

NARDON Catherine
Professeur certifié d'allemand

Mémoire professionnel

Mémoire réalisé en classe de sixième au Collège Le Mourion de
Villeneuve-lez-Avignon

L'utilisation du jeu en cours d'allemand

Directeur de mémoire : Monsieur Roland Fischer
Assesseur de mémoire : Monsieur Joachim Köberich

IUFM de l'Académie de Montpellier
Site de Montpellier
1999/2000

Sommaire

Introduction

A — Comment concrètement mettre en place les jeux ?

- 1) Nécessité d'une longue préparation en amont
- 2) Gestion de la forme de travail

B — Quelle utilisation peut-on faire du jeu en cours ?

1) Les activités ludiques peuvent servir les quatre compétences : exemples réalisés en classe

- a) Le jeu du "bingo" et une de ses variantes le "jeu des nombres"
- b) Les jeux de cartes thématiques
- c) Les devinettes
- d) Les mini-jeux de rôle
- e) Le domino "grammatical"
- f) Les mots croisés et les mots mêlés

- 2) A quel moment du cours intégrer les jeux ?
- 3) Quelle influence exercent les jeux sur les élèves ?

C — Les limites de l'utilisation des jeux en classe

- 1) Un risque de faire du ludique pour du ludique
- 2) Risque de déconcentration des élèves
- 3) Difficultés à corriger chaque élève

Conclusion

Annexe

Bibliographie

Introduction

En début d'année scolaire, au cours des premières semaines, j'ai remarqué que mes élèves de sixième étaient encore proches des élèves de primaire par l'esprit, notamment dans leur rapport au jeu. Cette impression fut confirmée lorsque pour les aider à mieux assimiler les nombres, j'ai mis en place des activités ludiques. Les élèves ont apprécié et ont activement participé. De plus, j'ai moi-même trouvé ce type d'activités intéressant et amusant. C'est alors que m'est venue l'envie de creuser l'idée de recourir aux jeux pour enseigner l'allemand.

L'un des objectifs que se fixe tout enseignant, est de susciter l'intérêt des élèves pour la matière qu'il enseigne, de leur donner envie d'apprendre toujours plus, d'éveiller leur curiosité pour les pousser à aller toujours plus vers l'avant. Or actuellement, il semble que les cours "traditionnels" ne parviennent plus à motiver les élèves, qui semblent attendre désormais autre chose du système scolaire. Comment alors, dans ces conditions, leur redonner le goût et l'envie d'apprendre ? Comment les amener à participer à leur propre apprentissage, à ne pas rester passif en cours ? Le recours aux activités à dominante ludique m'a semblé un moyen adapté pour tenter de répondre à ce besoin de changement, pour essayer de capter l'attention des élèves. En effet, comme l'écrit U. Molinier "le jeu est la base de la culture et du développement de l'être humain" (MOLINIER, 1994, 20). Pourquoi alors ne pas le mettre à profit dans l'enseignement de l'allemand et favoriser ainsi l'apprentissage de cette langue. Car outre leur côté ludique, plaisant, agréable, les jeux sont en effet source de motivation pour les élèves. Proposez leur des activités ludiques, et la plupart des élèves se montrent enthousiastes et dynamiques. On observe une émulation réciproque, chacun voulant faire mieux que l'autre, leur comportement change lors de telles activités, même les plus réservés se prêtent au jeu !

Comme je l'ai déjà évoqué, j'ai choisi d'utiliser les jeux avec ma classe de sixième. Celle-ci compte 22 élèves, dont deux ont de la famille en Allemagne. D'autres ont suivi un enseignement précoce en anglais. Bien que débutant, le niveau est assez hétérogène : quelques élèves sont très bons, d'autres plus faibles, et le reste constitue un ensemble à peu près homogène. La majorité des élèves a 11 ans et il n'y a pas de redoublant de sixième. A cet âge-là, on aime encore jouer et l'allemand, cette langue étrangère qui semble parfois obscure, perd un peu de son austérité dans le jeu. Les élèves s'investissent entièrement dans le jeu et "oublent" provisoirement le cadre formel du cours.

En résumé, jouer est une activité agréable et certains jeux ont un caractère formateur attesté, mais, pratiquement, que peut apporter le jeu dans l'enseignement de l'allemand ? Quelles sont les modalités de sa mise en œuvre ? Dans quelle mesure répond-il aux besoins de cette matière réputée difficile ? Comment et quand peut-on y avoir recours ? Quelles sont les limites de son utilisation ? Voilà quelques-unes des questions que l'on peut se poser et auxquelles j'essaierai d'apporter quelques éléments de réponse.

A— Comment concrètement mettre en place les jeux ?

Cette question, si banale et inoffensive en apparence, revêt une importance particulière. En effet, même si l'activité proposée est un jeu intéressant, sa réussite dépendra de divers facteurs, dont sa mise en œuvre et sa réalisation.

1) Nécessité d'une longue préparation en amont

La mise en œuvre d'activités basées sur le jeu, peu importe lequel, demande un temps de préparation assez important de la part du professeur. Il faut définir :

- les objectifs à atteindre par l'intermédiaire du jeu
- les moyens linguistiques nécessaires à la réalisation du jeu
- le moment du cours où l'on aura recours à ce type d'activité et la manière dont on va l'intégrer au cours
- à quel type de jeu recourir pour répondre de manière adaptée et efficace aux objectifs que l'on s'est fixés
- la forme de travail correspondant le mieux au jeu et aux objectifs

Une fois cela établi, il faut regrouper le matériel nécessaire à la réalisation du jeu et si besoin créer soi-même le jeu. Par ailleurs, il faut essayer de voir ce qui pourrait également intéresser les élèves de façon à les motiver pour jouer, afin que le jeu ne soit pas trop artificiel car plaqué sur des objectifs linguistiques trop évidents.

