



HAL
open science

Laissons-les jouer

Nicole Décuré

► **To cite this version:**

Nicole Décuré. Laissons-les jouer : Quand les étudiantes deviennent professeurs. Le jeu : Un outil pour l'acquisition et la gestion des connaissances dans l'enseignement supérieur, ADMES (Association pour le Développement des Méthodes de formation dans l'Enseignement supérieur) et AIPU (Association Internationale de Pédagogie Universitaire), Apr 1998, Montpellier, France. halshs-01353788

HAL Id: halshs-01353788

<https://shs.hal.science/halshs-01353788>

Submitted on 13 Aug 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Nicole Décuré

- Communication au colloque *Le jeu : Un outil pour l'acquisition et la gestion des connaissances dans l'enseignement supérieur*. Montpellier, 29-30 avril 1998.
- Publié sur CD-Rom.

Laissons-les jouer

OU

Quand les étudiantes deviennent professeures (compte rendu d'une expérience)

La centration sur l'apprenante à laquelle les professeures de langues s'intéressent depuis quelques années, déplace le point d'initiative de l'apprentissage. Lorsque les apprenantes ont l'initiative du contenu, que se passe-t-il?

J'enseigne depuis 1971 dans le second cycle de sciences et médecine à l'Université Toulouse III dans le cadre de modules libres d'anglais "général". C'est un enseignement organisé en quatre niveaux, de faux-débutant à avancé. Je pratique le jeu en classe depuis le début des années 1970, inspirée par les séminaires du British Council, avec Alan Maley notamment.

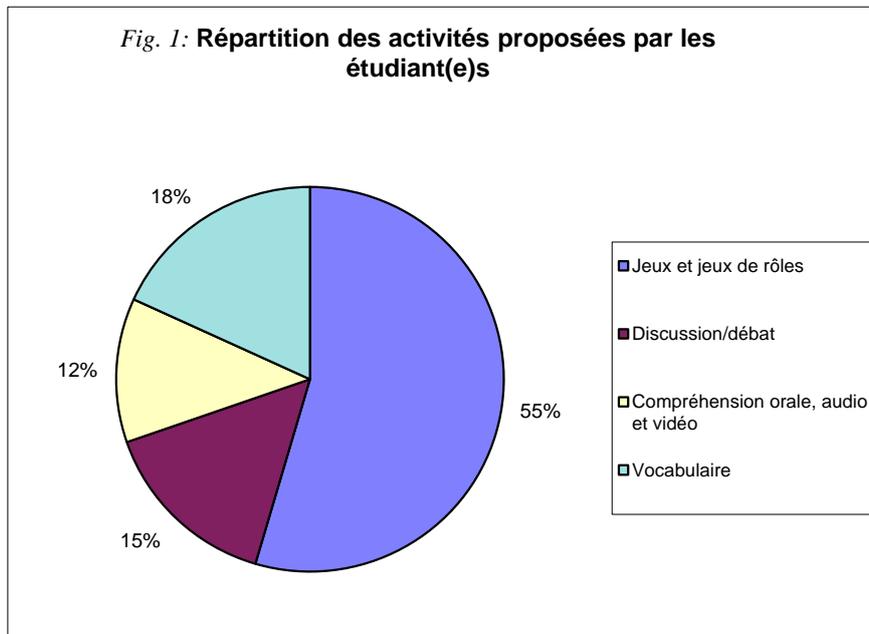
J'ai choisi, il y a deux ans, d'axer mes modules sur l'oral et c'est dans ce cadre que s'est passée l'expérience suivante.

Depuis octobre 1996, je demande à mes étudiantes de niveau avancé de présenter, au cours de l'année, un "cours", une activité, pour plusieurs raisons:

- les faire travailler en dehors de la classe;
- les faire travailler de façon moins classique, donc peut-être plus motivante, qu'avec les exercices de grammaire, de lecture ou de rédaction traditionnels;
- leur confier l'initiative, la prise en charge de leur apprentissage, leur donner une relative autonomie qui pourrait les aider à "apprendre à apprendre".
- L'activité peut aller de la grammaire à la vidéo en passant par des chansons, des exposés, des poèmes. Tout est permis. Il y a cependant deux contraintes:
 - l'activité doit être orale puisque le module est axé sur l'oral;
 - elle doit être conçue pour faire participer les autres étudiantes.

