



HAL
open science

Le jeu comme support d'apprentissage

Lucie Le Coupanec

► **To cite this version:**

| Lucie Le Coupanec. Le jeu comme support d'apprentissage. Education. 2024. dumas-04638400

HAL Id: dumas-04638400

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04638400>

Submitted on 8 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Master « Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la
Formation »**

Mention second degré

Parcours: Espagnol

Le jeu comme support d'apprentissage

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de master

soutenu par

Lucie LE COUPANNEC

le 30 janvier 2024

en présence de la commission de soutenance composée de :

Michèle TROUVE SILVA, directrice de mémoire

Sandrine LUCAS, membre de la commission

Remerciements

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au soutien inestimable de plusieurs personnes, auxquelles je souhaite exprimer ma profonde gratitude.

Tout d'abord, je tiens à exprimer ma sincère reconnaissance envers Madame Michèle TROUVE SILVA, directrice de ce mémoire. Sa patience, son intérêt passionné pour mon sujet de recherche, et ses conseils ont joué un rôle essentiel dans le développement de mes idées et dans l'enrichissement de ma réflexion.

Je souhaite aussi remercier Sandrine LUCAS qui a toujours été disponible pour répondre à mes questions et me rassurer dans ce long périple qu'est le mémoire.

Je tiens à remercier spécialement mes parents et ma soeur, mes piliers d'encouragement tout au long de mon parcours académique. Je leur suis reconnaissante pour leur soutien indéfectible, leur patience infinie et leur disponibilité sans faille.

Un grand merci également à Nicolas GUIBERT, mon collègue de physique-chimie, qui a été un guide précieux depuis mon premier remplacement et qui continue de m'apporter son soutien.

Je souhaite exprimer ma gratitude envers mes amis, dont le soutien inestimable et la compréhension pendant cette année chargée ont été une source de réconfort et de motivation.

Enfin, un grand merci à mes élèves sans qui ces expériences n'auraient pas pu avoir lieu.

À toutes ces personnes, je vous adresse mes remerciements les plus sincères. Votre contribution à mon parcours académique restera gravée dans ma mémoire, et c'est avec une profonde gratitude que je vous présente ce travail de recherche.

Sommaire du mémoire

Introduction	p. 1
Cadre théorique	p. 5
1. Penser le jeu comme un outil pédagogique	p. 5
1. 1. Qu'est-ce que le jeu ?	p. 5
1. 1. 1. Un peu d'histoire	p. 5
1. 1. 2. Tentative de définition	p. 6
1. 1. 3. Le jeu peut-il être sérieux ?	p. 7
1. 2. Le jeu dans l'enseignement	p. 8
1. 2. 1. Progression du jeu en pédagogie	p. 9
1. 2. 2. Les bienfaits du jeu pour le développement personnel de l'élève	p. 11
1. 2. 3. La place du jeu dans les programmes et sa classification	p. 15
2. Penser le jeu didactique comme aire intermédiaire d'expérience	p. 17
2.1. La place du jeu dans le triangle didactique	p. 18
2.1.1. Le jeu comme médiateur de savoir	p. 18
2.1.2. Le jeu permet la continuité didactique	p. 20
2.1.3. Un nouveau rôle pour l'enseignant	p. 22
2.2. Le savoir dans le jeu didactique comme objet transitionnel	p. 23
2.2.1. Le savoir-apprendre dans le jeu didactique comme objet transitionnel	p. 23
2.2.2. Le rôle de l'objet transitionnel sur l'apprentissage d'un individu	p. 25

2.2.3. Le jeu didactique comme aire intermédiaire d'expérience	p. 29
Cadre pratique	p. 30
1. Cadre méthodologique	p. 31
1. 1. Méthodologie de recherche	p. 31
1. 2. Cadre de l'expérimentation	p. 33
2. Le matériel	p. 34
2.1. Jeu du puzzle	p. 34
2.2. Jeu des sept familles	p. 35
3. Les outils d'analyse	p. 36
3.1. La fiche d'observation et le dictaphone	p. 36
3.2. Le questionnaire	p. 38
4. Premier cas d'étude : le puzzle avec le verbe <i>gustar</i>	p. 39
4. 1. Partie théorique	p. 39
4. 2. Observation de l'expérimentation du puzzle	p. 41
4. 3. Analyse de l'expérimentation	p. 46
4. 3. 1. Le jeu médiateur	p. 47
4. 3. 2. Le rôle de l'élève	p. 49
4. 3. 3. Le rôle de l'enseignant	p. 51
5. Deuxième cas d'étude : le jeu des sept familles	p. 52
5. 1. Partie théorique	p. 52
5. 2. Observation de l'expérimentation du jeu des 7 familles	p. 53

5. 3. Analyse de l'expérimentation	p. 56
5. 3. 1. Le jeu médiateur	p. 56
5. 3. 2. Le rôle de l'élève	p. 57
5. 3. 3. Le rôle de l'enseignant	p. 58
6. Analyse des réponses du questionnaire	p. 60
6. 1. Questions générales sur le jeu	p. 60
6. 2. Questions centrées sur l'apprentissage des langues grâce au jeu	p. 62
Conclusion	p. 67
Bibliographie	p. 69
Sitographie	p. 70
Annexes	p. 72
1. Schéma du triangle didactique	p. 72
2. Le puzzle	p. 73
3. Le jeu des 7 familles	p. 74
4. Fiche d'observation vierge	p. 81
5. Questionnaire vierge	p. 82
6. Fiche d'observation du puzzle	p. 84
7. Fiche d'observation du jeu des 7 familles	p. 89
8. Réponses du questionnaire sur le jeu	p. 93

Introduction

Les enseignants sont parfois confrontés à des difficultés pour enseigner leur matière avec les méthodes traditionnelles, telles que celles se basant sur les cours magistraux ou s'appuyant sur des manuels. Certains ont alors eu recours au jeu comme support d'apprentissage et cela a fonctionné. Les sciences de l'éducation et la psychologie parlent d'un concept d'apprentissage par le jeu, selon lequel les enfants acquièrent des compétences à travers l'activité de jeu et cela en donnant un sens au monde qui l'entoure. D'ailleurs, selon le pédagogue français Gaston Mialaret,

Les sciences de l'éducation sont constituées par l'ensemble des disciplines scientifiques qui étudient, dans des perspectives différentes mais complémentaires et coordonnées, les conditions d'existence, de fonctionnement et d'évolution des situations et des faits d'éducation.¹

Toutefois, il est important de préciser que celles-ci ne se contentent pas de l'analyse d'une seule discipline mais bien d'avoir plusieurs points de vue, comme le précise le professeur d'université français Guy Avanzini :

(...) L'objet des sciences de l'éducation, c'est d'opérer le rassemblement de ces contributions, d'exploiter la diversité des apports et de les ramener à la compréhension du phénomène éducatif. Il ne s'agit pas de les juxtaposer, mais bien de passer d'une pluridisciplinarité à une interdisciplinarité.²

Ainsi, je souhaite moi aussi, à travers ce mémoire, considérer le jeu sous plusieurs prismes, notamment celui de la pédagogie et de la didactique. Selon le pédagogue psychologue soviétique Lev Vygotsky, «le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif. »³. Par conséquent, le choix de ces professeurs apparaît pertinent, et est même préconisé par le site Web officiel français d'information et d'accompagnement des professionnels de l'éducation *Eduscol*, il sera d'ailleurs évoqué ultérieurement dans ce mémoire. Le jeu se présente ainsi comme une

¹ Gaston Mialaret, « Les origines et l'évolution des sciences de l'éducation en pays francophones », *Les Sciences de l'éducation - pour l'ère nouvelle*, n°49, mars, 2016, p. 53-69.

² Guy Avnazini, *Philosophie de l'éducation* (cours polycopié) Lyon, 1973-1974, p.42. In Louis Marmoz, *Notes de synthèses : La notion de sciences de l'éducation*, France, 1967-1977. In: *Revue française de pédagogie*, volume 43, 1978. p. 104-113.

³ Conseil des ministres de l'éducation, CMEC, Déclaration du CMEC sur l'apprentissage par le jeu, Council of Ministers of Education, Canada. Disponible sur : https://www.cmec.ca/Publications/Lists/Publications/Attachments/282/play-based-learning_statement_FR.pdf. Consulté le 6/03/2023.

ressource utilisable par l'enseignant. Il m'apparaît comme un support de l'apprentissage des langues étrangères. J'emploie ici le mot « support » dans l'optique de concevoir le jeu comme un élément, un média, un moyen permettant de véhiculer un message et des informations, mais également un appui, une aide sur laquelle l'élève ainsi que le professeur peut se reposer. Le jeu serait donc un élément de médiation. Il serait une partie intégrante du triangle didactique entre le savoir, l'élève et le professeur. Le but de ce mémoire sera ainsi de concevoir le jeu comme un élément à part entière permettant de faire le lien entre ces trois instances. Le jeu serait ici considéré comme un outil pédagogique et didactique ayant des bienfaits pour le monde éducatif, mais aussi comme un support transitionnel.

J'ai commencé à apprendre l'espagnol en sixième au travers d'une nouvelle méthode. Celle-ci consistait à enseigner l'espagnol de manière ludique et à le faire travailler essentiellement en classe. Il est vrai que lors de cette première année, j'ai presque tout appris durant les heures de cours. Les activités étaient conçues de manière à faire retenir les informations afin de pouvoir réaliser la tâche demandée. Il ne m'était pas nécessaire de passer beaucoup de temps à apprendre mes leçons. Cette manière de lier l'utile à l'agréable m'a fait adorer ces cours d'espagnol et a favorisé mon apprentissage de cette langue. Actuellement en Master MEEF parcours espagnol, je souhaite, en tant que future professeure d'espagnol, employer une méthode similaire à celle que j'ai eu dans mon enfance. Je me suis d'abord intéressée aux activités ludiques avant de réduire mon champ de recherche au jeu. J'ai été attirée par ce dernier et les nombreux avantages pour l'élève (autonomie, socialisation, motivation...) Ensuite, grâce à mes lectures, j'ai pu le concevoir sous un autre angle, celui d'un outil pédagogique et didactique. L'œuvre du pédiatre et psychanalyste britannique Donald Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, m'a beaucoup servi pour considérer le jeu comme un « objet transitionnel », ce dernier étant un objet matériel permettant d'adoucir la séparation entre une mère et son enfant. Elle m'a également permis de me questionner sur le jeu comme support d'apprentissage et à m'interroger par la suite sur la place du professeur et des élèves.

Dans ce mémoire, je me demanderai dans quelles mesures le jeu devient un outil pédagogique et didactique central dans le rapport d'enseignement et d'apprentissage de l'espagnol ? Selon moi, le jeu stimule plusieurs types de mémoire chez l'élève. Le jeu est donc un moyen de les déclencher et de les utiliser sans qu'il s'en rende compte ce qui permet par la suite de faciliter son processus de mémorisation. Il apparaît ainsi comme un outil favorisant la mémorisation à court et long terme de l'élève permettant à celui-ci de mieux se connaître et de poursuivre son apprentissage. À mon sens, le jeu est un moyen de médiation qui permet de transformer un savoir savant en un savoir accessible pour l'élève. Il est donc le moyen de faire le lien entre le savoir et l'élève. Il peut même arriver que les barrières entre ces deux composantes du triangle didactique s'effacent momentanément grâce à la médiation. De la même manière, le jeu peut être un vecteur de construction d'un nouveau statut chez l'élève. Il peut améliorer son passage d'un état à un autre (du nourrisson à l'enfant, de l'enfant à l'adolescent et de l'adolescent au pré-adulte). Le rôle du professeur se verra lui aussi impacté par cet outil de médiation. Le jeu permet de créer de nouvelles méthodes pour communiquer et s'adapter un peu plus aux besoins des élèves.

Afin de traiter le sujet et de répondre aux questionnements émis, un plan de recherche a été établi. Le cadre théorique s'intéressera tout d'abord au jeu comme un outil pédagogique. Pour cela, il conviendra de définir le jeu et de s'intéresser à son utilisation dans l'enseignement. Ensuite, le jeu sera considéré comme jeu didactique et sera pensé comme aire intermédiaire d'expérience. De cette façon, sa place dans le triangle didactique sera étudiée pour ensuite se centrer sur le savoir dans le jeu didactique comme objet transitionnel. Par la suite, la cadre pratique sera l'occasion de créer certains jeux afin de les tester en classe avec des élèves dans le but de répondre à la problématique et aux hypothèses de ce mémoire. Il s'agira tout d'abord d'expliquer le cadre méthodologique, puis d'étudier le matériel et les outils d'analyse qui ont été utilisés pour les deux jeux. Ensuite, ces derniers seront traités en commençant par une partie théorique suivie d'une phase d'observation qui se terminera par une analyse en trois parties. Celle-ci sera axée sur le jeu en tant que médiateur, le rôle de l'élève et celui de l'enseignant. Une analyse des réponses des questionnaire sera ensuite menée.

Enfin, une conclusion au regard de tous les éléments présents dans ce mémoire sera proposée.

Il apparaît intéressant ici de définir les concepts clefs qui viennent d'être mentionnés tels que la pédagogie et la didactique ainsi que le concept d'aire intermédiaire d'expérience. La pédagogie est un domaine d'étude qui concerne les principes, les méthodes et les approches générales de l'enseignement et de l'éducation. Elle se focalise sur les processus éducatifs et les interactions entre l'enseignant, l'apprenant et l'environnement d'apprentissage. La pédagogie aborde des questions plus globales et transversales, telles que la philosophie de l'éducation, les théories de l'apprentissage, les stratégies d'enseignement, l'évaluation des apprentissages, etc. Elle regroupe l'ensemble des pratiques et des réflexions sur l'éducation dans son ensemble, quels que soient les contenus disciplinaires spécifiques. La didactique, en revanche, se concentre davantage sur l'enseignement et l'apprentissage d'une discipline spécifique. Elle étudie comment les connaissances et les compétences d'un domaine particulier sont enseignées et apprises. La didactique examine les contenus, les méthodes, les outils et les dispositifs spécifiques à une discipline donnée pour faciliter l'apprentissage des apprenants. L'aire intermédiaire d'expérience est un concept employé en psychanalyse et notamment par Donald Winnicott. Cette aire intermédiaire d'expérience sert à évoquer un espace transitionnel qui est paradoxal, parce qu'il se situe entre la réalité extérieure et la réalité interne, entre le dedans et le dehors. Ce concept est en lien avec l'objet transitionnel mentionné auparavant et sera développé par la suite dans ce mémoire.

Cadre théorique

1. Penser le jeu comme un outil pédagogique

Le jeu, bien plus qu'un simple divertissement, a toujours fasciné les êtres humains. Depuis de nombreux siècles, il a été utilisé comme un moyen d'exploration, d'apprentissage et de développement des compétences. Dans cette première partie, il s'agira de concevoir le jeu sous un nouvel angle, celui de l'outil pédagogique dans une classe d'espagnol. Dans un premier temps, il conviendra de rappeler son histoire, puis de le définir et enfin de se positionner sur sa nature.

1. 1. Qu'est-ce que le jeu ?

Avant d'explorer le potentiel du jeu en tant qu'outil pédagogique, il est essentiel de comprendre ce qu'est le jeu. Pour cela, il faut s'arrêter un peu sur son histoire, puis sur sa définition, tâche qui s'est avérée complexe pour de nombreux chercheurs, et enfin il sera intéressant d'aborder une question fondamentale : le jeu peut-il être sérieux ?

1. 1. 1. Un peu d'histoire

Si je m'attarde un peu sur l'histoire de l'humanité, je peux remarquer que le jeu a toujours été une préoccupation de la société. Il fait partie des us et coutumes. Johan Huizinga, historien néerlandais, « affirme que le jeu est plus ancien que la culture. »⁴ et selon Claude Aveline, écrivain français, « l'homme jouait avant le péché originel ! »⁵.

Cependant, il faut attendre le début du XXème siècle pour qu'apparaisse une éducation centrée de plus en plus sur le jeu et cela grâce aux nouvelles découvertes scientifiques. Les pédagogues tout comme les thérapeutes vont s'emparer de ces jeux qui correspondent aux théories du développement de l'enfant. D'ailleurs, la popularité du jeu s'accroît lors de ce siècle. Il est alors considéré comme un allié du professeur, un support pour l'éducation, un stimulant et un moyen de vérifier les connaissances des élèves.

⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Paris, Gallimard, 1951, p.15.

⁵ Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Éditions Logiques, 1989, p. 7.

1. 1. 2. Tentative de définition

Afin de définir le mot « jeu », il est possible de recourir au dictionnaire ou bien à des textes de chercheurs qui ont travaillé sur ce sujet. Toutefois, il apparaît comme étant un mot polysémique sur lequel personne n'arrive à donner une définition universelle. Il convient également de rappeler que chaque définition du terme « jeu » dépend d'un contexte et sera donc influencée par les orientations de la personne qui le définit. Lors de mes recherches, j'ai pu lire des définitions aux antipodes les unes des autres. Certains parlent de liberté dans le jeu. Selon Johan Huizinga, le jeu « est une action libre qui ne peut être commandée »⁶ et selon la psycho-motricienne française Huguette Hugon-Derquennes, « le plaisir du jeu est avant tout celui de la liberté et de la découverte personnelle. »⁷. D'autres évoquent la notion de structure, de logique ou encore de rigueur. Selon le sociologue français Roger Caillois, « le jeu est une occupation isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu »⁸ et Claude Aveline « prétend que jouer, c'est entrer dans un monde bien fait, dont on reçoit ou, déjà informé, dont on reprend les clefs à la frontière. »⁹.

Cette confusion est en partie due au laxisme de la langue française, ce qui peut expliquer la difficulté à trouver une définition précise. Ce laxisme est accentué lorsqu'il est comparé à la langue anglaise. En effet, cette dernière est plus pragmatique et emploie deux mots pour définir le concept de jeu : « le play et le game ». Le « game » désigne l'objet et l'ensemble des règles, tandis que le « play » fait référence à l'action de jouer et aux jeux sans règles. Des différences sont constatables entre ces deux jeux, notamment une quant à l'âge et une autre quant à l'état psychologique. Avec le « play », il s'agit d'un appel à la créativité, à l'imagination, les joueurs jouent pour jouer. Tandis qu'avec le game, les joueurs doivent être conscients de leur besoin de régulation dans les relations aux autres. Par conséquent, le « game » n'est pas adapté pour les tout-petits.

⁶ *Op. cit.* p. 25.

⁷ *Op. cit.* p. 23.

⁸ Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p37.

⁹ Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Éditions Logiques, 1989, p 23.

Le jeu apparaît ainsi comme étant au service de l'apprentissage et de la sociabilisation. Cette idée rejoint celle évoquée par l'autrice française de nombreux ouvrages traitant du développement de l'enfant Paulette Lequeux¹⁰, selon laquelle le jeu possède plusieurs caractéristiques qui peuvent influencer l'individu de telle sorte qu'il modifie ses comportements et ses apprentissages. Si le jeu peut modifier les comportements, il est également possible de modifier celui-ci et le transformer. Il faut rappeler que les modifications ont seulement une implication superficielle. Il peut s'agir d'une modification concernant la consigne, le nombre de joueurs, les accessoires, son mode de fonctionnement. Tandis que les transformations impactent la forme même du jeu et cela de façon permanente. Elles peuvent affecter sa forme, son fonctionnement et ses objectifs, ainsi que le joueur. Il faut également préciser que le jeu est en lien avec les besoins intrinsèques et extrinsèques du joueur. Les besoins intrinsèques peuvent se définir comme étant des besoins inhérents à l'existence même de la vie tel que respirer, boire... Ils sont influencés par le métabolisme de l'individu et visent à satisfaire le corps et l'esprit. Le jeu peut être influencé, par exemple, par le besoin d'apprendre. Les besoins extrinsèques viennent de l'extérieur, du mode de vie et de l'environnement. Il est donc possible de penser que le jeu influence le comportement cognitif et social de chaque individu.

1. 1. 3. Le jeu peut-il être sérieux ?

Avant d'approfondir le concept de jeu comme un outil pédagogique et didactique, il me semble important de me positionner face à cette polémique : « Le jeu peut-il être sérieux ? ». Ce débat entre le sérieux du travail et la frivolité du jeu provient de la multitude de définitions concernant ce dernier. Par conséquent, sa place et ses caractéristiques sont discutées puisqu'elles peuvent être, comme précédemment évoquées, aux antipodes les unes des autres. Selon moi, le jeu peut être sérieux et n'est en aucun cas une perte de temps. Je considère qu'il est même un atout pour l'enseignement et un allié de l'enseignant. Ainsi, ma pensée rejoint le postulat de l'orthopédagogue canadienne Nicole De Grandmont selon lequel « le jeu n'est pas une activité oisive ni une perte de temps, mais au

¹⁰ *Op. cit.* p. 26.

contraire, c'est un moyen d'évoluer, voire de progresser. »¹¹. André Paré, professeur français émérite à la Faculté des sciences de l'éducation, évoquait lui aussi le jeu comme « une progression vers la transformation »¹². Cependant, pour que le jeu soit entendu comme sérieux, il est nécessaire qu'il soit considéré comme quelque chose de mesurable afin de pouvoir mener des recherches et des observations. Je rejoins le philosophe et chercheur français Jacques Henriot qui précise que « jouer est un acte observable »¹³, ainsi que les auteurs canadiens Richard Coté, Jacques Plante et les psychologues canadiens Jacques Forget, Rodrigue Otis et Aimée Leduc, qui défendent eux aussi cette définition du jeu comme « un acte, un mouvement observable et mesurable »¹⁴. De cette manière, cette vision sans prétendre être parfaite permet de présenter le jeu sous un aspect sérieux puisqu'il peut être analysé.

Après avoir évoqué rapidement l'histoire du jeu et tenté de définir cette notion complexe, il est maintenant temps d'étudier son emploi dans le domaine de l'enseignement. De cette manière, en se concentrant sur ses différentes dimensions ainsi que sur ses bienfaits, il sera plus aisé de comprendre comment le jeu peut être utilisé de manière bénéfique dans un contexte pédagogique.

1. 2. Le jeu dans l'enseignement

Dans le domaine de l'éducation, le jeu a progressivement gagné en reconnaissance en tant qu'outil pour l'apprentissage et le développement de l'élève. Il s'agira dans cette deuxième sous partie de se pencher sur la progression du jeu en pédagogie, puis de mettre en lumière les nombreux bienfaits de ce dernier pour le développement de l'élève et enfin d'aborder la place du jeu dans les programmes éducatifs actuels et sa classification en tant qu'outil pédagogique.

¹¹ *Op. cit.* p. 35.

¹² *Op. cit.* p. 35.

¹³ *Op. cit.* p. 30.

¹⁴ *Op. cit.* p. 31.