Ainsi, j'ai essayé de concevoir des jeux en les adaptant aux connaissances de mes élèves, à leurs goûts probables en matière de jeu. Je dois cependant reconnaître que la mise au point de certains jeux m'a demandé beaucoup de temps et de réflexion. Prenons par exemple le jeu de dominos (cf. plus bas) : la conception des dominos n'a pas été facile, car il fallait que les élèves puissent former des phrases avec leurs dominos, or je ne pouvais pas connaître la répartition des dominos. Les fragments de phrases inscrits sur ces derniers devaient donc obligatoirement pouvoir se combiner de plusieurs façons, ce qui, au premier abord, n'était pas évident.

2) Gestion de la forme de travail

Selon le jeu et les objectifs visés, on n'adoptera pas la même forme de travail. Certaines fois, on sera amené à travailler avec le groupe classe dans son ensemble, par exemple

lors du jeu du bingo, d'autres fois on privilégiera le travail en petits groupes, comme pour les jeux de cartes afin que chaque élève puisse participer à plusieurs reprises (ce qui serait plus difficilement réalisable en groupe classe), enfin on pourra également travailler en tandem, comme dans le "Qui est-ce ?".

Suivant la forme de travail retenue, il faudra organiser les groupes ou laisser aux élèves l'initiative de les former, tout en sachant que cela prend généralement plus de temps et qu'il y a toujours le problème de X qui veut être ou ne pas être avec Y, si bien que les groupes risquent d'être déséquilibrés. Il faut aussi penser au mode de déplacement des élèves, et des tables si nécessaire, en essayant bien sûr de limiter ces déplacements et le bruit qu'ils occasionnent. Il faut également prendre en compte la disposition de la salle et sa superficie.

Par ailleurs, lors de travail en groupes ou en tandem, il faut penser qu'il ne sera pas possible de corriger et de surveiller tous les élèves en même temps, ce qui exige de la part de ces derniers un minimum d'autodiscipline.

B— Quelle utilisation peut-on faire du jeu en cours ?

Nous l'avons souligné précédemment, le caractère ludique favorise l'apprentissage, le "dépoussièrisme" quelque peu de son côté austère, voire rébarbatif pour de jeunes élèves. Et, "Là où on ne peut justifier un apprentissage par un enjeu personnel fort, le plaisir lié au jeu devient un levier essentiel" (FAVARD, 1994, 70). En effet, de jeunes élèves de sixième, sauf exception rare, ne savent pas quelles études ils feront et si l'allemand leur sera utile, sinon indispensable, ils considèrent souvent l'allemand comme simple matière scolaire, au même titre que l'histoire ou la géographie. En introduisant cet aspect ludique dans mon enseignement, j'espère pouvoir leur montrer que l'allemand est avant tout une langue vivante, un outil de communication, et pas uniquement une matière scolaire.

Cependant, plusieurs questions "fondamentales" doivent être posées : à quoi peut être utilisé le jeu dans l'enseignement de l'allemand ? à quels objectifs peut-il servir ? A quel moment peut-on y recourir et comment l'intégrer dans une séquence ? Enfin, on pourra s'interroger sur la portée de ce type d'activité par rapport aux élèves.

1) Les activités ludiques peuvent servir les quatre compétences : exemples réalisés en classe

A l'aide d'exemples réalisés dans ma classe de sixième, je vais essayer de montrer de quelle manière les jeux peuvent participer à l'entraînement des diverses compétences (compréhension de l'oral et de l'écrit, expression orale et écrite).

En sixième, l'accent est plutôt mis sur l'oral tandis que l'écrit est abordé de façon plus atténuée. Dans ma pratique de classe, j'ai surtout eu recours à des jeux faisant intervenir plus l'oral que l'écrit. Par ailleurs, les jeux requièrent souvent (mais pas toujours) deux ou plusieurs joueurs, ce qui implique une communication, une interactivité entre les différents protagonistes. Voici donc quelques utilisations possibles de jeux en cours d'allemand.

a) Le jeu du bingo et une de ses variantes le "jeu des nombres"

Le jeu du bingo est un "classique" du genre. En effet, c'est un moyen ludique et attrayant pour faire travailler les élèves sur les nombres. Une fois que les élèves ont appris le nom des nombres en allemand, il est intéressant de recourir au bingo pour parfaire l'assimilation de ces derniers. Après avoir préparé plusieurs petits papiers comportant chacun un nombre différent (cf. annexe 1-1), j'ai tiré successivement les

papiers en annonçant à chaque fois le numéro inscrit dessus. Les élèves, qui ont une grille avec des numéros, doivent alors reconnaître le nombre énoncé pour, le cas échéant, barrer le nombre sur leur grille. Le premier à avoir barré tous ses nombres a gagné. On peut ainsi entraîner les élèves à la compréhension de l'oral, dans ce cas précis celle des nombres. J'ai pu observer dans ma classe que les élèves éprouvaient un réel plaisir à pratiquer ce jeu, ils étaient même demandeurs. Peut-être qu'en dehors de ce côté ludique et affectif, l'une des raisons de cet "engouement" pour le bingo réside dans le plaisir et la joie de ces élèves débutants de pouvoir reconnaître et comprendre des mots de cette langue étrangère et un peu mystérieuse.

Une variante possible, mais que je n'ai pas expérimentée, est de faire tirer et annoncer les numéros par un élève. Celui-ci travaillera alors le nom des nombres en allemand et leur prononciation.

