

ACCOMPAGNER LES ÉLÈVES DANS LES APPRENTISSAGES À TRAVERS L'USAGE DES ACTIVITÉS LUDIQUES : OUI, MAIS COMMENT ?

Lucie Cheval
Lycée Pierre et Marie Curie, Aulnoye-Aymeries
Lycée Placide Courtoy, Hautmont

Débutant ma carrière de professeure de Lettres Modernes en tant qu'étudiante alternante, j'ai pu vivre ma première expérience en tant que professeure de français dans un collège de l'Avesnois, auprès d'une classe de quatrième. Ce statut novateur au nombre de postes limités apparu en septembre 2021, permet aux jeunes étudiants de découvrir le métier d'enseignant à raison de 6 heures par semaine en parallèle de la réalisation du master 2 et de la préparation au CAPES de Lettres Modernes.

Confrontée aux doutes et à l'incertitude quant à mon avenir professionnel, l'alternance a été pour moi l'opportunité de découvrir le métier sous tous ses aspects. En effet, mon arrivée en Master 1 s'accompagnait de nombreuses questions : « Ai-je réellement envie de devenir prof ? », « Est-ce un métier pour moi ? », « 4 semaines de stage dans l'année, est-ce suffisant pour découvrir le métier ? », « Que faire si je m'aperçois que la réalité du métier est très loin de ce que j'espérais ? », « Et si ça ne me plaît tout simplement pas ? »... me poussant dès lors à remettre en cause mon orientation et à réfléchir aux potentielles perspectives d'avenir

que pourrait m'offrir ma licence de Lettres, Arts et Humanité. Ainsi, l'annonce par le Rectorat de la création de nouveaux postes destinés aux étudiants de M2 MEEF est alors apparue comme une aubaine, comme l'opportunité même de pouvoir expérimenter le métier de prof à 300 % et de définir si oui ou non, c'était un métier qui pouvait me correspondre. C'est alors avec joie et soulagement que j'ai appris en juillet 2021 qu'un poste m'avait été attribué.

J'ai ainsi pu expérimenter divers modèles pédagogiques, me permettant de mettre en œuvre et de développer mes capacités de praticienne réflexive, essentielles au métier. En effet, faire entrer et accompagner les élèves dans un processus d'apprentissage me sont vite apparus comme des préoccupations centrales pour le corps enseignant. L'enseignement du français au cycle 4 est d'ailleurs défini comme ayant un « rôle décisif dans la réussite scolaire, tant pour le perfectionnement des compétences de lecture et d'expression utilisées dans tous les champs de la connaissance et de la vie sociale que pour l'acquisition d'une culture littéraire et artistique »¹. Pour cela, il m'a semblé essentiel d'user d'imagination afin de solliciter l'implication de mes élèves dans chacun des apprentissages proposés, en variant les activités afin de maintenir leur motivation et de les faire progresser. J'ai choisi de multiplier les dispositifs en leur proposant ainsi des phases de travail orales collectives et écrites individuelles ou en groupe, mon objectif étant que chacun puisse se sentir à l'aise dans la réalisation des tâches demandées.

UN PREMIER ÉCRIT INSTRUCTIF

Pour mieux capter l'attention des élèves en classe de français et nous permettre de nous découvrir mutuellement en début d'année, je leur ai d'abord proposé une activité « brise-glace », sous la forme d'un sujet d'écriture visant à déterminer à la fois leur rapport au cours de français et leur niveau grammatical.

La consigne était la suivante :

À l'aide des thèmes et questions proposés ci-dessous, vous rédigerez un texte de présentation en quelques lignes soigneusement écrites avec des phrases ponctuées.

1. D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020 : *Programme du cycle 4 en vigueur à la rentrée 2020, Volet 3 : les enseignements (cycle 4), Français*, p. 12.

Vous devrez répondre à un maximum de thèmes ou questions proposés.

Attention à la mise en page, à la présentation, aux fautes d'orthographe et de grammaire.

Thèmes ou questions proposés

Renseignements de base : nom, prénom, âge, classe de l'an dernier.

Renseignements sur soi :

– Ce que j'aime, ce que je n'aime pas (au collège, en classe de français, chez soi, chez les autres...) et pourquoi ?

– Le dernier livre que j'ai lu ? Est-ce que je l'ai aimé et pourquoi ?

– Ce que j'aime étudier en français ?

– Est-ce que j'ai des difficultés en classe de français ?

Mon/ma... préféré-e : genre littéraire, auteur, livre, pièce de théâtre, poète/poésie, film, musique, activité culturelle, personnage de BD, de roman ou de film, mes héros/héroïnes dans la fiction, sport...

