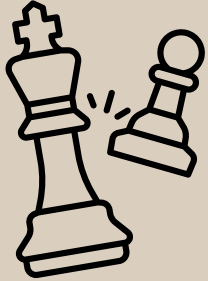


Le Jeu, un levier pour apprendre

Pourquoi faire jouer les élèves en classe de langue ?



Comment intégrer un jeu efficace en classe de langue dans le cadre de la perspective actionnelle?

Le parti-pris que nous avons choisi est de ne pas avoir recours à l'outil numérique.

L'objectif est que l'élève puisse mobiliser l'ensemble de ses compétences langagières dans la réalisation d'une tâche en classe, lors d'une interaction communicative en langue cible.

Il s'agira de diverses formes de jeux permettant de trouver un équilibre entre le ludique et le pédagogique. Tout dépendra de l'étape de la séquence pendant laquelle le jeu sera utilisé.

Le jeu est bien souvent facteur d'implication et de motivation.

Alors ... Faites vos jeux!

Quelles activités langagières le jeu permet-il de travailler ?



CO : explication des règles du jeu, comprendre les interactions des autres joueurs, comprendre une description, compréhension d'une vidéo intégrée à un escape game par exemple



CE : compréhension des règles du jeu, comprendre les questions des cartes d'un jeu



EOI : interaction pendant le jeu, échanges avec les autres joueurs, jeux de questions-réponses



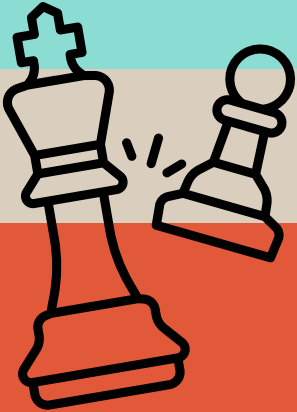
EOC : explication des règles du jeu, temps de parole dans la phase de création du jeu, jeux qui permettent aux élèves de s'exprimer sur des petits sujets, jeu où un élève doit décrire un personnage ou une scène pour que les autres élèves dessinent



EE : les élèves peuvent créer le jeu et ses questions, trace écrite pour la restitution après le jeu

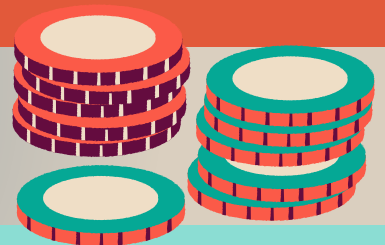
Quels sont les freins inhérents à la mise en place du jeu, pour les enseignants ?

- Mise en place et conception chronophage
 - Organisation de l'espace et du temps
 - Difficulté à changer de posture
 - Maîtrise de la discipline de la classe
 - Jeu et transposition didactique
- Contraindre les élèves à jouer dans la langue cible



Quels sont les freins côté élèves ?

- La peur de l'échec face au groupe
 - Esprit individualiste
- Difficultés pour comprendre l'intérêt, le passage du jeu à l'apprentissage
- Le jeu peut ne pas être pris au sérieux et générer un manque d'implication
 - Jouer dans la langue cible



Comment concevoir une activité ludique ?

- Définir ses objectifs : le jeu pour quoi faire ?
- A quel moment de la séquence sera-t-il intégré ? Pourquoi ?
 - Quel niveau du CECRL est-il ciblé ?
- Quels liens avec les programmes de 2019 et les descripteurs (médiation notamment) ?
 - Comment intégrer la dimension culturelle dans le jeu ?
 - Quelles contraintes matérielles et temporelles ?
- Privilégier des jeux dont les règles sont connues permettra une compréhension plus rapide des règles
 - Faut-il envisager un enjeu au jeu ? (note, bonus, récompense....)
 - Permettre au élèves de concevoir une activité ludique.
- Et après le jeu ? (quelle exploitation, trace écrite, apprentissages ...)

Exemples de jeux : du déroulé à l'analyse réflexive



Memory

Pour télécharger un exemple de "Memory Game", dans le domaine de la mécanique, c'est ici :

En groupes de 3-4, les élèves jouent au memory. Les cartes représentent des outils ou EPI en lien avec leur filière. Tour à tour ils retournent deux cartes et doivent donner le nom de l'objet à voix haute.

Lors de la première partie, le porte-vue est autorisé, il s'agit bien d'une étape de mémorisation. Les autres élèves peuvent aussi souffler le nom de l'objet pour aider l'élève qui a retourné les cartes et qui aurait oublié le nom de l'objet. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

L'enseignant circule, écoute les groupes, peut corriger la prononciation des mots entendus et veiller à ce que les élèves jouent bien le jeu en prononçant correctement les mots et qu'ils ne se contentent pas de "jouer" simplement.



