

■ Utilisation de jeux variés dans une classe d'élèves allophones de niveaux hétérogènes : Mikado, le Tour de France, le lynché, etc. (Classe de S. Boussard-Nilly, Collège Camille-Claudel de Rouen.)



JOUER, DE LA RÉCRÉATION AU PROJET PÉDAGOGIQUE

Présentation de deux expériences ludiques dans le cadre du projet pédagogique « On JOUE », porté par l'Asdifle et la FIPF.

PAR ANNE-MARIE PAULEAU

Anne-Marie Pauleau est membre et ancienne vice-présidente de l'Asdifle (Association de didactique du français langue étrangère).

Même si de nombreux manuels de FLE accordent aujourd'hui une place à des activités ludiques, que des ouvrages récents et des sites proposent nombre de jeux pour la classe, que la recherche universitaire en didactique accepte depuis quelques années de consacrer une part de sa réflexion au jeu, la place qui lui est accordée reste souvent congrue ou marginale, et nombre de membres de la communauté scolaire adhèrent à la vision de Clôtron : « Il est permis d'utiliser le jeu et la plaisanterie, mais comme le sommeil et les autres délassements, c'est-à-dire après avoir satisfait aux obligations graves et sérieuses. » Il est vrai que, dans les moments de jeu, la réussite des joueurs n'est pas obligatoirement en phase directe avec les savoirs linguistiques mis en œuvre, que le jeu n'a pas pour objet

une évaluation et que, sous peine de dérouter le climat de liberté ludique, il ne s'aligne pas sur la progression du manuel utilisé.

Mais les situations de la vie réelle répondent-elles point par point aux situations présentées dans les manuels ? Le jeu, lui, suscite l'engagement fort des apprenants dans des situations de communication naturelles, variées, sans risques, où de surcroît la communication est de plaisir. Un moteur de choix pour la pratique et la motivation.

C'est dans cet esprit qu'a été déposé, porté par l'Asdifle et reconnu en tant que projet pédagogique innovant par la Fédération internationale des professeurs de français (FIPF), le projet « On JOUE ».

Ce projet encourage les enseignants à utiliser le jeu en classe, à lui donner clairement toute sa place, ouvertement. Il vise aussi à lutter contre l'étiquetage de « divertisse-

Promouvoir le jeu dans tout ce qu'il peut avoir d'enrichissant

ment stérile » opposée aux activités ludiques et à promouvoir le jeu non comme un interlude mais dans ce qu'il peut avoir d'enrichissant linguistiquement, culturellement, et humainement.

Une page Facebook www.facebook.com/outfaitesvosjeux, un blog <http://faitesvosjeux.overblog.com> et une adresse électronique faitesvosjeux@outlook.fr ont permis la mise en réseau des premiers enseignants de FLE titulaires par ce projet, ainsi que leurs classes. Ils viennent déjà de France et de nombreux pays d'Europe, du Brésil, du Japon... d'autres sont attendus pour démontrer que « jouer c'est aussi enseigner ». ■

Sandrine Boussard-Nilly enseigne le FLE à des élèves allophones dans un collège de Rouen, où elle consacre un temps exclusivement dédié au jeu.

En quoi consiste votre activité en tant qu'enseignante de FLE ?

Je suis professeure dans une structure qui permet d'accueillir les élèves étrangers nouvellement arrivés, dont certains n'étaient pas scolarisés dans leur pays d'origine. Je m'adresse à un public très diversifié, d'une dizaine de nationalités, dont certains ont des langues communes et d'autres ne se comprennent pas du tout.

Vous avez attribué officiellement une heure par semaine à la pratique ludique. Pourquoi cette place privilégiée ?

Mes élèves ont tous des niveaux et des besoins différents mais le jeu est présent dans toutes les cultures. Il favorise la communication et les réactions spontanées, offre la possibilité d'activités individualisées, d'échanges informels entre élèves de niveaux variables. Le jeu ne disqualifie personne et rend chacun acteur. De plus, les élèves des années précédentes sont de précieux aides. Pour le Lyrx, le Dobble, ce sont eux qui

présentent le jeu, expliquent les règles et les stratégies. Pris par le plaisir du jeu, ces apprenants animent et régulent les échanges dans le groupe et n'ont pas conscience de « faire du français ». Alors que certains sont arrivés quasiment sans parler français, dans le feu de l'action le français devient spontanément (et par nécessité) la langue commune de leurs échanges.

