

L'intégration des jeux de société en classe de français langue étrangère constitue un excellent outil pour favoriser la participation, la prise de parole et l'acquisition naturelle de la langue. Loin d'être de simples activités ludiques, la sélection de jeux de société présentée ici permet de créer des situations de communication authentiques, où l'apprenant devient acteur de son apprentissage.

PAR GUILLAUME GARÇON



SE PRENDRE AU JEU : PRATIQUES LUDIQUES EN FLE

Les jeux de société s'inscrivent parfaitement dans une approche actionnelle en favorisant la motivation, la mémorisation et développement d'interactions spontanées, notamment par la coopération, la stratégie et l'écoute. Le jeu en classe de langues stimule la créativité et favorise la cohésion de groupe. Il est également un terrain propice à l'apprentissage, car il fait basculer le cours dans une situation authentique de pratique de la langue et d'échanges entre apprenants. Il rend donc pertinent l'apprentissage de la langue pour pouvoir comprendre les règles et échanger avec les autres. Les parties de jeu activent ainsi la participation de tous les apprenants qui sont friands de découvrir chaque semaine de nouveaux titres, et s'empressent de photographier les boîtes.

Enseignant de FLE depuis plus de 25 ans, **Guillaume Garçon** a toujours à cœur d'intégrer l'innovation pédagogique dans ses classes, de l'école primaire à l'université. Membre du groupe JADE et de l'équipe du projet EdUTeam, il propose des formations sur les jeux de société, les briques Lego™ et les serious games en classe.

Des jeux de lettres à des jeux complexes : à chaque jeu son objectif

Je propose régulièrement des parties de jeu de lettres et de type « petit bac » d'une durée moyenne de vingt minutes, en mode compétitif et en participation individuelle, avec des boîtes de jeux comme *Class Time*, *Texto!*, *Olé Guacamolé*, *Djam*, *Koko Mots*, *Lipogram*, *Palabres* ou *Word Bank*. À l'occasion d'un cours semestriel où les étudiants devaient mener des projets en réalisant des actions concrètes en mode collaboratif, nous expérimentons sur un temps

Le jeu en classe est un terrain propice à l'apprentissage car il fait basculer le cours dans une situation authentique de pratique de la langue

long des jeux d'ambiance, narratifs et coopératifs. Les jeux testés développent des compétences variées avec, comme point commun, le langage et la communication. Cet usage permet également des séances de capitalisation plus riches : Qu'avez-vous appris ? Quelles difficultés rencontrées ? Je peux demander d'une semaine sur l'autre aux étudiants de

penser à une variante des règles ou à une création de nouvelles cartes, ce qui favorise la réappropriation et l'auto-évaluation des apprenants. Les jeux les plus appréciés par les étudiants pour pratiquer la langue ont des règles simples : *Word Whiz*, *Just One*, *Mot Malin*, *Check List*, *Mot pour mot*, *Mystères* ou *Time's Up*. Mais au-delà du lexique ou des jeux de lettres, les jeux de société modernes proposent des mécaniques utiles que j'adapte pour les cours de langue.

Des jeux narratifs comme *Club des aventuriers*, *Speech* ou *Story Box*

incitent à la créativité en imaginant un récit, des péripéties, en inventant des personnages et le dénouement de l'histoire.

Je travaille également l'argumentation avec *3 trucs pour survivre* ou le jeu *The Big Idea*, un jeu de cartes où les joueurs doivent convaincre qu'ils ont mis au point la meilleure invention. De même, *Link City* est

un jeu coopératif que j'aime introduire en classe pour traiter de l'aménagement du territoire urbain. La construction d'une ville s'effectue par associations d'idées. On argumente pour tomber d'accord et prendre les bonnes décisions : par exemple, à côté de l'université, installera-t-on un tiers lieu ou un stade ?