1. 2. 1. Progression du jeu en pédagogie

Nicole De Grandmont propose dans son ouvrage, *Pédagogie du jeu - Jouer pour apprendre*, une progression du jeu en pédagogie en trois phases¹⁵ liées à l'apprentissage : l'activité ludique, l'activité éducative et l'activité pédagogique. Je vais faire référence à ces dernières dans mon mémoire afin de mieux comprendre comment utiliser le jeu dans l'enseignement. En effet, après de nombreuses lectures, cette progression m'a permis de faire la différence entre les diverses sortes de jeux et leurs fonctions. Il convient maintenant de les expliquer et pour cela, je parlerai ici de jeu ludique, de jeu éducatif et de jeu pédagogique¹⁶.

Le jeu ludique

Il repose sur une action gratuite et spontanée basée sur la joie et le plaisir. Les règles ne sont pas fixes et évoluent selon la volonté du joueur. Il n'y a pas de restriction de temps, ni d'espace. Le jeu a fait partie de la société sous cette forme et même dans les sociétés les plus primitives. Son action première est de répondre à certains besoins. La notion de plaisir y est très importante et en est même le moteur. Le jeu ludique fait également appel à la créativité et à l'imaginaire. Il permet ainsi au joueur de naviguer entre le réel et l'irréel et de commencer à organiser et structurer aussi bien sa pensée que sa connaissance ou encore ses émotions. Cette constatation a entraîné chez l'homme et notamment le thérapeute, un intérêt pédagogique. Par conséquent, la mise en place de structures dans le jeu a commencé à apparaître afin de l'orienter et de le faire servir des objectifs plus grands.

Le jeu éducatif

Il reprend les bases du jeu ludique, mais il le structure afin d'apporter des connaissances au joueur. L'enjeu étant que l'activité demeure assez ludique pour que le joueur y prenne plaisir, tout en s'adaptant aux expériences et à l'âge de ce dernier. Par ailleurs, l'objectif est aussi de pouvoir transposer le concept de jeu dans un groupe et/ou une classe en ayant le maximum de participants. Pour cela,

¹⁵ Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Éditions Logiques, 1989, p. 30.

¹⁶ *Ibid.* p. 46-78.

les pédagogues ont dû mettre au point de nouvelles méthodes et également des objets multi-vocationnels afin de multiplier les stimuli. Il convient de rappeler que ce système souhaite faire passer le contenu éducatif de manière imperceptible pour le joueur et ne pas freiner la notion de plaisir. Par le jeu éducatif, le pédagogue fait évoluer le joueur d'une notion de plaisir intrinsèque à une notion de plaisir extrinsèque car la motivation d'apprendre de nouvelles choses s'ajoute tout comme le fait de pouvoir les contrôler. Le jeu éducatif permet de cette manière d'instaurer la notion de structure et d'en aborder d'autres qui sont pour le moment abstraites. Il permet au pédagogue un temps d'observation sur les compétences d'apprentissage, le fonctionnement des joueurs et sert donc de prélude au jeu pédagogique.

Le jeu pédagogique

Pour donner suite à l'acquisition de connaissances à travers le jeu éducatif, le jeu pédagogique permet de se servir de ces dernières et de les mobiliser à nouveau. Contrairement au jeu éducatif, qui se contente de fournir des connaissances au joueur et qui peut finir par devenir stérile pour l'apprenant, le jeu pédagogique instaure une notion de performance. Le pédagogue bascule alors sur le versant pédagogique du jeu et le plaisir de se dépasser sur les connaissances nouvellement acquises. Le jeu pédagogique est régi de manière que tous les tenants et aboutissants soient prédéterminés. Son but premier est l'apprentissage et se base sur les acquis et les appris du joueur. Malgré le fait qu'il se base sur une notion de test sans douleur, le plaisir intrinsèque initialement lié à l'activité ludique, en est désormais quasiment exempt. Il est remplacé par la notion de performance et de compétition. Le jeu pédagogique ainsi transposé à l'École, se base beaucoup sur la société qui l'entoure et sur les effets de mode afin d'être attractif pour les élèves. L'introduction du jeu en pédagogie et sa pérennisation reposent ainsi sur la notion de progression, de passage de l'activité ludique vers les notions de structures et de règles, puis l'intérêt pour la performance dont le joueur trouvera satisfaction dans le jeu pédagogique.

1. 2. 2. Les bienfaits du jeu pour le développement personnel de l'élève

La socialisation

Le jeu permet une construction sociale. Dès son plus jeune âge, l'enfant apprend à comprendre son rôle de citoyen grâce au jeu. Il y apprend des codes, des principes et des pratiques qui lui serviront dans sa vie d'adulte. À travers les jeux en groupe, l'enfant apprend le respect comme celui par exemple des règles ; le partage du temps d'action, de parole, du matériel entre autres ; l'autonomie et les responsabilités : il n'agit pas seulement pour lui, mais il a aussi un impact sur les autres, comme l'illustre cette citation de l'autrice néerlandaise Sabine De Graeve dans *Apprendre par les jeux* :

« Grâce au jeu, l'enfant pourra développer une attitude positive : l'autonomie et une approche du sens des responsabilités. Il se découvre source de ses propres actions et, par là même, source des conséquences que ses actes entraînent. »¹⁷.

Il développera également des compétences de communication, de coopération et de négociation. Le jeu permet de créer une meilleure cohésion de groupe au sein de la classe en faisant acquérir tous ces concepts sociaux aux élèves. Sabine De Graeve parle de « terrain d'exercice à l'aptitude sociale »¹⁸. Le jeu apparaît comme un support d'interaction entre les élèves qui facilitera par la suite leur apprentissage. Il renforce cette dimension sociale. Cette caractéristique est importante dans le développement des apprenants puisque l'être humain est un être social qui apprend beaucoup de ses pairs. Une idée d'ailleurs partagée par Lev Vygotski, qui dit que « La vraie direction du développement de la pensée n'est pas de l'individuel au social, mais du social à l'individuel. »¹⁹.

¹⁷ Sabine De Graeve, *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De Boeck, 1996. In Camille Messuwe. *L'utilisation du jeu en classe de langue vivante étrangère comme outil pédagogique à part entière. Impact et efficacité du jeu sur les apprentissages scolaires*. Education. 2018. (dumas- 02090258), p. 8.

¹⁸ *Ibid.* p. 8.

¹⁹ Dominique Natanson, Marc Berthou, *Jouer en classe en collège et en lycée*, Paris, Fabert, 2013.

Authenticité et libération de la parole

Le jeu apparaît comme une pratique sociale et également une situation authentique qui reflète la société. Cependant, il existe une grande différence entre le jeu et cette dernière : la notion de « second degré »²⁰. En effet, quand l'élève joue, il joue pour de faux, c'est-à-dire que sa performance n'aura aucun impact sur son futur. Il permet d'effacer la peur de l'échec et par conséquent libère la parole des élèves. Ainsi, il pourra contribuer au développement des compétences de production orale : en continu et en interaction. Cet argument est défendu par la professeure française Evelyne Vauthier « Le jeu conduit à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, il contribue à perfectionner son langage. »²¹. La grande variété des jeux permet également de diversifier les situations de communication.

La motivation

Selon le professeur français Jean-Philippe Abgrall, la motivation est

ce qui nous pousse à agir. Elle détermine le déclenchement de l'action dans une certaine direction avec l'intensité souhaitée et en assure la prolongation jusqu'à l'aboutissement ou l'interruption. Elle est une réponse à un besoin, une pulsion.²²

Reprenant cette idée de besoin, il est possible de compléter cette définition avec l'ouvrage, *Motiver les enfants par le jeu, utilisez les intelligences multiples*²³, où la motivation est également définie par trois professeurs français : Rolland Viau, Pierre Vianin et Gérard De Vecchi. Ils s'accordent à dire que la motivation est intrinsèque à l'élève, mais selon Pierre Vianin, elle existe aussi sous forme extrinsèque. Cette dernière peut soit venir de l'élève ou bien être motivée par des circonstances extérieures. Il semble donc impossible de déterminer les sources de

²⁰ Terme employé par Brougère dans sa définition du jeu. In Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

²¹ Vauthier, E. (2006) Un mode d'apprentissage efficace. Cahiers pédagogiques. Disponible sur : <https://www.cahiers-pedagogiques.com/un-mode-d-apprentissage-efficace/> Consulté le 11/03/23.

²² Jean-Philippe Abgrall, *Stimuler la mémoire et la motivation des élèves*, EFS éditeurs, 2012. In Camille Messuwe. *L'utilisation du jeu en classe de langue vivante étrangère comme outil pédagogique à part entière. Impact et efficacité du jeu sur les apprentissages scolaires*. Education. 2018. (dumas- 02090258), p. 11.

²³ Renaud Keymeulen, Michel Van Langendonck, Coralie Massin, *Motiver les enfants par le jeu, utilisez les intelligences multiples*, Bruxelles, De Boeck, 2018.

la motivation d'une personne puisque cela dépend de ses propres besoins et relève de la sphère de la subjectivité. Toutefois, il est possible de mettre en place des facteurs qui favorisent la motivation. Selon l'ouvrage *Jouer en classe, en collège et en lycée* de Dominique Natanson et Marc Berthou, la motivation est « le croisement de plusieurs états de conscience : est motivé celui qui se sent compétent dans le domaine où doit s'exercer son activité et qui a choisi librement, qui l'exerce de façon autonome. »²⁴. Par conséquent, pour qu'elle soit réelle, il faut que l'apprenant se sente libre, autonome et capable de réaliser l'activité. Cette idée est également défendue par Jean-Philippe Abgrall, pour qui la motivation provient de la représentation des capacités cognitives et de la représentation que chacun a de lui-même dans la société.²⁵ Elle semble donc liée au regard des autres qui peut devenir un frein. Le jeu permet d'éviter cet obstacle puisqu'il modifie ces représentations et empêche le sentiment d'incompétence, ce qui motive les élèves à participer. Effectivement, ce n'est pas forcément le premier de classe qui va gagner la partie, comme le souligne les auteurs Dominique Natanson et Marc Berthou dans leur ouvrage *Jouer en classe, en collège et en lycée*, « Du fait du hasard, le perdant n'est pas nécessairement le moins bon. »²⁶. Ainsi, le jeu semble être le moyen le plus efficace pour motiver les élèves et favoriser leur mémorisation.

La mémoire

La mémoire est la capacité de stocker, de conserver et de récupérer des informations et des expériences passées. Elle est essentielle pour le fonctionnement de l'être humain car elle permet de se souvenir de ce qui a été appris, de reconnaître des personnes et des lieux, restituer des informations afin de résoudre des problèmes. La mémoire rassemble donc les savoir-faire, les connaissances et les souvenirs. C'est un processus complexe qui implique plusieurs régions du cerveau et qui peut être influencée par des facteurs tels que

²⁴ Dominique Natanson, Marc Berthou, *Jouer en classe en collège et en lycée*, Paris, Fabert, 2013, p. 40.

²⁵ Jean-Philippe Abgrall, *Stimuler la mémoire et la motivation des élèves*, EFS éditeurs, 2012. In Camille Messuwe. *L'utilisation du jeu en classe de langue vivante étrangère comme outil pédagogique à part entière. Impact et efficacité du jeu sur les apprentissages scolaires*. Education. 2018. (dumas- 02090258), p.11.

²⁶ *Op. cit.* p. 41.

l'âge, les émotions, le stress, la fatigue et les maladies neurologiques. Elle est souvent représentée comme se divisant entre visuelle et auditive alors qu'en réalité cela est beaucoup plus complexe. Il existe selon l'INSERM²⁷, cinq types de mémoires qui sont sollicitées selon un moment et une situation donnés. Ces dernières sont interconnectées et impliquent des réseaux neuronaux distincts. Il s'agit de la mémoire de travail, la mémoire sémantique, la mémoire épisodique, la mémoire procédurale et la mémoire perceptive. Celles-ci sont souvent regroupées en deux catégories : la mémoire à court terme, qui correspond à celle du travail, et les mémoires à long terme qui rassemblent les autres. Une distinction est également faite concernant les mémoires explicites : épisodique et sémantique, des mémoires implicites : procédurale et perceptive. Voici par la suite les explications du site *Science&vie* sur ces différents types de mémoire.

« Celle qu'on appelle la mémoire à court terme, c'est la mémoire de travail. On l'utilise en permanence : lorsqu'on prend des notes ou que l'on écoute quelqu'un parler par exemple. C'est cette mémoire qui utilise l'aspect auditif (appelé boucle phonologique) et l'aspect visuel (appelé calepin visuospatial). Là encore, contrairement aux idées reçues, c'est rarement un seul de ces aspects qui est utilisé. Une fois une information stockée dans la mémoire de travail, elle a deux devenir possibles : passer dans la mémoire à long terme ou être effacée.

La mémoire à long terme est constituée par la mémoire sémantique et la mémoire épisodique. La mémoire sémantique inclut les mots, le langage, mais aussi toutes les connaissances sur le monde qui nous entoure, par exemple à quoi sert un objet ou qui est une personne. Comme son nom l'indique, la mémoire épisodique correspond aux souvenirs des événements. Celle-ci apparaît entre 3 et 5 ans. C'est pour cela qu'on a peu de souvenirs précis avant cet âge, que l'on se souvient des mots que l'on a appris vers 2 ou 3 ans, mais pas des vacances que l'on a pu vivre, par exemple.

En revanche, lorsqu'on se souvient précisément d'un lieu qu'on a visité en vacances, c'est la mémoire perceptive qui est impliquée. Cette mémoire qui intègre les sons et les images sert aussi à retenir les visages des personnes que l'on rencontre. C'est une mémoire inactive, on retient sans s'en rendre compte. Il en est de même pour la mémoire procédurale, qui est celle des mouvements automatisés : faire du vélo, du ski ou couper sa viande. »²⁸.

Selon Daniel Gaonac'h²⁹, professeur émérite en psychologie cognitive à l'Université de Poitiers, ce sont dans le cadre scolaire les compétences relevant de la mémoire sémantique, c'est-à-dire les connaissances générales, qui doivent

²⁷ INSERM = Institut national de la santé et de la recherche médicale

²⁸ Jouanna, G (2023). Quels sont les cinq types de mémoire ? Science&vie Disponible sur : <https://www.science-et-vie.com/questions-reponses/quels-sont-les-cinq-types-de-memoire-62864.html> Consulté le 19/04/2023.

²⁹ Daniel Gaonac'h, *Les élèves et la mémoire*, Montpellier, Retz, 2022, p.10-24.

être retenues par les élèves. De plus, il est dit que la mémorisation peut être facilitée par la diversification de la représentation des contenus. Le jeu apparaît ainsi comme le support idéal pour favoriser les répétitions et varier les représentations des contenus. Certains jeux, comme ceux de mémoires sont spécifiquement conçus pour l'améliorer ainsi que la concentration. Les jeux de mémoires, les puzzles et les jeux de stratégies, par exemple, peuvent aider à renforcer la mémoire à court terme et la mémoire de travail. Ils peuvent également augmenter la concentration et la capacité de raisonnement des élèves. Ils peuvent aussi réduire le stress et l'anxiété ce qui peut impacter considérablement la mémoire. En effet, les élèves qui sont plus détendus ont tendance à mieux se souvenir des informations qu'ils ont apprises. Selon l'autrice française Margaux Perrin³⁰, il existe six mécanismes liés aux jeux qui peuvent favoriser la mémorisation. Ces derniers sont les émotions, les erreurs, la motivation, la mise en action, la production de contenu et la référence à soi.

1. 2. 3. La place du jeu dans les programmes et la classification

L'idée d'apprendre avec le jeu est déjà implantée depuis plusieurs années dans les enseignements de l'école maternelle, cycle 1, et élémentaire, cycle 2. Selon Eduscol, « Le recours au jeu, de la maternelle au collège, peut favoriser les processus d'apprentissage, le bon développement de l'enfant et faciliter l'adhésion des élèves aux activités proposées. »³¹. Cependant, même s'il est mentionné pour le collège, le jeu reste essentiellement associé à l'école primaire qui lui dédie d'ailleurs dans son programme un paragraphe entier intitulé : « Apprendre en jouant ». Au collège, cycle 4, le jeu occupe une place mineure dans les programmes scolaires. Toutefois, il a une place plus importante dans les ressources proposées par Eduscol où il apparaît sous la forme de préconisations ou de pistes pédagogiques. Ces dernières sont en lien avec la classification des jeux. Il est intéressant de préciser qu'il existe différentes typologies telles que l'approche historique, sociologique ou encore psychologique. La dernière fait

³⁰ Perrin, M (2020) 6 mécanismes impliqués dans le jeu qui favorisent la mémorisation. Margaux l'ergo. Disponible sur : <https://www.margaux-perrin.com/6-mecanismes-impliques-dans-le-jeu-qui-favorisent-la-memorisation/> Consulté le 21/04/23.

³¹ Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse. 2023. Le jeu comme modalité d'apprentissage. Eduscol. Disponible sur : <https://eduscol.education.fr/3759/le-jeu-comme-modalite-d-apprentissage> Consulté le 6/03/2023.

référence au modèle ESAR qui est l'approche la plus largement utilisée dans les ludothèques. De ce fait, j'aborderai uniquement dans ce mémoire le modèle ESAR.

Le système ESAR a été inventé par le docteur canadien en psychologie Denise Garon et a été enrichi par la suite par la professeure et conférencière canadienne Rolande Filion et l'écrivain canadien Robert Chiasson en 2002. Ce modèle s'appuie principalement sur les travaux de recherche en psychologie cognitive de l'épistémologue suisse Jean Piaget. Ce dernier a défini quatre différentes familles de jeu en fonction du développement de l'enfant. Cette approche est intéressante tant du point de vue de la psychologie que de la pédagogie. Elle permet de comprendre l'évolution des jeux des enfants ainsi que la façon dont ils leur servent de soutien dans leur développement.

« Dans ESAR, chaque jeu est classé de six manières différentes qui correspondent chacune à une facette. La première facette (facette A) correspond au classement du jeu étudié dans une des quatre catégories de jeu proposée par Piaget: les jeux d'Exercice, les jeux Symboliques, les jeux d'Assemblages (Piaget employait plutôt le terme construction) et les jeux de Règles, d'où le nom de système E.S.A.R. Dans chacune de ces catégories, le jeu peut avoir de un à trois indicateurs en fonction de ses particularités. Exemple pour les petits chevaux : jeu de règles, jeu de circuit, jeu de hasard.

Chaque jeu est ensuite étudié et classé sous cinq facettes distinctes, correspondant aux différents aspects du développement de la personnalité et précisant les compétences requises pour le jeu étudié : les habiletés cognitives (facette B), les habiletés motrices (facette C), les habiletés langagières (facette D), le développement social (facette E) et le développement affectif (facette F).

Dans chacune de ces facettes, on note le niveau de compétence requis par le jeu étudié. Chaque jeu est donc doté de cinq indices. Le système indiciel ainsi construit se veut un outil pour analyser des jeux hors contexte c'est-à-dire hors de leur utilisation par l'enfant. Son objectif essentiel est de décrire des jeux en fonction des compétences qu'il requiert. »³²

Ce système apparaît comme idéal pour les enseignants dans leur quête de développement des compétences de leur élèves. La typologie ESAR permet de proposer une offre de jeux diversifiée pour l'ensemble des élèves, elle peut également servir pour la différenciation. Le professeur doit donc adopter une posture similaire au ludopédagogue, c'est-à-dire être un professionnel de l'apprentissage et aussi maîtriser le domaine du jeu.

³² Colas Duflo, Jean Gondonneau, Yann Barrère, Béatrice Bossé, Claude Carrara, Clément Glangeaud, Tomas Granjon, *JOUER À L'ÉCOLE. Socialisation, culture, apprentissages*, Grenoble, La maison des jeux de Grenoble, 2006, p. 87-88.

Le jeu dans l'enseignement, en tant qu'outil pédagogique, connaît une progression significative, offrant ainsi de nombreux avantages pour le développement global de l'élève. Parallèlement, sa place au sein des programmes d'enseignement est en constante évolution, témoignant d'une reconnaissance croissante de son potentiel éducatif.

Après avoir étudié le jeu en tant qu'outil pédagogique dans la première partie, il convient maintenant d'approfondir cette réflexion en considérant le jeu comme une aire intermédiaire d'expérience. Cette nouvelle perspective permettra d'explorer le potentiel du jeu comme un moyen d'apprentissage de l'espagnol non seulement didactique, mais aussi comme un environnement dynamique où l'apprenant peut s'engager activement, expérimenter et construire son savoir de manière autonome. En élargissant la compréhension du jeu en tant qu'outil pédagogique vers celui d'une aire intermédiaire d'expérience, il sera plus facile de saisir les dimensions plus profondes et les multiples avantages que le jeu offre dans le processus éducatif.

2. Penser le jeu didactique comme aire intermédiaire d'expérience

Le jeu, bien plus qu'un simple moyen d'apprentissage, peut être considéré comme une aire intermédiaire d'expérience, c'est-à-dire un espace favorisant l'apprentissage de manière active. Dans cette partie, il sera intéressant d'explorer cette perspective en examinant la place du jeu dans le triangle didactique, en mettant en évidence la continuité didactique qu'il permet et en abordant le nouveau rôle qu'il confère à l'enseignant. De plus, il conviendra de se pencher sur le savoir dans le jeu didactique en tant qu'objet transitionnel, en analysant le rôle de cet objet dans l'apprentissage d'une langue étrangère d'un individu et en considérant le jeu didactique comme une aire intermédiaire d'expérience. Cette deuxième partie abordera donc le jeu sous le prisme de la didactique et de la psychologie. Le jeu sera ici considéré comme un médiateur, ou encore un objet transitionnel favorisant l'apprentissage de l'espagnol pour les élèves.

2. 1. La place du jeu dans le triangle didactique

Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue, le jeu occupe une place spécifique au sein du triangle didactique. Il devient un médiateur de savoir. Il s'agira par conséquent de comprendre ce nouveau rôle et de montrer qu'il permet la continuité didactique. De plus, il sera nécessaire d'aborder le nouveau rôle du professeur en expliquant ces nouveaux statuts.

2. 1. 1. Le jeu comme médiateur de savoir

Le triangle didactique a été développé par le didacticien des mathématiques français Yves Chevallard, dans son ouvrage intitulé *La transposition didactique. Du savoir savant au savoir enseigné*. Il est important de préciser que le triangle didactique est souvent confondu avec le triangle pédagogique. A titre informatif, le triangle pédagogique représente les relations entre l'enseignant, l'apprenant et le contenu, tandis que le triangle didactique représente, quant à lui, les relations entre le savoir, l'enseignant et les élèves. Il souligne les processus par lesquels le savoir est transmis. Le triangle didactique apparaît donc comme un modèle conceptuel qui permet d'analyser les processus d'enseignement et d'apprentissage. Il est composé de trois éléments interconnectés : le savoir, le professeur et l'élève³³.

Le savoir est l'élément central de ce triangle didactique. Il représente les connaissances à enseigner ou à apprendre. Selon les concepts de Yves Chevallard dans le contexte de la transposition didactique, il est possible de déduire que le savoir ne peut pas être directement transmis et qu'il doit être didactisé afin d'être compris et assimilé par les élèves. Cette didactisation du savoir implique de le simplifier, de le structurer et de l'adapter aux niveaux et aux besoins des apprenants. Il s'agit bien évidemment ici de la phase de transformation d'un savoir savant à un savoir à enseigner. Elle est généralement effectuée par le professeur.

