**Хамида Журакобилова**

**(Карши, Узбекистан)**

**CLASSES ET VARIANTES DES JEUX COMMINICATIFS**

Le terme de jeu (*du latinJocus, plaisanterie)*évoque en effet avant tout le plaisir, objectif de celui qui joue. [3.c.13-14]

En effet, un jeu bien utilisé en classe a autant de pertinence qu’un exercice de grammaire ou que d'autres types d'activités.

Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de “l’ici, maintenant”, d’expérimenter,d’imaginer, de créer,de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux etc. [1.c.5]

Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l’enseignement du français á l’école.Ici nous allons partir de la définition courante du mot “jeu”: “Activité récréative obeisant á certaines règles plus ou moins strictes”. [2.c.862].

“Le jeu c’est activité physique ou mentale purement gratuite qui n’a, dans la conscience de celui qui s’y livre, d’autre but que le plaisir qu’elle procure”.

Il faudrait distinguer d’abord les jeux des exercices pratiques ou d’application, qui ne constituent pas vraiment des jeux-quoiqu’ils se présentent souvent sous couvert-même s’il s’agit d’activités plutôt divertissantes pour les élèves. Par exemple: réponses vrai-faux; question sur un dessin-mettredes croix (sais-tu bien regarder); caser des listes de mots entre eux; associer des numéros á des cases correspondantes selon des instructions données; réponses présentés sous forme d’options multiples où il s’agit de cocher per une croix; exercice á trous; dessins qui illustrent et dirigent un récit; itinéraire en voiture qu’il faut dessiner sur une carte ou sur le plan d’une ville; finir des phrases etc.

La transition vers le jeu est parfois subtile et inappréciable. Toutes ces activités préparent de façon naturelle au “jeu de langage”, puisqu’elles contiennent l’une des composantes signalées: la langue fontionne de façon authentique.

*Jeux linguistiques.*On distiguent les différents types des jeux. Tout d’abord il faut marquer la frontière entre le jeu et l’exercice quand l’activité proposée n’est plus application d’un savoir antérieur ou activité objectif d’apprentissage précis, mais pratique décalée où le domaine du concret, de la réalité s’estompe au profit du surgissement de l’illusion personnelle ou collective que crée le jeu. C’est le cas de toute une panoplie de “jeux” qu’on trouve incorporés aux manuels de classe: mots croisés (plusieurs variantes: par exemple, découvrir un proverb selon un certain ordre), le rébus, trouver le mot le plus long, mettre des images en ordre, jeux logiques, etc. Dans ce cas il s’agit des *jeux linguistiques****.***

*Jeu communicatif.*Dans cette activité il existe une dimension collective, une interaction entre plusieurs personnes (par exemple: élèves – professeurs; professeurs – élèves; élèves – élèves) qui ne soit pas imposée de l’exterieur, mais qui surgisse des sujets eux-mêmes. Par exemple, lorsque les élèves composent une histoire á la suite les uns des autres, en ajoutant une phrase ou quelques mots á ce qui vient d’être dit. Chaque apport d’information possède une certain signification, proper á chaque élève, qui doit s’investir lui-même dans le jeu.

Il y a aussi les divers types des jeux. Ici nous allons en citer quelques:

*Le jeu de role.*C’est la simulation qui permet à l’apprenant de “se mettre dans la peau” d’un personnage pour mieux comprendre une situation et les réactions possibles face à cette situation.

La mise en œuvre de cette technique suppose un climat de confiance, des consignes précises et des grilles d’observation permettant d’analyser les comportements mise en œuvre:

* Apprentissage de résolution de problèmes liés à l’exercice d’un métier et de comportements sociaux;
* Amélioration de la connaissance de soi;
* Développer les attitudes favorisant la communication et la création;
* L’efficacité du jeu de rôle repose sur l’implication des acteurs.

