



Jouer en classe de FLE, c'est la classe !

Le jeu a fait ses preuves au niveau de l'apprentissage en classe de langues. Son utilisation et ses bénéfices ne sont plus remis en question. Au contraire, pour être à la page et dispenser un enseignement de qualité, maintenant il faut intégrer le jeu à sa palette de bonnes pratiques ! Jouer en classe, c'est créer une ambiance propice à l'apprentissage. Il existe toutes sortes de « jeux », nous vous proposons un petit tour d'horizon !

Les jeux vidéo font partie du quotidien de nos apprenants. Bon ou mauvais ? Les jeux vidéo ont du bon, eh oui ! Ils favorisent notamment le développement des compétences cognitives, comme la concentration, la mémorisation et l'observation.

La difficulté, reste de savoir contrôler et limiter leur utilisation. Les jeux vidéo se prêtent donc à la pratique de la ludification des activités pédagogiques.

Voici quelques astuces et idées pour jouer en classe de langues !

- **Finalité**

Découvrir des ressources utiles pour intégrer le jeu en classe de français.

- **Objectifs**

1. S'interroger sur les bienfaits du jeu en classe.
2. S'amuser avec des jeux traditionnels.
3. Utiliser le numérique en classe.
4. S'intéresser à la ludification.

- **Matériel / Ressources**

Notre imagination



Le jeu : une expérience riche en apprentissages, en rires et en liens !



- Si on veut « se la jouer classique », on peut s’amuser en classe avec les jeux traditionnels :

On mise sur des jeux de société classiques, dans lesquels il y a un minimum d’échanges en français : on travaille l’oral, l’écrit et aussi l’interaction !

Les jeux de sept familles

Pour réviser la famille, les professions, tout dépend de la thématique que l’on souhaite travailler, il en existe tellement !

On peut même fabriquer son propre jeu !

« Dans la famille, ... je voudrais ... »



Le jeu : une expérience riche en apprentissages, en rires et en liens !

Le jeu du loto (pour réviser les nombres ou du vocabulaire spécifique selon les thématiques abordées en classe). Sur Internet, on peut trouver des planches toutes faites ; voici [un exemple](#).

Le jeu du Dobble (pour réviser du vocabulaire, c'est pareil, il en existe beaucoup et on peut même le créer soi-même ! En cliquant sur [ce lien](#), vous pourrez d'ailleurs créer votre propre jeu personnalisé et l'adapter à des fins pédagogiques.



Le jeu du Qui est-ce ? ou du Qui suis-je ?

Idéal pour réviser la description, les questions, les nationalités ou encore les professions.

Le jeu du **touché-coulé** ou de la **bataille navale** (révision des lettres et des nombres ; la conjugaison, la description, etc.). À jouer en binôme.

Dans le même style, par équipe, on peut organiser des relais de conjugaison.



Le jeu : une expérience riche en apprentissages, en rires et en liens !

Le jeu du **baccalauréat**, appelé aussi **Petit bac**. À jouer en binôme ou par équipe de 3 ou 4 (une feuille par équipe). On choisit une lettre au hasard et les élèves doivent compléter les cases, le plus rapidement possible. La première équipe qui a terminé crie « stop ! ».

Il existe toutes sortes de jeux que l'on peut adapter en français. Pensez :

- aux devinettes
- aux mimes
- au pendu
- au Taboo
- au téléphone arabe
- au jeu de l'oie
- etc.



Voici une vidéo qui ne peut que nous « réconcilier » avec le jeu et nous donner envie de l'inclure dans nos pratiques de classe.



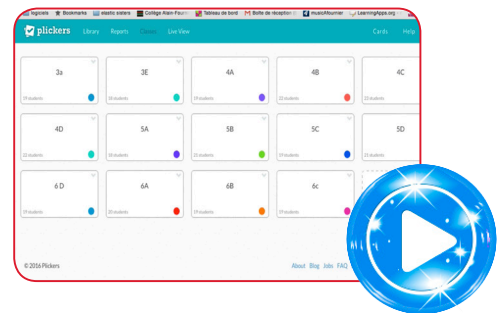


Le jeu : une expérience riche en apprentissages, en rires et en liens !