Le professeur est donc le médiateur entre le savoir et l'élève. Son rôle est de sélectionner, organiser et présenter le savoir dans l'optique de faciliter

³³ Annexe n°1 « Schéma du triangle didactique »

l'apprentissage de l'élève. Il peut utiliser plusieurs supports et méthodes pour rendre le savoir accessible et compréhensible.

L'élève est celui qui reçoit le savoir, celui qui apprend et qui acquiert des connaissances. Dans le triangle didactique, il est considéré comme un acteur actif dans le processus d'apprentissage. Il est celui qui interagit avec le professeur et met en pratique le savoir enseigné.

Ce triangle didactique met en évidence les relations entre ces trois éléments et est également composé de trois axes interconnectés : l'axe épistémologique, l'axe psychologique et l'axe praxéologique³⁴.

L'axe épistémologique représente le savoir à enseigner ou à apprendre. Il fait référence aux connaissances, aux concepts, aux théories et aux méthodes d'une discipline spécifique. Cet axe met en valeur la nature du savoir et les enjeux épistémologiques liés à sa transmission et à son apprentissage. Il s'agit de comprendre la structure du savoir afin de le transmettre.

L'axe psychologique concerne les processus d'apprentissage et de développement des individus. Il s'intéresse aux aspects cognitifs, affectifs et sociaux de l'apprentissage, et met en lumière les mécanismes psychologiques qui influencent l'acquisition des connaissances et la construction du savoir chez les apprenants. Il explore plusieurs concepts tels que la motivation, la perception, la mémoire, la résolution de problèmes et les interactions sociales dans le contexte de l'apprentissage.

L'axe praxéologique se concentre sur les pratiques et les actions dans le contexte de l'enseignement et de l'apprentissage. Il examine les différentes stratégies, démarches et méthodes pédagogiques utilisées par l'enseignant pour favoriser celui-ci. Cela peut inclure des techniques d'enseignement, des approches didactiques, des choix de supports pédagogiques, des dispositifs d'évaluation, etc. L'enseignant adapte ces pratiques en fonction du contenu à enseigner, des caractéristiques des élèves, du contexte d'enseignement et des objectifs d'apprentissage visés.

³⁴ Annexe n°1 « Schéma du triangle didactique »

Dans ce mémoire, le concept de triangle didactique sera repris mais transformé. Le médiateur de savoir ne sera plus le professeur comme dans celui de Yves Chevallard, mais le jeu. Ce dernier va être l'objet qui va médier le savoir. Dans cette configuration, le jeu crée un environnement stimulant où les joueurs peuvent interagir avec le savoir de manière active et engagée. Il propose des activités qui permettent aux joueurs d'explorer et de manipuler le savoir, de faire des choix, d'en expérimenter les conséquences et de construire leur compréhension du contenu. Le jeu fait ici appel au psychique de l'enfant, à la perception qu'il a de l'apprentissage de l'espagnol. Il devient un objet transitionnel qui permet une manipulation, un transfert. Il peut permettre à l'élève d'aimer une matière en l'associant à un vécu positif. Ainsi, le jeu passe d'un objet transitionnel à un objet de savoir puisqu'il favorise l'apprentissage de l'élève. Le jeu peut être considéré du point de vue de la didactique comme un médiateur, mais également comme un moteur d'apprentissage. En effet, il stimule l'engagement actif, l'expérimentation et la résolution de problèmes. Il permet par conséquent aux apprenants de développer des compétences, d'acquérir des connaissances et également de renforcer leurs capacités cognitives et sociales. D'autre part, le jeu permet de favoriser la réflexion des apprenants car ils doivent penser leurs actions, leurs stratégies, leurs choix ce qui améliore leur métacognition et la prise de conscience de l'utilité du processus d'apprentissage.

2. 1. 2. Le jeu permet la continuité didactique

Le jeu peut être employé par les professeurs pour rendre explicite et présenter un savoir dans une situation d'enseignement. Dans l'ouvrage *Comprendre des concepts. L'articulation jeu didactique et jeu épistémique dans une théorie de l'action conjointe en didactique*³⁵ du maître de conférences français HDR³⁶ en Sciences de l'éducation et de la formation Jérôme Santini, le jeu est abordé sous la notion de jeu épistémique et n'est pas entendu sous son acceptation ludique, mais comme un « modèle de l'action humaine »³⁷. Le modèle du jeu a été utilisé dans les recherches en éducation comme par l'écrivain

³⁵ Jérôme Santini, *Comprendre des concepts. L'articulation jeu didactique et jeu épistémique dans une théorie de l'action conjointe en didactique*, Rennes, Paideia, 2021.

³⁶ HDR = L'habilitation à diriger des recherches

³⁷ *Op. cit.* p. 21.

britannique Wilkie Collins et l'auteur canadien Will Ferguson, et il en ressort que le vocabulaire du jeu permet une modélisation. En effet, le jeu a des joueurs, un enjeu, des règles, des stratégies ce qui permet d'établir des connexions entre des individus, un collectif et un but. Selon Gérard Sensevy³⁸, professeur français des Universités, le modèle du jeu permet de montrer comment le joueur s'institue dans le jeu. Dans le système de jeu didactique, c'est la dialectique entre jeu d'apprentissage : ce que le professeur fait faire aux élèves pour qu'ils apprennent et le jeu épistémique : ce que font ceux qui savent faire, qui permet de modéliser un concept. Il est possible ici de faire allusion à la transposition didactique de Yves Chevallard qui consiste à transformer des connaissances savantes en connaissances accessibles à des élèves, soit la transformation d'un savoir savant en savoir à enseigner. Le jeu semble être un bon médiateur entre ces deux instances puisque les savoirs cohabitent dans notre société avec le vocabulaire théorique du jeu : enjeu, règles, stratégies, gain... Il y a par exemple, les jeux avec les savoirs de ceux qui savent faire (jeux épistémiques), les jeux avec les savoirs pour les faire apprendre (jeux d'apprentissages) et la grammaire générique des jeux pour apprendre (jeux didactiques). De plus, la répétition, une des caractéristiques du jeu, fait écho au principe de continuité d'expérience avancée par le psychologue et philosophe américain John Dewey³⁹. Selon ce dernier, chaque expérience se distancie de la précédente et prépare en même temps à la suivante. Ainsi, une expérience est d'autant plus éducative lorsqu'elle s'inscrit dans la continuité. Le jeu peut donc être utilisé comme un outil didactique pour renforcer les connaissances et les compétences acquises antérieurement, tout en introduisant de nouveaux concepts ou en approfondissant des sujets déjà abordés. Par ailleurs, les jeux de savoir permettent d'étudier l'efficacité de l'action didactique et d'établir des liens entre des pratiques professorales et des performances d'élèves. Pour illustrer cela, l'exemple du cas de Gaël⁴⁰, qui n'arrivait pas à résoudre un exercice traditionnel de mathématiques et qui l'a réussi lorsque le professeur l'a transformé en jeu avec notamment une idée de

³⁸ *Op. cit.* p. 21.

³⁹ Jérôme Santini, *Comprendre des concepts. L'articulation jeu didactique et jeu épistémique dans une théorie de l'action conjointe en didactique*, Rennes, Paideia, 2021, p. 75.

⁴⁰ *Ibid.* p. 76-80.

défi. En ajoutant de la matérialité à l'apprentissage, il a ainsi créé un objet transitionnel. Il apparaît donc formateur de transformer un exercice afin de transmettre un savoir. Cela amène à la notion d'objet-frontière. Ce terme fait référence à des objets qui se trouvent à la limite entre deux cultures ou deux domaines différents. Ils sont souvent utilisés pour faciliter la communication et la compréhension en permettant une interaction plus fluide entre deux domaines. Les objets-frontières peuvent être des objets matériels, tels que des livres ou bien immatériels, tels que des langues. Dans le domaine de l'éducation, ce sont des outils qui permettent de faciliter l'apprentissage et la compréhension de concepts en reliant différents domaines de connaissances. Ils permettent de montrer aux élèves que les différentes matières qu'ils étudient sont reliées et qu'elles ont une fonction en dehors de la classe. Le jeu est un exemple d'objet-frontière, tout comme les vidéos, les projets collaboratifs. En résumé, ces derniers dans le domaine de l'éducation, comme le jeu, peuvent aider à créer un environnement d'apprentissage plus inclusif, interdisciplinaire et enrichissant pour les élèves.

2. 1. 3. Un nouveau rôle pour l'enseignant

Dans un système d'apprentissage didactique par le jeu, le rôle de l'enseignant subit des transformations significatives dont voici quelques exemples. L'enseignant devient une personne qui facilite l'apprentissage et non celle qui transmet les connaissances. Il se doit de développer un environnement propice à l'apprentissage par le jeu, à guider les apprenants, les aider et les soutenir lors du processus d'apprentissage. Ainsi, il devient un observateur et un évaluateur. Il observe les apprenants pendant le jeu, en notant leurs interactions, leurs stratégies et leurs apprentissages. L'enseignant devient également un facilitateur de la discussion et de la réflexion et cela notamment grâce à des moments de débriefing. Il s'agit ici d'une phase de bilan au moyen d'une pédagogie directive qui permet aux élèves de structurer de manière scolaire les expériences et informations acquises par le jeu. L'enseignant peut aussi devenir une aide personnelle pour l'élève. Grâce au jeu, il peut individualiser les apprentissages en proposant des défis adaptés aux besoins et au niveau de chaque apprenant. Il peut fournir un soutien différencié pour aider les apprenants à progresser selon leur rythme et leurs capacités. L'enseignant joue également un rôle crucial dans la

création d'un climat de confiance et de collaboration entre les apprenants. Il encourage la coopération, la communication et l'entraide entre les joueurs, ce qui favorise l'apprentissage social et la construction de connaissances collectives. Par ailleurs, l'enseignant peut obtenir un tout nouveau statut qui est celui de concepteur de scénarios de jeu. En effet, il peut soit choisir d'utiliser un jeu déjà existant ou bien en concevoir un nouveau dans l'optique de favoriser l'apprentissage de concepts spécifiques liés à sa discipline, ici l'enseignement de l'espagnol.

Après avoir étudié la place du jeu dans le triangle didactique, il est maintenant intéressant de nous plonger dans une dimension peu commune du jeu didactique : le savoir en tant qu'objet transitionnel. De cette manière, il sera possible de réfléchir sur comment le savoir-apprendre dans le jeu didactique agit en tant qu'objet transitionnel, facilitant l'acquisition de connaissances et la construction de savoir chez les apprenants en langue espagnole.

2. 2. Le savoir dans le jeu didactique comme objet transitionnel

Le jeu didactique peut être considéré comme un espace où le savoir devient un objet transitionnel essentiel pour l'apprentissage. Dans cette deuxième sous partie, il importera d'étudier le savoir-apprendre dans le jeu didactique, en tant qu'objet transitionnel permettant une appropriation progressive des connaissances et d'explorer le rôle clef de cet objet sur l'apprentissage des individus. Enfin, il sera demandé au lecteur de considérer le jeu didactique comme une aire intermédiaire d'expérience, offrant un espace propice à l'exploration, à l'expérimentation et à la construction du savoir.

2. 2. 1. Le savoir-apprendre dans le jeu didactique comme objet transitionnel

La construction du savoir peut être entendue comme un mécanisme inconscient d'identification et de mémorisation d'éléments perçus par l'individu. Ce dernier est en majorité teinté de subjectivité puisqu'il est en lien avec des sentiments tel que le désir et le plaisir d'apprendre, ou bien la peur et la souffrance provoquées par l'apprentissage. Le rapport au savoir apparaît comme étant lié à

l'expérience de chacun, elle-même associée à un état psychique. Effectivement, si l'apprentissage est une source de plaisir pour l'apprenant alors il sera associé à une charge psychique positive et donc assimilé à un bon savoir. Le savoir deviendra par conséquent un objet transitionnel menant à une expérience positive. Il est important de préciser que cela peut aussi se produire de manière négative. Dans les deux situations, le savoir, ou mieux dit l'objet-savoir, peut être comparé à l'objet transitionnel⁴¹ de Donald Winnicott afin de mieux comprendre son fonctionnement et de continuer la réflexion sur le jeu comme aire intermédiaire d'expérience. « Jouer est un des éléments constitutifs du sujet humain et facilite les relations au monde. »⁴² selon le psychiatre français Patrice Huerre. Le jeu a donc un impact sur la construction de l'être humain et le développement de ses capacités de socialisation. Il est utilisé par l'enfant dès les premiers temps de sa vie. Il lui permet de découvrir son corps et le monde qui l'entoure par des jeux d'exploration de ses capacités à travers ses mains, sa voix ou encore son sourire. À partir de six mois, l'objet se transforme en une source de plaisir qui lui permet d'atteindre satisfaction. Cet objet devient un substitut et se transforme par la suite en véritable jouet si l'enfant ne rencontre pas de problème d'attachement ou d'affection. Selon Patrice Huerre,

« Cette première année du développement psychologique de l'enfant est donc décisive. Les conditions nécessaires et universelles qui permettront à l'enfant de trouver des satisfactions par le biais du jeu se mettent véritablement en place durant cette période. »⁴³.

À partir d'un an, une nouvelle étape s'inscrit dans le développement de l'enfant, il s'agit de l'émergence du langage verbal. À ce moment, l'enfant n'a plus besoin d'un objet pour atteindre satisfaction, il peut se divertir avec des histoires. Entre deux et quatre ans, l'enfant développe son imagination et de nouvelles pensées apparaissent accompagnées de peurs, peurs avec lesquelles il peut jouer. De plus, à cet âge l'enfant a tendance à imiter tout ce qui se produit autour de lui car il a le désir de devenir grand. L'enfant, à travers le jeu, cherche donc à échanger, imiter et grandir, il est dans une quête de lui-même. De six à huit ans, les enfants

⁴¹ Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité*, Mesnil-sur-l'Estrée, Gallimard, 2002.

⁴² Patrice Huerre, *Place au jeu! Jouer pour apprendre à vivre*, Clamecy, Nathan, 2007, p. 110.

⁴³ *Op. cit.* p.18.

sont dans le défi, dans la compétition et ils aiment les jeux avec des règles. Entre huit et dix ans, cette envie d'apprendre est toujours présente et elle s'accompagne de la volonté d'appartenir à un groupe d'amis et à se mesurer aux autres. Au collège, les jeux deviennent plus complexes afin de s'adapter et de convenir aux capacités de réflexion de l'adolescent. Le jeu ne s'arrête pas après le collège, il n'y a pas de limite d'âge pour jouer. Finalement, pour que l'enfant se construise il faut qu'il joue avec les autres et le monde extérieur, mais il faut surtout qu'il passe par une phase de mise à l'épreuve de lui-même dans les relations aux autres, ce qui passe notamment par l'étape clef de l'objet transitionnel et la construction de son image corporelle.

2. 2. 2. Le rôle de l'objet transitionnel sur l'apprentissage d'un individu

Comme évoqué précédemment, le bébé passe par plusieurs étapes dont l'une très importante consiste à faire la différence entre lui, les objets et les autres. Cette étape de différenciation est réalisée grâce à la présence maternelle qui fait le lien entre le bébé et l'objet. Pour cela, la mère doit tendre un objet à son bébé, objet qui est souvent appelé « doudou », le reprendre, le nommer et en parler. Petit à petit, le bébé passe d'une perception d'un tout homogène à une différenciation entre lui, sa mère et cet objet. Le doudou est considéré par le bébé comme un représentant de sa mère quand celle-ci est absente. Il s'en sert pour se rassurer, se consoler et se sentir en sécurité. C'est un objet transitionnel puisque pour l'enfant, il représente la fonction maternelle sans pour autant l'être. Cet objet est important pour son développement puisqu'il lui permet de se détacher progressivement de sa mère et de développer son propre monde intérieur. Il lui permet de faire la transition entre ce dernier et un monde extérieur. Ce processus est essentiel pour que l'enfant puisse se construire une identité et devenir autonome. Par conséquent, cette étape de différenciation entre le familier et l'étranger par un support transitoire est fondamentale pour le bon développement de l'enfant. Par la suite, cet objet transitionnel va se convertir en une aire transitionnelle d'expérience. « Tout ce qui permet d'être en relation avec les autres indirectement, sans corps-à-corps, est aire transitionnelle selon Winnicott. »⁴⁴. Le

⁴⁴ Patrice Huerre, *Place au jeu! Jouer pour apprendre à vivre*, Clamecy, Nathan, 2007, p. 51.

jeu, quelque qu'il soit, agit comme intermédiaire entre soi et l'autre. L'aire transitionnelle d'expérience permet donc d'établir des liens avec les autres sans que ces derniers soient menaçants et sans qu'il y ait des risques de confusion ou d'exclusion. Par ailleurs, jouer permet d'assurer des liens avec l'extérieur. Selon Donald Winnicott, il s'agit d'une sorte d'« aire d'illusion » sur laquelle tout le monde s'accorde. Il s'agit ici d'un espace paradoxal, intermédiaire, qui se situe entre une personne et une autre, entre la réalité interne et externe, entre l'objectif et le subjectif. Patrice Huerre continue l'analyse en disant que, « Le jeu est un lieu de projection où l'imagination se déploie »⁴⁵. Il apparaît donc comme un acte créatif. En somme, le jeu peut être considéré comme un objet transitionnel car il permet à l'enfant de se détacher de la réalité et de se plonger dans un monde imaginaire qui lui permet de développer sa créativité, son imagination et sa capacité à résoudre des problèmes. Il permet également à l'enfant d'apprendre à s'exprimer, de comprendre son environnement, d'échanger avec les autres. Comme mentionné ci-dessus, l'objet transitionnel permet à l'enfant de réussir une étape clef dans son apprentissage : celle d'accepter l'absence de la fonction maternelle tout en ayant le sentiment d'exister. Cet enjeu de séparation se retrouve de nouveau à l'adolescence. Comme le nourrisson qui est passé du statut de bébé à petit enfant, l'adolescent se prépare à devenir un pré adulte et rencontre de nouveau les mêmes enjeux que le nourrisson. En effet, l'adolescent se retrouve dans une posture paradoxale. Il souhaite être l'objet d'attention de ses parents et en même temps, il ne le supporte plus. À ce moment, il passe par la fameuse crise d'adolescence. Étape qui est nommée par la pédiatre et psychanalyste française, Françoise Dolto comme le « complexe du homard » où l'adolescent se retrouve dans un état de fragilité similaire à celui du bébé. Il vient de perdre sa carapace et va devoir la reconstruire à travers de multiples identifications. Le jeu peut intervenir comme moyen de maintenir un lien entre l'adolescent et ses parents, puisqu'il a un côté familial et rassurant, tout comme le nourrisson avec son doudou. Toutefois, il ne s'agira pas de jeu au sens classique du terme, mais plutôt d'activités sportives ou culturelles, des activités intermédiaires pour passer des moments agréables et commencer à établir cette distance entre parents et enfants. Le jeu devient ici un objet transitionnel dans

⁴⁵ *Ibid.* p. 52.

l'évolution de la relation familiale.⁴⁶ Par conséquent, il apparaît cohérent de considérer le jeu comme une activité de remédiation. En effet, il est un support qui permet au petit enfant de se développer personnellement et socialement. Il aide également l'adolescent dans sa relation avec les autres afin de créer de nouveaux espaces entre lui et le monde qui l'entoure. « Jouer peut aider à résoudre des problèmes passés ou des conflits présents ou comme le disait Jean-Jacques Rousseau, « interpréter le monde ». »⁴⁷ Le jeu devient un mode d'expression d'un chagrin, d'une peur ou encore d'un traumatisme et peut également être un vecteur pour consoler ou bien régler les problèmes des enfants ou des adolescents. De fait, le jeu peut être aussi bien un outil pour les psychanalystes tout comme pour les éducateurs ou encore les professeurs.

Dans un cadre thérapeutique, le jeu facilite l'accès à un monde enfoui et douloureux et ce à travers des simulations de scènes avec des figurines ou de la pâte à modeler, pour les enfants, et des psychodrames et jeux de rôle, pour les adolescents. Il aide à comprendre son présent mais aussi permet de se libérer de son passé en l'exprimant, non pas pour l'effacer mais pour apprendre à vivre avec. À travers le jeu, la parole et les actes sont libérés facilitant l'expression des émotions. Cette aire de jeu intermédiaire a comme objectif la remédiation à un problème. Il est un objet transitionnel permettant de traduire un monde intérieur, en le concrétisant et en le nommant. Comme le confirme Patrice Huerre « L'instauration d'une scène intermédiaire, d'un objet transitionnel, permet de sortir de la situation bloquée. »⁴⁸. Par ailleurs, cet objet transitionnel mis en place par les parents avec leur nourrisson peut être réutilisé notamment lors de l'adolescence. Patrice Huerre⁴⁹ dans son ouvrage *Place au jeu, jouer pour apprendre à vivre*, propose de jouer à faire semblant d'être l'examineur ou de s'imaginer dans la salle le jour J, afin de faire redescendre le stress. Le jeu apparaît comme un objet de projection qui permet d'exorciser les peurs. Il sert également à exprimer les émotions et canaliser la violence. De cette manière, il

⁴⁶ *Op. cit.* p. 22-24.

⁴⁷ *Op. cit.* p. 63.

⁴⁸ Patrice Huerre, *Place au jeu! Jouer pour apprendre à vivre*, Clamecy, Nathan, 2007, p. 65.

⁴⁹ *Ibid.* p. 57.

est aussi utilisé par les éducateurs avec les adolescents en difficultés ou placés. Dans l'article *Le jeu, outil éducatif pour la prise en charge des adolescents*⁵⁰ de l'autrice française Valérie Navarro, il est fait mention du problème d'extérioriser ou de communiquer avec les autres chez certains adolescents. Il est alors utilisé comme support à la relation et des transferts entre l'éducateur et le jeune sont observés puisque ce dernier s'approprie le jeu, le maîtrise. Il se sent en sécurité et ses barrières vis-à-vis de l'extérieur s'estompent. Le jeu, tel un médiateur, permet d'établir un contact avec l'adulte car en jouant l'éducateur devient plus accessible et une confiance peut s'instaurer. D'ailleurs, « Winnicott souligne que "jouer implique la confiance". Le jeu favorise l'instauration d'un cadre suffisamment sécurisant pour l'adolescent. »⁵¹. Il est également utilisé comme outil de médiation vis-à-vis des émotions des adolescents. Dans cet article, un adolescent est énervé du fait d'un problème familial et l'éducateur pour l'aider à se calmer, lui propose de jouer au ping-pong. Cette situation permet à l'adolescent de retrouver son calme et de prendre de la distance. Selon Valérie Navarro, la « Séparation et (le) rapprochement sont deux notions essentielles de la médiation par le jeu. »⁵². Le jeu est donc un outil de médiation qui facilite un échange entre l'éducateur et l'adolescent. Par ailleurs, il est aussi un médiateur entre le virtuel et le réel comme le précise cet article, « Jouer, au moyen de simulations, permet de comprendre des mécanismes complexes, et de travailler sur des situations et des problèmes plus proches de la vie quotidienne. »⁵³. De par son expérience par le jeu, ici les jeux de simulations, les jeunes seraient plus à même de comprendre la réalité du monde qui l'entourent. Cette idée rejoint celle de Donald Winnicott selon laquelle le jeu accroît l'expérience, « (...) toute partie de la vie d'un enfant se caractérise par le jeu. Il permet à l'enfant de s'enrichir d'expériences (...) »⁵⁴.