Une autre variante, proche de la première dans le concept, est la suivante : chaque élève reçoit plusieurs papiers (au moins deux) portant chacun un numéro. Tous les numéros sont écrits deux fois, c'est à dire que deux élèves ont le même numéro. (Lors de la distribution des papiers, il faut veiller à ce que chaque élève ne reçoive pas deux fois le même numéro, sinon le jeu ne peut pas fonctionner correctement.) Il faut par ailleurs indiquer aux élèves dans quelle fourchette de nombres se situent les numéros, par exemple entre 18 et 62. Un élève lance le jeu en annonçant un numéro (il ne peut pas dire l'un de ses numéros). L'élève qui a le numéro annoncé le dit à son tour, avant d'enchaîner avec un nouveau numéro. Un même numéro ne doit bien sûr pas être appelé deux fois. Celui qui gagne est celui dont les numéros ont tous été proclamés. Dans cette variante du bingo, que j'appelle "jeu des nombres" (cf. annexe 1-1), chaque élève est invité à comprendre le numéro énoncé par les autres, et à prononcer lui-même un numéro. Il travaille donc à la fois la compréhension de l'oral et l'expression orale, bien que ses compétences soient dans ce cas précis assez limitées. Les élèves manipulent également les nombres.

b) Les jeux de cartes thématiques

A diverses reprises, j'ai utilisé ce type de jeux. Ils permettent d'une part de mettre en place une interactivité entre les élèves qui se retrouvent donc dans une situation de communication : pour pouvoir jouer, ils doivent comprendre ce qu'on leur dit et pouvoir s'exprimer. D'autre part, suivant le thème sur lequel on choisit de faire porter le jeu, les élèves vont travailler un point lexical précis, certaines fonctions langagières, et certaines structures grammaticales. Le tout en s'amusant, presque sans efforts : le plaisir du jeu

masque l'objectif linguistique et, de manière paradoxale, en favorise l'atteinte. Enfin, ces jeux peuvent se jouer à deux ou plus, ce qui permet de faire travailler les élèves en petits groupes dont la composition peut être imposée afin d'établir des groupes de niveau homogène pour susciter une émulation au sein du groupe ou au contraire hétérogène de façon à ce que les élèves forts aident les plus faibles.

En voici quelques exemples :

— un jeu portant sur les vêtements (comme j'ai utilisé ces jeux assez tôt dans l'année, le nombre de cartes est parfois restreint — cf. annexe 1-2), avec comme fonctions langagières demander un renseignement et répondre par l'affirmative ou la négative, et comme références grammaticales l'article défini, le groupe nominal en fonction de complément d'objet, la négation et le verbe "haben" à la première et deuxième personne du singulier. Voici un exemple de production :

- Hast du das Kleid ?
- Ja, ich habe das Kleid.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie.

— un jeu portant sur le thème de la nourriture et des boissons (là encore, les termes utilisés ont été adaptés au niveau des élèves, en fonction de leurs connaissances et du manuel). Outre l'objectif lexical (visant à mieux faire assimiler le nom des aliments et des boissons rencontrés), je visais également la réactivation de l'interrogative partielle en "Wer ?" et celle de la structure "Ich möchte..." Il s'agissait aussi d'inciter les élèves à se familiariser avec le groupe nominal indéfini en fonction de complément d'objet, donc avec la déclinaison à l'accusatif de l'article indéfini "ein". Pour ce jeu, les élèves étaient répartis en groupes de cinq ou six. Voici un exemple de production :

- Ich möchte ein Bier trinken. Wer hat ein Bier ?
- Ich habe ein Bier. (L'élève donne sa carte au premier, qui pose une nouvelle question)

Ce jeu peut également s'envisager dans le cadre du groupe classe. Le professeur lance le jeu en demandant par exemple : "Wer hat ein Eis ?"

L'élève ayant cette carte répond "Ich habe ein Eis.", puis enchaîne avec une autre question.

Ainsi, les élèves travaillent à la fois la compréhension de l'oral et l'expression orale dans un cadre un peu moins formel et sans doute moins artificiel.

Pour ces jeux de cartes, je fournis aux élèves une trame du déroulement du jeu, le "modèle" des questions et des réponses étant écrit au tableau ou sur transparent. Par ailleurs, les cartes comportent le dessin de l'objet et son nom allemand (cf. annexe 1-3).

c) les devinettes

Ce type de jeux fait appel au plaisir de deviner, à un certain côté "détective" qui est souvent source de motivation et de stimulation pour les élèves. Là encore, on peut orienter le jeu vers une thématique précise et y associer différentes structures grammaticales, les fonctions langagières étant toujours les mêmes, à savoir demander un renseignement et répondre à une question. L'interactivité est toujours présente, les élèves doivent communiquer oralement, donc comprendre et s'exprimer.

Voici deux exemples de jeux de devinettes :

— le premier jeu (cf. annexe 1-4) avait pour objectif, outre ceux cités ci-dessus, de faire manipuler aux élèves les prépositions "aus" et "nach", et de réactiver "l'heure des trains". (Ce jeu s'appuie sur ce qui a été vu dans le manuel) Les élèves étaient répartis par groupe de cinq ou six. Chaque élève dispose d'un tableau d'arrivée des trains, comportant la ville de départ, la destination, l'heure d'arrivée et le quai. Un élève choisit un train, en donne quelques caractéristiques, pose une question et les autres doivent deviner de quel train il s'agit pour pouvoir répondre à sa question. On notera que dans ce jeu, une certaine forme de compréhension de l'écrit se greffe aux compétences orales. Toutefois, tout le lexique est connu, cette compréhension écrite est donc marginale.