- Si on veut mêler jeu et numérique, c'est pour vous :

On peut créer des quiz interactifs et jouer avec Plickers et Kahoot.

Plickers est une application en ligne qui permet de générer des QCM. C'est très simple : le QCM est projeté en classe, les élèves répondent en levant leur carte et l'enseignant n'a plus qu'à recueillir les réponses en les scannant avec en les scannant sur son smartphone ou sa tablette.



Kahoot : sur le même principe que Plickers, on répond à des questions, on choisit la bonne réponse mais à travers un écran : tablette, portable ou ordinateur.

Educaplay : est une plateforme sur laquelle on peut créer des activités éducatives multimédia. Il y a même un catalogue en ligne qui nous offre un large choix d'activités toutes prêtes pour la classe.

Des jeux « classiques » en ligne : sur [ce site](#), jouez au pendu, trouvez des mots mêlés classés par thèmes. D'autres [sites](#) permettent de créer ses propres mots mêlés.

- Si on veut mêler jeu et numérique, c'est pour vous :

Définition : Qu'est-ce que la ludification ?

C'est le mot choisi en français pour traduire le terme anglais, « gamification ». On reconnaît le mot « game » : « jeux ». Il s'agit de rendre « ludique » quelque chose qui ne l'est pas forcément. En français, on parle aussi de « jeux sérieux », on joue mais le motif du jeu est sérieux, c'est l'apprentissage !



Le jeu : une expérience riche en apprentissages, en rires et en liens !

Quels sont les points communs avec les jeux vidéo ?

- Une barre de progression est affichée.
- Il y a des tableaux avec les scores.
- Il y a plusieurs niveaux de difficulté.
- L'interface graphique est celle d'un jeu vidéo.
- On obtient un badge, une récompense...

À quoi servent-ils ?

Ils visent à améliorer des processus de travail mais aussi, et c'est ce qui nous intéresse dans le monde du FLE, d'acquérir des connaissances et des savoir-faire.

Et comme son nom l'indique, c'est un jeu, il réunit donc tous les éléments inhérents au jeu, c'est-à-dire : motivation, plaisir et compétitivité.

Voici une petite sélection de jeux en ligne à tester. Il y en a beaucoup d'autres mais il faut savoir que la plupart de ces jeux sont payants.

1. **Gramm-o-l'eau** : les enfants du primaire doivent utiliser leurs connaissances en français pour libérer l'énergie de machines à eau. Une idée originale et qui convient tout à fait aux établissements du primaire qui ont un projet d'école autour de la thématique de l'eau.
2. **Thélème** : ce jeu multijoueurs permet d'apprendre la langue française. On se crée tout d'abord un avatar, puis on gagne des points plus on utilise la langue pour communiquer.
3. **Les Éonoutes** : ce jeu est dédié à l'apprentissage du français en jouant en ligne. C'est le successeur de Thélème.
4. **Soldats inconnus** : un jeu d'énigmes basé sur la Première Guerre Mondiale. Puisqu'il s'agit d'une thématique historique, le jeu fonctionne bien dans les établissements bilingues (cours d'histoire en français et avec des apprenants présentant un certain niveau de français).





Le jeu : une expérience riche en apprentissages, en rires et en liens !

Didactiser un jeu vidéo.

L'enseignant sélectionne un jeu, définit la problématique de sa séquence selon les objectifs fixés puis se lance dans la création des activités.

Grâce aux jeux vidéo, on travaille la déduction, la réflexion, l'hypothèse et la capacité à travailler en groupes.

La description :

On peut aussi tout simplement parler des héros de jeux vidéo en classe. Intéressez-vous aux jeux vidéo qui plaisent à vos élèves et demandez-leur de faire une description des héros. C'est un bon moyen de les faire parler et sur un sujet qui les passionne en plus !