

JEUX ET MOUVEMENTS

en classe de français langue étrangère

Pourquoi jouer¹ ?

Le jeu participe au développement - moteur, cognitif, affectif et social- de l'enfant, comme à celui de l'adolescent et de l'adulte ; il est essentiel à tout âge. Le psychiatre Daniel Marcelli explique que « *Le jeu est une activité qui permet à l'être humain de musarder et, grâce à ses détours et ses entrelacs, de trouver un sens nouveau à sa vie²* ».

Le nouveau-né joue avec son pouce, ses doigts, ses poings. En jetant un jouet, il développe sa motricité mais essaie aussi de supporter émotionnellement l'éloignement d'un objet qu'il a investi. En mesurant les ressentis liés à cette perte, il lui est plus facile de vivre la séparation maternelle. Quand sa mère quitte la pièce, il éprouve de la peur mais se souvient qu'il a déjà fait l'expérience de l'éloignement –selon l'« analyse du jeu de la bobine » de Freud.

Pour l'enfant jouer est une expérience vitale. Il ne cesse de jouer -seul ou à plusieurs- en mobilisant son corps et son imagination. Ce qui lui permet d'apprendre, selon Christian Heslon, professeur de psychologie à Angers, la relation à autrui –réelle ou imaginaire– le lien social –se référer à un système de codes– et la régulation des conflits.

L'adolescent joue pour d'autres raisons que l'enfant. L'activité ludique se déplace et devient jeux de rôles, jeux vidéo, sport, jeux d'amour, jeux de hasard, jeux interdits. Philippe Gutton explique : « *Grâce au jeu, l'adolescent réalise ses fantasmes d'emprise ; il a du poids sur le monde et échappe au poids du monde sur lui ; jeux de parole : l'ado se raconte indéfiniment, il joue avec les mots, avec la pub, avec le langage ; jeux de corps avec les habits, les marques, les piercings, le sport, la silhouette³* ».

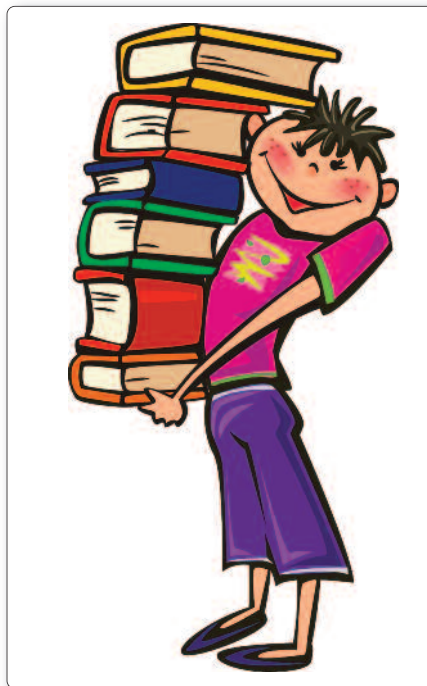
L'adulte continue à jouer, quand il a le temps, ce qui lui permet de vivre



dans l'instant. Le jeu est une activité gratuite, une période de sociabilité irremplaçable.

Une approche pédagogique du jeu et du mouvement⁴ :

Souvent, jouer et bouger en classe, est vu comme déplacé, insolite ou comme une perte de temps. Pourtant les avantages du jeu et du mouvement en classe de langue sont multiples s'ils s'intègrent pleinement, avec des objectifs clairs et cohérents, à la thématique pédagogique. Quant au temps, il existe des jeux qui ne prennent que quelques minutes et peu-



vent aider à changer l'attitude des élèves face aux apprentissages. Par ailleurs, jeux et mouvements permettent souvent de travailler en petits groupes et ainsi, de faire en sorte que la classe soit le champ d'action des apprenants.

Le jeu et le mouvement peuvent permettre :

À l'apprenant d' :

- accéder facilement et rapidement au plaisir,
- favoriser une meilleure prise de conscience de soi par la diversité des rôles qu'offre le jeu,
- apprendre à gérer l'imprévisible et exploiter toutes les ressources à disposition pour mieux communiquer et agir,
- développer son aptitude à s'engager dans un échange sans préparation linguistique spécifique,
- avoir une meilleure connaissance de l'environnement, une structuration de l'espace et du temps,
- perfectionner son habilité,
- tenter de se dépasser,
- dédramatiser l'erreur,
- lever des blocages conscients et inconscients.

À la classe de :

- faire vivre la langue en action et en relation,
- reconsidérer son rapport au corps, à la langue et à la société,
- développer des aptitudes utiles au travail en équipe,
- favoriser le respect d'une certaine discipline grâce au besoin d'observer la règle,
- désacraliser le savoir et le langage.

Au professeur de :

- briser la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle,
- briser la monotonie,

¹Je m'appuie ici sur l'article de BARROUX Colette, « Faites vos jeux ! », L'école des parents, avril-mai 2002.

