

Le jeu dans la classe de langue en cycle 3

LES TEXTES

• premiers textes : le dispositif EPLV

Enseignement précoce d'une langue vivante. Défini par la circulaire du 6 mars 1989.

But : préparer sur les plans linguistiques, psy, et culturel. Travail sur la langue orale.

• recadrage : l'EILE ou de l'expérience à l'enseignement d'initiation

BO 5/05/1990 : enseignement d'initiation en utilisant des situations pédagogiques variées et simples pour stimuler la motivation des élèves pour des act de communication.

Puis, la circulaire du 06/09/1991 rebaptise le dispositif EILE (Enseignement d'Initiation d'une Langue Etrangère). On y différencie l'initiation à la sensibilisation : « la notion de sensibilisation exclut ce qui fait l'efficacité de l'apprentissage : sa structuration en fonction d'objectifs terminaux vers lesquels on entend faire progresser les élèves par le biais d'activités convergentes bien réparties dans le temps, càd grâce à une stratégie comportant des étapes et des objectifs intermédiaires. »

• l'étendue au cycle 2

les textes parlent de plaisir, de motivation, de stimulation.

Priorités :

-éducation de l'oreille

-développement de l'aptitude à la compréhension orale

-intérêt et act des élèves

•évolution vers l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire

BO du 02/07/1998 : généralisation progressive. L'EILE devient « enseignement des langues étrangères ».

Attentes formulées en terme d'apprentissage :

-structuration des connaissances et de la pensée

-prise de conscience de l'altérité (caractère de ce qui est autre)

Liberté pédagogique pour l'enseignant, cpdt il faut une dynamique d'apprentissage avec des act basées sur le jeu entre autre.

Circulaire du 11/05/1998 annonce la généralisation.

•vers la discipline « langue vivante » à l'école

le texte du 4/11/1999 : contenus à enseigner et objectifs langagiers

circulaire du 17/06/1999 : dessine une dynamique d'apprentissage sur 2 ans (CM1 et CM2), c'est un processus continu.

• les nouveaux programmes de 2002

BO n°4 du 29/08/2002

Rentrée 2003 : LV pour les CM

2005 : GS

objectifs et compétences précisées.

• de l'intérêt du jeu dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire

Les objectifs ont progressé vers un niveau d'exigence. Méthodologie laissée au maître pourvu qu'il y ait du plaisir, une activité attrayante et motivante par l'approche ludique.

LE JEU

• **définition**

Le jeu est une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention de fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

• **conceptions sur la nature du jeu**

J.HUIZINGA dans « Homo ludens » : jeu = act volontaire, accomplis dans certaines limites de temps et suivant une règle librement consentie, accompagnée d'un sentiment et d'une conscience d'être « autrement » que dans la vie courante.

R.CAILLOIS : jeu =

- occupation séparée,
- isolée du reste de l'existence, libre,
- séparée par des limites de temps et d'espace,
- incertaine car ni le déroulement ni le résultat n'est acquis,
- improductive ne créant ni bien, ni richesse...
- ni réglée
- fictive

• **il développe des compétences :**

- on apprend avec d'autres
- on apprend à résoudre des conflits
- résoudre des problèmes
- ordonner ses idées par importance
- apprendre à vivre avec les autres
- décomplexifier un jeu, un thème..
- apprendre à travailler ensemble
- ...

LE JEU DE L'ENFANT

C'est une activité fondatrice.

Jean Châteauneuf dit du jeu de l'enfant : « l'enfant est un être qui joue et rien d'autre. ».

J.C Arfouilloux dit que pour l'adulte, le jeu est un divertissement mais que pour l'enfant, c'est une acte sérieuse engageant les ressources de sa personnalité.

Selon Winnicott, l'enfant joue par plaisir, pour exprimer de l'agressivité, pour maîtriser l'angoisse, pour accroître son expérience, pour établir des contacts sociaux.

Il fait la distinction entre « game » (jeu défini par des règles qui en ordonnent le cours) et « play » (jeu qui se déploie librement).

•Quels jeux pour l'enfant ?

Piaget a établi une classification génétique en 3 stades : les jeux d'exercices (2 ans), les jeux symboliques (se mettre à la place de...faire comme si...), les jeux à règles (5-6 ans)

Le jeu symbolique : 1 an pour se représenter l'absence et vers 2 ans pour le langage.

Châteauneuf lui a 4 stades : jeux fonctionnels de la petite enfance, jeux symboliques, jeux de prouesse, jeux sociaux.