Voici un exemple de production :

- Mein Zug kommt aus Ulm und fährt nach Stuttgart. Um wie viel Uhr kommt er an ?

- Er kommt um 10 Uhr 20 an.

ou - Mein Zug fährt nach Stuttgart und kommt um 18 Uhr 13 an.
Woher kommt er ?

- Er kommt aus Karlsruhe.

— jeu "Qui est-ce ?" (cf. annexe 1-4)

Pour ce jeu, outre les objectifs déjà cités, je voulais que les élèves réemploient le lexique vu précédemment (bagage et objets divers), le négateur "kein", qu'ils revoient le groupe nominal indéfini en fonction de complément d'objet, et j'aurais aimé les inciter à utiliser "vielleicht" et "bestimmt", mais ce dernier objectif n'a pas été atteint. Cet échec relève, à mon avis, du jeu lui-même ; en effet, si l'on analyse le principe du jeu, on voit que ces éléments n'étaient pas indispensables à son déroulement, ce qui montre bien la difficulté de l'élaboration de jeux destinés à des fins pédagogiques. Les élèves travaillent en tandem, chacun a en sa possession des cartes avec des personnages et leurs caractéristiques. Là encore, on retrouve une forme de compréhension de l'écrit, mais

comme précédemment tous les éléments sont déjà connus des élèves ce qui en facilite la reconnaissance et l'identification. Un élève choisit un personnage dans sa tête et l'autre doit lui poser des questions pour essayer de deviner de qui il s'agit en procédant par élimination par rapport à la liste des personnages. Voici un exemple de production :

- Ist es eine Frau ?
- Ja, das ist eine Frau.
- Hat sie einen Regenschirm ?
- Ja, sie hat einen Regenschirm.
- Hat sie eine Zeitung ?
- Nein, sie hat keine Zeitung.
- Trägt sie einen Koffer ?
- Ja, sie trägt einen Koffer.
- Das ist Frau Müller !

d) Les mini-jeux de rôle

Le principe de ces jeux de rôle est de mettre les élèves en situation de communication. L'accent est mis encore une fois sur l'oral. Comme précédemment, on peut faire varier les thématiques, les fonctions langagières et les références grammaticales. Je n'ai pas tellement eu recours aux jeux de rôle, car j'ai remarqué que mes élèves ne les appréciaient pas beaucoup. Cela tient peut-être à leur gêne de se retrouver au tableau devant les autres. Par ailleurs, embarrassés, ils ne "jouent" pas, ils ne parviennent pas à "entrer" dans le jeu et essaient plutôt de se souvenir des mini-dialogues élaborés en classe, ce qui les bloque dans leur créativité et n'est pas très positif. Pour tenter de remédier à ce "problème du tableau", j'ai mis en place un travail en petits groupes de deux ou trois élèves pour le "jeu de la marchande". Un élève tient le rôle de la marchande et dispose de différentes cartes avec le dessin, le nom et le prix des articles à vendre (cf. annexe 1-5). Les autres sont des clients. Le thème était centré sur les aliments et l'argent allemand. Les élèves étaient amenés à exprimer un désir, ce qui leur permettait de réemployer "ich möchte", de demander le prix de l'article désiré et de donner ce prix. Du point de vue grammatical, on retrouve le groupe nominal indéfini en fonction de complément d'objet et "l'article zéro". Voici un exemple de production :

- Guten Tag !
- Guten Tag! Ich möchte Schokolade kaufen. Was kostet es ?
- Schokolade ? Es kostet 3 Mark.
- Danke.

e) le domino "grammatical"

Ce jeu relève des compétences écrites. En effet, sur chaque domino est inscrit un fragment de phrase, d'où la nécessité pour les élèves de comprendre dans un premier temps ces fragments de phrases, pour pouvoir ensuite les assembler et construire des phrases complètes. Par ailleurs, les phrases ainsi créées doivent être correctes, ce qui implique un aspect grammatical, d'où le nom de "domino grammatical". Sur ce plan, mon objectif était de faire réviser les verbes de modalité "sollen", "wollen" et "können". La conjugaison de ces verbes et la structure du groupe infinitif les suivant avaient été vues en classe. D'un point de vue pratique, les élèves étaient répartis en petits groupes et chacun disposait de plusieurs dominos (cf. annexe 1-6). Un élève commence et pose un domino, le suivant doit essayer de compléter l'amorce de phrase avec l'un de ses dominos ou passer son tour si cela n'est pas possible. Le premier à ne plus avoir de domino, a gagné. A la suite de ce jeu, j'ai demandé aux élèves ce qu'ils en pensaient et beaucoup m'ont répondu qu'il leur avait permis de clarifier l'emploi des verbes de modalité, ce qui est positif. Mais il est cependant évident qu'un tel jeu ne peut donner lieu à une véritable expression écrite, notamment à cause du problème matériel (un domino ne peut contenir plus de deux ou trois mots et on ne peut décemment pas envisager de répartir une phrase sur plus de quatre dominos sans rendre le jeu quasiment injouable et ennuyeux).

f) les mots croisés et les mots mêlés

Ces jeux font également appel à l'écrit. Pour ce qui est des mots croisés, les définitions peuvent être données soit sous forme de dessins, surtout au début de l'apprentissage de la langue, les élèves doivent alors écrire dans la grille le nom de l'objet représenté, soit sous forme de définitions simples, au vocabulaire connu et à la syntaxe claire. Dans ce cas, les élèves doivent comprendre le texte de la définition avant d'inscrire le mot correspondant dans la grille. Pour ma part, j'ai eu recours aux définitions sous forme de dessins ou symboles (cf. annexe 1-1).