⁵⁰ Valérie Navarro, « Le jeu, outil éducatif pour la prise en charge des adolescents », *Enfances & Psy*, n°39, février, 2008, p. 158-166.

⁵¹ *Op. cit.* p. 159.

⁵² *Op. cit.* p. 160.

⁵³ *Op. cit.* p. 162.

⁵⁴ *Op. cit.* p. 164.

2. 2. 3. Le jeu didactique comme aire intermédiaire d'expérience

La théorie travaillée par Donald Winnicott en relation avec l'objet transitionnel permet par conséquent de mieux comprendre le jeu comme médiateur de savoir et également de penser le jeu didactique comme une aire intermédiaire d'expérience. Cette dernière étant un concept développé par cet auteur pour décrire l'espace transitionnel entre le monde interne et le monde externe de l'individu. Selon lui, l'aire intermédiaire d'expérience est essentielle pour le développement psychologique de l'individu, car elle permet à l'enfant de faire la transition entre l'état de dépendance totale à la mère et l'état de séparation et d'indépendance. Cette aire intermédiaire d'expérience, aussi évoquée sous le terme de « l'espace potentiel », aide l'individu dans son apprentissage de la vie. C'est dans cette aire intermédiaire d'expérience que se développe le jeu. Grâce à ce dernier, l'individu peut explorer et expérimenter différentes identités, relations et formes d'expression. Selon Donald Winnicott, c'est ici que se situe l'expérience culturelle de l'enfant car il se désinvestit de son objet transitionnel pour aller vers un réinvestissement culturel qui s'ouvre sur la créativité. L'aire intermédiaire d'expérience est donc une aire qui se situe entre la créativité et la réalité. C'est un espace où l'enfant peut extérioriser sa réalité psychique et ce grâce à l'étape de l'objet transitionnel. D'ailleurs Donald Winnicott dans son ouvrage sur les objets transitionnels, évoque également que cette aire intermédiaire d'expérience est importante dans la continuité de l'apprentissage de l'individu. Pour le psychanalyste,

« l'aire intermédiaire d'expérience est un endroit de repos pour l'individu engagé dans cette tâche humaine incessante qui consiste à maintenir la réalité intérieure et la réalité extérieure séparées et néanmoins en étroite relation. »⁵⁵.

Cette aire se positionne donc entre le tout subjectif et le tout objectif, c'est-à-dire un espace qui se situe entre le dedans et le dehors, entre le monde interne et la réalité extérieure. Cela explique ainsi l'importance de l'objet transitionnel et la charge psychique attribuée. Chez l'élève, cette aire intermédiaire d'expérience se manifeste par le regroupement d'expériences créatives ou bien d'expériences lui permettant de continuer avec l'environnement affectif premier. Par conséquent, si un élève trouve du plaisir dans son aire intermédiaire d'expérience et cela grâce

⁵⁵ Donald Winnicott, *Les objets transitionnels*, Paris, Payot & Rivages, 2010, p. 17-18.

un objet ou mécanisme, il est possible qu'il éprouve également ce même plaisir s'il est exposé à un procédé similaire. De fait, le jeu didactique en classe d'espagnol, peut favoriser l'apprentissage de cette langue car il fera appel à des souvenirs ludiques qui sont la plupart du temps chargés d'un intérêt psychique positif.

Le jeu a donc été étudié sous le prisme de la pédagogie et de la didactique. Dans la première partie, le jeu a été pensé comme un outil pédagogique. Pour cela, une définition a été proposée et son emploi a été observé dans l'enseignement. Le lecteur a pu apprendre quelques données historiques sur le jeu, se rendre compte qu'il était impossible de trouver une définition exacte et qu'il fait toujours polémique puisque certains considèrent qu'il ne peut être sérieux et d'autres pensent qu'il a sa place dans l'enseignement. Ensuite, il s'est vu informé de la progression du jeu en pédagogie, des bienfaits de ce dernier et enfin de sa place dans les programmes et sa classification. Par la suite, le jeu a été pensé comme une aire intermédiaire d'expérience. Sa place dans le triangle didactique a été analysée pour ensuite se concentrer sur le savoir dans le jeu didactique comme objet transitionnel. Il est donc intéressant de retenir que le jeu peut être compris comme un médiateur de savoir, qu'il permet la continuité didactique et qu'il suppose un nouveau rôle pour l'enseignant. La réflexion s'est ensuite axée sur le savoir-apprendre dans le jeu didactique comme objet transitionnel, puis sur le rôle de ce dernier sur l'apprentissage de l'individu pour enfin terminer sur le concept du jeu didactique comme aire intermédiaire d'expérience.

Cadre pratique

Afin de répondre à la problématique « dans quelles mesures le jeu devient un outil pédagogique et didactique central dans le rapport d'enseignement et d'apprentissage de l'espagnol » un plan de recherche a été établi. Il convient de rappeler que ce dernier a pour objectif d'apporter des éléments de réponse qui compléteront le cadre théorique ainsi que de vérifier les deux hypothèses initiales de ce mémoire. La première hypothèse concernait la mémorisation. Il était avancé que le jeu stimule plusieurs types de mémoire et qu'il serait donc un moyen pour l'élève d'améliorer son processus de mémorisation et son apprentissage. La

deuxième hypothèse s'intéressait à la médiation. Elle considérait le jeu comme un moyen de médiation qui permettrait de transformer un savoir savant en un savoir accessible pour l'élève. Ce nouveau statut attribué au jeu impliquerait donc la création de nouveaux statuts pour l'élève et le professeur. De manière à compléter le cadre théorique, je vais dans cette deuxième partie exercer le rôle de chercheuse praticienne. Par conséquent, il semble important de faire un point sur mon cadre méthodologie. Par la suite, j'analyserai le matériel et les outils d'analyse et que j'ai utilisé pour les deux jeux. Ensuite, j'étudierai ces derniers en commençant par une partie théorique suivie d'une phase d'observation et je terminerai par une analyse en trois parties. Celle-ci sera portée sur le jeu en tant que médiateur, le rôle de l'élève et celui du professeur. Je finirai par analyser les réponses des questionnaires puis j'établirai une conclusion au regard de tous les éléments présents dans ce mémoire.

1. Cadre méthodologique

Dans cette partie, il sera question d'aborder la méthodologie de recherche ainsi que le cadre dans lequel s'est déroulée cette dernière.

1. 1. Méthodologie de recherche

Diplômée d'une licence LLCER d'espagnol, mon intérêt pour la langue et la culture hispanique remonte à mes années de collège où j'ai découvert ces dernières à travers des méthodes ludiques. Dans le cadre de mon parcours universitaire, j'ai réalisé deux ans d'assistantat à Salamanque en Espagne. Ce programme consiste à être assistant de langue à l'étranger et à aider les professeurs de français dans l'enseignement oral de leur discipline. Pour ce faire, j'ai réalisé de nombreuses activités mêlant l'oral et le ludique afin de faciliter l'apprentissage des élèves de la langue française. C'est avec plaisir que j'ai pu constater que cette approche avait le même résultat sur les élèves espagnols qu'elle avait eu avec moi. C'est donc naturellement que le choix de vérifier mes hypothèses par la réalisation de jeux m'est apparu. J'ai décidé de créer les jeux moi-même car je voulais qu'ils soient le reflet des réflexions de mon cadre théorique. Ainsi, j'ai pensé à la création de jeux comme médiateurs de savoir, comme objets maniables. Effectivement, je voulais que les élèves, par le jeu,

explorent et manipulent le savoir, fassent des choix, prennent conscience de certaines caractéristiques et construisent par la suite leur compréhension du contenu. De cette manière, ils font appel à leurs différents types de mémoire et intelligence et le jeu devient une sorte d'objet transitionnel qui permet une manipulation et le transfert d'un savoir. Les jeux que j'ai décidé de réaliser sont un puzzle et un jeu des sept familles. Il me semble important de préciser en quoi les deux jeux proposés sont bien des jeux et non des activités quelconques. Pour cela, je vais citer plusieurs caractéristiques propres au jeu qu'il est possible de retrouver dans le puzzle ou le jeu des sept familles de manière générale. Les jeux ont généralement des règles spécifiques et des objectifs à atteindre. Dans le cas d'un puzzle, l'objectif est de reconstituer l'image ou la forme en assemblant les pièces correctement. Dans le cas d'un jeu des sept familles, l'objectif est de collecter le plus grand nombre de familles complètes. Les jeux impliquent également une notion de compétition ou de défi. Dans un jeu de type puzzle, le défi peut être de le terminer le plus rapidement possible et dans le jeu des sept familles, la compétition consiste à collecter plus de familles que leurs adversaires. Par ailleurs, les jeux ont une structure prédéfinie. Dans le cas des puzzles, les pièces sont conçues pour s'emboîter d'une manière spécifique et dans le cas d'un jeu de carte, les règles du jeu définissent comment jouer. Les jeux représentent également un défi cognitif, ce qui signifie que les joueurs ont besoin de réfléchir, d'établir des stratégies afin de résoudre des situations. À travers un puzzle, les participants doivent comprendre sa structure afin de pouvoir faire correspondre les pièces les unes avec les autres. Quant au jeu des sept familles, les participants doivent établir des stratégies afin de se souvenir des cartes échangées dans le but de les récupérer par la suite. Pour finir, les jeux favorisent généralement l'interaction sociale et sont conçus pour divertir et procurer du plaisir aux participants ce qui n'est pas toujours le cas pour une activité quelconque. Je tiens à préciser que je n'ai pas inventé ces deux jeux. J'ai trouvé l'idée du puzzle sur le compte *Instagram* @senora_la_profe et le jeu des sept familles faisait déjà partie de ma culture ludique. J'ai décidé de m'inspirer de ces deux jeux et de les adapter à mon sujet d'expérimentation. Pour cela, je me suis servie du site *Canva* qui est une plateforme de conception graphique en ligne. Cette dernière permet de créer

des documents visuels à partir d'une bibliothèque d'image. Cet outil intuitif peut aussi bien être utilisé par des débutants que des experts.

1. 2. Cadre de l'expérimentation

L'expérimentation s'est déroulée au collège privé Mongazon à Angers, une ville d'environ 156 000 habitants. Le collège Mongazon fait partie de l'institution Mongazon, qui est un établissement d'enseignement privé sous contrat. L'établissement comprend un collège, un lycée, ainsi que des classes préparatoires aux grandes écoles et des formations du secteur de la santé et du social. Le collège accueille plus de 700 élèves répartis en 24 classes soit six par niveau. L'apprentissage de l'espagnol commence en 5^{ème} comme le recommande le Ministère de l'Education Nationale. Il convient de préciser que ces expérimentations se sont réalisées lorsque j'étais remplaçante à Mongazon et que j'avais un contrat de 20 heures avec 4 niveaux (des cinquièmes, des secondes, des premières et la classe de spécialité LLCER de première). Les deux classes avec lesquelles j'ai réalisé ces expériences étaient des classes de cinquième. La classe de 5^{ème} C était composée de 28 élèves et la classe de 5^{ème} D de 30 élèves. La classe de 5^{ème} C avait un bon niveau d'espagnol et il était homogène. La classe de 5^{ème} D avait un niveau un peu plus faible que l'autre classe et plus hétérogène. Le comportement des classes suivait aussi cette dynamique. Je n'ai eu aucun souci avec la classe de 5^{ème} C, tandis que les 5^{èmes} D se sont montrés plus perturbateurs. Les deux classes avaient cours dans la même salle. Celle-ci était formée par ilot. J'ai réalisé les expérimentations sur 3 séances au total. Une pour le puzzle le 16 juin 2023 avec les 5^{èmes} C à 8h10 et le 19 juin 2023 avec les 5^{èmes} D à 13h45. Deux séances pour le jeu des sept familles le 21 et 22 juin 2023 pour les deux classes lors des premières heures de la matinée. En réalité, le jeu des sept familles a duré 1h30 car il y a eu la réalisation du bilan écrit sur *gustar* (signifiant plaire/aimer) au début de la première séance. Les expérimentations se sont déroulées dans la salle de classe habituelle sauf pour celle du puzzle avec les 5^{èmes} D. En effet, à la suite d'un changement de salle, les élèves l'ont réalisé dans une salle de classe où les tables étaient installées autrement, sous forme de U. Afin de pouvoir utiliser les données recueillies lors de ces expérimentations, les prénoms des élèves ont été modifiés.

Ce travail de recherche est donc le fruit d'une chercheuse praticienne mené lors d'un remplacement dans un collège-lycée.

2. Le matériel

J'ai choisi de centrer mon expérimentation sur deux jeux : un puzzle et un jeu des sept familles, et ceci notamment pour leur côté maniable, mais aussi pour correspondre à l'âge du public étudié qui oscille entre 12 et 13 ans. Je vais dans cette partie expliquer les raisons pour lesquelles j'ai créé ces jeux de cette façon.

2. 1. Jeu du puzzle

Il me semble tout d'abord important d'expliquer la règle grammaticale sur *gustar* afin de mieux comprendre ma logique de création. Le verbe *gustar* est utilisé pour exprimer des goûts concernant le plus souvent des choses. Ce verbe ne se construit pas comme le verbe « aimer », mais comme le verbe « plaire ». Il possède une construction particulière. Celle-ci commence par l'emploi d'un complément indirect introduit par une préposition, comme : *a mí, a ti, a él/ella/usted, a nosotros(as), a vosotros(as), a ellos/ellas/ustedes*, qui n'est pas obligatoire, mais qui est utilisé lorsqu'il y a un risque de confusion. Celui-ci est ensuite suivi d'un pronom personnel complément d'objet indirect, comme : *me, te, le, nos, os, les*, qui lui est obligatoire. Ensuite vient le verbe *gustar* qui est soit à la 3^{ème} personne du singulier ou du pluriel car il s'accorde avec l'élément aimé, c'est-à-dire ce qui vient après lui. S'il s'agit d'un élément singulier ou d'un infinitif, il faut utiliser « *gusta* », s'il s'agit d'un élément pluriel, il faut employer « *gustan* ». Par exemple, *a mí me gusta el español* (j'aime l'espagnol / l'espagnol me plaît) et *a mí me gustan las vacaciones* (j'aime les vacances / les vacances me plaisent). J'ai donc décidé de réaliser 6 puzzles de 4 pièces⁵⁶. Chaque pièce correspondant à un élément grammatical de la phrase et étant associé à un code couleur. Afin de faciliter la compréhension de l'élément aimé, une image a été rajoutée. J'ai choisi de faire 6 puzzles afin que les élèves aient un exemple pour chaque personne grammaticale. Quant à la forme, j'ai opté pour celle d'un carré car elle permet de lire sans problème la phrase du puzzle. L'un de mes objectifs était de créer un support d'apprentissage clair et esthétique afin que le puzzle puisse remplir son

⁵⁶ Annexe n°2 « Le puzzle »

rôle de médiateur de savoir. Ainsi le code couleur est présent pour stimuler la réflexion des élèves et les faire aboutir à des stratégies. Les images sont quant à elles une aide pour ne pas être bloqué du fait du vocabulaire. Par ailleurs, ces deux éléments, en plus de jouer un rôle fonctionnel contribue au plaisir esthétique du puzzle en le rendant coloré et joyeux. De cette manière, il peut stimuler l'intelligence visuo-spatiale des élèves et leur permettre de distinguer les différents composants d'une phrase et les liens entre eux. C'est aussi pour cela que j'ai décidé de mettre 3 fois le verbe *gustar* au singulier et trois fois au pluriel. Quant aux éléments aimés, j'ai choisi de proposer 2 mots au singulier, un verbe et 3 mots au pluriel. De cette façon, les élèves peuvent manipuler le puzzle et ainsi établir des conclusions quant aux différentes combinaisons possibles. De cette manière, ils stimuleront également l'intelligence kinesthésique lors de la construction des puzzles.

2. 2. Jeu des sept familles

Concernant le jeu des sept familles⁵⁷, je l'ai également réalisé sur le site *Canva*. J'ai personnalisé moi-même les cartes et j'ai inventé 7 familles. Afin de faciliter la compréhension du vocabulaire, j'ai également créé deux fiches récapitulatives reprenant tous les membres des familles présentes dans le jeu. De plus, j'ai rédigé les consignes de mise en activité et les instructions du jeu sur un document à part qui sert de support au professeur pour mettre en place l'activité. Sur les 7 familles proposées, 4 sont créées à partir du vocabulaire et de la grammaire déjà mémorisés par les élèves. Il s'agit de la famille classique, les couleurs, les prépositions et les pays. Les 3 autres sont quant à elles nouvelles, mais certains mots sont déjà connus de ces derniers. Il s'agit de la famille de la météo, des drapeaux et des formes géométriques. J'ai décidé de faire réaliser 4 jeux étant donné qu'il y a 7 familles dans chaque jeu et qu'ils sont 28 en 5^{ème} C et 30 en 5^{ème} D. De cette façon, chaque élève participe à la création du jeu. Chaque famille se présente de la même façon : il y a 6 membres qui sont tous illustrés une fois sur une carte. Sur chaque carte sont écrits tous les membres de la famille. Cela a pour but de faire mémoriser le vocabulaire à la personne qui va créer la

⁵⁷ Annexe n°3 « Le jeu des 7 familles »

fiche famille ainsi que d'aider plus tard les joueurs quand ils seront en train de jouer.

Ces jeux ont donc été créés afin de permettre un apprentissage de l'espagnol où le savoir est médié par le jeu et cela grâce à l'aide de code couleur, de construction et de répétition notamment.

3. Les outils d'analyse

Lors de cette phase d'expérimentation, mon rôle de chercheuse praticienne a été d'analyser le matériel utilisé ainsi que les observations recueillies lors de la mise en pratique des jeux. De ce fait, je me suis servie de plusieurs outils tels qu'une fiche d'observation et un dictaphone pour retranscrire le plus précisément possible les données de l'expérience. Je souhaitais par ailleurs analyser la relation des élèves avec le jeu. C'est pour cela que j'ai réalisé un questionnaire afin d'obtenir des informations que je ne pouvais observer ou recueillir lors de la mise en pratique. Cette partie se penchera donc sur l'analyse de la fiche d'observation et du dictaphone puis du questionnaire.

3. 1. La fiche d'observation et le dictaphone

La fiche d'observation⁵⁸ est composée de 6 parties et sert à analyser les deux jeux aussi bien du point de vue de la pédagogie que de la didactique. La première correspond aux informations générales, elle m'a permis de distinguer les différents jeux et les différentes classes. La deuxième concerne les aspects pédagogiques du jeu. Cette partie a donné lieu à un début d'analyse de l'activité notamment en me faisant réfléchir sur les objectifs pédagogiques du jeu, son organisation ou bien encore le rôle de l'enseignant. Pour cela, j'ai rédigé des questions qui allaient par la suite guider mon analyse telles que : Quels sont les objectifs pédagogiques visés par le jeu ? Comment l'activité de jeu est-elle structurée dans la classe ? Quelles sont les consignes données aux élèves avant de commencer le jeu ? Quel est le rôle de l'enseignant pendant l'activité de jeu ? Comment l'enseignant guide-t-il les élèves pendant le jeu ? La troisième concerne les aspects didactiques du jeu en énumérant les objectifs visés par ce celui-ci et

⁵⁸ Annexe n°4 « Fiche d'observation vierge »

en expliquant comment il les favorise. La quatrième partie s'intéresse aux élèves. Elle permet de se concentrer sur leur engagement, leur interaction ainsi que leurs réactions émotionnelles. Pour ce faire, chaque sous-partie est guidée par des questions permettant de cibler l'analyse telles que : Dans quelle mesure les élèves sont-ils engagés pendant le jeu ? Comment le jeu stimule-t-il leur intérêt et leur motivation ? Comment les élèves interagissent-ils entre eux pendant le jeu ? Quels sont les échanges linguistiques qui se produisent pendant le jeu ? Quelles sont les réactions émotionnelles des élèves pendant le jeu ? Comment ces réactions affectent-elles leur apprentissage ? La cinquième partie correspond à une observation du déroulement du jeu et n'a pas de cadre propre. Elle est ici pour recueillir toutes les observations du professeur. La sixième et dernière partie est une rubrique autre et sert à annoter toutes informations pertinentes pouvant par la suite servir dans le cadre de ce mémoire.

J'ai réalisé cette fiche afin d'établir une analyse préalable du jeu, du rôle du professeur et de celui des élèves. Ainsi certaines questions étaient déjà préremplies avant de mettre en place les jeux, notamment celles concernant l'organisation et les aspects pédagogiques et didactiques. Cela explique d'ailleurs que ce soient les trois premières parties de la fiche car elles permettent d'avoir une description générale du jeu. Les trois autres parties ont été rédigées plus tard car elles relèvent de faits observables qu'il s'agit de retranscrire sur le papier ce qui nécessite du temps. Il convient de rappeler que lors de cette expérimentation, j'étais professeure remplaçante et avait donc à ma charge plusieurs classes : de fait je n'avais pas spécialement le temps de faire un rapport complet immédiatement après la réalisation de ces dernières. Ainsi, afin de ne pas omettre des détails importants, j'ai pris des notes sur une feuille au fur à mesure du déroulement du jeu et à la fin de l'heure, je me suis également enregistrée à l'aide d'un dictaphone pour évoquer mon ressenti et décrire dans les grandes lignes l'activité ainsi que les éléments qui ont marqué mon attention. Ce dernier m'a semblé être un outil efficace pour mener à bien mon expérimentation car il possède de nombreux avantages. Il permet notamment la préservation de détails. En effet, après une expérience, il est facile d'oublier des détails importants, des impressions ou bien des pensées. En enregistrant ces réflexions immédiatement après l'expérience, il est possible de capturer ces informations. Par ailleurs, cela

permet d'avoir une documentation précise car il s'agit d'une réaction à chaud. Cela favorise également une réflexion approfondie. En effet, en parlant à voix haute, il est plus facile d'explorer les réflexions car l'utilisateur n'est pas contraint par l'écriture, de fait cela peut aider à clarifier ses pensées et à mieux comprendre l'expérience. Le dictaphone est en plus très facile d'utilisation, cela semble donc être le moyen le plus pratique pour prendre des notes sur une situation lorsqu'il n'est pas possible d'y dédier beaucoup de temps. Il donne aussi l'occasion d'une analyse extérieure puisqu'il est possible de réécouter l'enregistrement, ce qui facilite une analyse rétrospective de l'expérience. Pour finir, le dictaphone permet d'enregistrer des pensées plus fluides et spontanées qui ont émergées de l'expérience et qui sont souvent oubliées si elles ne sont pas enregistrées ou notées quelque part. J'ai employé cette méthode et j'ai reproduit ce schéma pour les deux jeux et cela avec les deux classes. Ces enregistrements ont été précieux lors de la rédaction des parties manquantes de la fiche d'observation.

