

L'importance du jeu en tant qu'activité communicative en classe de Français

Ileana Mihaela CHIRIȚESCU*

<https://doi.org/10.52744/AUCSFLSA.2025.01.05>

Abstract

The didactic game can be used to start a discussion, to break the ice, to emphasize the competitive side of the participants or to summarize the studied concepts. The game is very important for the development of the student, helping him to socialize and express himself easier. Usually, the game is associated with the concept of pleasure. Students prefer the game to learn certain notions of vocabulary or grammar. Therefore the game has a central role in learning because fun arouses the desire to communicate, which creates pleasure and, therefore, motivation. The importance of the game is often overlooked, and at this time, the game is considered a learning tool. The game helps to learn with pleasure, it induces the joy of communicating, respect for the other, things that are essential for students both in their personal, academic and professional life. When the students "play", it does not assume that they have fun, on the contrary, they discover, they share and learn.

Keywords: didactic game, development, communication, learning.

Résumé

Le jeu didactique peut être utilisé pour commencer une discussion, pour briser la glace, pour mettre l'accent sur le côté compétitif des participants ou pour résumer les concepts étudiés. Le jeu est très important pour le développement de l'étudiant, l'aidant à socialiser et à s'exprimer plus facilement. Habituellement, le jeu est associé au concept de plaisir. Les étudiants préfèrent le jeu pour apprendre certaines notions de vocabulaire ou de grammaire. Par conséquent, le jeu a un rôle central dans l'apprentissage parce que l'amusement suscite le désir de communiquer, ce qui crée du plaisir et, par conséquent, de la motivation. L'importance du jeu a été souvent négligée mais à ce moment, le jeu est considéré comme un outil d'apprentissage. Le jeu aide à apprendre avec plaisir, il induit la joie de communiquer, le respect de l'autre, des choses essentielles pour les étudiants à la fois dans leur vie personnelle, académique et professionnelle. Lorsque les étudiants «jouent», cela ne suppose pas qu'ils s'amuse, au contraire, ils découvrent, ils partagent et ils apprennent.

Mots-clés : jeu didactique, développement, communication, apprentissage.

* Associate Professor, Ph.D., Department of Applied Modern Languages, University of Craiova, Email: mihaela.chiritescu@edu.ucv.ro.



Introduction

George Bernard Shaw disait que: „Nous ne nous arrêtons pas de jouer parce que nous vieillissons, mais nous vieillissons parce que nous nous arrêtons de jouer”¹ et Leopold Fabien Alvarez ajoutait que „La vie est un jeu, il est bien plus facile du jouer quand on en connaît les règles ”.²

À travers le jeu, les étudiants participent activement aux classes de français, ils sont plus intéressés, parce qu'on annule les barrières *d'une leçon de la classe*, c'est autre chose qu'une classe habituelle.

Le jeu didactique peut être employé pour commencer une discussion, pour briser la glace, pour souligner le trait compétitif des participants, ou pour récapituler les notions étudiées.

Le jeu est très important pour le développement de l'étudiant, l'aidant à socialiser et à s'exprimer plus facilement. D'habitude le jeu est associé à la notion de plaisir, les étudiants préfèrent le jeu pour apprendre certaines notions de vocabulaire ou de grammaire. Le jeu a donc un rôle central dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation.

Apprendre le Français par le jeu

L'importance du jeu a été souvent négligée mais à ce moment, le jeu est considéré comme un outil d'apprentissage. Le jeu aide à apprendre avec plaisir, il induit la joie de communiquer, le respect de l'autre, des choses essentielles pour les étudiants à la fois dans leur vie personnelle, académique et professionnelle.

Lorsque les étudiants «jouent», cela ne suppose pas qu'ils s'amuse, au contraire, ils découvrent, ils partagent et ils apprennent.

En effet, les activités ludiques permettent d'introduire des contenus linguistiques en mettant en scène un monde imaginaire dans lequel l'étudiant crée un personnage et il est guidé par l'envie de gagner si on parle des jeux de rôle. Le jeu permet également certains automatismes, comme par exemple « se comporter en langue étrangère », c'est ce qu'affirme David Allen dans *Découvrir l'anglais par le jeu*.³

Dans les classes primaires et secondaires, les élèves ressentent le besoin de s'exprimer à la fois dans la langue maternelle et dans les langues étrangères étudiées. Ils ressentent le besoin d'échanger des idées et pour cette raison l'enseignant doit en profiter et il doit organiser ses classes de langue à l'aide des jeux de rôle.