Pour les mots mêlés, on peut appliquer le même principe : soit les mots à retrouver dans la grille sont indiqués par des dessins, les élèves sont donc amenés dans un premier temps à écrire en marge les mots correspondants aux dessins avant de pouvoir les repérer dans la grille, soit les mots sont donnés sous forme de liste et le travail est un travail de repérage. De même que pour les mots croisés, j'ai utilisé des symboles pour représenter les mots à chercher dans la grille (cf. annexe 1-1).

L'un des inconvénients de ce type de jeu, est qu'il ne s'adapte guère qu'au travail sur un point lexical qui aura déjà été abordé en cours. Les élèves apprécient ces jeux et l'on peut donc les utiliser de temps en temps pour un bilan lexical et permettre ainsi aux élèves de faire le point sur leurs connaissances dans ce domaine.

De tout ceci il résulte que les jeux se prêtent relativement bien à la pratique des quatre compétences (compréhension de l'écrit et de l'oral, expression écrite et orale), même si je les ai surtout utilisés dans le cadre d'un travail oral. Ils permettent notamment de créer une interactivité entre les élèves, qui, par l'intermédiaire de la situation de jeu, se retrouvent transportés dans une communication authentique. Mais un autre problème se pose : comment et quand recourir aux jeux ?

2) A quel moment du cours intégrer les jeux ?

C'est en effet une question que je me suis souvent posée, car vouloir faire jouer ses élèves tout en leur apprenant quelque chose de manière interactive, n'est pas forcément évident. Tout d'abord, je pense que l'heure du cours, le jour de la semaine, la fatigue des élèves ou leur excitation due à un événement extérieur, comme la neige par exemple, sont des facteurs importants. Dans certains cas, les jeux se révéleront être de précieux atouts pour "casser" la monotonie du cours, insuffler une nouvelle dynamique et offrir par la même occasion une "bouffée d'oxygène" aux élèves. Par exemple, nous avons tous observé qu'en fin de semaine, durant le dernier quart d'heure, les élèves sont souvent agités, énervés ou amorphes, ils ont beaucoup de mal à se concentrer, si bien qu'il faut faire beaucoup d'efforts pour retenir leur attention jusqu'au bout. Organiser à ce moment là une activité basée sur un jeu peut alors s'avérer être un moyen efficace de fixer leur attention, de leur faire apprendre quelque chose sans qu'ils en aient pleinement conscience, et au contraire de leur donner l'impression de jouer et de se détendre. Le changement radical d'activité, de rythme du cours jouera dans ce contexte un rôle non négligeable. Il faut toutefois reconnaître que le résultat escompté n'est pas toujours atteint.

D'autres éléments sont déterminants dans le choix du moment du jeu. Selon les objectifs que l'on cherche à atteindre, on ne pourra pas intégrer les jeux à n'importe quel moment du cours. En effet, certains jeux exigent des prérequis lexicaux, et ne devront donc être mis en place qu'une fois le lexique connu. Il en va de même pour des fonctions langagières ou des points grammaticaux. Ainsi, par exemple, je voulais mettre en place

un jeu de cartes qui impliquait le négateur "kein", or à ce moment là mes élèves n'en avaient pas encore eu connaissance, j'ai donc dû modifier le contenu du jeu.

On peut choisir d'aborder un nouveau thème, donc un nouveau lexique, à l'aide d'un jeu. Pour ma part, j'ai introduit le nom de divers objets pouvant être offerts comme cadeaux, et dont mes élèves auraient besoin pour faire l'activité du manuel, par le biais du memory (cf. annexe 1-7). Le principe en est simple : chaque élève dispose d'un jeu de cartes sur lesquelles sont dessinés les objets avec leur nom. En les faisant travailler en tandem, on obtient les paires de cartes nécessaires au jeu. Chaque fois qu'un élève retourne deux cartes, il doit dire le nom des objets représentés dessus. La probabilité de tomber du premier coup sur les deux cartes identiques étant faible, les objets reviennent à plusieurs reprises et les élèves se familiarisent ainsi progressivement avec ces nouveaux mots. Après cette phase de jeu, très apprécié des élèves, on peut passer au sujet réel du cours, à savoir offrir un cadeau. Le vocabulaire ayant été manipulé juste avant, il ne constitue plus vraiment un obstacle, et les élèves peuvent désormais se concentrer sur les nouveaux points grammaticaux (dans ce cas, la préposition "für" et les pronoms personnels à l'accusatif), la correction de la langue et la prononciation.

Un autre moment du cours, où les jeux peuvent constituer un bon support d'activité, est la mise en application de ce qui vient d'être étudié. A titre d'exemple, prenons le cas du groupe nominal indéfini en fonction de complément d'objet à l'accusatif. Plutôt que de recourir systématiquement à des exercices structuraux, j'ai utilisé un jeu de cartes. La consigne était la suivante : vous devez demander un objet selon le modèle "Hast du eine Hose ?" et répondre "Ja, ich habe eine Hose" ou "Nein, ich habe keine Hose". Les élèves étaient donc contraints d'employer un groupe nominal indéfini à l'accusatif, ce qui venait d'être étudié en cours.

Les jeux peuvent également servir pour faire réactiver diverses choses aux élèves, les aider à mieux assimiler certaines structures ou du vocabulaire en leur faisant manipuler cela sous une forme différente. Le jeu de cartes cité précédemment aurait pu être utilisé dans une telle phase de réactivation. En classe, le jeu de dominos à visée grammaticale m'a servi à faire revoir aux élèves la structure du groupe infinitif après les verbes de modalité "sollen", "können" et "wollen", tout en leur faisant revoir la conjugaison de ces derniers. Ce point avait été travaillé à plusieurs reprises et sous différentes formes tout au long du chapitre, et le jeu est intervenu dans la phase de récapitulation.