Avenir : Ce que je voudrais faire plus tard, pourquoi ?

Tout ce que vous avez envie de rajouter pour dire qui vous êtes...

Ces premiers travaux d'élèves m'ont permis de constater que les sujets appréciés de ces derniers étaient divers et variés (activités d'écritures, conjugaison, grammaire, études filmiques...). En voici quelques exemples :

David² : « Ce que j'aime étudier en Français c'est l'orthographe car j'ai beaucoup de difficultés avec ».

Valentine : « En français, il n'y a rien que j'aime vraiment. Je n'aime pas le théâtre, les exposés, etc. [...] j'aime étudier la grammaire, je n'ai pas forcément de difficultés ».

Benjamin : « Je n'aime pas vraiment le français, oui j'ai des difficultés que ce soit la grammaire, l'orthographe ».

Justine : « En français, j'aime bien faire des dictées, et j'aime aussi faire des travaux sur les livres que notre professeur nous demande de lire, j'aime bien aussi la grammaire ».

Fiona : « J'aime étudier le vocabulaire, la grammaire et l'orthographe ».

Cela m'a permis de comprendre que chaque élève entrait d'une manière différente dans les apprentissages, en privilégiant l'aspect qui leur plaisait le plus dans la discipline.

Néanmoins, un peu plus d'un quart de la classe indiquait « ne pas aimer le français » sous toutes ses facettes : étude de textes, activités orales,

2. Les prénoms ont été modifiés et l'orthographe corrigée.

d'écriture, orthographe, grammaire ou encore conjugaison. Ce rejet du cours de français peut s'expliquer à travers un manque d'intérêt général pour la discipline mais aussi à cause des difficultés éprouvées par certains élèves :

Benoit : « Je n'aime pas trop le français car je ne suis pas très bon en vocabulaire et en orthographe ».

Alice : « Ce que je n'aime pas c'est l'oral car il faut parler devant tout le monde et c'est stressant ».

Martin : « Je n'aime pas l'orthographe, la conjugaison et la grammaire car je n'y arrive pas, j'apprends par cœur mais je ne sais pas appliquer ».

Au fil du temps et malgré la difficulté initiale pour motiver les élèves, les 4^e 4 se sont révélés être majoritairement sérieux en classe et soucieux de bien faire : aucun problème de comportement n'était à relever, chacun réalisait les activités proposées avec sérieux et implication et ce, malgré les difficultés éprouvées par certains dans la compréhension de consignes. Cependant, j'ai repéré une faible participation orale, notamment lors de la réalisation de lectures analytiques ou lors des corrections d'exercices. Cela s'est révélé être une difficulté car il est assez difficile de réaliser une lecture analytique avec le ressenti de quelques élèves uniquement.

Je me suis alors demandé comment mettre tous les élèves au travail en classe de français et comment modifier leur perception des apprentissages pour les rendre plus intéressants et efficaces. C'est ainsi que l'idée d'utiliser des activités ludiques en y intégrant une dimension pédagogique m'a traversé l'esprit, souhaitant moi-même offrir une perception plus amusante à la classe de français. En effet, le jeu, de par le divertissement qu'il permet, pourrait offrir une perspective plus stimulante des apprentissages aux élèves et réduire l'apprehension de l'assimilation d'une nouvelle notion.

UNE PREMIÈRE EXPÉRIENCE LUDIQUE : UN JEU DE L'OIE POUR TRAVAILLER LA CONCORDANCE DES TEMPS

J'ai alors réalisé mes premières expérimentations autour de la thématique « La fiction pour interroger le réel », proposant aux élèves plusieurs jeux permettant de découvrir, d'approfondir ou encore de réinvestir et réviser une notion.

L'apprentissage des discours comme contexte

La première activité ludique que j'ai proposée aux élèves permet de travailler les discours rapportés direct et indirect. Elle fait suite à l'étude

littéraire de deux extraits de « La Parure » de Guy de Maupassant dans lesquels des passages au discours direct et indirect ont été relevés. Cette notion a été abordée à l'aide de deux extraits de nouvelles de Maupassant : l'un au discours direct, extrait de « La Parure » et l'autre au discours indirect, extrait de la nouvelle « Apparition ». Les élèves s'étaient interrogés sur la façon dont sont rapportées les paroles des personnages, et ont essayé de construire une définition des caractéristiques des discours direct et indirect. J'ai ensuite distribué et expliqué la leçon, notamment comment passer du discours direct au discours indirect et inversement, en prenant en compte les changements à effectuer mais aussi, la concordance des temps. C'est alors que la séance s'est compliquée : l'application de la concordance des temps a posé problème aux élèves, cela bloquait leur progression dans la réalisation des exercices à l'écrit ou à l'oral.