Points positifs : Au fil des parties, on se rend compte que les élèves n'ont plus besoin de leur porte-vue et ont bien réussi à mémoriser le lexique. Le jeu permet également la pratique de la prononciation.

Limite : ce jeu implique tout de même qu'il y ait eu quelques étapes de mémorisation en amont afin qu'ils ne découvrent pas les mots lors du jeu.



Who's who?, Wer ist es?, Quien es?

Les élèves, par deux, décrivent leur personnage et se posent des questions. Ce jeu viendra dans une séquence en lien avec le portrait, la description physique, les vêtements L'enseignante aide pour le vocabulaire, circule et veille à ce que les élèves parlent bien dans la langue cible et jouent correctement.

Points positifs : Le jeu permet de manipuler phrase affirmative et phrase interrogative, mobiliser le lexique lié à la description.

Limite : veiller à ce que les élèves ne s'expriment pas en français



Pictionary

Pour télécharger un jeu de cartes de Pictionary, c'est ici :



La version du Pictionary utilisée par l'enseignant-e consiste, pour les élèves, à lancer le dé, et selon le résultat ils doivent dessiner ou décrire le mot qui est sur la carte piochée. Dans le mode descriptif, l'élève doit décrire l'objet avec ses propres mots, sans jamais le citer. Les autres élèves doivent deviner le mot et celui qui trouve fait remporter un point à son équipe. L'enseignant-e aide pour le vocabulaire ou la construction de la phrase au besoin.

Points positifs : Ce jeu est un bon exercice pour que les élèves s'expriment en continu. Avec le mode "draw" on a un aspect ludique à côté du mode "describe" que les élèves trouvent toujours plus difficile. Au fil de la partie les élèves se sentent plus à l'aide pour la description orale.

Limite : ce jeu n'est possible qu'avec un effectif limité.





Battleship

Pour télécharger un exemple de "Battle Game", c'est ici :



Les élèves jouent en binôme.
Chaque élève dispose d'une feuille pré-complétée.

Avant de commencer le jeu, l'enseignant-e fait lire à voix haute les mots/expressions notés dans la 1ère colonne ainsi que sur la 1ère ligne. Il s'agit de s'assurer de la bonne prononciation des mots/ phrases. Le vocabulaire a été étudié préalablement.

L'enseignant-e circule et écoute les groupes, elle, il peut corriger la prononciation des mots qu'elle, il entend si celle-ci n'est pas correcte et veiller à ce que les élèves jouent bien le jeu en prononçant correctement les mots et qu'ils ne se contentent pas de "jouer"

Points positifs : ce jeu permet différentes entrées :

- Un travail sur la mémorisation du lexique et ou des structures en cours d'étude
- Un travail sur la prononciation ex : "s en fin de mots, ed, -tion..."

Limite: les élèves peuvent se laisser emporter par le jeu et négliger la prononciation, d'où la nécessité pour l'enseignant-e de circuler et d'écouter les groupes



Le jeu du téléphone

Forme: groupe ou classe entière en fonction de l'effectif.

Chaque élève à tour de rôle prend la parole : il répète à voix haute ce que son voisin a dit précédemment et ajoute un élément texte supplémentaire. Les élèves ont la possibilité d'utiliser leur cahier pour y chercher mots/structures pour formuler leur "élément texte" supplémentaire. Le gagnant est l'élève qui parvient à mémoriser la phrase de départ et tous les éléments ajoutés par ses camarades.

Ex : phrase de départ " I use my smartphone to ..." et chaque élève ajoute une utilisation possible

Points positifs : ce jeu permet :

- Un travail sur la mémorisation du lexique et ou des structures en cours d'étude
- Un travail sur la prononciation
- Pour l'avoir régulièrement testé, ce jeu est très apprécié des élèves et simple à mettre en oeuvre

Limite: l'enseignant-e doit veiller à la correction des éléments ajoutés par les élèves, faire corriger ou reformuler par les élèves et et enfin bien les noter au fur et à mesure.



Jeu de réactivation de 5 minutes

Pour télécharger un exemple de jeu, en allemand, c'est ici :



Forme : par deux ou par trois élèves
Document à remettre aux élèves

A une situation donnée, les élèves associent, par écrit, trois mots (toute nature confondue).

Le 1er binôme ou groupe qui a fini sa fiche, présente ses réponses à la classe.

Possibilité de compléter les fiches non terminées et d'apporter d'autres réponses possibles.

Correction projetée

Points positifs : ce jeu permet :

- un travail sur la mémorisation du lexique étudié en cours
- un travail sur l'orthographe
- L'enseignant-e peut adapter la fiche à la thématique étudiée
- Possibilité d'un point bonus pour le groupe gagnant pour la qualité de la complétude du document

Limites: l'enseignant-e doit prendre en photo la fiche réponse du groupe qui a fini en premier pour la projeter à la classe pour une correction collective.