Des séances ludiques pour l'enseignement à distance

Confronté à la « fatigue Zoom » de mes étudiants, et face à la monotonie et l'ennui progressif, pour cause de confinement au moment du COVID, j'avais très vite proposé à mes étudiants des pauses ludiques. L'enseignement à distance m'a permis de diversifier l'usage des outils numériques comme *padlet.com* pour rassembler les commentaires des étudiants, leurs créations de nouvelles consignes ou de nouvelles cartes. *Whiteboard.fi* est très utile pour les jeux de dessin comme *Duplik* ou *Pikto*. Il permet une comparaison des productions et la vérification du déroulé de la partie (et du score) sur un seul écran. Le site *Excalidraw.com* est intéressant pour des dessins coopératifs en équipes



▲ Jeu **Whaat ?**
un jeu d'équipes pour argumenter sur des situations de la vie quotidienne, Université de Créteil, 2022

de deux joueurs comme pour le jeu *Formz*. Le site *answergarden.com* est très fiable pour expliquer la mécanique du jeu *Unanimio*, et voir ainsi les réponses identiques les plus citées.

Pour l'outil de visioconférence, je privilégie le *chat* à l'usage du micro, car il permet de vérifier l'orthographe des réponses et s'apparente aussi à un *buzzer* qui détermine l'ordre de participation des réponses avec le nom du joueur ; cet arbitrage est impossible avec les micros au-delà de cinq participants. J'ai également utilisé la fonction sous-groupes pour s'isoler dans une salle et mener une réflexion avec une équipe avant de rejoindre l'arène principale. Enfin, l'usage de l'outil sondage (présent dans *Zoom* par exemple) facilite grandement la séance de capitalisation et de retour d'expérimentation des apprenants. Selon ses moyens, il convient également d'aménager son espace de travail comme un studio de YouTubeur : avec un deuxième écran, une table haute, des lumières adaptées... La présence d'une deuxième webcam – de type visualisateur flexible – se révèle indispensable pour montrer la table de jeu aux participants.



Comment réussir une séance ludique ?

Jouer et rejouer encore ! C'est en jouant que l'on améliore les idées d'adaptation et de détournement ludique : fréquenter les festivals de jeux, entrer dans les ludothèques, suivre les actualités des jeux : plus de 1 000 jeux sortent chaque année. À l'occasion d'ateliers de formation ludo-pédagogique, j'encourage à travailler en réseau avec d'autres enseignants pour partager des res-

sources et des protocoles ludiques réussis. J'ai créé une chaîne *YouTube* pour partager avec mes collègues des mains de cartes ou des jets de dés à projeter en classe.

Privilégier des jeux de courte durée (10 à 20 minutes), aux règles simples, facilement adaptables. Associer un jeu avec un objectif pédagogique précis. Par exemple, j'utilise le jeu *Surprise du chef* (un jeu-concours de cuisine) pour travailler l'impératif et la rédaction d'une re-

La réussite d'une séance ludique repose sur une préparation rigoureuse, une adaptation aux objectifs linguistiques et une animation structurée.

PROJET JÀDE : JOUONS À DISTANCE ENSEMBLE



Le développement du projet JÀDE résulte d'un travail collectif d'enseignants internationaux bénévoles originaires de France, Italie, Monaco, Portugal,

Turquie, ou du Japon. La plupart sont des formateurs, enseignants universitaires de langues, des professeurs d'écoles et de lycées professionnels. Le groupe de travail se réunit à distance pour échanger sur l'actualité ludo-pédagogique, et surtout pour tester, valider et évaluer des jeux de société. La base de données JÀDE ainsi créée est consultable sur l'application *Myludo.fr*. Cette collection compte 148 références notées et validées

pour la pratique de la langue française. ■



Pour aller plus loin : retrouvez sur le site de la revue tous les liens et références des jeux présentés et les autres

ressources, notamment la fiche pédagogique **Avant/Après : un jeu d'enquête.**

cette de cuisine. Je demande régulièrement à mes élèves de regarder des vidéos-règles avant la séance (Vidéos *YouTube Ludochrono*). En classe, je fais répéter les consignes par un autre apprenant pour m'assurer de la bonne compréhension de la partie. Une webcam sur câble flexible est très pratique pour projeter une table de jeu et en faire profiter l'ensemble de la classe.

La réussite d'une séance ludique repose sur une préparation rigoureuse, une adaptation aux objectifs linguistiques et une animation structurée. En intégrant progressivement ces outils dans les pratiques, on contribue à créer un environnement d'apprentissage motivant, interactif et efficace. À vous de jouer ! ■