3) Quelle influence exercent les jeux sur les élèves ?

Par l'intermédiaire du jeu, nous l'avons maintes fois évoqué, les élèves se trouvent confrontés à une situation de communication authentique, car "L'artifice qui consiste à parler en allemand se transforme ainsi, par la magie du jeu, en activité authentique. Le monde fictif que les enfants créent dans leurs jeux est pour eux une réalité" (FAVARD, 1994, 71). En sixième, les élèves sont encore des enfants et aiment jouer, ils se plongent volontiers dans l'univers du jeu et de la situation qu'il génère. La langue devient alors véritablement un outil de communication, elle n'est plus une matière scolaire détachée de tout contexte, mais elle s'ancre au contraire pleinement dans la réalité, celle du jeu, montrant aussi aux élèves qu'on peut éprouver un certain plaisir à parler en allemand. C'est d'ailleurs ce qu'un élève a voulu dire dans la fiche d'évaluation lorsqu'il écrit :

"J'ai appris que l'allemand n'est pas une langue forcément pour apprendre mais aussi par plaisir." (cf. annexe 2-1)

Je me suis aperçue qu'au cours du jeu, les élèves communiquaient non seulement entre eux, mais coopéraient et s'entraidaient aussi. Il m'est arrivé à plusieurs reprises d'observer à l'intérieur des groupes de travail, des élèves plus forts aider des élèves plus faibles à formuler une question ou à répondre, ou encore à comprendre ce que les autres avaient dit. Un autre élément s'ajoute à cette forme d'entraide, il s'agit de l'autocorrection : il n'est pas rare qu'un élève en corrige un autre au cours du jeu. Grâce au jeu, les élèves développent de plus des savoir-faire et une certaine habileté dans la prononciation ou l'élocution. Le jeu se révèle donc être également un moyen d'établir de nouveaux rapports entre les élèves, de les amener à s'aider et à s'autocorriger. C'est d'ailleurs ce que m'ont signalé plusieurs élèves dans la fiche d'évaluation, dont voici quelques extraits :

"Il y avait un esprit de groupe." (cf. annexe 2-3)

"On est ensemble, on parle allemand, c'est pas comme (être) tout seul sur un bureau." (cf. annexe 2-4)

On voit bien que les élèves sont plus ou moins conscients de l'aspect social du jeu, ce qui montre une nouvelle facette de l'utilisation des jeux. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à se respecter mutuellement, à accepter l'autre avec ses défauts et ses qualités.

Il est à noter aussi que par l'utilisation des jeux en cours, tous les élèves participent, même les plus timides, et quelque soit leur niveau, ce qui est un point très positif. En effet, face au groupe classe, certains n'osent pas prendre la parole, soit par timidité, soit

par peur que les autres ne se moquent d'eux s'ils commettent une erreur, ou par paresse. Mis en situation de jouer, ils sont "contraints" de participer activement, et ont peut-être aussi moins d'appréhension à parler en petit groupe. La situation de jeu leur permet de se libérer et de parvenir à s'exprimer, et par là-même, de progresser et d'apprendre. La majorité des élèves en a d'ailleurs conscience, comme le montrent leurs réponses, dont voici quelques extraits :

(Penses-tu avoir tiré profit de ce travail ?) "Oui ! Dans l'expression, le langage."

(cf. annexe 2-1)

"Je trouve que ce travail (...) aide aussi à s'exprimer oralement." (cf. annexe 2-2)

Lorsque j'ai demandé à mes élèves de remplir cette fiche d'évaluation, qui portait sur trois jeux, 8 sur 21, soit plus du tiers, ont coché la case "autonomie" (cf. annexe 2-5). Cela montre bien qu'une bonne part des élèves se sent plus autonome lors des jeux. Or l'apprentissage à l'autonomie est, à terme, l'un des objectifs de l'enseignement, ainsi que les instructions officielles en font état :

"Il importe également de l'aider (l'élève) à s'approprier des méthodes de travail personnelles lui permettant d'accéder à un certain niveau d'autonomie."

(Brochure n° 755 00693, 1996, 3)

Les jeux peuvent par conséquent se révéler être un moyen d'amener les élèves à une certaine forme d'autonomie, comme l'autocorrection évoquée plus haut en est un exemple. Lorsque j'ai recours aux jeux, la forme de travail privilégiée est le travail en tandem ou en petits groupes, plus rarement en classe entière. Or, en petits groupes, les élèves sont responsables d'eux-mêmes, de leur travail et de leur efficacité, car le professeur ne peut surveiller de près tous les groupes simultanément. Les élèves doivent donc faire preuve d'un minimum d'autodiscipline pour que le jeu se déroule le mieux possible afin qu'ils puissent en tirer profit. La pratique du jeu, en responsabilisant l'élève qui est alors appelé à essayer de se débrouiller "seul", lui offre ainsi une voie d'accès vers l'autonomie, il s'implique davantage dans son apprentissage, et l'on peut alors espérer que l'assimilation de la langue s'en trouve renforcée.