¹<https://citations.ouest-france.fr/citation-george-bernard-shaw/nous-nous-arretons-jouer-parce-101492.html>.

² <https://citations.ouest-france.fr/citation-leopold-fabien-alvarez/vie-jeu-bien-facile-d-133700.html>.

³ Bour, Charlotte et Hoyet, Coline, *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire?*, Montpellier : Hal, 2012.



L'enseignant doit percevoir les jeux de jeu de rôle comme de vrais outils de communication. Le besoin et le désir de communiquer sont des outils clés qui favorisent l'apprentissage d'une langue vivante.

En effet, la nécessité d'interagir avec l'enseignant, mais aussi la nécessité d'interagir étudiant-étudiant encourage le désir d'exprimer et d'échanger.

„Lorsqu'on tente d'identifier les difficultés dans le processus d'enseignement et d'apprentissage d'une langue étrangère, il faut également tenir compte du fait que le statut d'une langue est perçu différemment par les personnes qui l'apprennent, par celles qui l'enseignent et par le contexte de l'enseignement”.⁴

Dans son ouvrage, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Susan Halliwell parle „d'instinct d'interaction et de communication”⁵, une faculté innée des enfants qu'il est essentiel d'exploiter pour le professeur de langues. Le besoin de communiquer est, selon elle, „une aptitude particulière qui peut surgir spontanément et parfois de façon inopportune dans toutes les classes”.

„Les enfants sont donc dotés d'une capacité instinctive à communiquer, comme incontrôlable. On revient donc à l'enseignant d'en tirer avantage et de construire son apprentissage en fonction de cet instinct en choisissant des activités qui encouragent les élèves à prendre la parole et à échanger avec leurs camarades ou avec le maître”.⁶

Nous devons encourager les jeux d'équipe qui représentent une manière dynamique d'interaction et nous devons diversifier et promouvoir la liberté d'expression et créer des liens sociaux. Ainsi le jeu répond parfaitement aux priorités des programmes et il est un merveilleux outil éducatif.

„Les enseignants doivent être agiles et spontanés, car l'interaction avec les élèves nécessite une action hic et nunc. Mais quel pourrait être l'outil à proximité immédiate de l'enseignant qui répondrait à ces pressions croissantes ? Les réponses sont multiples, mais l'accent est mis sur les approches et sur les méthodes pédagogiques”.⁷

⁴ Burtea-Cioroianu, Cristina-Eugenia, *Grammatical Structures Difficult for Foreign Students to Integrate in Learning the Romanian Language*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 83, 2024, p. 49.

⁵ Halliwell, Susan, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman, 1992.

⁶ Bour, Charlotte, Hoyet, Coline, *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire?*, Montpellier : Hal, 2012.

⁷ Chirițescu, Ileana Mihaela; Păunescu, Floriana, Anca, *Didactic game in the teaching process*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 81, 2024, p. 236.



Il est important de mettre les étudiants dans une situation pour communiquer, c'est-à-dire en leur donnant les moyens qui leur permettent de développer cette faculté motivante et bénéfique pour un meilleur apprentissage. Ainsi, sur la base de la communication, l'enseignant suscite la motivation de ses étudiants qui sont plus impliqués aux classes de français.

En effet, d'après Susan Halliwell, „l'instinct d'interaction et de communication constitue un facteur de motivation très puissant pour la pratique de la langue. L'oral représente donc un des éléments constitutifs dans l'apprentissage d'une langue étrangère et il est facile d'exploiter puisque le besoin de parler des enfants est très fort et clairement visible pour les apprenants”.⁸

Nous pouvons dire que nous connaissons une langue étrangère lorsque nous avons la capacité de rêver ou de penser dans cette langue étrangère. Il existe des différences significatives entre la connaissance des notions dans une langue étrangère et de parler couramment cette langue et de connaître ses règles et ses exceptions.

„Pour apprendre une langue on n'est pas suffisant de connaître les codes langagiers et les structures grammaticales, on doit aussi connaître les pays où la langue est parlée, on doit s'intéresser aux populations, à leurs coutumes et traditions”.⁹

Approche didactique

De nos jours, nous parlons beaucoup des activités axées sur les étudiants. Cependant, il y a toujours la situation suivante dans la classe: l'enseignant entre, loue les étudiants, les étudiants répondent, ils préparent leurs cahiers et leurs livres et commencent le cours de langue française.

