

Jeux de lettres et jeux de mots pour développer la compétence lexicale en classe de FLE /

Jogos de letras e jogos de palavras para desenvolver a competência lexical em aula de FLE

Gabriela Jardim da Silva *

Titulaire d'un Doctorat en littérature française (UFRGS), Gabriela Jardim da Silva est enseignante à l'université fédérale de Rio Grande (FURG), au Brésil. Spécialiste en littérature fantastique et en traduction littéraire, elle s'intéresse également à la didactique du français langue étrangère (FLE). Sa production bibliographique porte notamment sur les difficultés de compréhension et/ou de traduction du français en portugais du Brésil, que ce soit dans le contexte littéraire ou dans le domaine du FLE. Elle est coauteure de livres consacrés aux jeux en classe de FLE.

 <https://orcid.org/0000-0002-7758-5241>

Pierre-Yves Roux **

Titulaire d'un Master 2 en sociolinguistique (Université d'Aix-Marseille) et d'un Master 2 en politiques linguistiques et éducatives (Université de Rouen), Pierre-Yves Roux est spécialiste et expert international de la didactique des langues étrangères et plus particulièrement de l'enseignement-apprentissage du français pour les allophones. Il est l'auteur d'ouvrages notamment consacrés à l'évaluation, à la production orale et aux jeux en classe de FLE.

 <https://orcid.org/0000-0003-2031-2223>

Reçu en: 15 nov. 2022. **Approuvé en:** 17 nov. 2022.

Comme citer cet article:

SILVA, Gabriela Jardim da; ROUX, Pierre-Yves. Jeux de lettres et jeux de mots pour développer la compétence lexicale en classe de FLE. *Revista Letras Raras*, v. 11, p. 25-40, nov. 2022. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8103101>

RÉSUMÉ

Les enseignants de langue sont très généralement conscients de l'intérêt potentiel des jeux dans leur classe, mais le ludique ne peut pas pour autant être une fin en soi. Il doit correspondre à une approche méthodologique réfléchie, être totalement et parfaitement intégré dans la séquence pédagogique, et toujours se placer au service des objectifs langagiers visés. Pour apporter des éléments de réponse à ces différentes problématiques, nous listerons succinctement dans cet article les avantages des jeux de lettres et de mots dans la classe de français langue étrangère, mais nous identifierons également quelques points de vigilance pour que ces activités conservent toute l'efficacité attendue. Nous fournirons en

*

 gabriela.jardim@furg.br

**

 pyroux@yahoo.fr

outre une typologie de jeux accompagnée d'exemples concrets qui permettront d'élargir l'éventail des activités à disposition des enseignants de langue étrangère et représenteront pour la classe des ressources pouvant être utilisées à des fins distinctes mais convergeant toutes vers une pédagogie à la fois active et attractive.

MOTS CLÉS : Didactique du FLE ; Lexique ; Activités ludiques ; Jeux de lettres.

RESUMO

Os professores de língua mostram-se conscientes sobre o interesse potencial dos jogos em aula, contudo o aspecto lúdico não pode ser um fim em si. Ele deve corresponder a uma abordagem metodológica reflexiva, estar totalmente e perfeitamente integrado à sequência pedagógica e colocar-se sempre a serviço dos objetivos de linguagem visados. Para trazermos elementos de resposta a essas diferentes problemáticas, listaremos sucintamente neste artigo as vantagens dos jogos de letras e de palavras na aula de francês língua estrangeira, e identificaremos igualmente certos pontos de vigilância para que essas atividades conservem toda a eficácia esperada. Forneceremos, além disso, uma tipologia de jogos acompanhada de exemplos concretos que permitirão expandir o leque de atividades à disposição dos professores de língua estrangeira e que consistirão em recursos para a aula podendo ser utilizados com fins distintos, mas todos convergindo para uma pedagogia ao mesmo tempo ativa e atrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Didática do FLE; Léxico; Atividades lúdicas; Jogos de palavras.

« Et si les mots étaient faits pour jouer... ? » (Boris Vian)

1 Préambule: de quoi parle-t-on?

À l'heure de la généralisation de l'informatique et des jeux vidéo, la réflexion didactique se penche régulièrement sur ce qu'il est convenu d'appeler *Serious Games* ou *jeux sérieux* pour utiliser l'équivalent du terme en français. Cette expression renvoie à des jeux en ligne ou, tout au moins, à des activités ludiques utilisées à des fins pédagogiques et nécessitant le plus souvent un recours à des matériels technologiques (ordinateurs, tablettes, smartphones, etc.).