Le jeu pour travailler autrement la concordance des temps

Pour y remédier, j'ai alors pensé à la conception d'un jeu de l'oie sur-mesure, exploité avec les élèves en AP³ la semaine suivant la découverte de la notion. L'objectif était d'utiliser la leçon et d'approfondir leur connaissance de la notion afin de dépasser le blocage provoqué par l'application de la concordance des temps, mais aussi de les préparer à l'évaluation.

Passer par le jeu m'a alors semblé être une bonne idée car, dans la vie de tous les jours, nous appliquons oralement la concordance des temps de façon intuitive, sans réfléchir au temps grammatical utilisé, et c'est surtout cet aspect rendu mécanique par les exercices qui bloquait les élèves dans la mise en application. Ainsi, la mise en contexte du jeu m'a paru intéressante dans la mesure où elle rendait à nouveau intuitive le passage d'un temps à l'autre.

La règle du jeu proposé est simple : par groupe de 4 ou 5, les élèves se placent autour d'un plateau de jeu en bois, disposé au centre de la table.⁴ Ils ont chacun, à leur disposition, une feuille blanche et un stylo, un pion numéroté de 1 à 4 (ou 5, en fonction du nombre de joueurs), un dé ainsi que des cartes « verbes » proposant des verbes de paroles (exemples :

-
3. L'Accompagnement Personnalisé (AP) est proposé à tous les élèves du collège, à proportion de 3 h par semaine en 6^e et 1 ou 2 h par semaine en 5^e, 4^e et 3^e. Ces séances favorisent l'autonomie et l'acquisition des méthodes de travail et renforcent la culture générale en proposant des activités diverses et variées aux élèves (médiation entre élèves, séance d'entraînements, ateliers...)
 4. Voir photos des deux versions du jeu en annexe.

s'exclamer, raconter, dire, déclarer, chuchoter, avouer, expliquer, rétorquer, certifier...) constituant la pioche. La mise en contexte est la suivante :

Laura raconte ses vacances d'été à sa meilleure amie, Anna. Cependant, Anna n'entend rien... Tu dois tout lui répéter discrètement en passant tes phrases au discours direct ou indirect !

Ainsi, le premier joueur lance le dé, et avance d'autant de cases que le nombre indiqué. Il tombe alors sur une phrase prononcée par Laura, mais qui n'est pas entendue par Anna. L'élève pioche ensuite une carte « verbe » et transpose la phrase indiquée sur le plateau de jeu au discours direct ou indirect puis, l'écrit sur la feuille blanche qui est à sa disposition.

À l'annonce du jeu, les élèves se sont montrés assez réceptifs même si la transposition des phases d'un type de discours à l'autre les a inquiétés dans un premier temps à cause des difficultés rencontrées lors de la réalisation des exercices en lien avec la leçon. J'ai donc dû passer dans chacun des groupes afin de leur venir en aide : je me suis alors appuyée sur leurs prérequis, en ayant comme objectif de les mettre en confiance. À force de pratique, le jeu s'est finalement montré efficace, permettant à l'ensemble des élèves de mettre en application de façon ludique la leçon étudiée la semaine précédente, tout en favorisant l'entraide et la collaboration. Les élèves d'un même groupe ont pu réfléchir ensemble et se mettre d'accord sur chacune des phrases proposées.

Un premier essai réussi

Suite à cela, la phase de reprise du jeu en fin de séance a permis d'établir le lien entre apprentissage et jeu. Nous sommes revenus sur les temps forts de l'activité tout en déterminant les améliorations nécessaires à apporter au jeu. J'ai pu remarquer un investissement croissant des élèves pour la notion à acquérir. En effet, l'ensemble du groupe classe s'est impliqué grâce à la nouveauté et l'originalité de l'activité proposée. En alliant ludique et pédagogique, je pense avoir permis aux élèves de mettre de côté leurs appréhensions et d'accéder à la compréhension de la notion leur posant initialement problème. Leur perception du cours de français a également été modifiée : la discipline qui semblait compliquée, peu intéressante et trop classique pour certains, est alors devenue bien plus attrayante, améliorant ainsi considérablement l'ambiance de classe et notre relation puisque l'ensemble du groupe a fait preuve de plus de dynamisme et d'enthousiasme.

Face au succès de l'activité, mesuré à la fois par l'entrain des élèves et par leur réussite à l'exercice de transposition du discours direct à indirect

lors de l'évaluation, j'ai alors eu envie de réfléchir à la conception d'autres jeux en lien avec des notions grammaticales et lexicales.

