le goût de la victoire mais aussi de l'échec à tous. En conséquence, chaque apprenant-joueur peut approuver le succès.

L'apprenant doit obéir à l'enseignant. Or, l'apprenant-joueur est beaucoup plus libre. Il est autorisé à commettre des fautes, il peut choisir sa stratégie dans le jeu et il peut même refuser de jouer. D'après Haydée Silva, il faut toujours laisser le choix aux élèves ; il est possible de leur proposer un rôle spécifique dans le jeu, comme arbitre ou commentateur, ou bien de leur donner une autre tâche à faire hors du jeu.[26]

1.3.2 L'enseignant-animateur

L'enseignant-animateur est celui, qui propose le jeu, qui maîtrise ses règles et qui organise et surveille son cours. Il aide les joueurs par plusieurs moyens. Il peut servir comme un dictionnaire ambulant, clarifier les règles, juger des discordances. Il peut, mais il ne doit pas être un arbitre.

Bien que la liberté soit nouvelle, exceptionnelle et attirante pour les élèves, elle est nouvelle, dangereuse et menaçante pour les enseignants.

1.4 La méfiance des enseignants

Nombreux sont encore ceux qui n'osent pas de jouer dans leur classe. La majorité des enseignants que nous avons contactés soit au cours de la recherche pour ce mémoire, soit ailleurs, redoute plus ou moins l'utilisation régulière du jeu en classe. Nous choisissons trois des écueils décrits par Haydée Silva que nous trouvons les plus problématiques et actuels :[27]

Premièrement, ils craignent de dévoiler le masque d'un professeur tout-puissant. Leur autorité est menacée par le jeu. Or même s'il est vrai que le statut de l'enseignant change, les élèves doivent pourtant observer les règles du jeu et sa position peut en revanche devenir d'autant plus puissante – les

élèves acceptent souvent volontiers ce qui est imposé par la règle et l'enseignant ne doit plus les forcer à tout faire. De plus, les enseignants n'estiment pas le jeu suffisamment sérieux pour une classe de langue. Néanmoins, qui dit qu'une classe de langue doit être sérieuse pour être efficace ? Communiquer en langue étudiée, voici l'objectif primordial de tous les outils. Or cette communication ne doit pas forcément être sérieuse et stérile.

Deuxièmement, les enseignants croient qu'ils perdent du temps. Or, un jeu ne doit pas être plus long que quelques minutes et il peut pourtant être plus efficace qu'un exercice monotone du manuel. Si le jeu est soigneusement préparé et convenablement incorporé dans une séance pédagogique, sa contribution peut être étonnante. Celui qui prétend qu'il n'a pas le temps pour jouer des jeux dans la classe devrait reconsidérer l'efficacité et les atouts d'autres activités et des outils dont il se sert actuellement.

Finalement, ce qui peut inhiber l'enseignant d'une manière considérable, c'est son manque d'expérience ludique. Dominique J. M. Soulas de Russel juge indispensable que l'apprenti-formateur cultive l'habitude de jouer qu'il revalorisera dans son propre enseignement.[28] Bien entendu, pour motiver les élèves à faire une activité, l'enseignant doit en être convaincu. S'il n'aime pas jouer, s'il ne sait pas très bien comment jouer, s'il ne connaît pas le vocabulaire des jeux, il serait très dangereux pour lui de se lancer dans une séance jouant avec ses élèves. À ce propos, nous incluons un glossaire de base pour les enseignants dans l'Annexe 2.

Nous avons découvert avec réconfort les résultats de l'étude de Zuzana Škvarková[29] à propos de l'exigence des méthodes actives dans la classe, d'après lesquels la perception de cette exigence par les enseignants diminue.[30]

Malgré les méfiances initiales, il vaut bien oser entrer pas à pas dans l'univers ludique. Comme le dit un proverbe latin : « Le courage croît en osant et la peur en hésitant. » Pour dissuader les inquiétudes de ce genre et persuader ceux qui hésitent, nous chercherons à présenter maintenant le jeu comme un outil précieux dans une classe de FLE, en démontrant le rôle du jeu, les avantages qu'il est apte d'apporter et les principes d'une exploitation des jeux réussite.

ANNEXE 1 : Liste des gages

- Cite 10 verbes du premier/deuxième/troisième groupe.
- Cite trois dates historiques importantes.
- Conjugue à voix haute un verbe du troisième groupe.
- Dis très chaleureusement au groupe : « Je vous aime ! »
- Dis un chiffre de 5 à 10 et cligne des yeux autant de fois.
- Dis un virelangue 5 fois sans te tromper.
- Énumère 5 objets que tu mettrais dans ta valise si tu partais à la plage.
- Épelle ton nom et ton prénom.
- Essaie de faire rire quelqu'un, sans le toucher.
- Fais 10 genuflexions.
- Fais d'horribles grimaces pendant 10 secondes.
- Fais le tour de la pièce sur la pointe des pieds.
- Fais le tour de la salle en marchant à reculons.
- Garde les bras en l'air jusqu'au prochain tour.
- Imité un animal désigné par la classe/un lapin mangeant une carotte/un singe...
- Imité un robot/un danseur de disco...
- Imité un téléphone qui sonne/une porte qui grince...
- Indique la date, l'heure et le lieu actuels.
- Invente un gage original pour le prochain perdant.
- Nomme autant d'objets dans la pièce qu'il y a des lettres dans ton prénom.
- Regarde derrière toi par dessous tes jambes.
- Répète très vite « piano panier » au moins 10 fois sans te tromper.
- Reste jambes croisées jusqu'à la fin de la partie.
- Saute à cloche-pied pendant 10 secondes.
- Tiens le plus longtemps possible sur un seul pied.
- Trouve 5 mots commençant par l'initiale de ton prénom

SILVA, Haydée. (2010-2014), disponible sur :

<http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/MJGages.pdf>.