On peut également se demander si l'utilisation des jeux en cours d'allemand ne joue pas un rôle dans l'attitude de l'élève vis-à-vis de cette matière. Si c'est le cas, il faut souhaiter qu'il s'agisse d'une influence bénéfique par rapport à l'allemand, que le recours aux jeux stimule les élèves dans leur désir d'apprendre cette langue et éveille en eux le plaisir de la parler. Il semblerait que mes élèves, du moins la grande majorité, prennent plaisir à jouer en allemand, bien que les jeux restent assez simples. C'est ce qu'il ressort

de la fiche d'évaluation qu'ils ont remplie : 17 élèves sur 21 ont coché la case "plaisir" (cf. annexe 2-5). L'objectif de leur faire apprécier l'allemand et de leur donner envie d'apprendre cette langue semble donc atteint. A les regarder jouer et "s'enflammer" quand ils gagnent ou perdent, on peut voir sur leur visage et dans leur attitude qu'ils en oublient presque le cadre institutionnel de la classe, ce qui n'est pas toujours positif et nous laisse entrevoir que l'utilisation des jeux comporte aussi quelques inconvénients.

C — Les limites de l'utilisation des jeux en classe

Nous avons vu précédemment que les jeux pouvaient être des supports intéressants et variés que l'on pouvait utiliser dans l'enseignement de l'allemand. Mais, comme pour toute chose, il y a des avantages et des inconvénients. Il faut bien sûr essayer dans la mesure du possible de minimiser ces inconvénients. J'en ai relevé trois types.

1) Un risque de faire du ludique pour du ludique

C'est là, selon moi, l'un des principaux dangers de l'utilisation des jeux à des fins pédagogiques. En effet, en voyant le plaisir qu'éprouve la majorité des élèves à jouer et, il faut le dire, le plaisir du professeur qui met en place de telles activités, le risque de se laisser emporter dans son élan et de multiplier ce type d'activités n'est pas négligeable. Mais on ne peut pas, à mon avis, baser tout l'enseignement d'une langue vivante sur les jeux. Ces derniers présentent certes de nombreux atouts et peuvent être utilisés pour travailler les quatre compétences, mais ils ne peuvent pas remplacer complètement les activités "classiques", comme par exemple des exercices structuraux en contexte et autres exercices de grammaire. Par ailleurs, au cours des différents jeux que j'ai expérimentés, les élèves ont rarement, pour ne pas dire jamais, employer la première et la deuxième personne du pluriel. Une autre limite de l'utilisation des jeux dans l'enseignement d'une langue concerne les différents modes et temps ; en effet, la communication établie par les jeux implique le présent de l'indicatif, alors à moins de détourner le jeu dans le but précis de faire employer le subjonctif par exemple — ce qui rendra le jeu totalement artificiel — on ne parviendra pas à couvrir ce champ grammatical. Vouloir utiliser les activités ludiques comme base essentielle de l'enseignement, ne permettra pas selon moi de "balayer" l'étendue du programme et de rendre compte de la richesse de la langue. Apprendre une langue uniquement par l'intermédiaire des jeux ne fournira pas d'explication sur l'emploi de tel ou tel terme, et condamnerait l'apprenant à n'appréhender qu'une très faible partie de la langue.

Recourir aux jeux simplement pour jouer, se faire plaisir et faire plaisir aux élèves, comporte donc le risque de faire oublier l'objectif d'apprentissage. C'est pourquoi les jeux ne doivent pas être utilisés systématiquement et à tous les cours, mais ponctuellement. Les élèves finiraient d'ailleurs sûrement par s'en lasser et trouver que le professeur n'est pas très sérieux. Il faut donc, comme en toute chose, trouver le juste équilibre. De plus, lors d'activités ludiques, il me semble très important de garder en tête l'objectif linguistique que l'on s'est fixé lors de la préparation pour ne pas s'en écarter.

2) Risque de déconcentration des élèves

C'est là un autre obstacle potentiel de l'utilisation des jeux en cours d'allemand. Les élèves, pris dans le jeu, peuvent oublier la réalité, c'est-à-dire le cadre de la classe où l'on attend d'eux un certain comportement. Ils risquent de se laisser emporter par le côté purement ludique de ce type d'activités, d'où un manque de concentration, et de ne plus rechercher une certaine correction de la langue allemande, voire dans le pire des cas (ce qui ne m'est heureusement jamais arrivé) de parler français. L'une des solutions pour tenter d'éviter une trop grande déconcentration des élèves est de bien définir auparavant les structures employées lors du jeu, de donner des consignes claires et précises, et de veiller à ce que les élèves les respectent en passant régulièrement dans tous les groupes.

Un autre aspect qui peut se révéler négatif si l'on n'y prend garde est l'enjeu du jeu. En effet, l'envie de gagner peut, nous l'avons vu précédemment constituer un excellent moteur de motivation pour les élèves, mais si celle-ci est trop forte et prend le pas sur l'objectif linguistique et le plaisir du jeu, elle peut conduire à des "débordements" : les élèves s'excitent, les plus faibles peuvent se décourager, et le jeu perd alors toute valeur bénéfique. Il faut donc veiller à maîtriser toute montée "d'adrénaline" dès son commencement et rappeler les élèves à l'ordre.

Enfin, après une phase de jeu, j'ai constaté que les élèves ont souvent beaucoup de mal à se reconcentrer. Il est alors nécessaire de les remotiver et de les replonger dans la réalité de la classe et du cours d'allemand. Là encore, je dois reconnaître qu'il n'y a pas de méthode miracle et que la personnalité des élèves et leur "forme du jour" sont des facteurs déterminants. En ce qui me concerne, j'essaye de les "recadrer" immédiatement dans l'objectif du cours en leur donnant par exemple des directives précises (et un peu dirigistes), ou de leur proposer un travail écrit pour les obliger à se concentrer sur quelque chose de précis et faciliter la reprise du cours. Une autre solution, que j'ai aussi testée, est de leur donner deux minutes de pause pendant lesquelles ils notent les devoirs ou, j'ai fait cela une fois, je les invite à "écouter le silence". Cela est assez efficace.