3. 2. Le questionnaire

Le questionnaire⁵⁹ est constitué de 14 questions ouvertes et s'adresse à l'élève à la deuxième personne du singulier dans le but de créer une plus grande proximité avec ce dernier. L'idée de ce questionnaire était de recueillir des informations complémentaires quant au rapport que les élèves entretiennent avec le jeu, et notamment ceux en lien avec l'apprentissage de l'espagnol. De cette manière, je souhaitais récupérer des données à analyser pour vérifier mes hypothèses. Les élèves avaient le choix de mettre leur prénom ou non, l'objectif étant de les inciter à me répondre sincèrement sans craindre d'être jugé ultérieurement. Chaque question est suivie de plusieurs lignes de pointillés afin d'encourager l'élève à développer sa réponse. Je leur ai également précisé l'objectif de ce questionnaire en leur expliquant qu'il s'agissait de m'aider à obtenir des informations sur ma recherche sur l'utilisation du jeu en classe d'espagnol. Les élèves ont rempli le questionnaire avant d'avoir joués avec le jeu des 7 familles. L'idéal aurait été de le faire compléter après ce dernier. Cependant, réalisant ces activités en fin d'année, je disposais d'un nombre de séances limité. De fait, j'ai dû recourir à certaines stratégies dans l'objectif d'obtenir des résultats

⁵⁹ Annexe n°5 « Questionnaire vierge »

et surtout de mener à bien la mise en activité du jeu des 7 familles. Ainsi, les élèves de 5^{ème} C ont rempli le questionnaire chez eux, tandis que les élèves de 5^{ème} D l'ont fait en classe lors du début de la deuxième séance sur le jeu des 7 familles. Ils ont eu 10 minutes pour le remplir. J'ai choisi de procéder de cette façon avec cette classe pour différentes raisons. La première consistait à mener à bien le jeu et pour cela j'avais besoin d'un temps pour contrôler le matériel créé par les élèves. Cette étape n'était pas prévue dans mon organisation et n'a pas été nécessaire dans l'autre classe. Elle découle de l'attitude négative de certains élèves lors de la première séance consacrée à la création du matériel. Cette situation sera expliquée par la suite dans ce mémoire. Sachant que j'allais avoir besoin d'un temps pour intervenir dans la création du jeu, il m'est apparu judicieux d'occuper les élèves à ce moment-là afin d'être plus efficace pour qu'ils aient plus de temps pour jouer. Par ailleurs, le fait de leur faire remplir les questionnaires en classe m'a semblé plus pertinent car les élèves de 5^{ème} D étant moins investis et je craignais qu'ils ne remplissent le questionnaire.

Ces outils d'analyse ont été d'une grande aide pour la suite de ce travail de recherche car ils m'ont permis de recueillir des résultats concrets et analysables provenant de mes expérimentations.

4. Premier cas d'étude : le puzzle avec le verbe *gustar*

Dans cette partie, il s'agira d'analyser le premier cas d'étude. Pour cela, il semble important de préciser quelques éléments théoriques avant de prendre connaissance des observations et des analyses. Ces dernières sont structurées de façon à mettre en évidence le jeu comme médiateur de savoir ainsi que les nouveaux rôles de l'élève et du professeur.

4. 1. Partie théorique

Le premier jeu consiste à reconstituer des puzzles. Chaque élève possède une enveloppe avec 24 pièces et a pour consigne de constituer 6 puzzles. Le but est de les faire manier les différentes pièces afin de faire émerger la règle de grammaire du verbe *gustar*. Il s'agit d'un travail personnel. Les élèves doivent

réaliser les puzzles sur leur table puis appeler le professeur quand ils ont terminé. Ce dernier vérifie les puzzles et les valide pour que les élèves puissent les coller dans leur cahier. Le professeur ne doit pas donner la réponse aux élèves mais il peut indiquer à ces derniers ceux qui sont corrects afin qu'ils puissent faire des déductions. Une fois que cette activité est terminée, les élèves doivent rédiger une phrase dans leur cahier qui résume la règle étudiée. Le professeur fait ensuite un débriefing avec la classe entière afin de compléter cette règle de grammaire pour que tout le monde puisse noter un bilan dans le cahier. Il évoque par la suite qu'il existe d'autres verbes qui fonctionnent de la même façon. Il essaye d'obtenir quelques réponses des élèves puis note certains verbes au tableau. La suite de l'activité a pour but de faire créer de nouveaux puzzles aux élèves avec d'autres verbes de tournures affectives qui utilisent la même structure que *gustar*, comme *encantar* (adorer), *apasionar* (passionner), par exemple, afin qu'ils puissent se les échanger par la suite et s'entraîner de nouveau.

Concernant les objectifs didactiques, cette activité permettra à l'élève d'identifier et reconnaître la structure grammaticale *gustar* dans différentes phrases ainsi que ses différents éléments grammaticaux qui la constitue. La résolution du puzzle lui permettra d'analyser et comprendre les variations de la structure *gustar*. Grâce à cela, il pourra appliquer les règles d'accords entre le verbe *gustar* et le sujet pour former des phrases grammaticalement correctes afin d'exprimer différents goûts et préférences. De cette manière, l'élève développera aussi bien ses compétences linguistiques que la compréhension de la langue. Par ailleurs, les compétences linguistiques sont essentiellement liées au vocabulaire et à la grammaire. Les objectifs liés au vocabulaire incluent l'identification du lexique déjà connu et la mémorisation de nouveaux mots. En ce qui concerne la grammaire, l'objectif est d'utiliser correctement la structure grammaticale ciblée en s'aidant du code couleur et de la forme du puzzle. Le but est aussi de permettre aux élèves de faire leurs propres déductions par la validation ou non de la réponse du professeur et ainsi d'assimiler la règle de grammaire. Par ailleurs, ils existent des objectifs liés à la compréhension écrite puisqu'il s'agit d'obtenir une phrase complète correcte par l'identification et l'association de plusieurs éléments grammaticaux et ceci par la possibilité de créer plusieurs phrases grâce à la pluralité des pièces de puzzle.

Concernant les aspects pédagogiques du jeu, cette activité permettra une stimulation cognitive des élèves. En effet, les puzzles stimulent la pensée logique dans le but de reconstituer un modèle. Ainsi cela favorisera le développement de leur pensée critique et également leur résolution de problème. Cela sera aussi l'occasion de travailler leur patience, leur persévérance et de développer leur concentration car un puzzle est une activité qui requiert toutes ses compétences. Ce puzzle étant éducatif, il permettra aux élèves lors de la phase de débriefing de réfléchir sur leurs apprentissages en discutant de leur expérience de résolution du puzzle, en partageant leurs stratégies, en analysant leurs erreurs et en tirant des leçons de leur travail. La mémoire sera également un des aspect pédagogique développé lors de ce jeu. Effectivement, les élèves seront amenés à retenir une structure pour ensuite la reproduire et être capable de l'expliquer par la suite afin de la réemployer dans un autre exercice.

4. 2. Observation de l'expérimentation du puzzle

Avant de faire l'activité, j'ai précisé aux élèves qu'il s'agissait d'une activité particulière et qu'ils allaient être les acteurs du cours. Je leur ai également confié que j'avais passé du temps à préparer l'activité et que j'espérais qu'ils se comportent bien pour qu'elle puisse être réalisée correctement. L'activité a duré environ 30 minutes. Avant de la réaliser, le cours a débuté normalement avec le rituel de l'élève-professeur suivi de la correction des exercices de la séance précédente. J'ai lu la consigne suivante aux élèves : « Tienes 24 piezas de puzle y necesitas recrear 6 al final. Piensa en utilizar los colores y las formas de las piezas. » Ce qui signifie : « Tu as 24 pièces de puzzle et tu dois en recréer 6. Pour cela, pense à t'aider des couleurs, des formes des pièces. ». Je leur ai également précisé qu'à la fin de cet exercice ils devaient être capable de m'expliquer l'élément grammatical mis en valeur par ces puzzles. Je leur ai indiqué que le puzzle devait être compréhensible et qu'il pouvait y avoir plusieurs combinaisons possibles. Les observations suivantes ont pu être rapportées grâce à la fiche d'observation qui a été rédigée après ces expérimentations. Cette dernière se trouve en annexe⁶⁰. Il convient de rappeler que celle-ci, a pu être complétée grâce à des prises de note et également des enregistrements audios provenant d'un

⁶⁰ Annexe n°6 « Fiche d'observation du puzzle »

dictaphone. Il s'agit ici d'une observation générale de ce qui s'est passé dans les deux classes. J'ai séparé les observations de la réalisation du jeu pour les deux classes quand cela ne s'est pas produit de la même façon. Autrement, afin que cela ne soit pas trop lourd pour le lecteur, j'ai rassemblé les éléments des deux classes quand le schéma et les réponses étaient similaires.

Avec la classe de 5^{ème} C

J'ai pu remarquer que les élèves ont étalés toutes les pièces puis les ont classés par couleurs. Certains ont alors essayé de former des carrés de la même couleur. Ainsi, pour certains, j'ai dû préciser qu'il y avait effectivement un code couleur, mais que la couleur ne pouvait se répéter qu'une seule fois dans le puzzle. J'ai dû aussi préciser que la phrase du puzzle devait se lire facilement. Le premier a réussi tous les puzzles en 6 minutes environ. Une élève était en grande difficulté mais a fini par réussir toute seule. Lorsque le puzzle était à moitié bon, je leur disais ce qui allait et ce qui était faux. Lorsqu'un puzzle était entièrement réussi sur les 6, je leur disais de se servir de celui-ci pour comprendre la logique interne du puzzle. « Si ici c'est correct, pourquoi ici ce n'est pas bon ? ». Les élèves se sont très bien comportés. Je suis sortie de cette heure de classe très satisfaite des élèves et de la réalisation de l'activité. Les élèves étaient en grande majorité très enthousiastes. Seule l'élève en grande difficulté dans l'activité semblait désespérée car elle n'y arrivait pas. Elle m'a demandé de lui donner les réponses. À ce moment, je lui ai dit que je vérifiais les puzzles de l'élève qui me restait et que je venais l'aider après. Lorsque je suis revenue, elle avait eu le déclic et avait compris la règle de grammaire. De fait, les puzzles étaient enfin corrects et elle était contente. Dans cette classe, j'ai constaté un esprit de compétition positif. Ce dernier se caractérise par une attitude constructive et saine envers la compétition. Il implique la poursuite d'objectifs et d'accomplissements personnels tout en respectant les autres concurrents. Les élèves de cette classe souhaitaient réaliser le puzzle le plus rapidement possible et certains m'ont même demandé leur classement. Élément auquel je n'avais pas pensé. Ces deux situations seront développées par la suite dans la partie analyse.

Avec la classe de 5^{ème} D

L'activité n'a pas débuté dans les mêmes conditions que pour les 5^{èmes} C, puisqu'il a fallu changer de salle et s'installer dans une autre qui possédait une disposition différente, les tables étaient installées sous forme de U et non en ilot. Afin de ne pas perdre de temps, j'ai dit aux élèves qu'ils pouvaient s'installer comme ils le souhaitent. J'ai pu observer la même chose au niveau de l'organisation des élèves : étaler les pièces, les classer par couleur, essayer de faire un puzzle avec juste une couleur. Certains élèves se sont également entraïdés, mais moins qu'en 5^{ème} C, sûrement du fait de l'organisation de la salle (en U pour les 5^{èmes} D et en ilot pour les 5^{èmes} C). Les élèves ont compris rapidement. 1/3 des élèves ont réussi l'activité en moins de 10 minutes et les 2/3 en moins de 15 minutes. 2 élèves étaient en difficultés et voulaient simplement réussir le puzzle sans comprendre spécialement la règle de grammaire. L'activité a été plus éprouvante à réaliser avec cette classe. Plusieurs élèves étaient distraits et semblaient plus vouloir s'amuser que faire l'activité sérieusement. Mon état d'esprit à la fin de l'heure était complètement différent de celui ressenti auparavant avec l'autre classe. J'ai remarqué plusieurs attitudes dans cette classe. Certains élèves étaient très motivés par l'activité qui semblait leur plaire. D'autres au contraire, étaient plus désabusés et ne souciaient pas du matériel. Ils ont fait tomber leur puzzle par terre ou bien celui de leur camarade, ils ont parfois perdu des pièces ou les ont abimées.

Les 5^{èmes} C ont eu tendance à le faire collectivement, tandis que l'autre classe a un peu plus respecté l'individualité. Les élèves étaient très engagés, ils essayaient d'aller le plus vite possible surtout lorsqu'un des élèves avait réussi l'exercice. Certains cachaient même leurs réponses avec des objets. Quant aux interactions, quelques élèves s'entraïdaient bien qu'ils savaient tous qu'ils s'agissaient d'un exercice individuel. Les échanges linguistiques étaient essentiellement en français. Ils pouvaient s'agir d'astuces sur le fond, par exemple « *gusta* c'est pour le singulier et *gustan* c'est pour le pluriel », ou bien sur la forme du puzzle, par exemple « la couleur ne doit apparaître qu'une fois dans le puzzle ».

Pour la suite de l'activité, une fois le puzzle fini, les élèves des deux classes devaient écrire en quelques mots la règle de grammaire qu'ils venaient de découvrir. Une fois que tout le monde avait collé son puzzle, j'ai donné une liste de verbe aux élèves en leur précisant qu'ils fonctionnaient de la même façon que *gustar*, il y avait notamment : *encantar* (adorer), *apasionar* (passionner), *fascinar* (fasciner). Par la suite, une feuille avec 6 puzzles vierges a été distribuée aux élèves. Celle-ci devait être complétée avec les nouveaux verbes en suivant le même schéma que celui vu en cours. Certains ont commencé avant la fin de l'heure, il s'agissait autrement des devoirs pour la prochaine fois.

Lors de la séance suivante, j'ai demandé aux élèves de m'expliquer la règle de grammaire qu'ils avaient découvert la dernière fois. Ils n'étaient pas très bavards, mais lorsque je leur posais des questions un peu plus guidées, ils me donnaient tout de suite la réponse. Voici quelques exemples de questions : Comment est divisé le puzzle ? À quoi sert le code couleur ? Quel est le verbe travaillé ? Quelle est sa particularité ? Comment il fonctionne ? Des élèves ont même su me dire qu'il s'agissait d'un verbe pronominal. Certains étaient intrigués par la préposition « a », j'en ai donc profité pour expliquer de nouveau cette règle. Les élèves ont ensuite noté un bilan dans leur cahier. Voici ce dernier : « Le verbe *gustar* est utilisé pour exprimer un goût, une préférence. Il se conjugue toujours à la 3^{ème} personne du singulier ou du pluriel et s'accorde avec le sujet qui suit. Si le sujet est un verbe à l'infinitif, le verbe *gustar* reste au singulier. Le verbe *gustar* se forme avec les pronoms compléments : *me, te, le, nos, os, les*. *Encantar, fascinar* et *apasionar* fonctionnent de la même façon. »

Une fois la séance sur le puzzle *gustar* terminée, j'ai posé deux questions de façon collective à l'oral : Est-ce que cela vous avez aimé cette façon de découvrir une règle de grammaire ? Est-ce que vous pensez que vous allez mieux retenir ? Voici le ressenti des élèves.

Avec la classe de 5^{ème} C

- **Est-ce que cela vous avez aimé cette façon de découvrir une règle de grammaire ?**

Martin : « Moi ça m'a plu car c'était un peu sous forme de jeu, je trouve que c'était bien car d'habitude quand on apprend notre cerveau est un peu endormi, on a un peu la flemme entre guillemets, alors que là c'était sous forme de jeu et on voulait tous finir en premier et du coup cela me motivait plus. »

Léo : « C'était génial comme jeu, ça changeait des cours habituels. En plus, j'ai vraiment retenu la règle et sans stress. »

Jeanne : « C'est mieux pour apprendre car on manipule le puzzle. Je trouve qu'on apprend mieux en faisant ça que des cours. »

• **Est-ce que vous pensez que vous allez mieux retenir ?**

Oui général et un élève a voulu développer un peu sa réponse. Martin : « Oui et la structure du puzzle permet de mieux retenir la construction de la phrase. Le code couleur m'a aussi aidé pour différencier les différents éléments de la phrase. »

Avec la classe de 5^{ème} D :

• **Est-ce que cela vous avez aimé cette façon de découvrir une règle de grammaire ?**

Axel : « Oui cela m'a plu, cela permet de découvrir de nouvelles choses et c'était sympa. »

Paul : « C'était facile. »

Sarah : « Je trouvais ça sympa d'apprendre de cette façon, de façon ludique, ça change de quand on nous pose des questions sur la grammaire. »

Ana : « Moi j'ai bien aimé car c'était ludique ».

Louison : « J'ai pas trop aimé le puzzle, ça me perdait. Il y avait trop de puzzles. »

• **Est-ce que vous pensez que vous allez mieux retenir ?**

Oui général.

Par ailleurs, après avoir réalisé les deux activités de ce cadre pratique, les élèves ont répondu à un questionnaire dans lequel la question 14 leur demandait de développer leur ressenti concernant les jeux réalisés en fin d'année. Toutes les réponses des deux classes ont été synthétisées et la synthèse se trouve à la suite. J'ai choisi de procéder de cette façon afin de récupérer le plus de ressenti possible et permettre aux plus timides de s'exprimer également.

Certains élèves ont trouvé le puzzle amusant et divertissant. D'autres ont apprécié le défi mental que le puzzle représentait, trouvant que cela leur permettait de réfléchir et de développer leur raisonnement. Certains ont mentionné que le puzzle les aidait à mieux comprendre la structure de la langue et à retenir des informations. Quelques élèves ont souligné que le puzzle leur permettait d'apprendre de nouveaux mots et de renforcer leur vocabulaire. Des élèves ont noté que le puzzle était utile pour mémoriser les règles grammaticales. Dans l'ensemble, ils ont eu un ressenti positif envers le puzzle, le trouvant à la fois amusant et bénéfique pour leur apprentissage linguistique. Certains élèves ont souligné les aspects cognitifs et la stimulation mentale offerte par le puzzle, tandis que d'autres ont mis en avant ses avantages pour l'acquisition de vocabulaire et de règles grammaticales. Il ressort de ces ressentis plusieurs thèmes récurrents tels que le plaisir, le défi mental, la compréhension linguistique, l'acquisition de vocabulaire et la mémorisation. Il est possible de relier ces thèmes avec les aspects pédagogiques et didactiques proposés par le puzzle. Effectivement, les élèves ont souligné deux aspects didactiques (la compréhension linguistique et l'acquisition de vocabulaire) et 3 aspects pédagogiques (le défi mental, la mémorisation et le plaisir). De cette manière, il est possible de déduire que le puzzle a rempli ces objectifs.

4. 3. Analyse de l'expérimentation

Afin d'analyser au mieux cette expérimentation, l'analyse sera menée à travers trois axes : le jeu comme médiateur, le nouveau rôle de l'élève ainsi que celui du professeur.

4. 3. 1. Le jeu médiateur

Le jeu est considéré comme un médiateur de savoir entre les élèves et le professeur. Pour cela, il a été question de créer un jeu maniable permettant à l'élève de construire un lien avec le savoir pur afin de se l'approprier. Cette idée de construction est à entendre aussi bien au sens propre comme au figuré. Il s'agit en effet de construire un puzzle en assemblant plusieurs pièces, mais également de faire des liens logiques avec plusieurs éléments grammaticaux qui à eux seuls sont dénués d'existence et qui ont besoin d'un média pour prendre tout leur sens. Cette idée d'abstrait et de concret peut être reliée aux réflexions du philosophe suisse Ferdinand de Saussure. Ce dernier est célèbre pour ses contributions à la linguistique structurale et à la sémiologie (science qui étudie les systèmes de signes : langage et autres systèmes). Le *Cours de linguistique générale*⁶¹ publié de manière posthume en 1916 par ses élèves présente sa théorie linguistique où il explique notamment la différence entre la langue (langage) et la parole. Selon celle-ci, la langue est un système de signes linguistiques abstraits qui existent indépendamment des actes individuels de parole. La parole, quant à elle, fait référence à l'acte individuel de parler, c'est-à-dire l'utilisation concrète de la langue dans un contexte particulier. Cette distinction permet de différencier le système linguistique abstrait et les actes concrets de communication. Selon moi, il est possible de faire une analogie avec le puzzle *gustar*. La langue correspondrait aux pièces de puzzle qui représentent les éléments grammaticaux abstraits et la parole serait la construction du puzzle qui donne du sens à la phrase. Ce passage d'un état à un autre dépend, dans les deux cas, de l'intervention d'un médiateur. Dans la théorie de Saussure, il s'agit de l'acte de parole qui représente l'utilisation individuelle et concrète de la langue dans la communication et dans le cas du puzzle, il s'agit de la manipulation de l'élève afin de donner du sens aux différentes pièces du puzzle.

Ce côté maniable du jeu peut aussi être analysé sous le prisme de la matérialité comme avantage pour l'apprentissage. Pour cela, il est possible de faire référence à Winnicott⁶² et à son concept d'objet transitionnel où celle-ci joue un rôle clef. Il

⁶¹ Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot, 1995.

⁶² Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, 2002.

convient de rappeler que l'objet transitionnel est un objet concret, souvent une peluche ou une couverture, qui a été utilisé comme représentant de la mère quand celle-ci était absente. Le côté matériel de l'objet permet à l'enfant d'avoir un symbole de réconfort lorsque celle-ci est absente. L'objet transitionnel est ici un point de contact entre le monde intérieur de l'enfant et le monde extérieur. Cette matérialité rend également possible le développement de la capacité de symbolisation. Effectivement, l'enfant attribue un sens et des émotions à cet objet ce qui lui permet de mieux affronter la réalité du monde extérieur. Ainsi, le puzzle et son côté maniable peuvent donc permettre de rendre concret et sécurisant un savoir abstrait et d'établir une connexion entre la langue et l'élève. Effectivement, le puzzle permet d'éviter l'erreur de manière relativement simple puisque les participants peuvent manipuler les pièces et les changer de place jusqu'à ce qu'elles correspondent au puzzle. Cela signifie que la création du puzzle est considérée comme un moyen d'apprendre par l'expérimentation. De fait, une fois la manipulation correcte comprise, le puzzle est perçu comme un cadre réconfortant par l'élève puisqu'il lui permet de construire de nouvelles phrases en suivant cette structure. Il agit ainsi comme un objet transitionnel dans la création grammaticale de la structure affective.

Poursuivant cette analyse, le côté maniable du puzzle, peut aussi être un vecteur de symbolisation puisqu'il permet d'associer des éléments à d'autres dans le but de créer un tout uniforme ayant un sens logique et cela grâce à l'aspect visuel du puzzle. Effectivement, le jeu a été pensé de sorte à stimuler les fonctions cognitives des élèves, c'est-à-dire l'acquisition de connaissances. Ainsi, sa forme, son code couleur, le nombre de pièce ont été pensé dans le but de donner toutes les clefs à l'élève pour comprendre sa structure et donc sa logique. Par conséquent, il a été conçu avec de l'étayage afin que les élèves soient maîtres de leur apprentissage et qu'ils puissent découvrir, tester et trouver des solutions.