L'enseignant pose des questions sur la leçon acquise ci-dessus, après avoir expliqué les mots inconnus. Il écrit les mots inconnus au tableau, puis les étudiants suivent les mots et ils lisent le nouveau texte. Comme les étudiants écrivent les mots appris dans leur vocabulaire et ils font des exercices écrits, l'enseignant prépare les activités suivantes.

„Toute méthode d'enseignement d'une langue étrangère justifie son efficacité par une bonne systématisation de l'apprentissage : la création et la recherche d'activités diverses, dynamiques et suffisamment répétitives sont bienvenues pour que les étudiants assimilent les

⁸ Halliwell, Susan, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman, 1992.

⁹ Bour, Charlotte, Hoyet, Coline, *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire?*, Montpellier : Hal, 2012.



structures et le vocabulaire de la langue, dans le but de les utiliser à l'oral et à l'écrit".¹⁰

Des études ont montré que les étudiants oublient rapidement les connaissances acquises de cette manière et peuvent être par la suite dans la situation de ne pas pouvoir communiquer en français. L'étudiant n'a pas la possibilité de manifester sa personnalité, il ne répond qu'aux demandes de l'enseignant.

En général, le monde est dans un changement continu. Par conséquent, les méthodes d'enseignement et d'apprentissage devraient être adaptées à ces générations d'étudiants. L'avertissement est qu'il existe des situations dans lesquelles les étudiants savent comment utiliser des méthodes de traduction technique dans une langue étrangère mieux et plus facile que certains enseignants. C'est triste, mais c'est vrai. Il y a des dictionnaires en ligne, il y a l'intelligence artificielle. Les étudiants sont plus aptes à utiliser ces méthodes que les enseignants. La vérité sera toujours située quelque part au milieu. Chacun a appris adapté à son temps. Tout le monde n'est pas apte à utiliser facilement des moyens techniques, car tout le monde n'est pas apte à apprendre facilement une langue étrangère.

„Les technologies d'apprentissage adaptatif utilisent des algorithmes pour façonner les pratiques d'apprentissage en fonction du développement et des besoins individuels, permettant aux apprenants de se concentrer sur les domaines dans lesquels ils ont besoin de perfection. Les appareils mobiles permettent aux apprenants d'accéder au contenu éducatif à tout moment et en tout lieu, tandis que les applications mobiles, les podcasts et d'autres technologies mobiles soutiennent l'apprentissage hétélogique en offrant élasticité et disponibilité".¹¹

La communication étudiant-étudiant dans une langue étrangère est difficile et il est très important de se souvenir de l'importance et du rôle de l'interaction sociale dans la pédagogie des langues étrangères.

Afin de faciliter la communication pendant les classes des langues étrangères, il est très important pour l'enseignant de créer un climat différent des autres disciplines. Les étudiants doivent avoir accès à une langue étrangère comme moyen de communication.

¹⁰ Chirișescu, Ileana Mihaela; Păunescu, Floriana, Anca, *Didactic game in the teaching process*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 81, 2024, p. 244.

¹¹ Bărbuceanu, Costina Denisa, *Exploring Heutagogy – The Digital Twist in Selfdetermined Learning and Education*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 81, 2024, p. 66.



„Les apprenants doivent cultiver un état d'esprit curieux en explorant de nouveaux sujets, en posant des questions approfondies, en recherchant des perspectives diverses et, en outre, en étant ouverts à l'expérimentation de différentes techniques et styles d'apprentissage”.¹²

En bref, l'enseignement basé sur le transfert de connaissances n'est plus actuel et n'est pas en mesure de répondre aux véritables besoins de communication, en particulier pour apprendre une langue étrangère. Nous apprenons une langue étrangère pour que nous puissions communiquer. Il n'est pas efficace de connaître des mots individuels dans une langue étrangère; si nous ne savons pas comment les placer en phrases, nous les connaissons pour rien.

Les pédagogues offrent la possibilité d'utiliser une approche communicative et un enseignement interactif pendant la classe de langue étrangère, ce qui permettra aux étudiants de s'impliquer dans leur travail, pour avoir la possibilité de découvrir à quel point ils connaissent une langue étrangère.