Quels bénéfices tirez-vous de votre participation au projet innovant « On JOUE » ?

Participer à un projet qui demande de tisser des liens hors du dispositif est aussi un moyen de favoriser l'inclusion de ces élèves. Il les met en contact avec l'extérieur, c'est essentiel. Par ailleurs, répons-je, il s'agit d'un élément culturel commun à tous : le jeu et le plaisir de jouer existent sous toutes les latitudes. Participer au projet, c'est ouvrir une porte sur le monde. C'est également s'inscrire dans le temps car le projet s'étale sur l'année. Ces élèves qui ne se sentent pas comme les autres, ont au début d'énormes difficultés à comprendre les messages qui leur arrivent. Ces échanges avec d'autres établissements permettent une normalisation. Ils leur ouvrent ainsi la voie de la réconciliation avec l'école, la société et l'image qu'ils peuvent avoir d'eux-mêmes. ■

Anca Clitan enseigne à l'université Petru Maior de Tirgu Mures (Roumanie). A.-M. Pauleau a animé avec elle, pour ses étudiants de tous niveaux confondus, une semaine consacrée au jeu en français dans le cadre du projet « On JOUE ».

Lors de cette session, vous avez travaillé avec les étudiants des trois années mélangées. Le jeu est-il une atmosphère propice à de tels rassemblements ?

C'est la première fois que je travaillais avec les étudiants des trois années réunies, mais je peux dire que le jeu non seulement a prouvé son efficacité en tant qu'outil de travail dans les groupes hétérogènes et son adaptation à tous les niveaux et à tous les publics, mais il s'est transformé en vrai moteur de créativité, je pense notamment aux histoires créées par les étudiants. C'est bien plus propice que les cours, souvent magistraux : au cœur des activités, les apprenants sont devenus – parfois à leur insu – les acteurs de leur propre formation, tandis que l'enseignant a été un guide, un meneur en scène.

Quels bénéfices retirez-vous de ces moments de jeu ?

Outre cette occasion de vivre le français en relation, la médiation ludique a facilité le dépassement des blocages communicationnels, principalement par la dédramatisation de l'erreur, tout en permettant aux étudiants de développer leur esprit critique, d'améliorer leurs aptitudes relationnelles, de se constituer une motivation propre. Mais le bénéfice le plus important bénéficie à-été, via par une autoévaluation finale, la prise de conscience de leurs points forts et des compétences à consolider. Quant à moi, j'ai pu, à travers les séances ludiques proposées, en apprendre davantage sur la personnalité de mes étudiants qu'avec un cours normal.

Pensez-vous continuer à pratiquer le jeu avec vos étudiants ?

Pour moi, le jeu constitue depuis toujours une stratégie à part et, après avoir réalisé avec mes étudiants une synthèse des bénéfices et des inconvénients des activités ludiques de notre semaine, nous avons décidé ensemble de poursuivre par des jeux lexicaux, phonétiques, de création textuelle, sous forme de simulations parodiques à celle de « l'astrologue dans un entretien d'embauche » (voir blog). Le jeu peut aussi trouver sa place à l'université, à condition d'être adapté aux objectifs des disciplines étudiées aux différents niveaux et d'en proposer une exploitation raisonnée qui permette, entre autres, une meilleure connaissance de soi et l'élaboration d'un espace d'expérimentation propice à la création des valeurs culturelles et spirituelles. Car tout en consentant au pacte ludique, nous constaterons qu'une des fonctions essentielles du jeu est d'être formatrice, votre créatrice (on rejoint ainsi Winnicott qui affirmait que « Jouer, c'est faire. »). ■

▼ Élèves francophones de l'université Petru Maior, en Roumanie.