Il y a eu beaucoup de perplexité, au départ, de part et d'autre. On demandait aux étudiantes quelque chose de nouveau, donc elles n'avaient pas de repères, et je ne savais pas moi-même ce qu'elles prépareraient. Je m'attendais à ce que les étudiantes

reproduisent des schémas connus et proposent des exposés, des textes de compréhension orale; au mieux je pensais qu'elles amèneraient une chanson de leur groupe favori ou de leur chanteuse préférée. En effet, la première activité fut une chanson de Billy Joel, "We didn't start the fire", au contenu politico-historique extrêmement riche et qui nécessita deux heures de discussion. Mais ensuite, les choses ont changé et au bout du compte, je



suis la plus surprise: 70% des activités sont des jeux, jeux-jeux ou jeux de vocabulaire.

Ceci ne peut s'expliquer que par le goût général pour le jeu car bien que je présente nombre d'activités de jeu dans mes cours, on ne fait pas que ça et le jeu n'a pas été une pratique courante au cours de leurs sept à dix années d'anglais précédentes.

Typologie des jeux proposés

Dans le tableau suivant (Fig. 2), on voit que les jeux proposés rentrent dans trois grandes catégories à part égale (entre 44 et 48 %) dans l'échantillon:

- jeux de vocabulaire, une des grandes préoccupations avouées des étudiantes;
- jeux oraux entraînant discussion et/ou débat;
- jeux faisant appel aux connaissances générales.

Fig. 2: Contenu et format des jeux proposés

Jeu	Vocabulaire/ Idiomes	Connaissances générales	Discussion/ <i>fluency</i>	Grammaire	Jeu de plateau Jeu de cartes	Rédaction Lecture	Questions
Scattégories (2)	x	x					
Mots croisés en équipes (2)	x						
Oui-non/Sketches/Jeu de balle			x	Q (1)			x
<i>Murder</i> (jeu de rôles)			x	Q		LP	x
Personnages à deviner (2)			x	Q			x
<i>Scrabble</i>	x				x		
Mots à dessiner (2)	x				x (1)		
<i>Trivial pursuit/</i> Pyramide		x		Q	x	RP	x
Questions pour un champion (2)		x		Q		RP	x
Proverbes (2)	x		x (1)			RP/LP	
20 questions	x	x		Q	x		
<i>London rallye</i>	x	x	prononciation	x	x	RP/LP	x
<i>The missing pound/Alligator River</i>			x				x
<i>Taboo</i> (2)	x	x	x				
<i>Jeopardy</i> (2)		x	x	Q			x
Idiomes français/anglais - Argot	x					RP/LP	x
Jeu du dictionnaire	x					x	
Statistiques		x	x	Q		RP	x

RP: rédaction lors de la préparation

LP: Lecture lors de la préparation

Q: Jeux à questions

(1) Dans une seule des deux activités de ce type

Il n'est pas surprenant qu'un seul jeu fasse appel à la rédaction et aucun à la lecture (sauf dans la préparation) car la centration sur l'oral était une contrainte mais il est un peu plus étonnant que la grammaire, qui pourtant semble être une préoccupation majeure lorsque l'on questionne les étudiantes, occupe si peu de place (4%) si l'on excepte tous les jeux faisant appel à la formulation de questions (40%), de la part du/de la meneuse de jeu ou des participantes.

Il ne faut cependant pas se leurrer. Les étudiantes ne choisissent pas le jeu pour son efficacité mais parce que c'est attractif et relativement facile à préparer. De plus, le mimétisme doit jouer: une étudiante présente un jeu qui plaît, on fait de même. Dans les activités proposées, on voit que les jeux télévisés et les jeux de société ont servi d'inspiration car ils sont connus, pas très difficiles à adapter pour une classe et dans une langue étrangère.

Parmi les jeux présentés les plus remarquables on peut citer:

- un jeu de rôles, présenté par un étudiant qui l'a créé lui-même et dont c'est la passion;
- deux jeux de type jeu de l'oie faisant appel à plusieurs types d'activités;
- un jeu sur les proverbes (le 2^{ème} ayant été présenté sur une de mes suggestions);
- une version de "Questions pour un champion";
- un jeu de statistiques à partir d'un numéro spécial du *Point*.

La prise en mains par les apprenantes de leur apprentissage a plusieurs effets bénéfiques.

- *Motivation*

L'étudiante choisit quelque chose qui l'intéresse. Et il semble que le jeu soit le mode préféré pour les langues.