Pour notre activité on a choisi une situation pratique en français : le dialogue *Au restaurant* (<https://www.youtube.com/watch?v=b7yEUEw3UOo>)

Au restaurant

- *Bonjour!*
- *Bonjour! C'est pour déjeuner, pour deux personnes.*
- *Très bien. Vous avez une réservation ?*
- *Oui, au nom de Delaure.*
- *Très bien. Suivez-moi, s'il vous plait !*
- *Voilà !*
- *Merci !*
- *Je vous donne la carte. Vous allez prendre un apéritif pour commencer ?*
- *Oui, volontiers. Un Kirsch pour moi et toi chérie ?*
- *Un cocktails de fruits exotiques.*
- *Voilà !*
- *Merci !*
- *Vous avez choisi ?*
- *Oui, je vais prendre la salade du chef au foie gras et l'entrecôte à la provençale.*

¹² Bărbuceanu, Costina Denisa, *Exploring Heutagogy – The Digital Twist in Selfdetermined Learning and Education*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 81, 2024, p. 65.



- *Et pour moi, le foie gras en entrée et le poisson à la sauce au vin blanc.*
- *Très bien, la cuisson pour l'entrecôte : bleue, saignante, à point, très cuite ?*
- *À point, s'il vous plaît !*
- *Très bien et pour les boissons ?*
- *Une bouteille de vin rouge et une bouteille d'eau minérale.*
- *Très bien. Merci...Voilà !*
- *C'est bon.*
- *Oui, très bon. Vous avez fini ?*
- *Oui.*
- *Pour les desserts, je vous donne la carte...*
- *Pour moi, la tarte tatin.*
- *Et pour moi, juste un café.*
- *Un café crème, un café noir ?*
- *Un café noir, s'il vous plaît.*
- *Parfait.*
- *L'addition s'il vous plaît.*
- *Voilà, vous payez comment ? Tu as du liquide ?*
- *Non, je vais payer avec la carte Visa.*
- *Merçi !*
- *On laisse un pourboire, non ?*
- *Oui, laisse cinq euros.*
- *Merçi !*
- *Au revoir et à bientôt !*

LE DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS

Niveau : A2

Durée : 50 min

Objectifs : la conversation, l'expression libre, l'exploitation du dialogue, le jeu didactique, enrichir le vocabulaire, se débrouiller dans des situations pratiques.

Matériel : l'enregistrement du dialogue, la fiche avec le dialogue

À travers cette activité on a exploité le dialogue, une situation pratique en français pour réaliser la production orale, la communication étudiant-étudiant. L'écoute du dialogue constitue un excellent travail de compréhension orale et aussi un support pour la production orale.

On a pu constater que l'utilisation de différents dialogues et actes de parole sur divers supports : vidéos, textes, enregistrements audio... suivis d'exercices de français est un moyen d'attirer l'attention des étudiants et une source d'explorer la créativité chez les apprenants. Ils



s'imaginent qu'ils se trouvent dans un restaurant et ils jouent le rôle du serveur et des clients qui commandent leurs plats et leurs boissons préférés.

Activité 1

I. On fait une première écoute du dialogue. On adresse quelques questions pour la compréhension globale du dialogue :

- Où se passe l'action ?

Les étudiants répondent aux questions :

„L'action se passe dans un restaurant. ”

- Quels sont les personnages qui participent au dialogue ?

„Les personnages qui participent au dialogue sont : Madame Delaure, Monsieur Delaure et le serveur.”

- Qu'est-ce qu'ils font au restaurant ?

„Ils veulent prendre le déjeuner. ”

- Quel est le moment du jour ?

„C'est le midi ”.

II. Ensuite, on demande aux étudiants de mettre en ordre les activités suivantes :

1. La famille Delaure prend le plat principal

2. Ils prennent le dessert

3. Ils lisent la carte

4. Ils téléphonent au restaurant

5. Ils paient

6. Ils prennent un apéritif

7. Ils demandent l'addition

8. Ils réservent une table.

Réponse : 4; 8; 3; 6; 1; 2; 7; 5.

Activité 2

I. Pour une compréhension détaillée, les étudiants écoutent encore une fois le dialogue et répondent aux questions :

- Est-ce qu'ils ont une réservation ?

„Oui, ils ont réservé une table au nom de Delaure. ”

- Qu'est-ce que monsieur Delaure commande comme apéritif ? Et madame Delaure ?

„Monsieur Delaure commande un Kirsch et madame Delaure veut un cocktails de fruits exotiques comme apéritif. ”

- Qu'est-ce qu'ils prennent comme plat principal ?

„Comme plat principal, madame Delaure prend l'entrecôte à la provençale et monsieur Delaure prend le poisson à la sauce au vin blanc. ”



- Qu'est-ce qu'ils veulent boire ?