3) Difficultés à corriger chaque élève

Cela est particulièrement le cas lors du travail en groupes. En effet, les élèves sont répartis dans la salle de classe en plusieurs unités et je dois circuler d'une unité à l'autre. Par conséquent, je ne peux pas écouter constamment chaque élève de chaque groupe pour contrôler sa production, pour l'aider dans ses formulations, l'amener à s'autocorriger ou bien le corriger quand cela est nécessaire. Les élèves fonctionnent

donc une bonne partie du temps en autonomie, ce qui sur un certain point est positif et à encourager, mais qui peut aussi avoir des conséquences négatives, comme une mauvaise prononciation ou la récurrence d'une erreur.

Pour tenter de remédier à ce problème, on peut bien sûr organiser les groupes en fonction du niveau des élèves et deux solutions sont envisageables : soit on fait des groupes de niveau en recherchant une homogénéité maximale entre les élèves, soit on forme des groupes "mixtes" en mélangeant les élèves, c'est-à-dire en associant des forts, des moyens et des faibles. Dans le premier cas (un groupe homogène), le professeur peut se concentrer davantage sur les difficultés propres à chaque groupe d'élèves et consacrer, si nécessaire, plus de temps aux plus faibles. Dans le second cas, l'hétérogénéité du groupe peut permettre de créer un climat d'entraide entre les élèves, d'instaurer une sorte de tutorat pour aider les plus faibles et responsabiliser les moyens et les forts. Il me semble alors indispensable dans ce dernier cas de donner clairement aux élèves la consigne de s'entraider et de se corriger mutuellement, afin que ce travail soit bénéfique pour tous. Le professeur passe régulièrement dans les groupes pour veiller au bon déroulement du jeu, répondre aux questions des élèves ou les départager en cas de désaccord.

Mais ce problème lié au jeu, soulève une autre question : faut-il tout corriger et à quel moment corriger un élève ? J'avoue m'être souvent interrogée à ce sujet et ne pas avoir trouvé de réponse à ce problème. Il est toujours délicat d'interrompre un élève au beau milieu de sa production, et peut-être plus encore dans le cadre d'un jeu, car on oblige alors tous les joueurs à interrompre le jeu pour écouter la correction ou corriger l'autre, ce qui brise tout l'élan créatif du jeu et sa réalité, le renvoyant ainsi au rang d'exercice scolaire. Par ailleurs, je ne suis pas du tout sûre que l'élève ayant fait une erreur, ne la commette plus au cours du jeu. Cependant, il m'est arrivé de corriger un élève si la faute était trop importante ou si la phase de jeu le permettait, mais cela n'est pas toujours possible.

Conclusion

De tout ceci il ressort que les jeux, à condition de ne pas y recourir de manière systématique et abusive, constituent de bons supports d'activités pour l'enseignement de l'allemand. Nous avons vu qu'ils favorisaient notamment l'apprentissage en le rendant attrayant, car ils diffèrent des activités "classiques", les élèves apprenant alors presque sans se rendre compte et en s'amusant ; ils le favorisent de même en impliquant tous les sens de l'enfant ; les jeux favorisent également l'activité et l'interaction de tous les élèves, chacun participe et s'implique ; ils permettent aussi dans une certaine mesure de développer des savoir-faire et une certaine habileté dans le maniement de la langue ; ils constituent par ailleurs un moyen de responsabiliser les élèves et de leur donner une certaine autonomie dans le cadre du cours ; enfin, les jeux autorisent le travail sous différentes formes : en tandem, en petits groupes ou en classe entière. Je pense, d'après ce que j'ai pu constater, que les jeux, malgré une longue préparation et les inconvénients qui les accompagnent, sont des supports intéressants qui servent un objectif linguistique, mais sont aussi des révélateurs de personnalité. Pendant le jeu, les élèves ne se comportent plus tout à fait de la même manière que pendant une phase de cours "normale", les jeux créent une nouvelle situation dans laquelle les relations entre élèves, mais aussi entre élèves et professeur, se modifient positivement. Les jeux m'apparaissent donc complémentaires aux activités plus traditionnelles d'un cours de langue.

Table des annexes

- 1-1 Bingo, jeu des nombres, mots croisés et mots mêlés
- 1-2 Jeu de cartes thématique sur les vêtements
- 1-3 Jeu de cartes thématique sur la nourriture et les boissons
- 1-4 Jeu des trains et Qui est-ce ?
- 1-5 La marchande
- 1-6 Le domino "grammatical"
- 1-7 Le memory

- 2-1 à 2-4 Quelques fiches d'évaluation de mes élèves

- 2-5 et 2-6 Statistiques obtenues d'après les fiches d'évaluation

Bibliographie

DELAVENNA B. (1992) : *Komm, wir spielen !* , Tours, CDDP d'Indre-et-Loire

FAVARD J. (Collectif sous la direction de), avec BERNARDY J.P., PALUCCI R., PROST C., THERON C., TRUFFAUT M.F. (1994) : *Didactique de l'allemand* , Paris, Nathan Pédagogie, collection Perspectives didactiques

MAGER R.F. (1995) : *Pour éveiller le désir d'apprendre* , Dunod

MOLINIER U. (1994) : *Mit Spaß dabei. Deutsch in der Primarschule* , Toulouse, CNED, CRDP Midi-Pyrénées, Pédagogie en classe de langues

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE (1996) : *Allemand - Instructions Officielles* , Brochure n° 755 00693