Les jeux sur lesquels nous nous pencherons dans cet article ne nécessitent quant à eux aucun recours à ce type de matériel technologique, mais uniquement à des outils de type papier-crayon, ce qui les rend plus abordables dans la quasi-totalité des situations de classe, quel que soit l'équipement de l'établissement. Néanmoins, nous n'hésiterons pas à les inclure dans la catégorie des *jeux sérieux* dans la mesure où leur usage va bien au-delà du seul divertissement et où leur intérêt premier doit être – du moins pour les enseignants – pédagogique.

Nous préciserons donc en guise de préambule que le matériel présenté dans cet article se veut simple d'élaboration et d'usage, souple et faisable, quelles que soient les conditions matérielles ou logistiques dans lesquelles se réalise l'enseignement de la langue française.

2 Pourquoi les jeux dans la classe de langue?

Il est de coutume de dire que « Si un élève qui s’amuse n’apprend pas toujours, un élève qui s’ennuie n’apprendra jamais ». Cet aphorisme, que l’expérience de chaque enseignant pourra confirmer, permet à la fois de souligner les avantages potentiels mais aussi la limite de toute activité ludique utilisée dans un cadre scolaire ou pédagogique.

En justificatif à nos propos, il ne semble pas superflu d’évoquer, même rapidement et succinctement, les principaux arguments pouvant être avancés en faveur des jeux en classe de langue, et nous retiendrons tout d’abord celui de l’intérêt – et donc d’un premier pas vers la motivation des apprenants, à la double condition que ces activités ne deviennent pas la règle, et que l’approche pédagogique mise en œuvre leur conserve une dimension attractive. Tout enseignant conviendra qu’il existe un cercle vertueux entre la motivation de ses apprenants et leurs performances et, sans entrer dans le débat dit « de l’œuf et de la poule » (par quoi commencer ?), cherchera toujours à enclencher ces interactions entre une plus grande motivation et l’amélioration des performances. Or le jeu, comme toute activité pouvant apparaître comme non ou peu « scolaire » auprès des apprenants, peut certainement représenter une des pistes à explorer dans cette perspective.

On notera également, dans le prolongement de la remarque précédente, que les apprenants s’accorderont plus facilement le droit à l’erreur dans le cadre d’une activité ludique, qui ne sera ni évaluée ni jugée de façon formelle. Or, s’accorder ce droit fondamental à l’erreur ne peut que contribuer à désinhiber la parole et les interventions de certains, objectif généralement recherché par les enseignants de langue. Le comportement et les réactions de l’enseignant durant les activités ludiques devront certainement tenir compte de cet élément pour conserver au jeu tout son intérêt pédagogique mais aussi en termes de représentations de la part des apprenants.

Pour aller au-delà de cette dernière remarque, on sait aussi que le jeu donnera l’occasion de développer la créativité de l’apprenant (cf. les travaux de Donald Winnicott), compétence certes transversale mais essentielle pour un apprentissage actif et efficace d’une langue étrangère. Dès 1978, Jean-Marc Carré et Francis Debyser, dans leur ouvrage *Jeux, langage et créativité*, reprenaient et développaient d’ailleurs cette idée en proposant une réflexion et des activités ludiques appliquées aux domaines du français langue étrangère et de son enseignement.

Signalons également l'aspect défi, compétition et émulation que certains jeux peuvent introduire entre les participants, sans pour autant que les résultats ne soient sanctionnés par des notes trop souvent source de blocage. Et que dire lorsque la réponse exige la contribution de plusieurs apprenants (jeux par équipes) ?, ce qui ne fera que créer ou renforcer l'interaction et la collaboration entre apprenants, ainsi qu'un sentiment d'appartenance, autant de facteurs qui ne peuvent que favoriser la motivation et de facto les apprentissages.

On retiendra encore que le jeu peut souvent s'envisager sur une période courte, ce qui permet de le placer facilement dans le déroulement d'une séquence pédagogique, et correspond à certaines appétences actuelles pour un *zapping pédagogique* qui favorise la proposition de nombreuses activités, courtes et variées, sur un même objectif. Dans la même perspective, le jeu pourra soit ouvrir soit clôturer une séance sur un mode plus attractif, voire être introduit entre deux activités plus lourdes, et contribuera ainsi à limiter la surcharge cognitive chez les apprenants, et par conséquent à améliorer l'efficacité globale du cours. En effet, un apprenant ne peut maintenir une attention élevée durant l'intégralité d'une journée de classe, et même d'une heure de cours, et des moments *de respiration* sont nécessaires et doivent être prévus et planifiés dans le déroulement de la séance. Là encore, les activités ludiques peuvent profitablement remplir ce rôle.