Running dictation race

Forme : Groupes de 3 élèves – chaque groupe choisit un « secrétaire » et deux coureurs.

Les coureurs ne peuvent que dicter, ils ne peuvent pas écrire pour le/la secrétaire, mais ils peuvent épeler des mots dans la langue cible.

Déroulé du jeu : Les coureurs trouvent des bandes de phrases/texte collés au mur au 4 coin de la salle, lisent et mémorisent autant qu'ils le peuvent. Ensuite, ils retournent voir leur secrétaire et dictent ce dont ils se souviennent. Ils recommencent à courir et à dicter jusqu'à ce qu'ils aient correctement dicté tout le passage.

Une fois le passage écrit, le temps de chaque groupe est noté. Les élèves décrochent ensuite leur bande Phrases/texte et corrigent leur écrit. 1 seconde de pénalité par faute est ajoutée à leur temps.

L'équipe gagnante est celle qui enregistre le temps le plus rapide.

Chaque groupe lit ensuite à voix haute sa bande de phrases/texte à la classe

Points positifs : ce jeu permet :

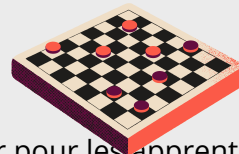
- Courir la dictée nécessite un peu de préparation avant l'arrivée des élèves.
- La dictée est un jeu amusant, il couvre les 5 compétences en une seule activité
- Il permet également aux élèves de se lever de leur siège et de se déplacer.
- Il est facile d'adapter ce jeu à n'importe quel niveau d'élèves que vous avez
- et permet également la différenciation
- Il est également adaptable à la thématique ou au point de langue en cours d'étude.

Limites:

- Avoir une salle assez grande pour que les élèves se déplacent facilement.
- Si des bandes phrases/texte sont identiques, il faut veiller à ne pas les mettre trop près l'une de l'autre, et les attribuer à des groupes éloignés l'un de l'autre afin d'éviter que certains élèves ne cessent de travailler pour écouter les réponses des autres
- Vous devez souligner aux coureurs qu'ils ne peuvent que chuchoter à leurs partenaires et ne pas parler d'une voix normale. Si vous laissez les élèves parler avec leur voix normale, ils commenceront à crier de l'autre côté de la pièce. Une solution : annoncer aux élèves en début de jeu que n'importe quelle voix au-dessus d'un murmure entraînera la fin de la partie pour cette équipe.

Bibliographie, sitographie et parcours M@gistère

- Enseigner l'anglais par le jeu (nouveauté 2023)
<https://enseignants.nathan.fr/catalogue/enseigner-l-anglais-par-le-jeu-60-activites-ludiques-cles-en-main-pour-le-college-guide-pedagogique-9782095020958.html>
- 100 great EFL games, Adrian Bozon
- 100 great EFL quizzes, puzzles and challenges, Adrian Bozon
- 100 great EFL quizzes, puzzles and challenges, volume two, Adrian Bozon
- Le Modèle Ludique, Francine Ferland - La ludification en langue vivante : un levier pour les apprentissages et un vecteur de motivation pour les Élèves?
- Orlane Sellembaye mémoire master 2 <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03778319/document>
- Académie de Lyon : <https://langues-vivantes-42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article54>
- La ludification en langue vivante : un levier pour les apprentissages et un vecteur de motivation pour les Élèves? Orlane Sellembaye mémoire master 2 <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03778319/document>
- Des jeux pour l'enseignement des langues vivantes Ac Lyon Article mis en ligne le 2/9/2022
<https://langues-vivantes-42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article54>
- Répertoire de jeux en langues vivantes Ac Nantes:
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/repertoire-de-jeux-en-langues-vivantes-968880.kjsp>
- Games for language Learning : <https://www.cambridge.org/core/books/games-for-language-learning/ABDBB1C94FB716EFEA4887CDBFB5B72A>
- Introduire le jeu en classe de langue étrangère : <https://www.superprof.fr/blog/jouer-outil-pedagogique/>
- Les meilleurs supports ludiques pour enseigner une langue étrangère
(<https://www.superprof.fr/blog/apprendre-anglais-jouer>)
- Digiscreen : propose des plateaux de jeu et de dés classiques , lettres ou numéros
- Learning Apps et Wordwall permettent également d'intégrer des activités ludiques
- Pour la création d'escape games : <https://scape.enepe.fr/>
- EDUGAMES : <https://www.edu-games.org/word-games/>
- ESCAPE GAMES : Niveau lycée (anglais) : <https://www.cquesne-escapegame.com/copie-de-allemand-1>
- ESCAPE GAMES : Niveau collège (anglais) : <https://www.cquesne-escapegame.com/anglais>



Parcours M@gistère

- Le jeu, un atout pédagogique (canopé)
- le jeu numérique au service des apprentissages. (académie d'Aix- Marseille)