L'ADAPTATION D'AUTRES JEUX POUR TRAVAILLER LA LANGUE

Le *Taco, chat, bouc* au service des classes grammaticales

J'ai ainsi pu procéder à la revisite du jeu de société « Taco, chat, bouc »⁵, dont la règle est la suivante : chaque joueur reçoit 12 cartes qu'il ne regarde pas et qu'il garde face cachée en pile devant lui. Sa pile de cartes est appelée sa pioche. Le joueur situé à la gauche de celui qui a distribué débute le premier tour. Il dit le mot « Taco » et dépose la première carte de sa pioche au milieu de la table face visible. Le joueur à sa gauche fait de même en disant « Chat », et ainsi de suite, les joueurs disent à tour de rôle et dans l'ordre : « Taco, chat, bouc, cheese, pizza, taco, chat, etc. ». Lorsque la carte posée ne correspond pas au mot prononcé, il ne se passe rien et le tour continue. Dès que la carte posée correspond au mot prononcé, tous les joueurs tapent sur la carte en laissant leur main et le dernier joueur à taper récupère la pile de cartes jouées durant le tour. Celui-ci commence un nouveau tour en disant « Taco », puis le joueur suivant dit « Chat », etc.

Il m'a alors semblé évident d'adapter ce jeu à la leçon sur les modalisateurs étudiée avec les élèves. L'objectif pédagogique était d'aider les élèves à assimiler l'expression du doute grâce aux modalisateurs. C'était aussi l'occasion de revoir différentes classes grammaticales : verbes, adverbes, adjectifs, interrogations, figures de style, emploi d'indéfinis, de tournures personnelles ainsi que le conditionnel. J'ai alors choisi de remplacer les termes de « taco, chat, bouc, cheese, pizza » par les 5 premières classes grammaticales ci-dessus, le but du jeu étant pour les élèves de se débarrasser de toutes leurs cartes en identifiant le plus rapidement possible les différentes classes grammaticales auxquels appartiennent les mots inscrits sur les cartes⁶. Le premier joueur s'étant débarrassé de toutes ses cartes, doit ensuite être le premier à toucher son front avec le dos de sa main suite à la prochaine correspondance pour gagner la partie.

5. Jeu de cartes associant rapidité et réflexe paru aux éditions Blue Orange Games.

6. Voir photos des cartes de jeu en annexe.

La séance d'ateliers de jeux pédagogiques

La mise en place de cette activité a alors eu lieu lors d'une séance ludique de deux heures ayant pour objectif de regrouper différents ateliers de jeux pédagogiques permettant aux élèves d'approfondir, de réinvestir et de réviser les différentes notions étudiées lors de la séquence sur le fantastique. Le but de cette séance était d'amorcer la phase de révision à domicile en lien avec l'évaluation finale, permettant alors aux élèves d'être plus efficaces dans leurs révisions et d'obtenir de meilleurs résultats. J'ai pris le temps d'expliquer aux élèves l'objectif et le déroulement de la séance : par groupe de 4 ou 5, ils allaient à tour de rôle être mis en activité pendant une quinzaine de minutes autour d'un jeu pédagogique différent leur permettant :

- d'approfondir leur connaissance des modalisateurs et la maîtrise des classes grammaticales grâce au *Taco, Chat, Bouc* revisité ;

- de réviser diverses notions lexicales et grammaticales étudiées dans l'année et plus particulièrement lors de la séquence grâce à un *Time's up* fantastique et à la réalisation d'un *Memory* sur le conditionnel présent et passé.

Une fois les quinze minutes de jeu écoulées, chaque groupe passe à l'atelier suivant jusqu'à avoir réalisé l'ensemble des activités proposées. Une phase de débriefing est ensuite organisée à la fin de la séance afin de déterminer les points forts et les faiblesses de chacun.

Afin de favoriser la collaboration entre élèves, je leur ai volontairement laissé le choix de constituer leurs propres groupes, en intégrant au sein de chacun d'entre eux un élève « gestionnaire du bruit » ayant pour mission de veiller à ce que le niveau sonore du groupe ne soit pas trop élevé.

Une fois mis en activité, je suis passée dans chacun des groupes afin de veiller à la compréhension des consignes et à la bonne exécution de chaque jeu qui leur était proposé. Comme le *Taco, chat, bouc* est un jeu peu connu des élèves, j'ai pris le temps de réexpliquer à chacun des groupes les règles du jeu :

Vous avez chacun à votre disposition 12 cartes formant la pioche. Arthur⁷ va débiter la partie en énonçant le mot « verbe » au moment même où il retournera sa carte. S'il y a correspondance, vous devez mettre le dos de votre main sur votre front, le dernier à effectuer le geste récupère la pile complète. Au contraire, si le mot ne correspond pas,

7. Les prénoms ont été modifiés et l'orthographe corrigée.

Benjamin retourne sa carte en disant le mot suivant : « Adverbe » et ainsi de suite.