- *Participation*

Les autres étudiantes participent davantage que lorsque l'enseignante propose l'activité et ceci peut s'illustrer par deux exemples.

Pendant des années, j'ai persisté à présenter l'activité "Alligator River"¹ qui demande que l'on classe les personnages d'une histoire par ordre de préférence morale, car dans un stage de formation d'enseignantes, elle avait très bien fonctionné et je pensais (et je pense toujours) que c'est un très bon exercice d'expression orale des opinions et sentiments. Mais j'ai toujours rencontré des réticences, dans tous les groupes. Le débat ne démarrait pas. Cette année, un étudiant a présenté cette activité et la discussion a été très

¹ CRETON, Jean-Paul. *Day by Day – An Intensive English Course for Beginners*. Canterbury: Pilgrims Publications, pp. 34-35.

vive. Le fait que cela arrive en fin d'année et non en début n'est peut-être pas étranger au succès de ce jeu, mais cela n'explique pas tout.

Le jeu du dictionnaire, où il s'agit d'écrire la définition d'un mot inconnu et de voter pour la meilleure proposition a duré une séance entière, soit deux heures, sans faiblir. Je n'aurais jamais osé faire durer une telle activité si longtemps et suis sûre que les étudiantes auraient montré des signes de lassitude bien avant.

- *Interaction*

Il y a réelle interaction entre les étudiantes et l'enseignante n'est guère plus qu'une participante comme les autres car, dans un jeu, étant donné la part du hasard et l'ignorance de l'enseignante sur certaines questions de culture générale, elle n'est jamais sûre de gagner et il est même souhaitable qu'elle perde (de temps en temps!).

- *Formation*

Enfin, pour nombre d'étudiantes qui se préparent à enseigner, cette présentation d'une activité pédagogique peut être une bonne expérience.

Il y a cependant quelques points faibles dans cette approche.

- Les activités proposées manquent quelquefois de difficulté (jeux de vocabulaire).
- Les erreurs, quand elles sont écrites sur un tapis de jeu ou sur des fiches sont gênantes car elles sont reprises par les étudiantes qui ne les feraient pas nécessairement, tant est grande la force de l'écrit: ce qui est écrit est juste, comme en témoignage la mode grammaticalement désastreuse des *pin's* qui a entraîné, à son époque, une recrudescence d'emplois abusifs du cas possessif.
- Certaines améliorations pédagogiques rendraient l'activité plus profitable.

Les activités pourraient être vues et corrigées avant le cours par l'enseignante et les défauts ci-dessus disparaîtraient mais on y perdrait en spontanéité et en autonomie et, après tout, la correction collective d'erreurs est peut-être plus bénéfique que la correction individuelle. Et puis, découvrir l'activité en même temps que les étudiantes permet de poser un regard neuf et se mettre sur le même plan que les autres joueuses.

Ces activités sont des activités de gestion des connaissances, de mise en pratique des connaissances, d'utilisation des connaissances en demi-sommeil plus que d'acquisition, même si l'acquisition peut se faire. Et, dans les langues, la notion d'acquisition des connaissances est plus vaste que l'acquisition de concepts ou de faits. Les connaissances seules ne suffisent pas pour se sentir à l'aise dans une langue étrangère. On acquiert des compétences: aisance dans la parole, fluidité du discours, facilité de compréhension,

accoutumance à des accents, contact avec et réflexion sur une autre manière d'être, une autre culture

Il faut profiter de ce goût pour le jeu pour proposer davantage de jeux à nos étudiantes, aussi bien oraux qu'écrits, que l'on enseigne la langue de communication ou une langue de spécialité. C'est un goût qui ne se démode pas. Les étudiantes peuvent nous servir de source d'inspiration car nous pouvons reprendre leurs jeux, les améliorer, les adapter, les étoffer, les rendre plus difficiles lorsque c'est nécessaire. Leurs imaginations combinées sont plus grandes que la nôtre. Et surtout il faut leur laisser le plus possible la maîtrise de l'organisation de leur apprentissage.

Car, il faut le souligner, le jeu en classe (comme tout autre activité) est trop souvent laissé à l'initiative de l'enseignante. Étant donné que nous avons affaire à de jeunes adultes dans l'enseignement supérieur, il y a une certaine outrecuidance à vouloir décider de leurs jeux.

Laissons-les jouer!