ANNEXE 2 : Vocabulaire de l'enseignant-animateur

- On tire au sort.
 - Celui qui a le plus de points, gagne.
 - Le groupe le plus rapide gagne.
 - On divise la classe en trois groupes.
 - On y va, on commence.
 - C'est clair ?
 - On commence quand je tape les mains.
 - Pour chaque bonne réponse, vous avez un point.
 - Pour chaque mauvaise rép., vous perdez un point.
 - Chaque groupe choisit son chef.
 - Je vous explique les règles.
 - Mettez-vous ici.
 - Le principe du jeu, c'est...
-
- On compte à l'envers.
 - Appelle le suivant.
 - On a des volontaires ?
 - Fais un pas en avant/en arrière.
 - On change de places.
 - On se met en cercle.
 - Tu peux entrer dans la classe.
 - On continue le jeu ?
 - Celui qui se trompe est éliminé.
 - On joue en groupes.
 - Répondez un par un.
 - Fais une phrase entière.
 - Aidez-le/la/les !
 - Tu es éliminé.
 - C'est la bonne réponse, tu as un point.
-
- Vous avez gagné.
 - Qui a le plus de points ?
 - On n'a plus le temps.
 - C'est fini.
 - Félicitations !
 - On joue autrement.
 - Ce n'est qu'un jeu.

Budeme losovat. Vyhraje ten, kdo bude mít nejvíce bodu. Nejrychlejší skupina vyhrává. Třída se rozdělí na tři skupiny. Pojdme, začneme. Je vše jasné? Začneme, až tlesknu. Za každou správnou odpověď máte bod. Za každou nesprávnou odpověď ztrácíte bod. Každá skupina vybere vedoucího. Vysvětlím vám pravidla. Postavte se tady. Principem hry je...

Teď budeme počítat v opačném pořadí. Vyvolej prosím dalšího. Máme nějaké dobrovolníky? Udělej krok vpřed/vzad. Vyměníme si místa. Sedneme, stoupneme si do kruhu. Vejdí do třídy. Pokračujeme ve hře? Kdo se spletl, vypadává ze hry. Budeme soutěžit ve skupinách. Odpovídejte po řadě. Musíš odpovídat celou větou. Pomozte mu/jí/jim! Vypadáváš ze hry. To je správná odpověď, máš bod. Vyhráli jste. Kdo získal nejvíce bodů? Už nemáme čas. Končíme. Blahopřeji, Zahrajeme si jinak. Je to jen hra.

EIBENOVÁ, Irena, EIBENOVÁ, Klaudiva et Mojmír VAVREČKA. (2013), p. 161, 162.

Auteur du texte :

Mgr. Dana Chrapanová

Références bibliographiques :

- 1 Le Petit Robert, (2013), p. 1389.
- 2 La liste des gages utilisables dans la classe se trouve dans l'Annexe 1
- 3 Gilles Brougère est professeur en sciences de l'éducation à l'université Paris 13. Il mène des recherches sur le jouet et sur le rapport jeu/éducations.
- 4 BROUGÈRE, Gilles. (1995), p. 15.
- 5 CAILLOIS, Roger. (1991), p. 164.
- 6 Dictionnaire Français – Anglais, Anglais – Français. (2002), p. 550.
- 7 BROUGÈRE, Gilles. (2012), p. 122, en ligne.
- 8 Voir BROUGÈRE, Gilles. (2005).
- 9 Voir SILVA, Haydée. (2008), p. 14-18.
- 10 Voir PIAGET, Jean. (1945), p. 121-125, [en ligne].
- 11 PIAGET, Jean. (1945), p. 151, [en ligne].
- 12 LHOPE, Jean-Marie. (1996), p. 6. 13 BROUGÈRE, Gilles. (2012), p. 117, en ligne.
- 14 Jeux sérieux et mondes virtuels. Eduscol.education.fr. (2013), [en ligne].
- 15 Jeux sérieux et mondes virtuels. Eduscol.education.fr. (2013), [en ligne].
- 16 Le Petit Robert. (2013), p. 1487.
- 17 Voir le chapitre 1.1.2 Le jeu : game ou play ?, page 11.
- 18 Traduction de la citation anglaise : Gamification corp. (2013), [en ligne].
- 19 Voir ZICHERMANN, Gabe et Joselin LINDER. (2013).
- 20 Pour accéder aux vidéos témoignant de l'utilisation de la gamification dans la vie quotidienne, consulter le lien <http://www.thefuntheory.com/>.
- 21 SILVA, Haydée. Conférence Quand les jeux deviennent sérieux : le jeu pédagogique à l'ère de la ludicisation, Brno – faculté de Pédagogie de l'Université Masaryk, le 20 novembre 2013.
- 22 En illustrant sur les Libyens qui ont trouvé comme solution de la faim pendant la guerre le système : un jour manger, un jour jouer et ils ont persisté ainsi jusqu'à la fin de la guerre.
- 23 Innovating Pedagogy 2013: Open University Innovation Report 2. (2013), p.29-32, [en ligne].
- 24 GENVO, Sébastien. (2012), p.2.
- 25 SILVA, Haydée. (2008), p. 16.
- 26 SILVA, Haydée. (2008), p. 33.
- 27 SILVA, Haydée. (2008), p. 28-34.
- 28 SOULAS DE RUSSEL, Dominique J. M. (2012), p. 10.
- 29 Voir Škvarková, Zuzana. (2012), p. 17.
- 30 Soit 52 % des répondants en 2010 au lieu de 85 % en 2005. Même si ce nombre n'inclut pas seulement les jeux, il est bienveillant.