Enfin, le dernier argument que nous avancerons pour le jeu en contexte pédagogique sera présenté sous la forme d'un paradoxe, à savoir que, dans le contexte par nature artificiel qu'est la classe de langue, le jeu, pratique également artificielle, permettra de décentrer la situation et d'introduire une sorte d'authenticité en le rapprochant de pratiques réalisées en langue maternelle. Nous ferons ici référence au concept de *familiarité du jeu* développé par Haydée Silva dans *Le jeu en classe de langue* :

L'un des premiers aspects qui semblent guider le choix de jeux en classe et celui de leur familiarité : on propose plus volontiers de jouer à un jeu que l'on connaît bien et que les apprenants connaissent aussi. Or, si l'utilisation d'un jeu bien connu permet souvent de faire l'économie de l'explication des règles et donne l'impression de faciliter la création du contexte ludique, la proposition pédagogique risquera plus facilement d'être cataloguée par les apprenants dans la catégorie des 'ruses pédagogiques'. (SILVA, 2008, p. 95)

L'enseignant de langue n'est pas pour autant enseignant de jeux et il doit constamment garder à l'esprit que les activités ludiques, si elles peuvent apparaître comme un « amusement » aux yeux

des apprenants, ne sont qu'un moyen et un outil au service d'objectifs strictement définis par les programmes en vigueur et qu'elles doivent par conséquent rendre possible d'introduire ou de renforcer certains contenus curriculaires. Comme précisé dans le préambule, il faut voir ici la raison pour laquelle nous incluons les activités présentées *infra* dans la catégorie des *Serious Games*, même si elles sont réalisées sous la forme « papier-crayon » et non pas électronique.

3 Pourquoi des jeux de lettres et de mots ?

Pour toutes les raisons évoquées *supra* et certainement bien d'autres encore, les jeux sont aujourd'hui de plus en plus fréquemment utilisés par les enseignants de langues étrangères et, parmi l'éventail des jeux pouvant trouver leur place en classe de FLE, nous retiendrons plus particulièrement les jeux de lettres et de mots.

Nous nous souviendrons de la citation de Boris Vian mise en exergue de cet article (« Et si les mots étaient faits pour jouer ? ») et noterons que, sans être aussi anciens que l'écriture elle-même, on trouve trace de jeux de lettres et de mots dès l'époque gréco-romaine. Pour l'exemplifier, nous pourrions citer le carré palindromique « SATOR » (Fig. 1) trouvé dans les ruines de Pompéi et datant du 1^{er} siècle. Également appelé « Carré magique », il propose 5 mots latins (Sator, Arepo, Tenet, Opera et Rotas) pouvant être lus dans les 4 sens : horizontalement de gauche à droite et de droite à gauche, et verticalement, de bas en haut et de haut en bas.

Figure 1 : Reproduction du carré dit « SATOR »

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Source : <https://www.indaginiemisteri.it/en/2020/07/08/the-sator-square/>

Plus près de nous, il nous suffira de rappeler les productions de l'OuLiPo (Ouvroir de littérature potentielle) pour découvrir de nouvelles façons de « jouer avec les mots ». Les Oulipiens (les plus

connus étant peut-être Georges Perec, Marcel Duchamp et Raymond Queneau) imaginaient des contraintes d'écriture, ce qui a pu conduire Queneau, co-fondateur du mouvement, à définir l'auteur oulipien comme « un rat qui construit lui-même le labyrinthe dont il se propose de sortir ». À titre d'illustration, nous citerons les lipogrammes (textes excluant une ou plusieurs lettres) dont le modèle le plus abouti est certainement le roman de Georges Pérec *La Disparition* (nous en proposons un extrait ci-dessous), écrit sans utiliser une seule fois la lettre E, pourtant la plus fréquente dans la langue française :

Son pouls battait trop fort. Il avait chaud. Il ouvrit son vasistas, scruta la nuit. Il faisait doux. Un bruit indistinct montait du faubourg. Un carillon, plus lourd qu'un glas, plus sourd qu'un tocsin, plus profond qu'un bourdon, non loin, sonna trois coups. Du canal Saint-Martin, un clapotis plaintif signalait un chaland qui passait. (PEREC, 1969, p. 18)

Dans le domaine de l'enseignement, on se doit cependant de rappeler que les jeux de lettres et de mots n'ont pas toujours trouvé un écho favorable chez les didacticiens des langues étrangères, non pas pour leur aspect ludique, mais parce qu'ils ne concernent comme leur intitulé le signale que des mots et n'ont donc en eux-mêmes que peu de fonction communicative ou actionnelle. On admettra toutefois que c'est toujours à partir de mots que peut se construire et s'établir une construction verbale, et qu'ils représentent par conséquent un élément indispensable à la construction du sens : si la communication est un beau monument, les mots en sont les indispensables briques.