Toutefois, ce n'est pas parce que les élèves ont tous les éléments sous leurs yeux qu'ils vont résoudre des problèmes d'eux-mêmes : il faut les stimuler. C'est donc ici qu'intervient le côté motivationnel du jeu, mentionné plusieurs fois par les élèves lors de l'expérimentation. Effectivement, le fait que la découverte de cette règle grammaticale se fasse sous la forme d'un jeu a stimulé les élèves. Cela a

créé une notion de défi qui a d'ailleurs déclenché leur motivation. Ces faits rejoignent les idées de Jean Piaget, psychologue suisse, qui a étudié le développement cognitif des enfants. Il a notamment souligné l'importance du jeu comme un moyen par lequel les enfants explorent le monde, développent leur pensée et construisent leur compréhension en résolvant par exemple des problèmes de manière ludique ce qui stimule leur motivation intrinsèque à apprendre de nouvelles choses. Il fait également mention du développement d'un sens de la compétition, élément manquant selon certains élèves lors de cette activité. Effectivement, ces derniers m'ont fait part de leur souhait de connaître leur classement, élément auquel je n'avais pas pensé et qui peut être à double tranchant. Il peut en effet être une source de motivation supplémentaire, peut inciter les élèves à se dépasser, peut permettre de suivre son évolution. Cependant, il peut aussi gâcher l'activité qui se voulait positive en créant de la démotivation et du stress chez les participants. Il peut aussi être à l'origine de rivalités et être la cause de la sous-estimation de la valeur personnelle. De cette façon, il me semble que cela irait à l'encontre de l'opinion générale des élèves qui mentionne que le jeu leur permet d'apprendre sans stress et dans une bonne ambiance. Il faudrait donc faire comprendre aux élèves qu'il s'agit d'un challenge avec eux-mêmes, de se surpasser et non dépasser les autres. Ainsi l'élève pourrait avoir cette idée de compétition mais avec lui-même, en observant qu'il est passé d'un stade à un autre, qu'il a évolué et qu'il a su développer sa mémoire, action qui aurait pu être impactée négativement par le stress d'un classement avec les autres.

4. 3. 2. Le rôle de l'élève

L'élève joue un rôle actif, c'est à partir de lui que va se créer la connexion avec le savoir. Il est celui qui manipule, qui obtient des informations et qui fait des déductions. Le jeu l'oblige à réfléchir afin de pouvoir y jouer correctement. Les efforts de compréhension de l'élève permettent d'élever le jeu et de le faire passer de simple objet à un objet transitionnel médiateur de savoir. Il est donc évident que l'attitude de l'élève est un facteur décisif dans la réalisation de cette médiation. Si celle-ci est négative, le jeu ne pourra avoir d'effet sur l'élève,

toutefois si elle est positive, elle peut transcender un élève. Lors de cette expérimentation, ces deux cas ont été observés.

Dans le premier cas, il s'agit de l'exemple de Louison. Celui-ci n'a pas réalisé l'activité correctement, il a fait tomber les pièces du puzzle par terre et a bavardé avec son voisin, l'empêchant de réaliser l'activité. Par ailleurs, lors des questions concernant leur ressenti vis-à-vis du jeu, il a dit qu'il n'avait pas trop aimé, que cela le perdait et qu'il y avait trop de puzzles. Il convient de donner un peu plus de détails sur cet élève. Ce dernier a un niveau assez faible en espagnol et il ne semble pas très investi dans cette matière. Il est vrai que je pensais que cette activité allait le stimuler et pourtant ce ne fut pas le cas. Cela peut être dû aux changements évoqués précédemment lors de la mise en activité (changement et organisation de la salle) ou bien être lié à sa relation avec la matière. Effectivement, cet élève ne semble pas montrer d'appétence pour l'espagnol et cela se remarque étant donné son attitude en classe ou bien ses résultats, il a une moyenne annuelle de 11. Il est donc possible que l'affect de cet élève joue un rôle important dans ses actions et dans ses décisions impactant n'importe quelles activités en lien avec l'espagnol et ce même s'il s'agit d'un jeu. Il serait donc intéressant de creuser le passé de l'élève afin de connaître sa relation avec cette matière ou encore avec l'éducation en règle générale. Il se peut qu'il ait développé une association négative entre la matière et des expériences passées. Il peut par exemple avoir rencontré des difficultés ou des situations frustrantes en apprenant l'espagnol et l'avoir associé à des émotions négatives, pouvant influencer sa perception des activités en espagnol, même si elles sont ludiques. Cela expliquerait également son manque de motivation et son attitude défavorable.

Dans le deuxième cas, le puzzle a transcendé l'élève. Maude a un niveau moyen d'espagnol et a tendance à vouloir être rassurée en posant de nombreuses questions aux professeurs. Elle a une moyenne annuelle de 13,5. Lors de cette séance, elle a eu du mal à comprendre la logique interne du puzzle et j'ai pu le remarquer par les différentes propositions qu'elle m'a soumises. Vers la fin de l'activité, lorsque presque tout le monde avait trouvé la solution, elle semblait désespérée et m'a demandé de lui donner les réponses. Je lui ai dit que j'arrivais l'aider, mais qu'avant je devais vérifier les quelques puzzles des élèves qu'ils

restaient. Lorsque je suis revenue, elle avait réussi à former des puzzles. Je les ai vérifiés et ils étaient corrects. Son visage s'est illuminé et elle semblait fière d'elle. Selon moi, cet exemple illustre parfaitement comment l'attitude de l'élève a permis le succès de cette expérience. Effectivement, Maude, malgré ses difficultés, a accepté le défi mental qu'était le puzzle et a réussi à aller jusqu'au bout. Cette persévérance lui a permis d'en tirer un apprentissage et une satisfaction personnelle. Elle s'est engagée activement dans le jeu, comme le montrait son visage qui est passé par plusieurs émotions : du désespoir à la joie intense. Sa patience mise à rude épreuve par ses échecs à construire ses puzzles a su retrouver du souffle grâce à mon attitude positive et à ma croyance en sa réussite.

4. 3. 3. Le rôle de l'enseignant

Ayant pour objectif que le jeu soit un médiateur de savoir, le rôle du professeur a été redéfini. Il peut être analysé en deux parties. D'une part, il apparaît comme un guide de l'apprentissage. Le savoir ne vient pas de lui, sinon du jeu et de la déduction des élèves. Il est là pour guider les élèves qui en ont besoin en leur signalant la présence d'un code couleur, d'une forme et aussi d'une logique (verbe au singulier, au pluriel, un seul objet, plusieurs). Ces indications sont données de manière personnalisée afin de laisser les élèves avancer à leur rythme dans l'optique de la différenciation. Il est également celui qui confirme le savoir découvert par l'élève pour qu'il puisse avancer dans l'activité. Lors du debriefing, il guide la discussion et la réflexion des élèves afin d'aboutir à la rédaction d'un bilan commun suite à leurs déductions. L'enseignant reste également le maître du jeu en fournissant le matériel qu'il a créé pour la mise en place de cette activité. D'autre part, il apparaît comme un éducateur qui transmet ses attentes lors de la présentation de l'activité. Pour ma part, lors de la phase de la mise en place de l'activité, j'ai précisé qu'il s'agissait d'une activité particulière et que j'avais passé du temps à la préparer. Je leur ai également dit que j'espérais que cela se passe bien, ces éléments pouvant influencer le comportement des élèves dans le but d'atteindre les objectifs attendus. Effectivement, en leur expliquant le temps passé à réaliser le support indispensable au bon fonctionnement de l'activité sur mon temps personnel, j'espérais toucher leur affect, afin qu'ils respectent l'activité et le matériel mis à disposition. De cette

façon, le jeu participe également à leur formation en tant que citoyen. En tant qu'éducateur, le professeur motive sa classe par le biais d'encouragements collectifs et peut personnaliser ces derniers en fonction des besoins des élèves. En effet, en validant leurs bonnes réponses ou en félicitant leur démarche de recherche, le professeur contribue à la stimulation des élèves et surtout leur montre qu'il croit en eux et en leurs capacités. Cette méthode peut être comparée à la théorie de l'attente, développée par le psychologue américain Robert Rosenthal, aussi connue sous le nom de l'effet Pygmalion. Rosenthal a pu mettre en évidence sa théorie grâce à Leonore Jacobson, directrice d'une école, qui lui a permis d'effectuer une étude afin de la démontrer dans le milieu scolaire. Celle-ci indique qu'il y a une corrélation entre les attentes positives du professeur et la performance des élèves.

Le jeu puzzle est donc apparu comme un médiateur de savoir qui a permis aux élèves de construire un lien avec le savoir et de se l'approprier. Cela fut notamment possible grâce à la matérialité, la maniabilité de l'objet et sa symbolisation qui ont rendu l'élève maître de son apprentissage. L'élève a donc un rôle actif et son attitude est un facteur décisif dans la réussite du jeu puisque ce dernier ne peut être joué sans l'élève. Le professeur devient un guide de l'apprentissage et un éducateur, il est celui qui va veiller au bon fonctionnement du jeu, mais ne sera pas le messenger du savoir.

5. Deuxième cas d'étude : le jeu des sept familles

Dans cette partie, il s'agira d'analyser le deuxième cas d'étude où il semble important de préciser certains éléments théoriques avant de prendre connaissance des observations et des analyses. Ces dernières sont structurées de façon à mettre en évidence le jeu comme médiateur de savoir ainsi que les nouveaux rôles de l'élève et du professeur.

5. 1. Partie théorique

La deuxième activité est la réalisation et la mise en pratique d'un jeu des 7 familles. Il s'agit ici de faire créer aux élèves 4 jeux des 7 familles afin qu'ils puissent y jouer tous ensemble lors du prochain cours qui sera d'ailleurs le dernier de l'année scolaire. Pour cela chaque élève doit remplir une fiche famille et est

chargé de la découper. Le lexique est vu en amont en classe à l'aide d'une fiche vocabulaire reprenant tous les termes employés dans le jeu. Les consignes pour la réalisation des fiches familles sont données aux élèves par le professeur après la correction des fiches sur le vocabulaire.

Concernant les objectifs didactiques, le jeu permettra aux élèves d'améliorer leur compréhension orale et écrite ainsi que leur expression orale. Il servira également pour l'apprentissage de vocabulaire et le développement de la prononciation espagnole. Enfin, il donnera la possibilité aux élèves d'employer le verbe de volonté *querer* signifiant vouloir et de reconnaître qu'il s'agit d'un verbe à diphtongue, c'est-à-dire que son radical est modifié à certaines personnes.

Concernant les aspects pédagogiques, le jeu permettra le développement de la mémoire car les élèves devront se souvenir des cartes mentionnées lors de la partie. Il servira également à améliorer la concentration des joueurs car ces derniers devront rester attentifs afin de pouvoir élaborer des stratégies, autre aspect pédagogique développé dans ce jeu. Par ailleurs, il favorisera le développement de la patience et de la persévérance dans le but de remporter la partie. Ainsi le jeu engendrant un esprit de compétition renforcera la motivation et l'enthousiasme des élèves et soutiendra un esprit de collaboration et d'échange sans lequel il ne peut être joué.

5. 2. Observation⁶³ de l'expérimentation du jeu des 7 familles

J'ai prévenu les élèves que le jeu dépendait de la participation de toute la classe, c'est-à-dire que si une fiche famille était mal réalisée, cela pouvait pénaliser le jeu entier et donc les autres camarades. J'ai ensuite projeté et lu le diaporama avec les explications sur le déroulement de l'activité et l'activité a débutée. J'ai distribué les fiches de vocabulaire aux élèves qui les ont remplies au crayon à papier. Une fois que la grande majorité avait terminé, il a été possible de procéder à une correction en deux parties. La première était orale afin de leur faire travailler leur prononciation et la deuxième écrite. Pour la deuxième partie, les réponses étaient projetées au tableau et les élèves n'avaient plus qu'à les

⁶³ Annexe n°7 « Fiche d'observation du jeu des 7 familles »

recopier. Ensuite j'ai distribué une fiche famille à chaque élève et ces derniers devaient la compléter, la découper et la laisser en tas sur leur table. Je me suis chargée de rassembler toutes les familles sur le bureau pour ensuite reconstituer les 4 jeux que j'ai rangé séparément dans une enveloppe. Par la suite les règles du jeu ont été lues par les élèves puis ils ont formé des groupes et j'ai réparti les jeux. Ils ont pu jouer jusqu'à la fin de l'heure.

Avec la classe de 5^{ème} C :

L'activité s'est très bien déroulée. Tous les élèves se sont impliqués ce qui a permis de jouer plus longtemps. Les élèves ont eux-mêmes joué le rôle du professeur en reprochant à certains leur manque de soin au moment de la réalisation des cartes. En effet, un élève avait mal découpé ses cartes et les élèves le lui ont signalé car de fait il était facile de les identifier. De plus, des élèves ont noté des défauts comme la transparence des cartes ou encore le fait que certaines personnes avaient mis en valeur le mot sur la carte. En ce qui concerne les échanges, ils se sont réalisés en espagnol. Certains groupes m'ont demandé s'ils pouvaient avoir la fiche de vocabulaire au milieu de la table pour s'aider. Les élèves étaient très investis dans le jeu et avaient même un esprit de compétition étant donné qu'il s'agit d'obtenir le plus de familles possibles pour gagner. Quelques-uns étaient tendus car ils ne voulaient pas que les autres trichent. D'autres montraient moins d'enthousiasme mais jouaient quand même. Un seul élève n'a pas voulu s'associer à un groupe et n'a donc pas joué. Je pense que cela n'est pas dû au jeu en soit, sinon à son côté collectif. Effectivement, cet élève n'avait pas une bonne relation avec sa classe à la fin de l'année ce qui a provoqué son isolement. Je n'ai pas voulu le forcer à s'associer à un groupe et je l'ai laissé faire autre chose. Les élèves étaient motivés pour jouer, par conséquent ils ont rapidement terminé la préparation des cartes et tout le monde a respecté son rôle. J'ai pu remarquer que le jeu stimule leur intérêt et leur motivation par la présence d'un gagnant et d'un perdant. Ce sont d'ailleurs les éléments de réponse que j'ai retrouvés dans les questionnaires concernant ce qu'ils préfèrent ou détestent lorsqu'ils jouent.

Avec la classe de 5^{ème} D :

L'activité s'est déroulée de manière un peu plus chaotique. L'investissement des élèves n'étant pas le même, le temps de réalisation a donc été plus long et a réduit celui de jeu. En effet, malgré la correction du vocabulaire, une partie de la classe n'en n'a pas tenu compte et a écrit n'importe quoi m'obligeant à vérifier chaque feuille occasionnant une perte de temps non-négligeable. De plus, certains élèves n'ont pas découpé leur fiche famille ce qui a posé souci par la suite pour la formation des jeux. Ils n'étaient pas vraiment pressés de jouer et lorsqu'ils ont pu, ils l'ont fait en français. Toutefois, des groupes sérieux et motivés ont pu commencer une partie dans les règles. Certains élèves se sont plus investis que d'autres notamment lors de la mise en place de l'activité en découpant les feuilles qui avaient été laissées de côté par leurs camarades et également pour rassembler les familles. Par ailleurs, une attitude m'a interpellée. En effet, un élève qui mélangeait les cartes n'importe comment et que j'ai dû reprendre en lui disant de faire attention car elles étaient en papier, m'a confié qu'il aurait préféré que je lui donne le jeu tout fait pour ne pas perdre trop de temps à le réaliser. Il semblait las et n'avait plus beaucoup de motivation pour jouer. Il est possible que cela cache un peu de frustration car finalement il est vrai qu'ils ont passé beaucoup de temps à préparer le jeu pour ne presque pas y jouer. La remarque de l'élève sur le fait de lui donner le jeu déjà tout fait a attiré ma curiosité. J'ai donc mené une petite enquête orale en demandant aux élèves des deux classes ce qu'ils préféraient. La grande majorité des élèves m'a répondu qu'ils avaient aimé fabriquer eux-mêmes le jeu car ils se sentaient plus investis.

Lors de ce deuxième jeu, je n'ai pas eu l'occasion de connaître le ressenti des élèves des deux classes de manière orale puisqu'il s'agissait du dernier cours de l'année et que mon objectif était de les laisser jouer. Par ailleurs, il m'était impossible de poser des questions lors de la partie puisque cela aurait perturbé leur concentration et donc le jeu. Toutefois, je peux dire de manière générale que les élèves ont apprécié le jeu et que certains sont même venus me dire qu'ils avaient gagnés. Seul un élève en 5^{ème} D s'est plaint d'avoir dû créer le jeu lui-même et un élève de 5^{ème} C qui n'a pas voulu s'associer à un groupe pour jouer. Cependant, les élèves ont répondu à la question 14 du questionnaire, sur leur

ressenti vis-à-vis des jeux de fin d'années, ce qui m'a permis de rédiger une synthèse de toutes leurs réponses écrites. Plusieurs élèves ont apprécié le jeu des 7 familles, le trouvant amusant, divertissant et ludique. Certains élèves ont souligné que ce jeu leur permettait d'apprendre du vocabulaire de manière agréable et interactive. Quelques élèves ont mentionné que ce dernier les aidait à mémoriser les mots de manière plus efficace que lors d'une leçon traditionnelle. D'autres élèves ont noté que le jeu des 7 familles favorisait la participation de tous les élèves et créait une ambiance de compétition amicale. Des élèves ont cité celui-ci comme étant utile pour l'apprentissage de l'orthographe.

5. 3. Analyse de l'expérimentation

Afin d'analyser au mieux cette expérimentation, l'analyse sera menée à travers trois axes : le jeu comme médiateur, le nouveau rôle de l'élève ainsi que celui du professeur.

5. 3. 1. Le jeu médiateur

Du point de vue de la didactique, le jeu a essentiellement été perçu par les élèves comme un moyen d'apprendre du vocabulaire et de le mobiliser. Il a également permis à certains de travailler l'orthographe de certains mots de façon plus ludique puisqu'il s'agissait de la création de carte d'un jeu des sept familles. De cette façon, le vocabulaire avait un but et donnait du sens à l'activité. Du point de vue de la pédagogie, le jeu a été le médiateur de la motivation des élèves puisqu'il y avait à la fin la notion d'un gagnant et d'un perdant, provoquant ainsi un sentiment de compétition. Ce sentiment n'est ici pas gênant selon moi car il s'agit plus d'un jeu de stratégie et de chance et ne reflète pas les capacités d'une personne dans le monde réel. De la sorte, il ne semble pas néfaste que les élèves développent un esprit de compétition tant qu'il reste positif.

Ce jeu joue un rôle important sur la mémoire puisqu'il a été conçu en différentes étapes afin de la solliciter. En effet, la première consiste à écrire le mot reconnu grâce à l'image, la deuxième sert à corriger la fiche de vocabulaire afin d'apprendre de nouveaux mots, puis la troisième à réécrire six fois le vocabulaire correspondant à une famille. De cette façon, l'élève retient aussi bien sa signification que son orthographe puisque chaque mot est illustré par une image.

La dernière étape qui consiste à demander les cartes aux autres joueurs permet de mobiliser leur mémoire car ils doivent retenir les cartes échangées afin de constituer leurs propres familles. Ainsi les élèves travaillent leur compréhension et expression orale sans s'en rendre compte. Le jeu permet de créer un cadre détendu permettant un apprentissage actif tout en étant ludique.

Le jeu est donc un vecteur de bonne ambiance. Effectivement, ce jeu est généralement créé pour être divertissant et amusant. Les règles sont simples et l'objectif est clair : avoir le plus de familles possible. Cette simplicité et ce caractère ludique contribuent à la détente des élèves et à la participation d'un grand nombre de personnes qu'elles savent jouer ou non. Cette atmosphère détendue est également renforcée par l'absence de stress car le jeu n'est pas soumis à une limite de temps stricte. Bien qu'il implique un certain degré de stratégie, il n'est pas pour autant complexe et les joueurs n'auront pas à prendre des décisions difficiles. Il est aussi un moyen d'encourager la participation active. En effet, les joueurs doivent prendre des décisions tout au long du jeu, que cela soit par le choix des cartes à garder, à demander ou bien par l'élaboration de stratégies pour obtenir une famille complète. Cette prise de décision constante maintient les élèves engagés. Ce jeu nécessite une interaction sociale entre les participants car ils sont constamment sollicités les uns avec les autres. Par ailleurs, ces derniers doivent être attentifs et en réflexion constante afin d'observer les cartes en mouvement, se souvenir des cartes demandées et penser aux futurs tours. L'intérêt des élèves peut être également en lien avec leur engagement émotionnel puisque ce jeu peut susciter des émotions telles que l'excitation, la satisfaction ou bien parfois la déception. Le jeu des 7 familles apparaît également comme un médiateur entre les élèves, permettant des échanges et de la collaboration. Effectivement, il s'agit d'un jeu collectif et, dans cette activité, il est le résultat d'un travail commun. Il devient l'élément réunissant tous les élèves d'une même classe autour d'un même objectif : celui d'apprendre en s'amusant.

5. 3. 2. Le rôle de l'élève

L'élève dans ce jeu possède un rôle clef, il est acteur de son apprentissage. Il est celui qui crée le jeu et qui va permettre de le rendre vivant par la suite. Il joue un rôle moteur dans le remplissage des cartes et leur découpage, sans lequel le

jeu ne peut exister. Il est donc perçu comme un créateur de jeu. Toutefois, cette notion n'est pas du goût de tous les élèves puisque certains m'ont fait part de leur frustration de passer autant de temps à préparer le jeu et finalement de ne pas beaucoup y jouer. Remarque qui, par la suite, m'a fait mener une enquête orale auprès des élèves qui en grande majorité m'ont dit qu'ils préféreraient créer le jeu, que cela lui donnait plus de sens. Il convient de s'intéresser ici à la notion de frustration de l'élève. Celle-ci peut être due à une divergence dans les attentes concernant le jeu qui peut être réglée par une meilleure communication entre les élèves et le professeur. Dans ce cas, l'élève n'a pas compris le but de l'activité et donc le rôle et le temps dédiés à la préparation. Toutefois, cela peut aussi venir du profil de l'élève qui peut préférer jouer passivement sans efforts personnels, tandis que d'autres vont apprécier davantage le processus de création du jeu. Dans tous les cas, cette remarque est intéressante car elle permet de réfléchir à la conception de l'activité et contribuera à l'améliorer par la suite.

L'élève, lors de ce jeu, doit agir comme un joueur responsable. Effectivement, la phase de la mise en place de l'activité précise que le jeu dépend de la participation active de toute la classe et que l'action de chacun entraînera des répercussions sur les autres. Le jeu agit donc ici comme un vecteur de sens moral. Il fait prendre conscience aux élèves que tout acte engendre des conséquences. De cette façon, les élèves se responsabilisent et peuvent même rappeler à l'ordre ceux qui vont à l'encontre de l'activité. Cela peut également leur faire apprendre à travailler en groupe. L'élève est censé être autonome puisqu'il doit réaliser des tâches simples qui ne nécessitent pas l'intervention du professeur. Cependant, comme il a été possible de le constater avec la classe de 5^{ème} D, le non-respect des consignes et le manque d'investissement peuvent engendrer des problèmes pour le déroulement de l'activité. Par conséquent, la notion d'autonomie et de travail collectif restent des facteurs peu fiables pour le professeur, qui peuvent rendre son projet inefficace du fait de l'âge et maturité des élèves.