Arthur a alors retourné sa carte et est tombé sur le mot « peut-être » en énonçant le mot « verbe ». Je lui ai alors demandé :

- « À quelle classe grammaticale appartient ce mot ?
- C'est un adverbe.
- Est-ce que ça correspond à la classe grammaticale recherchée (verbe) ?
- Non, donc on continue. »

S'ensuit le tour de Benjamin, qui tombe sur la carte « incertain » en énonçant le mot « adverbe ». Ainsi, le schéma de questions se répète :

- « À quelle classe grammaticale appartient ce mot ?
- C'est... un adjectif ?
- Oui ! Est-ce que ça correspond à la classe grammaticale recherchée (adverbe) ?
- Non, donc on continue. »

Et ainsi de suite, jusqu'au moment où un élève a retourné la carte « Es-tu sûr·e ? » en énonçant le mot « interrogation ». Les élèves ont alors identifié le mot comme appartenant à la bonne classe grammaticale et ont rapidement placé le dos de leur main sur leur front, le dernier à avoir effectué le geste récupérant la pile de cartes présente au milieu de la table.

Un *Time's Up* en version « fantastique »

Lors de cet atelier, j'ai également proposé aux élèves un *Time's Up*⁸ revisité en version « fantastique », permettant ainsi d'effectuer une révision lexicale autour de diverses notions étudiées depuis le début de l'année : étude grammaticale, œuvres lues et étudiées, schéma narratif, analyse stylistique et vocabulaire fantastique.

Les élèves doivent user de stratégies afin de faire deviner à leur binôme le mot écrit sur la carte qu'ils ont en main. Comme les règles sont celles d'un jeu qu'ils connaissent bien et qu'ils ont pu avoir l'occasion d'expérimenter à la maison : le *Time's Up*, les élèves se sont immédiatement emballés à l'idée de réaliser l'activité. Le but du jeu consistait alors à placer les élèves en binôme afin de former deux équipes (A et B) disposant chacune leur tour de 30 secondes afin que le premier joueur fasse deviner un maximum de mots à

8. Jeu de mime associant déduction et mémoire créé par Peter Sarrett en 1999.

son binôme et inversement, jusqu'à ce que le paquet de cartes soit terminé. Chaque mot trouvé rapporte 1 point à l'équipe et l'équipe ayant collecté le plus de points gagne.

J'ai alors pu leur expliquer la différence avec le jeu classique en leur précisant que les mots à retrouver étaient des mots en lien avec le thème fantastique et les notions étudiées en classe, leur permettant de réviser l'ensemble des éléments importants de façon ludique⁹. La mise en place de l'activité a alors été plutôt rapide et a permis la stimulation des interactions entre les élèves, qui ont dû faire preuve de collaboration et de stratagèmes afin de deviner et faire deviner les cartes. En effet, pour faire deviner la carte « Angéla et Théodore », il était alors nécessaire aux élèves d'avoir lu les lectures cursives¹⁰ proposées, pour établir dans un premier temps le lien avec la nouvelle « La Cafetière » de Théophile Gautier et ainsi orienter leur binôme en indiquant que la réponse attendue correspond ainsi au « nom des personnages principaux dans "La Cafetière" de Théophile Gautier » ou encore au « couple qui danse dans "La Cafetière" ». De plus, l'apprentissage par essais et erreurs est également sollicité par ce jeu dans la mesure où les élèves peuvent formuler leurs phrases de différentes manières afin de faire en sorte que leur binôme trouve les mots présents sur la carte le plus rapidement possible, et les trois niveaux de jeux proposés aux élèves en fonction du niveau de maîtrise permettent une différenciation pédagogique. Ainsi, le niveau intermédiaire propose de compliquer la partie en imposant au joueur de ne donner qu'un seul mot pour faire deviner sa carte tandis que son coéquipier ne peut proposer qu'une seule réponse et le niveau avancé propose uniquement de mimer ou d'utiliser des onomatopées.