Caillois dresse une typologie des jeux suivant les attitudes : jeux de compétition, jeux de hasard, jeux de simulacre, jeux de vertige (marelle, ..)

•Les caractéristiques psychologiques du jeu enfantin

Une classification est toujours difficile.

- la fiction

décalage par rapport à la réalité. Liberté créatrice. Distance par rapport aux événements.

La fiction naît de la décision de jouer prise par les partenaires et dure le temps de la durée de la partie.

- la détente

détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle. Pendant le jeu, l'enfant se protège des agressions du monde et il « récupère ».

- l'exploration

se mesurer au monde, rassembler ses forces pour résoudre un conflit, un obstacle. L'enfant explore le monde comme il s'explore.

- la socialisation

entrer en relation avec autrui sur le mode simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération. L'enfant rencontre des adversaires et ses partenaires.

- la compétition

à l'égard de soi-même, des choses ou à l'égard d'autrui. On perd ou on gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

- la règle

le jeu est organisé et repose sur des conventions. Tricher annule le jeu.

LE JEU EN CLASSE

On oppose le jeu au travail. Recherches sur le sujet depuis le début du 20^e siècle.

Il a trois finalités : l'affectivité, les apprentissages (plutôt de savoir-être, savoir-faire), la socialisation (prêt, coopération...)

•Jean Château

Pour lui, le jeu forme l'esprit au travail. Il reste cadré et lié à la notion de sérieux et de rentabilité. Il n'est donc pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu car le jeu ne produit rien qui dure. Le jeu est en dehors de la société, il crée un égocentrisme du groupe mais ne participe à la « solidarité économique et culturelle ». Une éducation basée sur le jeu resterait « hors du temps et de l'espace ».

•Célestin Freinet

Il banni le jeu en tant qu'act pédagogique, car ils sont la détente. « Baser une pédagogie sur le jeu, c'est admettre que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations ». Freinet distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu ». Le « travail-jeu » est un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu et le « jeu-travail » est le jeu éducatif, stratégie élaborée par l'adulte.

•Les approches actuelles

Intéressant comme act ponctuelle car multi-sensoriel.

•Le coin-jeu en classe ?

- souvent jeux récupérés
- souvent peu de jeux de langage
- ne servent qu'à l'accueil, pas de vrai méthode disparaissent dès la GS

•une pédagogie du jeu ?

Pour donner une forme ludique à toute situation d'apprentissage, il faut :

- faire attention au matériel et aux tâches pour que l'enfant se sente libre d'agir
- se garder de toute intervention pour être libre, sans structure
- observer les élèves dans leur phase d'exploration, de structuration (performance et réussite), de vérification de ses acquis (compétence de sécurité, par ex, résolution de pbs...
- respecter la liberté des élèves

cependant, il faut noter l'intervention du maître qui va modifier le jeu pour le rendre artificiel. La pédagogie du jeu, c'est donc une manière d'introduire des act d'apprentissage sous l'apparence du jeu. A rapprocher des limites.

LE JEU ET LES LANGUES VIVANTES

Utilisation doublement justifié par les IO et par la conn de l'intérêt du jeu pour l'enfant. Cependant, c'est un outil d'approfondissement et d'appropriation.

•Avantages du jeu en LV

- source de motivation, relancent l'intérêt des élèves
- exercer des compétences linguistiques
- répéter des structures par la mémorisation
- grande variété de situations motivantes
- modifie le rythme d'un cours
- les élèves s'approprient l'action
- compétences de prononciation et de compréhension
- communication d'élève à élève
- donner du sens à une réalité virtuelle

•Limites :

- ne peut pas présenter une leçon entière
- ne peut pas présenter du lexique car l'enfant en situation de jeu n'apprend pas.
- ne permet pas l'évaluation (facteurs émotionnels et compétitifs et monde fictif)

•Contraintes :

- temps de déroulement du jeu à gérer
- trop d'effervescence
- recours au français spontanément, d'où « faire la police »
- fixer des règles de conduite à constamment rappeler
- attention aux objectifs recherchés et au classement des jeux
- le jeu requiert la participation de l'élève, un engagement
- il met en scène un apprentissage par imitation et non une organisation du savoir

LE JEU

LA PÉDAGOGIE DE JEU

Sources :

- site CRDP Limousin – scéren – thém@doc : le jeu dans la classe de langue en cycle 3
- site <http://francois.muller.free.fr/diversifier/jeu.htm>
- Hatier partie 3 – chapitre 3 : « apprentissage, jeu, motivation, projet »
- doc forum edp sans source
- bases psychologiques de l'éducation physique – Ernest LOISEL – Armand Colin - 1955