²MARCELLI Daniel, La surprise. Chatouille de l'âme, Albin Michel, Paris, 2000.

³GUTTON Philippe, Le Jeu de l'enfant, essai psychanalytique, GEUPP, Paris, 1993.

⁴Je m'appuie ici sur le livre de SILVA Haydée, Le jeu en classe de langue, CLE International, Paris, 2008.

- aider à décloisonner des disciplines habituellement isolées,
- introduire des repères mnémotechniques à ses élèves,
- mettre en place une pédagogie différenciée,
- donner l'occasion aux apprenants en difficulté de réussir, de se trouver des talents et ainsi de regagner l'estime de leurs pairs,
- encourager la détente émotionnelle, intellectuelle et physique des apprenants,
- encourager l'émulation,
- solliciter un comportement communicatif global via le corps, la sensibilité et l'intellect.

Des jeux de mouvements :

Jeux et mouvements doivent figurer dans le contrat d'apprentissage passé entre le professeur et ses apprenants. Ceux-ci doivent avoir conscience que jeux et mouvements s'accompagnent de réels objectifs d'apprentissages, qu'il s'agit d'un choix délibéré et pédagogiquement fondé du professeur.

Découvrez des jeux sollicitant le mouvement, le corps pour vos classes de français langue étrangère. N'hésitez pas à les adapter, les personnaliser et même en inventer de nouveau pour et/ou avec vos classes.

5ème classe – le facteur n'est pas passé – jeu populaire français :

Activité langagière visée : production orale

Compétence langagière sollicitée : lexicale (les jours de la semaine)

Effectif idéal : 8 à 16 joueurs//illimité

Temps : 15 minutes

Matériel : une lettre ou une enveloppe

But du jeu : attraper le facteur

En ronde, assis par terre, les apprenants ferment les yeux et chantent :

http://www.youtube.com/watch?v=13Dw0hMsY_k

« Le facteur n'est pas passé,
Il ne passera jamais,
Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche
Ouvrez les yeux ! »

Pendant ce temps, le facteur c'est-à-



dire un apprenant (ou le professeur pour commencer), debout à l'extérieur du cercle dépose la lettre derrière le dos d'un autre apprenant.

À la fin de la chanson, tous les apprenants ouvrent les yeux et se retournent pour voir s'ils ont reçu une lettre. L'apprenant qui a reçu la lettre se lève et doit attraper le facteur avant qu'il ne s'assoit à sa place laissée vide.

Si l'apprenant n'a pas réussi à attraper le facteur, il devient facteur à son tour. Si l'apprenant a réussi à attraper le facteur, ce dernier est de nouveau facteur pour un tour. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le professeur décide de mettre fin au jeu.

6ème classe – Jacques a dit – jeu populaire français :

Activité langagière visée : compréhension orale, production orale

Compétence langagière sollicitée : lexicale (les gestes/les parties du corps)

Effectif idéal : 8 à 16 joueurs//illimité

Temps : 10 minutes

Matériel : aucun

But du jeu : écouter attentivement les consignes

Un apprenant (ou le professeur pour commencer) donne des consignes physiques simples. Il faut suivre ses

consignes s'il commence ses phrases par « Jacques a dit... ». Il ne faut pas l'écouter s'il donne une consigne sans dire préalablement « Jacques a dit... ».

Exemple de consignes :

« Jacques a dit grattez-vous la tête » à suivre

« Jacques a dit tapez des pieds » à suivre

« Tapez des mains » à ne pas suivre.

Possibilités : Ceux qui se trompent s'arrêtent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne qui devient celle qui donne les consignes // Celui qui se trompe en premier devient celui qui donne les consignes.



7ème classe – le jeu du Slam :

Activité langagière visée : production écrite, compréhension orale

Compétence langagière sollicitée : lexicale (selon la thématique)

Effectif idéal : 8 à 16 joueurs//illimité

Temps : 45 minutes

Matériel : papiers, crayons, (evt. micros, scène)

But du jeu : écrire et chorégraphier le plus beau Slam

1er étape : la chasse aux papiers

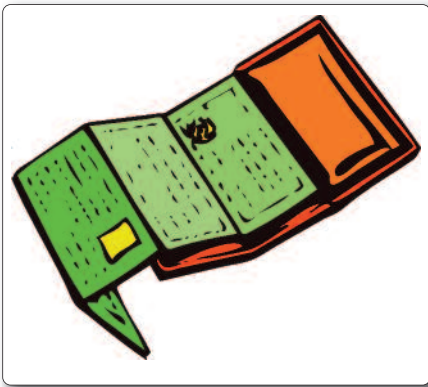
Au préalable, le professeur (et/ou des apprenants) prépare des petits papiers avec des verbes, des noms et des adjectifs sur la thématique souhaitée. Il faut environ 10 papiers par équipes. Le professeur dissimule les papiers partout dans la classe.

Par équipe de 3 ou 4, les élèves se mettent à la recherche des papiers cachés dans la classe. Plus ils auront trouvé de papiers pour leur équipe plus leur équipe aura de points.