La phase de bilan

Suite à la réalisation de ces différents ateliers, j'ai effectué une phase de débriefing avec les élèves. Le *Taco, Chat, Bouc revisité* m'a permis de constater qu'il était parfois difficile pour les élèves d'identifier rapidement la classe grammaticale d'un mot et certains élèves m'ont demandé de les aider à les identifier ou à trancher sur un désaccord, généralement entre l'adverbe et l'adjectif. Pour résoudre ce problème, j'ai alors pensé à la réalisation d'une carte « Réponse », reprenant au recto chacune des cinq catégories (exemple : « verbe ») et au verso l'ensemble des mots lui correspondant (exemples : pouvoir, hésiter, espérer, douter, croire, halluciner, sembler,

9. Voir photos des cartes de jeu en annexe.

10. La lecture cursive est une forme de lecture libre réalisée en autonomie par l'élève. Elle est proposée hors du temps scolaire et en plus des textes étudiés en classe.

paraître, penser...), les élèves pourront se référer à cette carte en cas de doute ; il faudra cependant veiller à ce qu'ils n'utilisent cette carte qu'en cas d'extrême nécessité afin de ne pas réduire à néant les objectifs d'apprentissage. Bien qu'il y ait encore des améliorations à apporter, ce jeu semble avoir été très bien accueilli par les élèves et les objectifs ont été atteints. Ainsi, lors de l'écriture de leur nouvelle fantastique, les élèves ont intégré à leur production davantage de modalisateurs exprimant le doute.

La phase de débriefing sur le *Time's Up fantastique* a permis aux élèves de se remémorer des éléments étudiés pendant la séquence et de faire le point sur les éléments maîtrisés et sur leurs lacunes. Chacun a ainsi pu s'exprimer librement et déterminer les éléments essentiels à leurs révisions :

Léna¹¹ : « Je ne me souvenais plus très bien de la nouvelle La Cafetière, j'ai pu m'en souvenir grâce au jeu et à Clémence qui m'a rappelée ce qu'il se passait ».

Martin : « C'était difficile de se rappeler des noms des figures de style. Il faut que je révise la fiche-outil ».

Thomas : « Et moi je ne me souvenais plus des étapes d'une histoire, je vais devoir revoir la séance ».

Les jeux proposés ayant des objectifs différents (découverte, approfondissement ou révision d'une notion), il m'a alors paru essentiel de mettre en adéquation le concept des jeux et la finalité de l'activité lors de leur création, afin de m'assurer de l'efficacité du jeu lors de sa réalisation en classe. Ainsi, pour un jeu ayant pour objectif la découverte d'une notion, il est plus pertinent d'imaginer des jeux de logique, de coopération ou d'enquête alors qu'il sera plus pertinent d'imaginer des jeux de mémoire ou de connaissances quand l'objectif est d'approfondir ou de réviser une notion.

Grâce à la mise en place de divers jeux, les élèves ont alors pu découvrir, réinvestir et réviser de façon explicite et ludique afin de tendre dans un premier temps vers la maîtrise d'une notion complexe grâce au *Jeu de l'oie* mais aussi de mémoriser les éléments essentiels d'une séquence grâce au *Taco*, *Chat*, *Bouc revisité*, au *Memory conjugaison* et au *Time's Up fantastique*. Au fur et à mesure de l'utilisation de ces jeux, l'ambiance du groupe classe a évolué positivement et la communication ainsi que la collaboration entre élèves était plus fréquente. Certains élèves ont également pu demander à ce que ce type de séance ludique soit à nouveau effectué lors de la réalisation d'autres séquences.

11. Les prénoms ont été modifiés et l'orthographe corrigée.

Ainsi, mon expérimentation en classe de quatrième m'a permis dans un premier temps de découvrir les trois phases essentielles à prendre en compte pour la réalisation d'un jeu pédagogique efficace en classe. La première phase consiste à expliquer aux élèves le déroulé de chaque activité ludique, tout en exigeant un certain calme et sérieux de leur part. Cette étape, cruciale, permet d'obtenir leur engagement dans l'activité tout en présentant les objectifs d'apprentissage à travailler. S'ensuit la phase d'utilisation du jeu, lors de laquelle j'ai pu jouer le rôle de professeure-ressource, afin de développer l'autonomie des élèves et de leur laisser le temps d'apprendre ou de réviser. Enfin, il me paraît essentiel une fois l'activité ludique achevée de procéder à une phase de débriefing pour revenir sur les temps forts de l'activité. Cela permet de développer des compétences d'argumentation et de débat chez les élèves, développant ainsi leur esprit critique et leur permettant de prendre conscience de l'enrichissement apporté par le jeu sur les différentes notions travaillées.