5. 3. 3. Le rôle de l'enseignant

Lors de la mise en place de l'activité, le rôle de l'enseignant a été d'utiliser une pédagogie active en insistant sur le côté collectif du jeu et sur le statut des

élèves comme acteurs du cours. Cette dernière désigne un ensemble de méthodes pédagogiques qui ont pour point commun la volonté de rendre l'élève acteur de ses apprentissages. Selon cette pédagogie, c'est en faisant que le sujet apprend. Il est possible d'apprendre par une expérience pratique ou avec les autres ou lorsqu'il rencontre un problème ou quand il est impliqué dans un projet. Cette méthode met l'accent sur des situations authentiques durant lesquelles l'apprenant doit comprendre et maîtriser les ressources mises à sa disposition. Cette approche vise à impliquer les élèves dans leur propre apprentissage en leur donnant des responsabilités et en les encourageant à prendre des rôles spécifiques au sein de la classe, tels que secrétaire, maître du temps, leader de groupe, médiateur... Les objectifs étant de favoriser leur autonomie, leur engagement et leur prise de conscience, tout en renforçant leur compréhension des concepts à travers des expériences pratiques et interactives. Il est le maître du jeu. Le professeur est présent pour rythmer l'activité. Il n'en est pas l'acteur principal mais il est un guide qui crée un environnement propice à l'apprentissage. Il est la personne chargée de la transmission des consignes pour la mise en activité ainsi que de l'explication des règles du jeu. Il est celui qui fournit le matériel et qui rassemble les familles afin de créer les 4 jeux et de les distribuer aux élèves. Il est aussi une sorte de gardien du jeu qui intervient seulement si cela est nécessaire, le but étant que les élèves soient autonomes et responsables de leur activité. Ce rôle peut être comparé à celui du professeur dans la méthode Montessori. Maria Montessori est un médecin et pédagogue italienne connue pour une méthode pédagogique qui porte son nom. Selon Maria Montessori, il faut laisser les jeunes enfants faire des choses tout seul, l'apprentissage se fait par l'expérimentation et l'autonomie. Les éducateurs Montessori ont donc un rôle éducatif différent puisque l'enfant a la liberté de choisir ses activités et de les faire tout seul. Il devient le

« gardien et le protecteur du milieu. Il se concentre sur l'ambiance, l'ordre et le soin du matériel Il va observer l'enfant sans porter de jugement, il va mettre en relation l'enfant et son environnement par des présentations adaptées.⁶⁴ ».

⁶⁴ Montessori Action, « Le rôle de l'adulte dans une classe Montessori », Ressources digitales de référence sur l'éducation Montessori. En ligne : <https://www.montessoriaction.fr/role-adulte-classe-montessori/> Consulté le 30/10/23.

Le jeu des 7 familles a essentiellement été perçu comme un médiateur de motivation, de bonne ambiance et de participation permettant d'apprendre du vocabulaire et de le mobiliser en étant en interaction avec d'autres personnes. L'élève est ici acteur de son apprentissage puisqu'il a un rôle décisif dans la création et la réalisation du jeu ; car sans ce dernier il ne peut fonctionner. Ainsi, il incite donc les élèves à devenir des joueurs responsables. Le professeur utilise une pédagogie active et devient le maître et le gardien du jeu, c'est-à-dire qu'il veille au bon déroulement de ce dernier.

6. Analyse des réponses du questionnaire

Comme il a été mentionné dans la partie concernant les outils d'analyse, le questionnaire a été réalisé dans le but de recueillir des informations complémentaires quant au rapport que les élèves entretiennent avec le jeu, et notamment ceux en lien avec l'apprentissage de l'espagnol, afin de vérifier les hypothèses. En vue d'exposer l'analyse de ces données, cette partie est divisée en deux sous parties, une portant sur les réponses aux questions générales sur le jeu (allant de la question 1 à la 4) et une autre sur celles centrées sur l'apprentissage des langues grâce au jeu (de la 5 à la 14). J'ai décidé de réaliser des synthèses des réponses afin de ne pas répéter plusieurs fois les mêmes éléments et pouvoir procéder à leur analyse. Pour cela, j'ai recensé sur un document toutes les réponses des élèves, ce dernier se trouve en annexe⁶⁵. Dans la classe de 5^{ème} C, 20 élèves sur 28 m'ont rendu leur questionnaire et dans la classe de 5^{ème} D, 26 élèves sur 28. Je n'ai malheureusement pas pu récupérer les questionnaires manquants car il s'agissait du dernier jour de classe.

6. 1. Questions générales sur le jeu

La première question du questionnaire demande aux élèves de définir le jeu selon eux. Les définitions des élèves mettent en évidence une perception du jeu comme une activité ludique qui engendre le plaisir, l'apprentissage et la convivialité, favorisant ainsi l'épanouissement individuel et les interactions sociales. Les jeux sont perçus comme des moyens variés de comprendre et

⁶⁵ Annexe n°8 « Réponses des questionnaires »

d'apprendre, que ce soit en explorant des règles grammaticales de manière amusante ou en développant des compétences cognitives par le biais de jeux de réflexion et de société. Ils sont également considérés comme des vecteurs de détente et de divertissement. Ils permettent également de créer des opportunités de partage et d'échange avec les autres. Le jeu apparaît donc pour les élèves comme une forme d'apprentissage. Ils le voient comme un moyen amusant d'apprendre et de mieux comprendre les subtilités de l'espagnol. Il convient de signaler que le questionnaire a été réalisé après les deux activités expliquées auparavant. De fait leur définition du jeu a pu être influencée par une vision éducative. Toutefois, cette définition pouvant être très complexe, l'association semble bénéfique pour l'étude de ce mémoire. Il est intéressant de rassembler les réponses des élèves par catégories. Il y en aurait trois : une en rapport avec l'apprentissage, une autre avec l'interaction sociale et une concernant le plaisir. Ces trois catégories sont d'ailleurs en relation avec les théories de Winnicott concernant le jeu. Effectivement, le psychanalyste et pédiatre souligne que ce dernier est une activité fondamentale qui permet aux individus de se développer de manière créative en explorant leur monde intérieur et extérieur, rejoignant ainsi l'idée d'apprentissage de la première catégorie. Il ajoute également que le jeu est un moyen d'explorer et de développer des compétences sociales, ce qui renvoie au concept d'interaction sociale. Winnicott parle aussi de la notion de plaisir. Selon lui, le jeu procure du plaisir aux individus en créant un espace de détente.

Le jeu semble donc comme l'espace idéal pour le développement de l'être humain comme le révèle la deuxième question du questionnaire concernant l'attitude générale des élèves lorsqu'ils jouent. Grâce à celle-ci, il est possible de classer les attitudes en quatre catégories allant du positif au négatif. D'un côté, certains ont ressenti des sensations positives en se sentant bien, heureux ou encore joyeux et appréciant le fait de s'amuser tout en apprenant. D'autres ont dit éprouver de la tranquillité et de la détente, ils se sont décrits comme calmes, tranquilles ou bien encore comme détendus et ne ressentant pas de pression. D'un autre côté, une partie des élèves s'est sentie très combattive et a évoqué le fait de se donner à fond pour gagner allant jusqu'à préciser le fait d'être mauvaise perdante. Des élèves se sentent quant à eux énervés, voire rageurs, car ils veulent gagner à tout

prix. Ces nuances illustrent comment les jeux s'intègrent à la vie, en provoquant une gamme d'émotions qui reflètent l'essence même des êtres humains.

Cette diversité est également repérable lorsqu'il s'agit des goûts de chacun, élément demandé aux élèves lors de la troisième question. Il est possible de remarquer que la majorité aime la compétition, gagner, les récompenses, s'amuser, la convivialité, comprendre la stratégie du jeu et déteste perdre, les tricheurs, les mauvaises attitudes (moqueries, mauvaise foi, abus de pouvoir...), la solitude, la compétition et perdre sans comprendre. L'élément marquant de cette énumération porte sur l'importance de la compréhension d'un jeu. Cela prouve que celui-ci n'est pas seulement considéré comme une activité futile par les élèves sinon qu'elle est pour eux porteuse d'un message, d'un savoir.

Selon les réponses de la quatrième question du questionnaire remplis par les élèves, il ressort qu'ils apprécient une variété de jeux en classe de langue, notamment les quizz, les jeux de rapidité, les jeux de grammaire, les jeux de concours, les jeux de plateau, les jeux ludiques et les jeux de réflexion. Les raisons citées incluent le plaisir, l'apprentissage du vocabulaire, la compétition, la mémoire, l'amusement en groupe, la pratique de la langue étudiée et l'amélioration de l'apprentissage.

6. 2. Questions centrées sur l'apprentissage des langues grâce au jeu

La cinquième question du questionnaire interroge sur la manière dont les jeux aident à apprendre et comprendre l'espagnol. Certains élèves mentionnent que la motivation à gagner les jeux ou à résoudre les problèmes les incite à comprendre et à apprendre l'espagnol ainsi qu'à s'engager davantage dans l'activité. Cette motivation à apprendre est également associée au côté stimulant et novateur de l'activité. D'autres soulignent l'avantage de l'apprentissage par l'erreur. Effectivement, certains jeux incitent à répéter plusieurs fois une opération afin de trouver la réponse. Cet apprentissage par l'erreur possible grâce au jeu est un très bon enseignement puisque l'être humain apprend de ses erreurs et doit s'en servir comme une leçon. Cette approche est d'ailleurs souvent utilisée dans l'éducation et le développement personnel pour favoriser la résilience, la réflexion

et l'amélioration continue. Les jeux selon les élèves ont un impact sur la mémoire et la concentration. Ils se disent être dans un bon état d'esprit et plus motivés ce qui engendre une attention plus accrue lorsqu'ils jouent. De plus, certains ont mentionnés que l'aspect du jeu et sa maniabilité ont fait que cela les a aidés à retenir le vocabulaire. De la sorte, les élèves ont pu se rendre compte de la prédominance de certaines mémoires. La réponse qui revient le plus est liée à l'amusement et au plaisir procuré. Les élèves ont mentionné plusieurs fois « associer le plaisir du jeu à l'apprentissage de l'espagnol ». Ils parlent de la création d'un souvenir positif en lien avec la matière et qui sera déclenché de nouveau lorsqu'ils utiliseront ce concept. Cela confirme l'idée évoquée auparavant dans le cadre théorique en lien avec l'affect et l'apprentissage d'une matière. Il est même possible d'aller plus loin en parlant d'identification projective. Il s'agit d'un concept psychanalytique qui fait référence au processus par lequel un individu projette ses propres sentiments, pensées et aspects de sa personnalité sur une autre personne ou sur des objets externes. Il faut comprendre ici que l'élève, gardant une image positive de la notion, et ce grâce au plaisir ressenti lors de l'apprentissage ludique, ressentira plus de désir à continuer l'apprentissage de cette langue puisqu'elle sera associée à des stimuli positifs. Les élèves ajoutent également que les jeux les aident à apprendre car ils permettent de créer une zone de confiance où ils ne se sentent pas stressés et où ils peuvent s'exprimer librement. Cette zone pourrait être associée à l'aire intermédiaire d'expérience du bébé où ce dernier se sent suffisamment en confiance pour expérimenter, explorer, créer et jouer de manière authentique. Il convient de rappeler que c'est un espace où l'individu peut trouver un équilibre entre la réalité interne de ses pensées, émotions et fantasmes, et la réalité externe du monde qui l'entoure. L'aire intermédiaire d'expérience se caractérise par plusieurs aspects importants qu'il est possible de relier à l'apprentissage de l'espagnol par le jeu. Celle-ci permet à l'enfant de développer son identité, sa créativité, ses compétences et sa capacité à s'adapter à son environnement. Ainsi tout comme l'enfant qui peut se livrer à des activités ludiques sans craindre la réalité extérieure, l'élève peut s'essayer à plusieurs scénarios ou recommencer plusieurs fois une activité afin de la comprendre et la maîtriser sans craindre l'échec. L'aire intermédiaire et donc ici également le jeu agissent comme une passerelle entre le monde intérieur et le

monde extérieur de l'individu. C'est à partir de cette aire que ce dernier pourra prendre confiance en lui et interagir par la suite avec le monde réel. Par conséquent, il se sentira plus à l'aise pour développer sa réflexion et se servir de son vécu pour résoudre une situation.

La sixième question sonde l'opinion des élèves quant à l'impact des jeux sur l'intérêt porté à l'apprentissage. Il en ressort que les jeux sont perçus comme rendant l'apprentissage plus intéressant en raison de leur caractère ludique, captivant, stimulant et motivant. Les jeux favorisent donc l'engagement, la concentration et une approche plus originale de l'apprentissage, ce qui suscite un plus grand intérêt de la part des apprenants.

La septième question concerne l'impact des jeux sur l'aisance à s'exprimer en classe. Beaucoup d'élèves ont répondu que les jeux les ont aidés à se sentir plus à l'aise en classe car ils créent un environnement plus confortable pour s'exprimer et favoriser la participation collective. Par ailleurs, certains estiment que les jeux leur ont permis de mieux mémoriser et de développer leur confiance en eux, ce qui les aide à s'exprimer plus librement. Toutefois, certains élèves affirment ne pas avoir vu de différences ou bien alors que cela dépend du jeu car certains favorisent davantage l'expression que d'autres. Il est donc possible de déduire que dans la grande majorité, la création d'une ambiance plus détendue grâce au jeu ainsi que sa dimension sociale, rendent les élèves plus enclins à l'expression orale, comme il avait été évoqué dans le cadre théorique.

Par la suite, avec la huitième question, les élèves ont été amenés à réfléchir sur les avantages qu'ils voyaient à utiliser des jeux pour apprendre une langue. Les avantages énumérés par les élèves reflètent les points abordés dans le cadre théorique. Selon eux, ils incluent leur caractère ludique et amusant, leur capacité à susciter la motivation et l'envie d'apprendre, leur incitation à la participation et à l'implication, leur impact positif sur la mémoire et la mémorisation, leur soutien à la compréhension et à la communication, la réduction du stress, l'intérêt et l'engagement des participants, ainsi que la stimulation de la créativité et de l'imagination. Les avantages mentionnés par les élèves reprennent également des

éléments mentionnés dans la sous-partie les bienfaits du jeu pour le développement personnel de l'élève.

Parmi les jeux ou les activités citées comme utiles pour les élèves à la neuvième question, il est possible de retrouver plusieurs fois le puzzle sur *gustar* pour sa capacité à aider à comprendre la structure de la phrase et à mémoriser le vocabulaire, le jeu des 7 familles pour son impact sur l'orthographe et le vocabulaire ou encore le jeu « Code name » pour améliorer le vocabulaire et la compréhension des synonymes. D'autres éléments ont été mentionnés quelques fois tels les défis mémoire ou encore le jeu « Dans ma valise il y a ... » qui consiste à énumérer une liste d'éléments spécifiques.

La dixième question consiste à évaluer l'évolution de l'apprentissage des élèves grâce aux jeux. Certains élèves ont répondu positivement en soulignant une amélioration de leur mémorisation et de leur compréhension ainsi qu'une augmentation de leur motivation, toutefois, d'autres ont également mentionnés qu'ils n'avaient pas fait suffisamment de jeux pour évaluer leur impact sur leur apprentissage ou bien ont répondu négativement. Une réponse qui est revenue plusieurs fois, a retenu mon attention puisque cette dernière illustre un des points du cadre théorique concernant la relation entre l'affect et l'apprentissage. Ainsi, certains élèves affirment avoir mieux mémorisé leurs cours car ils ont associé l'apprentissage à l'amusement, ce qui a facilité l'assimilation des concepts linguistiques. Ils mentionnent notamment le fait de se souvenir de quelque chose du fait d'avoir passé un bon moment ou encore d'avoir rigolé.

Cette réponse anticipe d'ailleurs la onzième question qui aborde la conservation d'informations grâce au jeu. Parmi toutes les réponses des élèves, il est possible de distinguer trois catégories : une où les élèves trouvent que les jeux les aident car c'est plus amusant et estiment que le plaisir de jouer contribue à une meilleure mémorisation et favorise l'attention. Une autre dans laquelle certains élèves ont noté que cela dépend du type de jeu utilisé en classe et soulignent que certains sont plus adaptés que d'autres. Enfin, une dernière estime que les jeux ne correspondent pas à leur style d'apprentissage ou encore que ces derniers ne leur

permettent pas de bien mémoriser en raison des distractions présentes en classe, telles que le bruit et les conversations entre les élèves.

La question douze n'a pas été très bien comprise des élèves. Cependant, certaines réponses ont souligné le fait que les jeux aident les participants à chercher par eux-mêmes, à réfléchir et à se souvenir de ce qu'ils ont appris. D'autres ont indiqué que les jeux les aident à développer leur réflexion en les confrontant à des situations où ils doivent chercher des solutions, prendre des décisions et faire preuve de logique.

Enfin, la treizième question s'intéresse à la modalité de jeu préférée par les élèves. Une grande majorité a répondu qu'ils préféreraient jouer en groupe, ce qui souligne l'impact du jeu dans le processus de socialisation des élèves.

Ce cadre pratique a permis de mettre en place le concept de triangle didactique évoqué dans le cadre théorique dans lequel les trois éléments interconnectés sont le savoir, l'élève et le jeu et où ce dernier est l'objet qui médie le savoir. Ainsi, il fut possible, grâce aux expérimentations, d'analyser le jeu en tant que médiateur de savoir ainsi qu'expliquer le nouveau rôle de l'élève et du professeur. Il ressort de cette dernière que le jeu comme médiateur intervient aussi bien sur les aspects pédagogiques que didactiques d'un cours d'espagnol. Effectivement, il permet aux élèves d'interagir avec les autres, de mieux se connaître et d'évoluer dans un espace dans lequel ils se sentent en sécurité. Il augmente aussi leur motivation et donc leur implication au sein du cours en les rendant acteurs. Il a également, pour certains élèves, un impact sur la mémorisation et cela grâce au développement de l'affect et à la notion de plaisir qui permet d'associer l'apprentissage d'une matière à un sentiment positif. Le jeu est aussi une solution pour apprendre sans s'en rendre compte et cela car il agit en tant que médiateur de savoir. Il permet alors de développer les performances cognitives des élèves. Ainsi il peut être considéré comme un outil pédagogique et didactique efficace pour l'apprentissage des élèves et une aide précieuse pour l'enseignement et le professeur. Toutefois, comme il a été évoqué, le jeu ne peut produire ces résultats seulement si l'élève s'engage de manière active et positive. Ainsi, l'attitude de l'élève en classe est un facteur primordial qui peut être

appréhendé par le professeur en tant que gardien du jeu et donc de ces vertus pédagogiques et didactiques.

Conclusion

J'ai donc choisi de réaliser ce mémoire sur le jeu en tant que support d'apprentissage du fait de ma propre expérience avec l'espagnol. Je souhaitais comprendre pourquoi cela m'avait tant plu et savoir comment l'appliquer à mon tour dans le futur. Pour cela, j'ai décidé de considérer le jeu sous plusieurs prismes tels que celui de la pédagogie, de la didactique et même celui de la psychanalyse. Effectivement, mes lectures et ma directrice de mémoire m'ont amené à découvrir le psychanalyste anglais Donald Winnicott et son concept d'objet transitionnel qui m'ont conduit à considérer le jeu comme un médiateur de savoir. Ainsi, une réflexion a émané consistant à concevoir le jeu comme un élément à part entière permettant de faire le lien entre le savoir, le professeur et l'élève. J'ai donc mené des recherches sur ces trois domaines afin de répondre à ma problématique et vérifier mes hypothèses. Le remplacement que j'ai réalisé, en fin d'année scolaire, a été l'occasion idéale pour mettre en pratique mes expérimentations. Dans l'ensemble, je suis contente des résultats obtenus. Les élèves ont été réceptifs et j'ai pu analyser leur pratique ce qui m'a permis d'exercer mon rôle de chercheuse praticienne. J'ai donc pu constater que le jeu peut devenir un outil pédagogique et didactique central dans le rapport d'enseignement et d'apprentissage de l'espagnol car il permet de médiatiser le savoir. Ce dernier peut s'avérer appartenir aussi bien à la pédagogie qu'à la didactique. Le jeu peut par exemple aider les élèves à travailler en équipe et aussi leur faire comprendre une règle de grammaire. Il permet également d'établir de nouveaux rôles pour le professeur et l'élève créant une nouvelle manière d'enseigner et d'apprendre, notamment grâce à son impact sur la mémorisation. Élément qui a été mentionné plusieurs fois par les élèves et qui correspond à ma première hypothèse. J'ai donc pu la corroborer puisque lors des deux jeux proposés, les élèves ont pu exercer différents types de mémoire. Ils ont bien entendu sollicité leur mémoire à court terme puisque c'est celle-ci qui est utilisée en permanence, mais également leur mémoire à long terme. Les élèves ont donc

pu développer leur mémoire sémantique par l'apprentissage de mots et de connaissance, leur mémoire épisodique par la création de souvenirs liés à un moment de divertissement, leur mémoire procédurale par l'automatisation produite par le jeu et leur mémoire perceptive par la présence des codes couleurs et des images. Par ailleurs, les retours des élèves m'ont aussi permis de confirmer une information émise à la fin du cadre théorique selon laquelle la mémorisation est également liée à la notion de plaisir et que celle-ci provoque des stimuli positifs qui permettent à l'élève de garder une bonne image du cours et donc de s'en souvenir plus facilement. Cela rejoint ma seconde hypothèse selon laquelle le jeu est un moyen de médiation qui permet de transformer un savoir savant en un savoir accessible pour l'élève. Effectivement, le jeu par son aspect maniable permet aux joueurs d'explorer, de manipuler le savoir et de construire leur compréhension de ce dernier sans s'en rendre compte. Il devient ainsi un moteur d'apprentissage didactique et pédagogique invisible aux yeux des élèves. J'ai donc réussi à répondre à mes interrogations de départ. Toutefois ce mémoire comporte des limites. Il convient de rappeler qu'il a été difficile de mener le rôle de chercheuse praticienne et de professeure en même temps et ce à la fin de l'année scolaire. Par conséquent, j'ai manqué de temps lors de la phase d'expérimentation. Je n'ai pas pu réaliser d'entretiens qualitatifs comme je pensais le faire au début afin d'analyser en profondeur la relation des élèves avec le jeu. Cependant ce manque a été pallié par le questionnaire. Il aurait pu être amélioré du fait de l'incompréhension de certaines questions par quelques élèves. Par ailleurs, il serait également important d'investir dans des matériaux plus solides pour la réalisation des jeux. Mon intention pour le futur est d'incorporer de manière systématique le jeu dans mes méthodes d'enseignement de l'espagnol, et ce, indépendamment du niveau de mes élèves. Il me tient à coeur de continuer à concevoir des jeux liés à mes séquences pédagogiques, permettant de créer des expériences d'apprentissage dynamique et immersif. Afin de nourrir ma créativité, j'ai l'intention de rester curieuse et à l'affût en lisant et en explorant des blogs dédiés aux jeux. Une de mes aspirations est aussi d'intégrer des escapes games dans mes cours afin de pouvoir inclure davantage la culture hispanique. En conclusion, mon objectif est de créer un environnement d'apprentissage vivant et enrichissant qui motive mes élèves et facilite leur apprentissage de l'espagnol.