Pourtant, chaque enseignant a pu constater que le lexique s'évapore lorsqu'il n'est pas régulièrement activé, et les jeux de mots peuvent ainsi être une bonne occasion de revoir et de réactiver certains termes, dans un autre contexte que celui de leur apprentissage premier et, par conséquent, soit de découvrir de nouveaux mots soit de se remémorer des mots déjà vus mais qui disparaîtront du répertoire lexical de l'apprenant s'ils ne réapparaissent pas régulièrement.

4 Typologie et exemples de jeux de lettres et de mots pour la classe de FLE

Pour atteindre l'ensemble des objectifs pouvant être assignés à ces jeux, mais aussi afin d'éviter une répétition et la monotonie qu'elle engendre, il est important de varier les activités et, pour cela, de disposer d'une typologie de jeux la plus exhaustive possible. Néanmoins, et entre autres pour des questions de format de l'article, nous ne pourrons donner ici qu'un nombre limité d'exemples. Pour

en savoir plus et disposer d'un panorama plus complet, on pourra se référer à la bibliographie jointe en fin de texte (JARDIM ; ROUX, 2022a / 2022b).

4.1 Reconstituer

Dans cette catégorie, on pourra trouver des activités où les apprenants devront reconstituer (a) des mots ou des phrases dont on a supprimé les voyelles ; (b) des mots ou des phrases dont on a supprimé une lettre sur deux ; (c) des phrases dont on a supprimé les espaces ainsi que la ponctuation ; (d) des phrases dont on a modifié les espaces ; (e) des phrases codées ; (f) des phrases ou des mots partiellement dissimulés, etc.

Dans l'exemple ci-dessous (Fig. 2), nous proposons un jeu où l'apprenant devra reconstituer des mots et des phrases dont on a supprimé les voyelles. Il va sans dire qu'il aura besoin pour ce faire de s'appuyer sur le sens du message, ce qui oblige à un travail de compréhension autant que de production, sans que la distinction ne soit ni possible ni pertinente.

Figure 2 : Mots à reconstituer (avec corrigés à droite)

<p>Eh oui, l'ordinateur est cassé ! Les touches des voyelles ne fonctionnent plus. Pouvez-vous retrouver le texte ci-dessous ?</p> <p>H__r m_t_n, j_ s__s s_rt_ d_ ch_z m__ _ s_pt h__r_s. J_ s__s _ll_ _ l'_c_l_ _ p__d c_r j'__ r_t_ l'__t_b_s _t j_ s__s _rr_v_ _n r_t_rd.</p>	<p>Réponse</p> <p>Hier matin, je suis sorti de chez moi à sept heures. Je suis allé à l'école à pied car j'ai raté l'autobus et je suis arrivé en retard.</p>
---	---

Source : Jeu élaboré par les auteurs de cet article

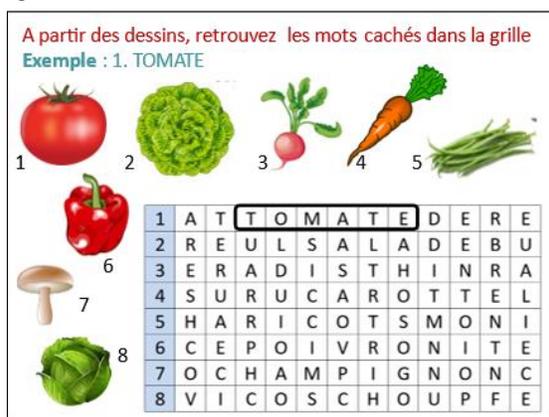
Le cas ci-dessus montre avant tout qu'il peut être facile de concevoir et d'élaborer des jeux, et donc que ceux-ci sont aisément adaptables quels que soient le niveau concerné, le temps à disposition ou encore la thématique abordée. Et si on souhaite mettre en place des liens avec la grammaire et/ou avec des actes de paroles spécifiques, nous pouvons imaginer que l'activité proposée ci-dessus sera

facile à insérer dans une séquence pédagogique de niveau A2 du CECRL et visant à faire raconter une journée au passé.

4.2 Compléter / Retrouver

Dans cette deuxième catégorie de jeux figureraient des activités comme (a) les mots croisés ; (b) les mots fléchés ; (c) les mots mêlés ; (d) les mots cachés, etc. Parmi ces quatre sous-types de jeux, nous présentons un exemple de mots cachés (Fig. 3) :

Figure 3 : Mots cachés



Source : Jeu élaboré par les auteurs de cet article

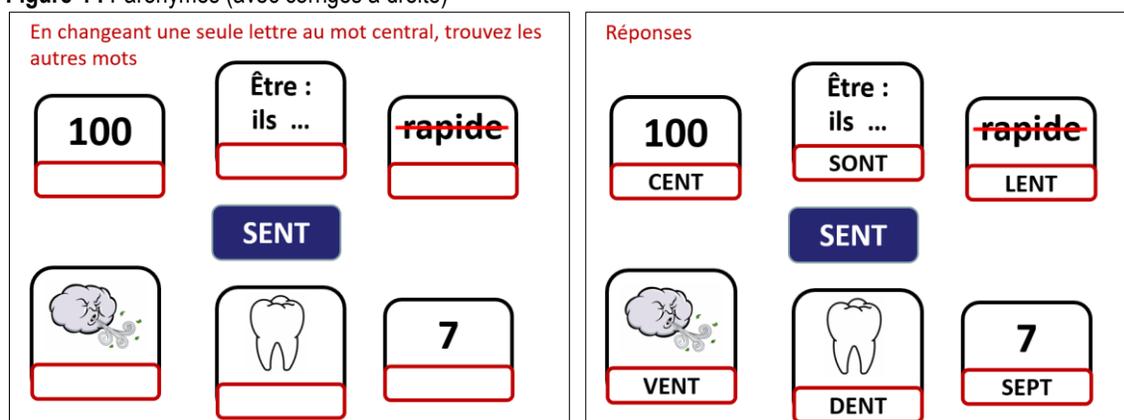
Si nous avons retenu un jeu de mots cachés parmi les sous-catégories que nous venons de répertorier, c'est peut-être parce que ce type d'activité est moins répandu et moins connu que les mots croisés, les mots fléchés, les mots mêlés, etc., mais aussi parce qu'il est plus facile à élaborer et à adapter à la thématique ciblée. Signalons qu'il peut s'envisager avec des illustrations ou sans illustrations, l'activité pouvant alors être plus difficile et moins motivante pour les apprenants.

En ce qui concerne la thématique et le niveau du CECRL, ce jeu pourrait être placé dans une séquence pédagogique destinée à l'étude des aliments et des recettes dans le cadre du niveau A1.

4.3 Paronymes, synonymes, antonymes et anagrammes

Comme l'indique le titre de cette catégorie, il s'agirait de jouer soit (a) avec des mots graphiquement proches mais avec un sens différent (paronymes) ; (b) avec des mots ayant un sens proche (synonymes) ; (c) avec des mots ayant un sens opposé (antonymes) ; et (d) avec des mots comportant les mêmes lettres (anagrammes). Pour illustrer la typologie que nous venons de présenter, examinons un jeu élaboré sur le principe des paronymes (Fig. 4) :

Figure 4 : Paronymes (avec corrigés à droite)



Source : Jeu élaboré par les auteurs de cet article

Les jeux conçus à partir des paronymes peuvent s'adresser à des apprenants de différents niveaux, à condition qu'on se réfère à un lexique adapté. Le jeu exemplifié ci-dessus pourrait ainsi être réalisé avec des apprenants de niveau A1, dans la mesure où il ne se fonde que sur des termes du vocabulaire élémentaire en langue française : CENT / SONT / LENT / VENT / DENT / SEPT.

Nous proposerons, comme variante possible de cette activité basée sur des paronymes, l'activité qui consisterait à demander aux apprenants de retrouver d'autres mots en changeant une seule lettre au mot référence, sans fournir aucune aide ni aucune piste.

Exemple à partir du mot MOIS : → BOIS / BOIS / FOIS / ROIS / MAIS / MOUS / LOIS, etc.

Cette variante proposant des « réponses ouvertes », en plus du manque de pistes, suggère que cette activité s'adresse plutôt à des apprenants de niveau intermédiaire ou de niveau avancé. C'est à ce public qu'on pourrait proposer, de même, de rectifier des mots à l'intérieur des phrases pour trouver le bon mot à partir d'un paronyme équivoque, voire de trouver des titres d'œuvres littéraires (Fig. 5) avec des étudiants en littérature.

Figure 5 : Paronymes littéraires



Source : Jeu élaboré par les auteurs de cet article

4.4 Reconstituer / Remettre dans l'ordre

A l'intérieur de cette catégorie, on trouvera des jeux où il s'agit de remettre des lettres dans l'ordre pour reconstituer (a) des mots ; (b) des expressions ; et (c) des phrases. Nous illustrerons cette classe avec un exemple où il faut remettre les lettres dans l'ordre pour retrouver des mots (Fig. 6) :

Figure 6 : Lettres en désordre (avec corrigés)

Des fruits

Remettez les lettres dans l'ordre pour obtenir un nom de fruit. À la fin, un autre nom de fruit va apparaître verticalement

AAANNS	→	A	N	A	N	A	S
AABENN	→	B	A	N	A	N	E
AIINRS	→	R	A	I	S	I	N
EIOPR	→	P	O	I	R	E	
CEEHP	→	P	E	C	H	E	
EMMOP	→	P	O	M	M	E	
AEEPQSTU	→	P	A	S	T	E	Q
							U
							E

Source : Jeu élaboré par les auteurs de cet article

Cette activité s'intégrerait de toute évidence dans une séquence thématique consacrée à la nourriture et plus particulièrement aux fruits, mais le jeu est là encore déclinable quel que soit le niveau du cours ou le thème ciblé.

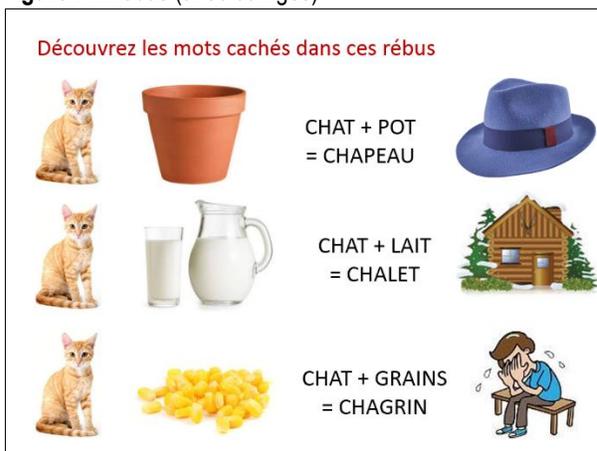
Pour aller au-delà, nous pouvons considérer que les jeux de type « Le mot le plus long », qui consistent comme leur intitulé le laisse envisager à trouver un mot le plus long possible à partir de lettres données, appartiennent à cette catégorie puisqu'il s'agit de jouer avec la place respective de chaque lettre pour trouver le meilleur arrangement possible.

Exemple : trouver le mot le plus long à partir des 7 lettres suivantes : E M C U V O H R
→ MOUCHE (6 lettres).

4.5 Avec des images

Les jeux avec des images peuvent être nombreux et parfois recouper les types précédents (comme les mots croisés avec illustrations au lieu de définitions), mais on retiendra également les rébus, qui sont des devinettes graphiques mêlant lettres, chiffres, dessins, dont la solution est un mot ou une phrase produit(e) par la dénomination, directe ou homonymique, de ces éléments. Même si ce type d'activité est parfois inconnu des apprenants, il peut s'avérer très ludique et motivant, et c'est la raison pour laquelle nous en proposons un modèle (Fig. 7) :

Figure 7 : Rébus (avec corrigés)



Source : Jeu élaboré par les auteurs de cet article

L'ensemble de rébus figurant ci-dessus ne recoupe pas un champ lexical spécifique, le but pédagogique étant différent de celui qui vise à réactiver les termes d'un lexique particulier. Dans ce cas-là, l'objectif premier est avant tout de mobiliser et de solliciter la gymnastique cognitive tout en

réactivant différents champs lexicaux en voie d'acquisition ou déjà acquis préalablement. De par sa nature, cet exemple de jeu serait plus proche des jeux conçus sans un objectif pédagogique clairement déterminé et, dans ce sens, plus « authentique ». Pour ce qui est des niveaux du CECRL, nous proposerions cette activité à des apprenants en transition du niveau A2 vers le niveau B1 : si « chapeau » et « chalet » sont en effet des termes potentiellement vus au niveau A1 (cf. les *Référentiels*, 2007), « chagrin » n'est certainement pas un mot faisant partie du répertoire lexical élémentaire des apprenants. Dans l'élaboration des rébus, il convient, en outre, de veiller à ne pas se référer à travers les images à des mots incompréhensibles et/ou méconnus des apprenants, au risque de démotiver ces derniers, dans la mesure où ils ne seront pas en capacité de déchiffrer le rébus proposé.

De façon plus générale, nous insisterons sur l'intérêt potentiellement plus important des jeux intégrant des illustrations. En effet, celles-ci sont non seulement plus attractives (*a priori*) qu'un texte, mais également plus ouvertes de par la liberté d'interprétation qu'elles offrent, et par conséquent de la créativité qu'elles peuvent susciter.