J'ai également constaté que l'apprentissage par le jeu comporte de nombreux bénéfices dans la mesure où, en sollicitant la curiosité des élèves, il augmente leur intérêt pour une notion et en conséquence, leur motivation, tout en permettant de mettre de côté une des plus grandes craintes des élèves : l'erreur. En effet, beaucoup d'élèves de la 4^e 4 n'osaient pas participer par crainte de se tromper et de devoir faire face au jugement des autres. En passant par le ludique, une cohésion de groupe s'est alors créée et le jeu a favorisé l'entraide et la stimulation des interactions entre élèves, éliminant dès lors le jugement et permettant à chacun de trouver sa place au sein du groupe classe. De plus, en se trompant, les élèves ont pu faire appel à leurs capacités réflexives, pour effectuer d'autres hypothèses les menant à la bonne réponse. Cette remise en question n'a pas forcément lieu quand ils sont seuls face à leur exercice, dans la mesure où ils ne se rendent pas forcément compte qu'ils sont en train de faire une erreur. Le jeu leur permet alors, en se confrontant à d'autres camarades, de se remettre plus aisément en question face à un désaccord, tout en augmentant la possibilité pour l'élève de comprendre par lui-même d'où provient son erreur grâce à l'échange qui a lieu avec ses camarades.

L'ambiance générale en classe de français s'est améliorée, les élèves se montraient bien plus volontaires et le ressenti général de ces derniers à la fin des activités ludiques était globalement positif. Cela a aussi amélioré considérablement la relation d'élève à élève et d'élève à enseignant : de par le côté novateur de l'activité, le cours a alors pris une dimension moins « classique » et plus amusante, aussi bien pour les élèves que pour moi, qui ai pu prendre part à certaines activités ludiques afin de les guider dans la réalisation des différents jeux, renforçant ainsi le climat de confiance avec mes élèves.

Afin de réaliser une activité ludique en classe, il est essentiel de prendre en compte divers éléments. Tout d'abord, le temps de préparation pour une heure de cours en classe se révèle assez conséquent dans la mesure où la création du jeu s'établit en plusieurs phases. Il faut dans un premier temps trouver l'inspiration et imaginer le concept de jeu puis établir les règles et créer le jeu selon son concept de base :

- élaboration des cartes ou plateaux de jeu à l'aide d'un logiciel prévu à cet effet ;
- impressions et plastification des cartes et/ou création du plateau de bois.

Il faut ensuite tester le prototype en classe pour vérifier son fonctionnement et apporter les modifications nécessaires au jeu. Comme je suis partie de zéro, cela a été assez long : en effet, il m'a fallu en moyenne six à huit heures pour passer du concept de jeu à la création finale. Cependant, une fois les documents vierges créés au format informatique (plateau de jeu et jeu de cartes), j'ai gagné du temps en reprenant le plateau de jeu ou les cartes informatisées au format vierge afin de les décliner de diverses façons. Ainsi, j'ai pu décliner le plateau du jeu de l'oie en version « hiver » et la base du jeu de carte prévue pour le *Time's Up* en *Memory Conjugaison* et *Taco, chat, bouc revisité*, me faisant gagner un temps considérable. La création des plateaux de jeu m'aura demandé huit heures, tandis que l'élaboration des différents jeux de cartes proposés lors de la séance d'ateliers et jeux pédagogiques de deux heures m'aura demandé six heures de préparation. Il semble alors difficile de généraliser cela quand je devrai assurer 18 heures de cours. Afin d'y parvenir, je pourrais peut-être alterner création de jeux et exploitation de jeux déjà créés.

De plus, j'ai pu constater que les jeux que j'ai déjà créés sont aisément transposables à d'autres notions. Pour exemple, le *Time's Up fantastique* pourrait alors être adapté à toutes les thématiques abordées au cycle 4 :

- se chercher, se construire ;
- vivre en société, participer à la société ;
- regarder le monde, inventer des mondes ;
- agir sur le monde.

De même, le *Memory Conjugaison* pourrait être décliné sous différents temps verbaux tandis que le *Taco, chat, bouc revisité* pourrait être utilisé afin d'identifier les classes et les groupes de mots, de différencier les déterminants, les pronoms et d'identifier les types et formes de phrases.