*Jeux d’entreprise.*Permettre aux apprenants de prendre des responsabilités d’activités dans une entreprise dont le fonctionnement est reproduit:

* faire découvrir l’interdépendance des activités, des competences;
* faire découvrir des concepts et des lois de fonctionnement d’une entreprise, d’une organisation de travail;
* la démarche nécessité une présentation et une formation à la technique pour les stagiaires;
* le formateur est très sollicité en relation d’aide et en accompagnement.

*Les jeux de présentation.* Nous pensons, par exemple au «jeu de l'oie**»**déclencheur de paroles ou nous trouvons : «ton style de musique, ta famille, tes goûts vestimentaires,etc..».

*Les jeux lexicaux.*Comme par exemple, “Tic tac boum”. Les apprenants tirent chacun a leur tour les cartes (pays, ville, sport, métier, objet, végétal, animal...) et à partir de cette carte, tous les apprenants devront trouver un mot, concernant le sujet de la carte jusqu’au moment où la bombe explose.

*Le jeu de questionnement.*Nous pouvons mentionner le Tabou. A tour de rôle, une personne est désignée pour faire deviner à son équipe un maximum de cartes. L'équipe qui a réussi à faire deviner un maximum de mots a gagné. Par exemple:

“Taboo” qui se joue en deux équipes, avec au moins quatre joueurs.

Règles du jeu:

Le but du jeu est de faire deviner un mot à ses coéquipiers sans utiliser certains mots interdits ou[tabous](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tabou). Il se joue avec un paquet de cartes sur lesquelles sont inscrits le mot à faire deviner et la liste des cinq mots interdits.

* Chacune des deux équipes a, à son tour, un temps donné pour deviner un maximum de mots.
* Lorsqu'une équipe fait deviner, l'autre surveille, grâce à un [sablier](http://fr.wikipedia.org/wiki/Sablier), le temps écoulé et vérifie qu'aucun mot interdit n'est utilisé.
* Un mot taboo prononcé ou une traduction compte -1 point.

*Exemplesdecartes:*

* *Mot à faire deviner* : Téléphone
* *Mots tabous*: portable - parler - ligne - numéro - sonner.
* *Mot à faire deviner* : La Poste
* *Mots tabous*: timbres - facteur - lettre - courrier - boîte aux lettres etc.

Les jeux qui amènent les participants à faire connaissance entre eux et à se détendre sont souvent appelés *jeux “briseurs de glace”.*

*Les jeux “revivifiants”.*Les jeux dits “revivifiants” amènent les participants à se mouvoir dans la salle et visent à renouveler leur enthousiasme, surtout lorsqu’ils paraissent endormis ou fatigués. D’autres jeux aident les participants à examiner les différents aspects d’un enjeu particulier, ou à aborder les problèmes qui peuvent survenir au cours d’un travail en groupe.

Utiliser souvent les jeux revivifiants au cours d’un atelier ou d’une réunion, surtout chaque fois que les participants ont l’air *endormis ou fatigués*, de façon à faire une pause naturelle entre les différentes activités.

Faire attention à ce que les jeux soient appropriés au contexte local. Par exemple, être prudent avec les jeux qui impliquent le contact physique, en particulier le toucher de certaines parties du corps.

Sélectionner des jeux aux quels tous les participants peuvent participer. Etre attentif aux besoins et aux circonstances particulières des membres du groupe. En effet, certains jeux peuvent exclure les personnes qui ont un handicap, une difficulté à marcher ou à entendre par exemple. Des personnes avec un niveau scolaire modeste peuvent aussi être exclues par certains jeux.

S’assurer de la sécuritédes membres du groupe, en particulier pour les jeux qui les amènent à courir. Ainsi, veiller à ce qu’il y ait assez d’espace pour le jeu et que le sol soit dégagé.

Ne pas utiliser uniquement des jeux de nature compétitive. Inclure aussi des jeux qui renforcent l’esprit d’équipe au sein du groupe.