4.6 Des devinettes

Dans cette catégorie, les activités peuvent être notamment (a) des charades, définies par le *Trésor de la langue française informatisé (TLFi)* comme « divertissement verbal qui consiste à faire deviner un mot sommairement défini (appelé *mon tout* ou *mon entier*) d'après la définition de composants homonymes (appelés *mon premier*, *mon second*, etc.) de chacune de ses syllabes » ; et (b) des devinettes, qui sont des « question[s] formulée[s] à quelqu'un dans le cadre d'un jeu d'esprit, pour qu'il devine la solution qu'elle requiert » (*TLFi*). C'est un exemple de devinette que nous exposerons ci-dessous (Fig. 8) :

Figure 8 : Devinette (avec corrigés)

Cherchez qui se cache derrière ces devinettes

4. Je vis en Afrique
Je suis herbivore
Je vis dans les lacs et les rivières
J'ai de très grandes incisives (dents)
Je pèse plus d'une tonne
Je suis...



Un hippopotame

Source : Jeu élaboré par les auteurs de cet article

Dans le cas de la devinette précédente, les indices seront donnés progressivement et on demandera aux apprenants de faire des hypothèses après chacun des indices, la liste des possibles pouvant alors s'affiner jusqu'à la solution.

Exemple :

Indice 1 : Je vis en Afrique : LION, GIRAFE, ZEBRE, CROCODILE, HIPPOPOTAME, PANTHERE, etc.

Indice 2 : Je suis herbivore : LION, GIRAFE, ZEBRE, CROCODILE, HIPPOPOTAME, PANTHERE, etc.

Indice 3 : Je vis dans les lacs et les rivières : LION, GIRAFE, ZEBRE, CROCODILE, HIPPOPOTAME, PANTHERE, etc.

Ce jeu, tout particulièrement, pourrait s'adresser à des apprenants de niveau A2 étant donné la complexité de son lexique qui dépasse dans une certaine mesure ce qui serait attendu lors du niveau A1. Quant à son emplacement dans une séquence pédagogique, il pourrait figurer lors d'un travail sur l'environnement en cours de FLE, ou bien dans un cours de sciences dans le cadre d'une discipline non-linguistique (DNL) et d'un dispositif d'enseignement bilingue.

Il convient en effet de préciser que la typologie et les exemples ci-dessus sont adaptables à toute thématique et à tout domaine, y compris dans les classes bilingues, *a fortiori* dans la perspective d'une articulation raisonnée entre les cours de langue et les cours des disciplines non-linguistiques (DNL), qu'il s'agisse des mathématiques, des sciences, de l'histoire-géographie, etc.

5 Et si on inversait les rôles?

Si on s'intéresse de plus près aux types de jeux présentés *supra*, on s'apercevra rapidement que la plupart de ces activités peuvent être non seulement résolues mais également élaborées par les apprenants. Il est en effet intéressant, dans un second temps, d'inverser les rôles et de demander aux apprenants eux-mêmes de concevoir, sur le modèle de ce qui leur a été proposé, des jeux qu'ils pourront ensuite se soumettre mutuellement. Cette pratique, au-delà d'introduire des pratiques pédagogiques plus actives et plus collaboratives, permettra de développer d'autres types de compétences, notamment transversales, dont la créativité n'est sans doute pas la moindre.

L'élaboration de jeux par les apprenants pourra s'envisager soit de façon individuelle, soit en binômes, soit encore en groupes plus élargis, et sera réalisée soit dans le cadre des cours, soit en autonomie, dans ce qu'il est convenu d'appeler le « travail à la maison ». Ces jeux pourront également être compilés, faire l'objet d'un fascicule ou d'un document de type *Powerpoint* et circuler d'une classe à l'autre dans le cas où il y aurait dans l'établissement plusieurs classes de même niveau.

6 Les contraintes et les points de vigilance

Même si, comme nous l'avons exposé précédemment, les jeux de lettres et de mots peuvent présenter un réel intérêt dans la classe de langue, ils doivent cependant de respecter un certain nombre de principes pour conserver toute leur efficacité.

Tout d'abord, ils doivent conserver un caractère *exceptionnel*, au sens premier du terme, si l'on souhaite qu'ils participent à la motivation des apprenants. En effet, s'ils deviennent trop fréquents dans la classe, ils seront vite perçus comme une activité scolaire classique, et conduiront à la lassitude et à l'ennui, ce qui va bien évidemment à l'encontre de l'effet recherché.

Ils doivent également être variés, toujours dans la perspective évoquée ci-dessus, à savoir éviter une routine toujours préjudiciable à l'intérêt et à la motivation, mais aussi pour mieux s'adapter à l'objectif spécifiquement visé. Comme signalé à travers la typologie, les activités ludiques sont diverses, et il conviendra par conséquent d'éviter de se limiter aux mêmes types de jeux tout au long de l'apprentissage.