„Ils veulent boire une bouteille de vin rouge et une bouteille d'eau minérale.”

- Est-ce que madame Delaure prend comme dessert un mousse au chocolat ?

„Non, madame Delaure prend la tarte tatin. ”

- Quelle est la manière de cuisson que madame Delaure préfère ?
Elle veut que la viande soit très cuite ?

„Madame Delaure veut que la viande soit cuite à point. ”

- Monsieur Delaure a du liquide pour payer l'addition ?

„Non, il n'a pas de liquide, il va payer avec la carte Visa. ”

- Comment montrent-ils leur remerciement pour le serveur ?

” Ils laissent un pourboire de cinq euros. ”

- Et vous ? Quel est votre plat préféré ?

Les étudiants répondent à tour de rôle et disent quel est leur plat préféré.

On propose aux étudiants de compléter avec les plats du menu :

L'entrée : _____

„L'entrée : la salade du chef au foie gras et le foie gras ”

Le plat principal : _____

„Le plat principal : l'entrecôte à la provençale et le poisson à la sauce au vin blanc. ”

Le dessert : _____

„Le dessert : la tarte tatin et un café noir. ”

Activité 3

Vous allez dans un restaurant pour manger. Le serveur vous apporte la carte des menus. Qu'est-ce que vous désirez prendre ? (jeu de rôle)

Les étudiant jouent le rôle du serveur et des clients.

Conclusions

Selon Sophie Courau, les jeux sont des „activités particulières qui permettent d'apprendre sans s'en rendre compte et qui oscillent souvent entre trois territoires très différents: la psychothérapie, la récréation, la formation”¹³ et ils favorisent „la fluidité du processus d'apprentissage”.

De plus, „il existe plusieurs définitions du concept de jeu: action de se livrer à un divertissement, à une récréation; amusement soumis à des règles; activité à laquelle on se livre pour s'amuser, se divertir, sans qu'il

¹³Courau, Sophie, *Jeux et jeux de rôle en formation, Toutes les clés pour réaliser des formations efficaces*, ESF Editeur, 2018, p. 59.



n'y ait aucun enjeu; divertissement soumis à certaines règles et permettant, lorsqu'il est partagé par plusieurs joueurs, de déterminer des gagnants et des perdants; jeu collectif fondé sur la simulation, où chaque participant joue un rôle sous la direction d'un maître du jeu.”¹⁴

Les jeux de rôle encouragent donc la communication libre entre les étudiants. L'enseignant a un rôle essentiel, celui de l'initiateur de ces jeux de rôle. La communication pendant les classes de français est un élément essentiel. Les étudiants doivent acquérir à la fois un langage spécialisé afin de pouvoir utiliser cette langue étrangère efficacement dans leur carrière professionnelle.

De plus, les étudiants doivent être en mesure d'utiliser cette langue étrangère lorsqu'ils se trouvent dans des pays où cette langue est parlée.

Connaître une langue étrangère ouvre des portes aux mondes inconnus. Une langue étrangère offre à chacun la possibilité de communiquer avec des personnes de différentes cultures, des pays avec différentes traditions, avec des personnes qui ont des visions différentes sur l'univers et tout ce qu'il représente.

Bibliographie

- Bărbuceanu, Costina Denisa, *Exploring Heutagogy - The Digital Twist in Selfdetermined Learning and Education*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 81, 2024.
- Bour, Charlotte et Hoyet, Coline, *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire?*, Montpellier : Hal, 2012.
- Burtea-Cioroianu, Cristina-Eugenia, *Grammatical Structures Difficult for Foreign Students to Integrate in Learning the Romanian Language*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 83, 2024.
- Chirițescu, Ileana Mihaela; Păunescu, Floriana, Anca, *Didactic game in the teaching process*, Revue des Sciences Politiques, Craiova: Universitaria Publishing House, no. 81, 2024.
- Courau, Sophie, *Jeux et jeux de rôle en formation, Toutes les clés pour réaliser des formations efficaces*, ESF Editeur, 2018.
- Halliwell, Susan, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman, 1992.

Webographie

- <https://citations.ouest-france.fr/citation-george-bernard-shaw/nous-nous-arretons-jouer-parce-101492.html>.
- <https://citations.ouest-france.fr/citation-leopold-fabien-alvarez/vie-jeu-bien-facile-d-133700.html>.

¹⁴Courau, Sophie, *Jeux et jeux de rôle en formation, Toutes les clés pour réaliser des formations efficaces*, ESF Editeur, 2018, p. 59.