Eviter que les jeux revivifiants durent trop longtemps. Faire en sorte qu’ils soient brefs et passer àl’activité suivante dès que tout le monde a eu l’occasion de se mouvoir et de se réveiller. Pae exemple:

*Le jeu “Noms et adjectifs”.* Les participants réfléchissent àun adjectif pour decrier comment ils se sentent ou comment ils se portent. L’adjectif doit commencer par la même lettre que leur prénom, par exemple, quelqu’un peut dire «je m’appelle Henry et je suis heureux», ou «je m’appelle Eric et je suis épatant». Tout en parlant, les participants peuvent aussi représenter leur adjectif par des gestes etc.

*Le jeu “Mon métier”.*Demander àun volontaire de quitter la salle. Une fois qu’il est sorti, les autres participants lui choisissent un métier, conducteur ou pêcheur par exemple. Lorsque le volontaire retourne dans la salle, les autres participants miment le métier qu’ils lui ont choisi. Le volontaire doit deviner son métier àpartir de la mime du groupe.

Quel jeu peut-on utiliser á la leçon dépend de la capasité du l’enseignant et de l’objectif linguistique du cours.Mais ici nous allons donner quelques recommendations. On peututiliser des jeux comme *«le remue-méninge»* qui consiste à demander aux apprenants de mobiliser tout le vocabulaire s'insère plutôt au début du cours afin d'introduire un sujet de séquence.

Les activitésde présentation*,* dites aussi *«brise-glace»* pour détendre l'atmosphère que l’'on utilisera au début de la première séquence.

Et en revanche, on utilisera plutôt *le jeu de rôle* à la fin d'un cours ce qui permet de réutiliser dans cette activité ce qui vient d'être vu.

On utilisent souvent les jeux revivifiants surtout chaque fois que les participants ont l’air endormis ou fatigués, de façon à faire une pause naturelle entre les différentes activités.

Il est très difficile d’opérer un choix de jeux dans le cadre d’un article, car tout est question d’objectifs poursuivis et de publics visés. Le parcours proposé ici n’est qu’un bref aperçu de toutes les activités ludiques envisageables en cours de français langue étrangère. Cet univers offre une multitude de possibilités plus riches lesunes que les autres qui sollicitent la concentration, l’écoute, la mise en pratique des diverses capacités langagières et communicatives des apprenants.

Enfin, l’introduction des jeux en classe respecte la perspective de l’apprentissage de la langue par l’exécution des tâches comme le préconise le Cadre Européen Commun de Référence (CECR). [6.c.47] Celui-ci accorde toute son importance à l’utilisation ludique, esthétique et poétique de la langue (points 4.3.4 et 4.3.5) dans une démarche résolument actionnelle.

Il est très difficile d’opérer un choix de jeux, mais nous avons tâché de définir le rôle et la valeur de l’utilisation des jeux communicatifs en classe et nous voulons citer suivant: *premiérement,* le jeu c’est activité physique ou mentale purement gratuite qui n’a, dans la conscience de celui qui s’y livre, d’autre but que le plaisir qu’elle procure;

*deuxiémement,*il touche tous les groupes d’âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux;

*troisiémement,* le jeu permet souvent à quelques «mauvais» élèves de reprendre part de manière active aux activités de classe; l'apprentissage se fait davantage dans le plaisir;

*quatriémement,* instaurent un climat de confiance, de coopération, de respect qui permet à chacun de se sentir à sa place et d’oser exprimer ses besoins.

**Littéraires:**

1. Christine Renard. Formatrice Cedefles à Louvain-La-Neuve. Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l’art d’instruire et d’apprendre avec plaisir. -5с.
2. Dictionnaire Flammarion. –Paris, 1963. -862 с.

Jérôme Carrière. La pédagogie du jeu, une méthode active de la plongée á part entière. -P. -13-14 с.

1. Миньяр-Белоручев Р.К. Методика обучения французскому языку. -Москва, “Просвещение”, 1990. –63 с.
2. Petit Robert. –Paris, 1981. – 1046 с.
3. Un cadre européen commun de reference pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer. Conseil de l’Europe. Points 4.3.4 et 4.3.5. Strasbourg, 2004. –15 с.