Retenons encore que les jeux doivent être adaptés au niveau des apprenants pour qu'ils soient à la fois faisables et rentables. Trop simples, leur seul intérêt sera leur caractère ludique, alors que s'ils sont trop difficiles (ou apparaissent comme tels), ils pourront être cause de découragement et de

démotivation de la part des apprenants. Rappelons à ce sujet que, comme pour la plupart des activités, il est tout à fait envisageable de différencier le niveau, le contenu, les modalités, etc. des jeux, afin de les adapter à l'hétérogénéité qui caractérise tout groupe-classe.

Ensuite, et il s'agit peut-être là de la contrainte la plus essentielle pour tout enseignant de FLE, ils doivent correspondre à un objectif langagier précis et spécifique et, par conséquent, s'intégrer parfaitement dans l'unité didactique.

Un mot enfin sur les consignes des jeux, et surtout des types de jeux n'appartenant pas forcément au répertoire des activités ludiques connues et pratiquées par les apprenants, y compris dans leur langue maternelle. La compréhension des consignes représente un préalable sans lequel l'activité n'aura évidemment aucun intérêt et on doit donc s'assurer que les apprenants ont bien compris ce qui est attendu. Pour cela, plusieurs pistes peuvent se combiner : 1/ simplifier les formulations des consignes et proposer des phrases courtes, si possible sans articulateurs logiques ; 2/ proposer une phase collective avant de laisser les apprenants ou les équipes réaliser les jeux de façon plus autonome. Ce moment collectif doit faciliter une explicitation des attentes visées ; 3/ donner systématiquement des exemples simples et clairs, et les commenter ; 4/ si nécessaire, passer à la langue maternelle pour expliquer les consignes, voire donner un exemple de l'activité dans cette même langue maternelle.

Considérations finales

Dans une approche moderne, active, attractive et motivante des langues étrangères, le jeu doit donc trouver tout naturellement sa place, parmi tout un répertoire d'autres activités. Il pourra avantageusement compléter et enrichir une approche plus traditionnelle à la double condition d'être motivant et d'être en cohérence avec les objectifs visés plus globalement.

Les activités ludiques favoriseront d'autre part la créativité et la mise en situation de recherche, en proposant aux apprenants un défi envers eux-mêmes mais aussi vis-à-vis des autres, suscitant ainsi une émulation constructive et positive au sein de la classe.

Pour l'enseignant, le jeu peut également être l'occasion de réfléchir à ses pratiques de classe et d'infléchir ces dernières de façon quasi naturelle et par l'intermédiaire de plusieurs biais pédagogiques, comme adopter le principe de la spirale en revenant sur des contenus identiques mais

de manière différente, renforcer l'autonomie et favoriser la communication entre apprenants, intégrer le droit à l'erreur, mais aussi différencier les activités si nécessaire.

CRedit
Reconhecimentos: Não é aplicável.
Financiamento: Não é aplicável
Conflitos de interesse: Os autores certificam que não têm interesse comercial ou associativo que represente um conflito de interesses em relação ao manuscrito.
Aprovação ética: Não é aplicável
Contribuições dos autores: Conception de l'étude, Collect de données et de preuves, Analyse formelle, Méthodologie, Administration du projet, Visualisation, Rédaction/préparation du manuscrti (l'original), Rédaction du manuscrit – révision et édition: JARDIM DA SILVA, Gabriela; Conception de l'étude, Collect de données et de preuves, Analyse formelle, Méthodologie, Administration du projet, Visualisation, Rédaction/préparation du manuscrti (l'original), Rédaction du manuscrit – révision et édition: ROUX, Pierre-Yves.

Références

- BEACCO, J.-C. ; PORQUIER, R. *Les Référentiels – Niveau A1*. Paris: Didier, 2007.
- BEACCO, J.-C. ; PORQUIER, R. *Les Référentiels – Niveau A2*. Paris: Didier, 2008.
- CARE, J.-M., DEBYSER, F. *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris: Hachette FLE, 1991.
- CONSEIL DE L'EUROPE. *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*. Paris: Conseil de l'Europe / Les Éditions Didier, 2005.
- CONSEIL DE L'EUROPE. *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer. Volume complémentaire avec de nouveaux descripteurs*. Paris: Conseil de l'Europe, 2018.
- Infopédia*. Porto: Dicionários Porto Editora. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/>. Consultado em 14 de novembro de 2022.
- JARDIM, G. ; ROUX, P.-Y. *101 Jeux de FLE - niveau A1*. Paris: Didier, 2022a.
- JARDIM, G. ; ROUX, P.-Y. *101 Jeux de FLE - niveau A2*. Paris: Didier, 2022b.
- PEREC, G. *La Disparition*. Paris: Denoël, 1969.
- SILVA, H. *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International, col. "Techniques et pratiques de classe", 2008.
- WINNICOTT, D. W. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Paris: Editions Gallimard, 1975.