Bibliographie

ABGRALL Jean-Philippe, *Stimuler la mémoire et la motivation des élèves*, EFS éditeurs, 2012.

AYNAZINI Guy, *Philosophie de l'éducation* (cours polycopié) Lyon, 1973-1974. In MARMOZ Louis, *Notes de synthèses : La notion de sciences de l'éducation*, France, 1967-1977. In: *Revue française de pédagogie*, volume 43, 1978.

BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.

DE GRANDMONT Nicole, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Éditions Logiques, 1989.

DE SAUSSURE Ferdinand, *Cours de linguistique générale*, Payot, 1995.

DUFLO Colas, GONDONNEAU Jean, BARRERE Yann, BOSSE Béatrice, CARRARA Claude, GLANGEAUD Clément, GRANJON Tomas, *JOUER À L'ÉCOLE. Socialisation, culture, apprentissages*, Grenoble, La maison des jeux de Grenoble, 2006.

GAONAC'H Daniel, *Les élèves et la mémoire*, Montpellier, Retz, 2022.

HUERRE Patrice, *Place au jeu! Jouer pour apprendre à vivre*, Clamecy, Nathan, 2007.

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Paris, Gallimard, 1951.

KEYMEULEN Renaud, VAN LANGENDONCKT Michel et MASSIN Coralie, *Motiver les enfants par le jeu, utilisez les intelligences multiples*, Bruxelles, De Boeck, 2018.

NATANSON Dominique, BERTHOU Marc, *Jouer en classe en collège et en lycée*, Paris, Éditions Fabert, 2013.

SANTINI Jérôme, *Comprendre des concepts. L'articulation jeu didactique et jeu épistémique dans une théorie de l'action conjointe en didactique*, Rennes, Saic Édition, 2021.

WOODS WINNICOTT Donald, *Jeu et réalité*, Mesnil-sur-l'Estrée, Gallimard, 2002.

WOODS WINNICOTT Donald, *Les objets transitionnels*, Paris, Payot & Rivages, 2010.

Sitographie

Bailly, Rémi « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott », *Enfances & Psy*, 2001. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41.htm>

Conseil des ministres de l'éducation, CMEC, « Déclaration du CMEC sur l'apprentissage par le jeu », Canada. En ligne : https://www.cmec.ca/Publications/Lists/Publications/Attachments/282/play-based-learning_statement_FR.pdf

Duquesnoy, Maxime, Gilson Gaël, Lambert, Jérémy, Preat Charlotte, « La pédagogie par le jeu », Dossier de veille et de curation sur la pédagogie du jeu réalisé par l'équipe de l'Atelier-EDU et de l'asbl PortailEduc, mai 2019. En ligne : <http://portaileduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-pedagogie-du-jeu-V1.1.pdf>

Jouanna, Gaia, « Quels sont les cinq types de mémoire ? », *Science&vie*, 2023. En ligne : <https://www.science-et-vie.com/questions-reponses/quels-sont-les-cinq-types-de-memoire-62864.html>

Messuwe, Camille, « L'utilisation du jeu en classe de langue vivante étrangère comme outil pédagogique à part entière. Impact et efficacité du jeu sur les apprentissages scolaires. » *Education*. 2018. En ligne : dumas-02090258

Mialaret, Gaston, « Les origines et l'évolution des sciences de l'éducation en pays francophones », *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, n°49, 2016. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-les-sciences-de-l-education-pour-l-ere-nouvelle-2016-3-page-53.htm>

Montessori Action, « Le rôle de l'adulte dans une classe Montessori », Ressources digitales de référence sur l'éducation Montessori. En ligne : <https://www.montessoriaction.fr/role-adulte-classe-montessori/>

Musset, Marie et Thibert, Rémi, « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée », *Dossier d'actualité de la VST*, n° 48, 2009. En ligne : <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/pdf/48-octobre-2009.pdf>

Navarro, Valérie, « Le jeu, outil éducatif pour la prise en charge des adolescents », *Enfances & Psy*, Marseille, 2008. En ligne : <https://doi.org/10.3917/ep.039.0158>

Pellon, Gaëlle, « Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ? Play-t-il ? », Presses universitaires de Louvain, 2020, En ligne : <https://uclouvain.be/fr/etudier/III/cahier-ludification.html>

Perrin, Margaux, « 6 mécanismes impliqués dans le jeu qui favorisent la mémorisation », *Margaux l'ergo* 2020. En ligne : <https://www.margaux-perrin.com/6-mecanismes-impliques-dans-le-jeu-qui-favorisent-la-memorisation/>

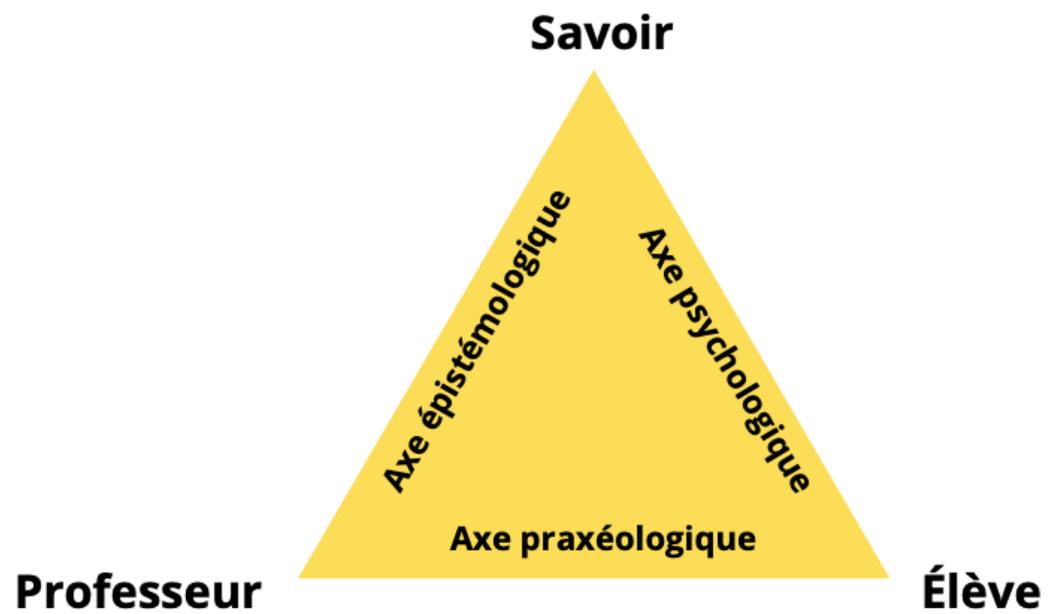
Schmoll, Laurence, « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », Sciences du jeu, 2016. En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/628>

Silva, Haydée, « Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ? ». En ligne : https://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/PUBL-2005-07__-Francparler.pdf

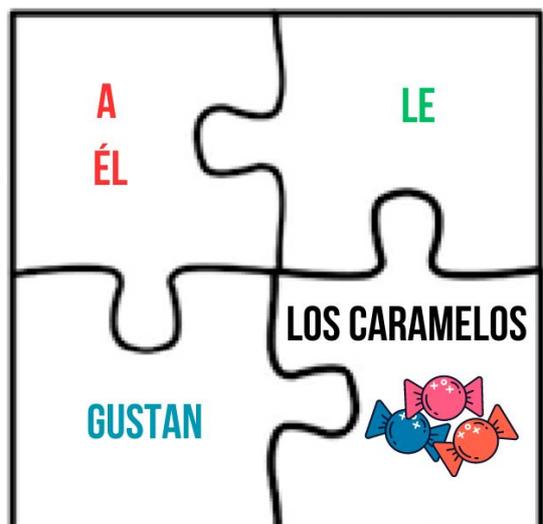
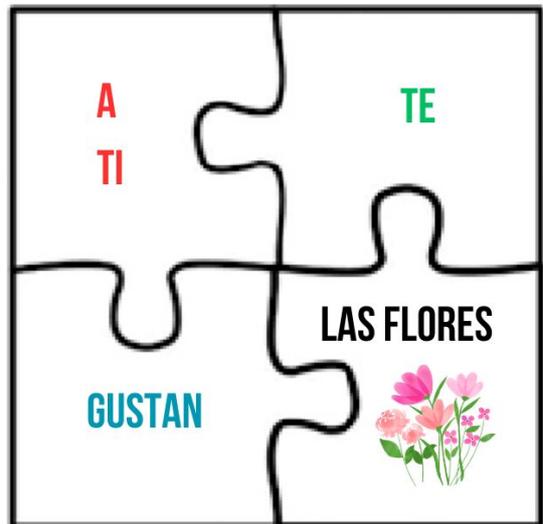
Vauthier, Evelyne, « Un mode d'apprentissage efficace », Cahiers pédagogiques, 2006. En ligne : <https://www.cahiers-pedagogiques.com/un-mode-d-apprentissage-efficace/>

Annexes

Annexe n°1 : Schéma du triangle didactique



Annexe n°2 : Le puzzle



Annexe n°3 : Le jeu des 7 familles

?

El juego de las siete familias



Las familias

La clásica



.....



.....



.....



.....



.....



.....

Las preposiciones



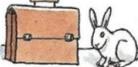
.....



.....



.....



.....



.....



.....

Las frutas



.....



.....



.....



.....



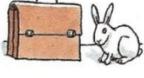
.....



.....

La geometría						
El tiempo						
Los países						
Los colores						

Las familias

La clásica						
	La madre	El padre	El abuelo	La abuela	El hijo	La hija
Las preposiciones						
	Delante	Detrás	Debajo	Derecha	Izquierda	Dentro
Las frutas						
	La manzana	La pera	La uva	La naranja	La fresa	El coco

La geometría						
	El círculo	El cuadrado	El rectángulo	El triángulo	El rombo	La estrella
El tiempo						
	El sol	La nube	La lluvia	La tormenta	El arcoíris	La nieve
Los países						
	Francia	España	Portugal	Italia	Marruecos	Inglaterra
Los colores						
	Negro	Rojo	Naranja	Verde	Azul	Amarillo

Instrucciones



Vamos a formar **4** grupos de **7** personas.

Cada persona del grupo tendrá que rellenar **6 cartas** que corresponden a una familia.

En cada carta, tenéis que escribir el elemento principal en la parte de arriba y los otros elementos en las casillas debajo de la imagen, como lo podéis ver en el ejemplo abajo.







→ La hija

El abuelo

La abuela

El padre

La madre

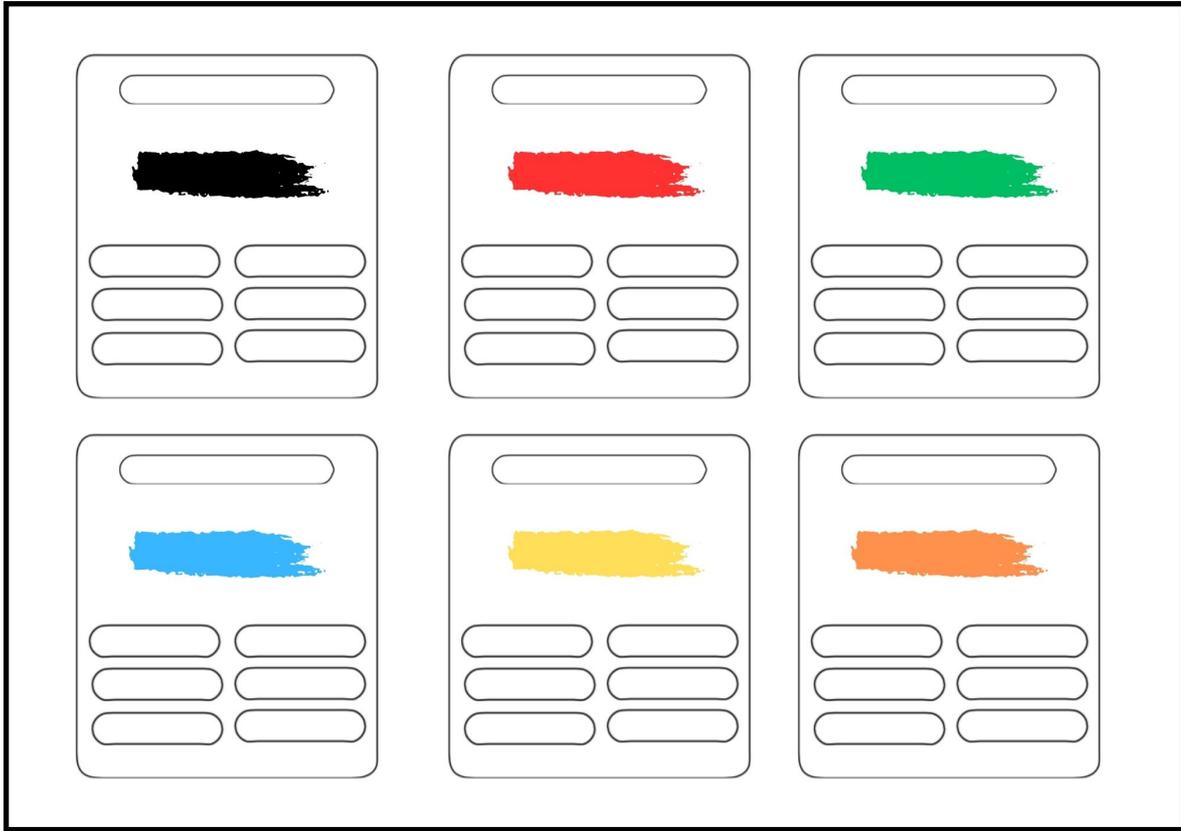
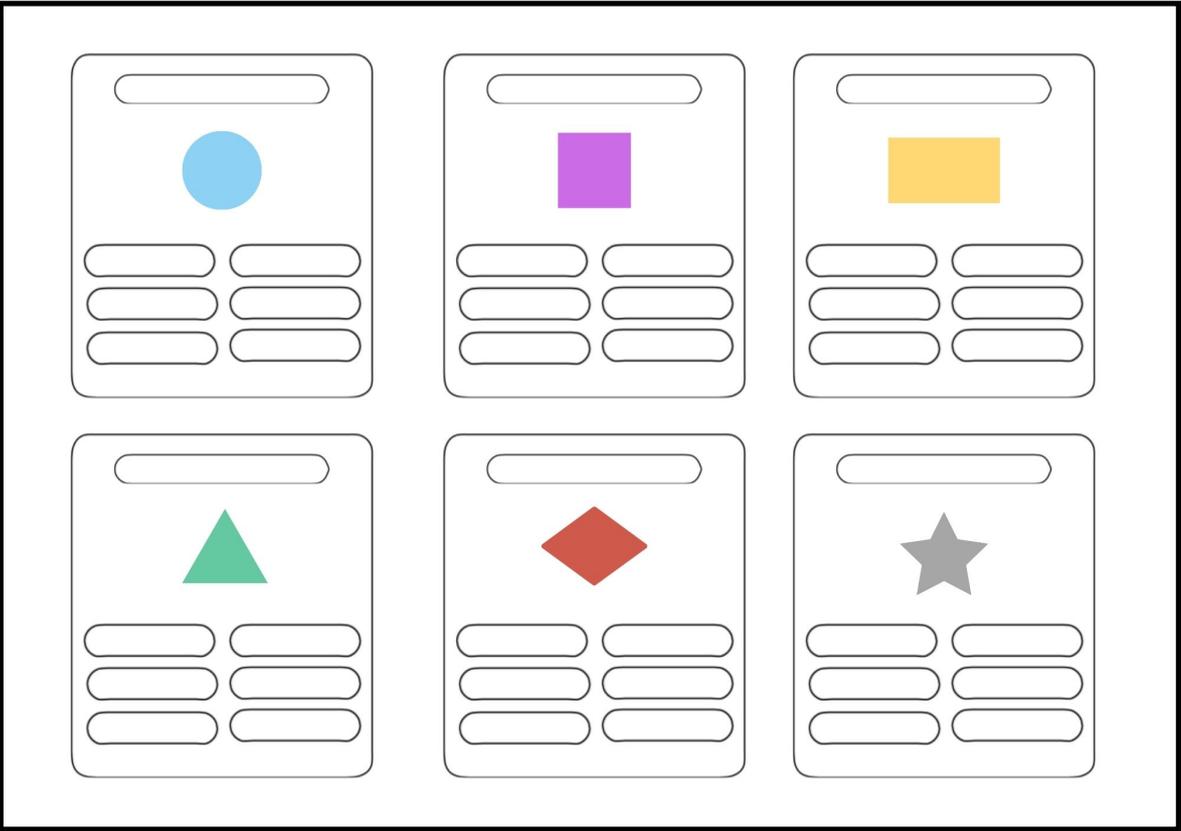
El hijo

La hija

Después, tenéis que recortar las cartas.

¡A jugar!

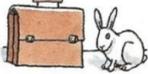
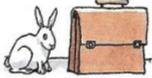


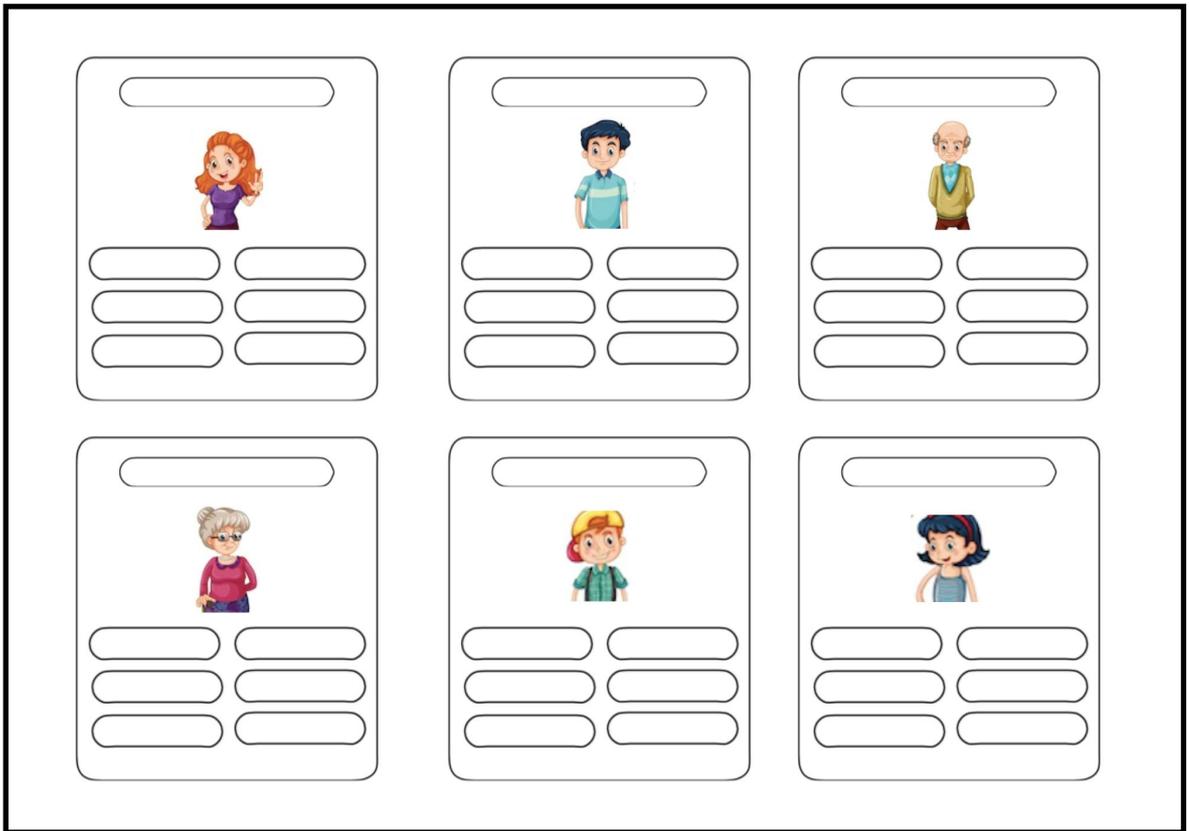


 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>



Reglas del juego

A cada jugador se le reparten 7 cartas, dejando el montón en la mesa.

Empieza un jugador preguntándole al que quiera del grupo si tiene la carta que él desea, y si la tiene, debe dársela y repite pidiendo una carta.

"En la familia _____, quiero _____"

Si no la tiene, coge una carta del montón; si es la que ha pedido, repite y si no, le toca al siguiente.

En cuanto ha reunido una familia, la deposita en la mesa. El jugador que al terminarse las cartas del montón tiene más familias gana la partida.

Si un jugador no tiene un miembro de una familia, por ejemplo de los países, no puede pedir una carta de esa familia.

PLAY

Annexe n°4 : Fiche d'observation vierge

1) Informations générales :

Date de l'observation :

Groupes d'élèves observés :

Durée de l'observation :

Contexte de l'observation (activité spécifique, matériel utilisé, etc.) :

2) Aspects pédagogiques :

a) Objectifs pédagogiques :

→ Quels sont les objectifs pédagogiques visés par le jeu ?

b) Organisation de l'activité de jeu :

→ Comment l'activité de jeu est-elle structurée dans la classe ?

→ Quelles sont les consignes données aux élèves avant de commencer le jeu ?

c) Rôle de l'enseignant :

→ Quel est le rôle de l'enseignant pendant l'activité de jeu ?

→ Comment l'enseignant guide-t-il les élèves pendant le jeu ?

3) Aspects didactiques :

a) Objectifs didactiques :

→ Quels sont les objectifs didactiques visés par le jeu ?

→ Comment le jeu favorise-t-il l'apprentissage de ces aspects linguistiques ? (Structure, couleur, déroulement...)

4) Relation avec l'élève :

a) Engagement des élèves :

→ Dans quelle mesure les élèves sont-ils engagés pendant le jeu ?

→ Comment le jeu stimule-t-il leur intérêt et leur motivation ?

b) Interaction entre les élèves :

→ Comment les élèves interagissent-ils entre eux pendant le jeu ?

→ Quels sont les échanges linguistiques qui se produisent pendant le jeu ?

c) Réactions émotionnelles des élèves :

→ Quelles sont les réactions émotionnelles des élèves pendant le jeu (enthousiasme, frustration, etc.) ?

→ Comment ces réactions affectent-elles leur apprentissage ?

5) Observation du déroulement du jeu

6) Autres

Annexe n°5 : Questionnaire vierge

1) Qu'est-ce que le jeu pour toi ?

.....
.....
.....

2) