

l'enseignement des langues», www.ordp.ch/v.

5. ROGERS. G., *Liberté pour apprendre*, Paris, Hachette, (1972), p. 8

6. GENTILHOMME. Yves, "Introduction sommaire à l'élaboration des jeux pédagogiques", Besançon, Université Franche Comté, (1992), p. 326

7. CARE J. M., DEBYSER. F., *Jeu, langage et créativité*, Paris, Hachette, (1991), p.1

8. BOUDIN. H., "Prendre au sérieux les jeux pédagogiques", dans *Le français dans le monde*, n°223, Paris, Hachette, (1984), p. 74

9. CARE J. M., DEBYSER. F., *op. cit.*, p. 116

10. GAONACH. Daniel, *Théories d'apprentissage et acquisition d'une langue étrangère*, Paris, Hatier, collection LAL, (1987), p. 125.

PILLET, M., (2000), «*Petit historique de l'enseignement des langues*», www.ordp.ch/v,

ROGERS. G., (1972), *Liberté pour apprendre*, Paris, Hachette,

SHIFFLER. L., (1984), *Pour un enseignement interactif des langues*, Paris, Hatier,

Bibliographie

BOUDIN. H., (1984), «*prendre au sérieux les jeux pédagogiques*», dans *Le français dans le monde*, n°223,

CARE J. M., DEBYSER. F., (1991), *Jeu, langage et créativité*, Paris, Hachette,

CHAISS J. L., DAVID. J., REUTER. Y., (1995), *Didactique du français*, Paris, Nathan,

GAONACH. D., (1987), *Théories d'apprentissage et acquisition d'une langue étrangère*, Paris, Hatier,

GENTILHOMME. Y., (1992), «*In traduction sommaire à l'élaboration des jeux pédagogiques*», Besençon, Université Franche comte,

MOIRAND Sophi, (1982), *Enseigner à Communiquer en langue étrangère*, Paris, Hachette,

traditionnel, les moyens d'apprentissage sont terriblement individuels. Pour s'opposer au glissement progressif vers un individualisme total, on constate actuellement un intérêt grandissant pour des jeux didactiques conçus principalement à l'intention des adultes.

Mais la question qui se pose est de savoir quelles sont les caractéristiques d'un jeu pédagogique?

Un jeu doit être jouable, c'est-à-dire le jeu que l'on utilise doit être convenable pour pratiquer dans la classe. Il suppose l'existence de certaines possibilités matérielles ou au moins élémentaire, et une règle de jeu compréhensible pour tout le monde. Aussi il doit se dérouler dans une durée déterminée selon le cas.

Un autre facteur important est l'attractivité d'un jeu, c'est-à-dire qu'il doit attirer des apprenants et les susciter pour l'acquisition d'une nouvelle connaissance. On ne peut pas négliger le facteur didactique de jeu. Il doit être considéré en même temps comme une activité éducative, didactique et ludique.

En effet, c'est l'aspect ludique de jeu qui le rend didactique. Si on néglige la ludification de jeu dès que les connaissances sont acquises, il n'y a plus rien à gagner, le jeu est un moyen d'échange linguistique; dans cette perspective il permet aux apprenants des classes de langue seconde d'entrer en contact direct avec le milieu langagier.

Pour conclure, nous aimerions insister sur le fait que grâce au jeu nous pouvons avoir un enseignement interactif. Dans ce travail nous avons proposé une nouvelle pédagogie de l'enseignement des langues étrangères.

Notre but était d'aider l'apprenant à développer et à élaborer des représentations

réelles de la langue étrangère. On a voulu aussi permettre à l'apprenant de pratiquer et d'avoir un retour à ses performances et lui offrir la possibilité d'expérimenter et de prendre des risques.

On va encore remédier l'aspect monotone et traditionnel de l'enseignement de la langue. Il convient de solliciter chez l'apprenant des stratégies qui facilitent l'apprentissage d'une langue étrangère.

Le jeu est considéré comme un instrument de sensibilisation; il aborde non seulement les problèmes d'apprentissage mais aussi les problèmes psychologiques dans la classe de langue: la timidité, le stress, la fatigue,...

Son aspect ludique et sa capacité à faire comprendre implicitement en font un outil didactique de premier choix. De cette façon, l'utilisation des jeux peut déboucher sur les résultats suivants:

- Mettre en contact les apprenants entre eux.
- Remédier les problèmes psychologiques qui font obstacle dans le processus d'apprentissage.
- Rapprocher le processus d'apprentissage de la langue étrangère à l'acquisition de la langue maternelle.
- Enfin, présenter une pédagogie nouvelle dans l'enseignement d'une langue étrangère.

Notes

1. MOIRAND Sophie, *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Paris, Hachette, coll. F/Formation, (1982), p. 68
2. SHIFFLER Ludger, *Pour un enseignement interactif des langues étrangères*, Paris, Hatier, (1984), p. 8.
3. CHISS J. L., DAVID J., REUTER Y., *Didactique du français*, Paris, Nathan, (1995), p. 65.

privilegié d'apprentissage et même un mode de vie.

Lorsque l'on joue, le poids d'un apprentissage sévère et des échecs éventuels est allégé. Mais il ne faut pas prendre le jeu au sens propre du terme. «le jeu pédagogique se présente paradoxalement comme un jeu, au sens propre du terme et comme un non jeu de par sa vocation utilitaire. Il doit être conçu et vécu à la fois comme une activité ludique et comme activité éducative non ludique...»⁶

Dans les théories modernes, l'on ne considère pas le jeu comme un seul élément pour s'amuser mais comme stimulant des capacités intellectuelles et des talents.

Autrement dit, on joue pour l'acquisition d'une capacité que ce soit la capacité physique ou intellectuelle. Ses activités pédagogiques comme jeu devront être prévus dans le programme de l'enseignement car selon Karl Gross: «ses activités et jeux pédagogiques et linguistiques sont d'instinct éducatif inné.»⁷

Il n'y a pas d'incomptabilité entre la notion du jeu et l'apprentissage. Dans le jeu il y a un apprentissage implicite. L'apprenant apprend sans avoir compris qu'il est en train d'apprendre.

Selon Boudin: «tout jeu pédagogique, par définition, est un jeu d'apprentissage.»⁸

Le jeu et l'apprentissage ont toujours été liés. Tous les apprentissages peuvent être facilités par l'utilisation des jeux pédagogiques. L'apprenant apprend la langue sans avoir le sentiment d'apprentissage. Les jeux pédagogiques permettent aux apprenants de pratiquer des connaissances et des structures nouvelles.

La participation des apprenants aux jeux pédagogiques motive l'apprentissage de la

langue parce qu'elle facilite la communication et l'interaction d'une façon naturelle. Comme la curiosité, le jeu est parmi les premiers instincts naturels qui se manifestent dans le développement et l'épanouissement des talents d'un homme. Le jeu entraîne l'homme à acquérir de nouvelles connaissances puis de nouvelles aptitudes intellectuelles.

Selon J.M Caré et F.Debyser: «... les jeux de créativité ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves...»⁹

Montaigne déclare dans ses Essais que les jeux des enfants ne sont pas des jeux et il faut les considérer comme les plus sérieuses actions. Les recherches nous ont montré que lorsque l'on enseigne les notions grammaticales implicitement et par le jeu le progrès est bien meilleur que quand on enseigne la grammaire d'une manière traditionnelle aux enfants.

On peut insister sur l'importance de l'aspect ludique dans l'apprentissage de la langue aux adultes. L'emploi des jeux pour les adultes dans la psychologie vient d'une différence de technique et non de principe. On a déjà insisté sur la ressemblance qu'il y a entre le processus d'acquisition de la langue maternelle par l'enfant et l'apprentissage de la langue seconde chez l'adulte.

«Le processus naturel de développement de la connaissance implicite est un processus de croissance organique. Ce point de vue donnera lieu à de nombreux travaux sur le degré de similitude entre les processus d'acquisition de L1 et ceux d'une L2.»¹⁰

Donc, on peut en déduire que si l'apprentissage de la langue par l'emploi du jeu est efficace pour les enfants, il peut être aussi utile pour les adultes. Il faut cependant constater que dans un enseignement

Selon Sophie Moirand: «l'interaction est l'influence réciproque que rejaillit le langage sur la forme des énoncés et le déroulement des échanges dans les conversations et les réunions de groupe.»¹

Les trois facteurs importants d'un enseignement interactif sont: l'enseignant, l'apprenant et le milieu. «C'est sur la base pragmatolinguistique qu'on a développé l'enseignement interactif des langues étrangères. Celui-ci est dérivé de la théorie des actes du langage d'Austin (1962) et Searle (1969) et situation du langage.»²

Toute interaction se déroule dans un groupe soit dans la classe soit dans le laboratoire ou dans n'importe quel lieu. Elle n'est jamais limitée à un stade unique ou à un seul niveau.

L'enseignement interactif demande le comportement pédagogique interactif, selon lequel l'apprenant a toujours le droit d'intervenir.

C'est par des activités pédagogiques comme le jeu pédagogique que l'apprenant arrive à mettre en pratique ses acquisitions langagières. La préoccupation de la plupart des enseignants est de savoir comment il est possible de pratiquer une pédagogie qui donne à l'apprenant la possibilité de construire sa propre capacité, plutôt que de se soumettre à une règle imposée de l'extérieur. (le milieu, le maître, l'institut). «L'apprentissage s'effectue dans et par les interactions langagières.»³

Enfin, dans un jeu, l'interaction stimule les apprenants pour apprendre. Une des conditions qui entoure l'apprentissage réussi d'une langue est le milieu.

La salle de la classe est le milieu d'apprentissage d'une langue étrangère. «Un milieu riche pour enseignement/apprentissage de la langue étrangère donne

l'occasion de l'expérience langagière et provoque ou génère une élaboration de structures schématiques de plus en plus différenciés.»⁴

On ne peut pas négliger le rôle de l'enseignant (dans l'apprentissage d'une langue étrangère) qui est le représentant de la langue étrangère dans la classe.

Dans chaque discipline, on constate la dépendance de l'apprenant au professeur. Le maître a toute une gamme des moyens techniques qui lui permettront d'établir ce que les étudiants attendent d'un bon professeur. Il est en même temps médiateur, l'observateur et organisateur.

Il n'occupe plus une seule position frontale vis-à-vis des apprenants, il renseigne et conseille, il offre des pistes et propose un éventail d'activités.

Le troisième facteur est l'apprenant. L'enseignement est plutôt centré sur lui. Il n'est plus un élément de l'écran sur lequel le maître projette son savoir. Tout au contraire il doit participer dans le processus d'enseignement/ apprentissage. En effet, donner la liberté d'expression aux apprenants, c'est leur donner un certain champ de créativité et d'implication personnelle au cours de l'apprentissage car l'on a déjà signalé que la créativité est au centre de l'apprentissage. L'enseignement de la langue étrangère fera appel aux capacités de déduction de l'apprenant et non à sa capacité d'acquisition de l'automatisme.

Selon Rogers: «l'apprenant est facilité lorsque l'étudiant détient une part de responsabilité dans la méthode.»⁵

Le jeu encourage l'acquisition et la performance en manière de la langue. Il peut être bien plus qu'un simple gadget pédagogique. Il peut devenir un mode

Nous aimerions partir de cette réalité que l'application de nouvelles techniques dans l'enseignement d'une langue étrangère est l'un des domaines pour lesquels on dispose de peu d'ouvrages de base. Parallèlement, une telle idée peut proposer de nouveaux moyens pour l'enseignement d'une langue étrangère et témoigner du caractère polémique de la volonté d'intégrer les moyens modernes dans l'enseignement. Ainsi de même, l'absence générale de certitudes, quant aux méthodes les plus efficaces dans l'enseignement des langues, nécessite une démarche nouvelle.

Nous tenons à souligner que le problème de la plupart des enseignants dans la classe de langue est le manque de dynamisme et de motivation.

Les activités communicatives comme les jeux pédagogiques sont considérées comme des facteurs qui stimulent la motivation.

Les expériences ont montré qu'un apprentissage qui base ses moyens et ses techniques sur des activités pédagogiques comme le jeu de rôle, le jeu d'images, etc., aura des résultats plus efficaces qu'un enseignement traditionnel.

Ces jeux donnent à l'enseignement son efficacité, son attrait et sa joie. L'objectif principal des jeux pédagogiques est de recourir à la créativité de l'apprenant pour favoriser le processus d'apprentissage.

L'approche communicative est basée avant tout sur l'apprenant; ce dernier se trouve alors au centre d'apprentissage. Donc, il faut lui donner plus de liberté pour qu'il puisse s'exprimer.

Pour que l'enseignement/ apprentissage soit efficace, il faut que nous préparions des situations qui permettent aux apprenants un entraînement en stimulant dans le cadre

étroit de la salle de classe. L'envie et le plaisir des jeux pédagogiques doivent pousser les apprenants à l'acquisition de la compétence linguistique et communicative.

Il faut faire des jeux un acte de vie et d'adaptation au milieu. On peut susciter la motivation et l'insérer en jouant dans la classe, car c'est par l'intérêt que l'être humain s'engage dans l'objet de son étude.

Le jeu peut susciter l'intérêt par l'observation, l'association et enfin par l'expression. Dans un jeu, l'apprenant observe tout d'abord tout ce qui se passe autour de lui. Ensuite, il passe à l'expérience, il essaie donc de s'intégrer dans le milieu et sans en rendre compte, il renforce sa créativité et il commence à s'exprimer.

Le jeu suscite alors la motivation chez l'apprenant. Du point de vue psychologique, il peut effacer les filtres affectifs qui font l'obstacle pour parler dans la pensée des apprenants.

Ce qui nous intéresse le plus c'est le rôle de l'interaction qui se réalise par les jeux pédagogiques dans la classe de langue.

Aussi, nous mettrons l'accent sur la notion de jeu pédagogique et sa relation avec l'apprentissage d'une langue étrangère. De plus, nous aborderons la psychologie de jeu et les caractéristiques nécessaires pour un jeu.

On peut considérer le jeu comme un facteur important de l'interaction dans la classe. Avant d'aborder la notion de jeu dans l'enseignement/ apprentissage, il faut préciser la notion de l'interaction.

Dans un enseignement/ apprentissage interactif, pour qu'on puisse partager des activités interactives et pédagogiques, il faut d'abord étudier les conditions dans lesquelles il est possible d'agir et de réagir librement.

La place des jeux pédagogiques dans la classe de langue

Dr. Rouhollah RAHMATIAN
 Université Tarbiyat Modarres
 Elham SHAVANDI

چکیده فارسی :

در آموزش زبان خارجی مهم ترین وظیفه معلم، ایجاد انگیزه برای آموختن است. راهکارها، و منابع متعددی برای فعال تر کردن کلاس در دسترس معلم زبان قرار دارد. بازی های آموزشی یکی از راه های مؤثر برای ایجاد تعامل و انگیزه در کلاس است و اکتساب توانش زبانی را ترغیب می کند. بازی می تواند بیش از یک وسیله ساده آموزشی نقش داشته باشد و به عنوان روش آموزشی برتر مورد استفاده قرار گیرد. در این مقاله، به منظور مشخص تر شدن نقش بازی در کلاس زبان، به روشن ساختن مفهوم بازی آموزشی به عنوان وسیله تعامل در کلاس پرداخته ایم و همچنین، شرایط لازم برای تحقق بخشیدن این نوع فعالیت را نیز بیان کرده ایم. در پایان، برای هرچه ساده تر کردن اکتساب کتشر و قابلیت توانش زبانی، بازی های دیگری را نیز بررسی و پیشنهاد کرده ایم.

واژگان کلیدی: بازی، آموزش، زبان، کلاس

Résumé:

Dans l'enseignement d'une langue étrangère la tâche la plus importante d'enseignant est de rendre l'enseignement plus motivant. Pour rendre la classe plus active, il y a une multiplicité des moyens techniques et des sources à la disposition. L'utilisation des jeux pédagogiques est un des moyens pour engendrer dans la classe de langue l'interaction et la motivation. Le jeu encourage l'acquisition de la performance en matière de la langue. Il peut être bien plus qu'un simple gadget pédagogique. Il peut devenir un monde privilégié d'apprentissage. Dans ce mémoire nous avons essayé de présenter les conditions nécessaires pour la réalisation des jeux pédagogiques. A la fin de cette étude nous avons proposé quelques jeux pour faciliter l'acquisition de la compétence linguistique et la compétence communicative. Ces jeux ont été choisis en tenant compte des conditions culturelles et matérielles de la société iranienne.

Mots clés: Jeu, pédagogie, enseignement, langue, classe.