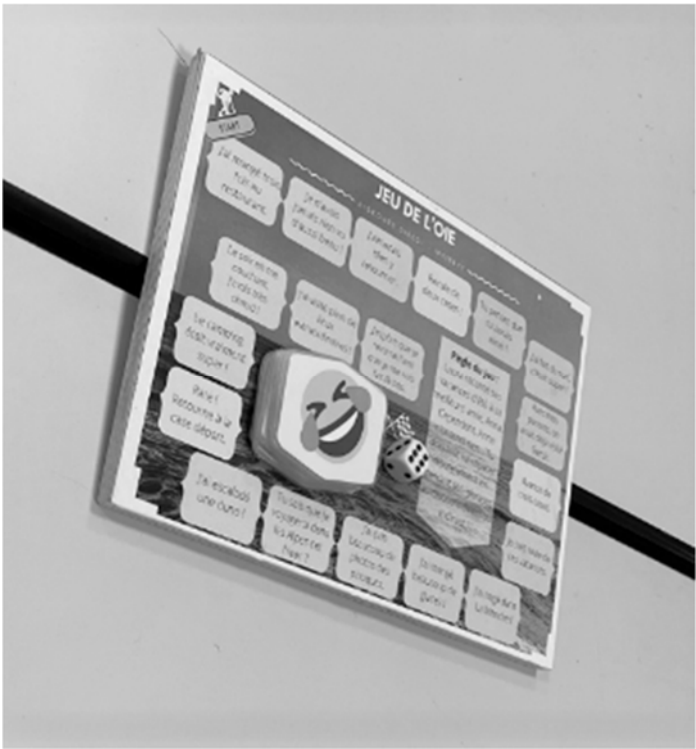
Par ailleurs, proposer un jeu inconnu aux élèves peut poser problème dans la mesure où ces derniers pourraient avoir des difficultés à comprendre le but du jeu. Dans ce cas de figure, il est alors essentiel de prendre le temps de présenter les règles et la mise en pratique du jeu. La mise en place demande alors plus de temps que pour un jeu dont les règles seraient déjà

connues mais une fois les règles comprises par les élèves, je n'ai plus rencontré le moindre souci dans la réalisation de l'activité.

Suite à la réalisation d'un sondage auprès de la classe, j'ai pu constater que la majorité du groupe s'est investie plus vite et plus longtemps que d'habitude, et avait l'impression de réviser en s'amusant, accroissant significativement son attrait pour la discipline. Cependant, une infime partie n'est pas parvenue à cerner la dimension pédagogique du jeu et n'a vu que la dimension ludique ; ces élèves n'ont pas eu l'impression d'avoir été particulièrement aidés dans l'assimilation des diverses notions. Néanmoins, bien qu'il y ait des améliorations à apporter, le bilan me semble positif et l'ensemble des élèves semble avoir trouvé un intérêt pour le français grâce à ces nouvelles activités.

ANNEXES

Jeu de l'oie discours direct, indirect (version été / hiver)



JEU DE L'OIE

DISCOURS DIRECT - INDIRECT

J'ai mangé trois fois au restaurant.

Je n'avais jamais rien vu d'aussi beau !

J'aimerais bien y retourner.

Reculer de deux cases !

Tu penses que tu aurais aimé ?

J'ai fait du surf, c'était super !

Le soir en me couchant, j'avais très chaud !

J'ai visité plein de lieux extraordinaires !

J'espère que je reverrai l'ami que je me suis fait là-bas.

Règle du jeu :
 Laura raconte ses vacances d'été à sa meilleure amie, Anna. Cependant, Anna n'entend rien... Tu dois tout lui répéter discrètement en passant tes phrases au discours direct ou indirect !

Avec mes parents, on avait déjà visité Berck.

Avance de trois cases.

Je suis ravie de ces vacances.

Le camping était vraiment super !

Raté !
Retourne à la case départ.

CARTES VERBES

J'ai escaladé une dune !

Tu sais que je voyagerai dans les Alpes cet hiver ?

J'ai pris beaucoup de photos des phoques.

J'ai mangé beaucoup de glaces !

J'ai nagé dans La Manche !

JEU DE L'OIE

DISCOURS DIRECT - INDIRECT

J'ai mangé trois fois de la fondue.

Je n'avais jamais été dans les Alpes !

J'aimerais bien y retourner avec toi.

Avance de deux cases !

J'ai skié près des remontées mécaniques.

Je suis tombé plusieurs fois !

Le soir en me couchant, j'avais très froid !

J'ai vraiment apprécié ces vacances !

J'espère que je pourrais y retourner très bientôt.

Règle du jeu :
 Thomas raconte ses vacances d'hiver à son meilleur ami, Paul. Cependant, Paul n'entend rien... Tu dois tout lui répéter discrètement en passant tes phrases au discours direct ou indirect !

J'ai obtenu ma première médaille de ski : l'ourson.

Reculer de trois cases.

Je suis très fatigué de ces vacances.

Le chalet était vraiment beau !

Raté !
Retourne à la case départ.

CARTES VERBES

J'ai escaladé une montagne !

Tu sais que je voyagerai au Canada l'hiver prochain ?

J'ai croisé un ourson au milieu de la montagne.

J'ai bu beaucoup de chocolat chaud.

Tu penses que j'aurais mon flocon l'année prochaine ?

Taco, chat, bouc revisité



Time's Up fantastique