2nd étape : le concours de slam

Le Slam est un concours de déclamation de texte poétique (cf. le slameur français Grand corps Malade). Les apprenants doivent écrire un slam avec les mots qu'ils ont trouvés. Ils doivent ensuite présenter leur slam à la classe afin de gagner le concours...

Le jury (professeur ou/et des apprenants) doit élire le meilleur slam. Critères : le nombre de points à la chasse au papier, la prononciation, la cohérence du texte, le ton, la chorégraphie éventuelle, l'implication, le travail d'équipe...



8ème classe – l'Alibi :

Activité langagière visée : production orale, compréhension orale, production écrite

Compétence langagière sollicitée : pratique de l'interrogation, des temps...

Effectif idéal : 8 à 16 joueurs // illimité

Temps : 2 x 45 minutes

Matériel : aucun

But du jeu : ne pas être accusé du vol

Le porte-monnaie du professeur a été volé hier entre 15h00 et 17h00. Tous les apprenants de la classe sont suspects. Par groupe de deux, les apprenants doivent imaginer comment s'est passée leur après-midi afin de ne pas être accusé du vol du porte-monnaie.

Après avoir laissé un temps de préparation aux apprenants pendant lequel ils auront écrit leur histoire, les suspects sont interrogés.

Un groupe devient suspect et le reste de la classe policier. Une des deux personnes du groupe de suspect sort de la classe. Les policiers posent

des questions précises pour vérifier l'alibi du suspect n°1. Lorsque l'interrogatoire est fini, le suspect n°2 entre et l'interrogatoire recommence (attention les deux suspects ne doivent pas pouvoir communiquer entre eux) afin de constater ou non la cohérence des deux récits.

Quand tout est fini le professeur demande aux policiers si les suspects sont coupables ou innocents (argumenter). Puis un autre groupe devient suspect...

9ème-10ème classes-Gymnasium

– Time's up :

Activité langagière visée : production orale, compréhension orale

Compétence générale ou langagière sollicitée : culture francophone (les personnalités), la description

Effectif idéal : 8 à 16 joueurs // illimité

Temps : 2 x 45 minutes

Matériel : papiers, crayons, un chapeau, un chronomètre

But du jeu : en un minimum de temps faire deviner à son équipe le maximum de célébrités francophones

Deux équipes, un maître du jeu. Chaque apprenant note sur un papier le nom d'une célébrité francophone. Plier les papiers et les mettre dans le chapeau. Le jeu se joue en trois manches : description, mime, un mot.

Lors de la première manche, un apprenant volontaire fait deviner à son équipe le plus de papiers possibles en 45 secondes. Il doit décrire les personnages inscrits sur les papiers sans

révéler ni leurs noms ni leurs prénoms. Il gagne les papiers qu'il réussit à faire deviner à son équipe (1 papier = 1 point). Lorsque les 45 secondes sont passées, c'est au tour de l'équipe adverse. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de papier dans le chapeau. Le maître du jeu compte les points des équipes.

Ex : (Audrey Tatou). C'est une actrice française très célèbre. Elle est brune et petite. Elle a joué dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* et *Coco avant Chanel*...

Le maître du jeu replace les papiers dans le chapeau et le jeu recommence pour la seconde manche. Même principe sauf que cette fois les apprenants ne doivent pas parler mais mimer les célébrités francophones. À la fin de la manche le maître du jeu compte les points.

Ex : (Audrey Tatou). On mime une actrice et du parfum.

Le maître du jeu replace les papiers dans le chapeau une dernière fois pour la troisième manche. Même principe mais cette fois les apprenants ne peuvent dire qu'un seul mot par papier. À la fin de la manche le maître du jeu compte les points et les additionnent avec ceux des manches précédentes afin d'avoir une équipe gagnante.

Ex : (Audrey Tatou). Un mot : Amélie

Mais aussi :

- Lire *Le jeu en classe de langue* de Haydée Silva aux éditions CLE International, Paris, 2008.
- Participer au cours *Apprendre en jouant* dès la 5ème de Christophe Allo, au CFU, le 19 septembre 2014 de 9h00 à 15h00.
- Allez faire un tour à la maison de jeu et café Oya, 25 rue de la Reine Blanche, 750013 Paris, France, où vous pouvez tester de nombreux jeux et où des amateurs sont capables de vous expliquer toutes les règles. <http://www.oya.fr>
- Participer à La fête du jeu qui se déroulera en France le 31 mai 2014 (événement gratuit). L'objectif de cette journée est de faire connaître le jeu comme activité essentielle pour le développement de l'enfant, comme outil d'apprentissage, de transmission des savoirs et d'éducation pour tous, comme expression culturelle favorisant les rencontres interculturelles et intergénérationnelles, comme créateur de lien social et de communication et comme occupation de loisir et de source de plaisir. <http://www.alf-ludotheques.org>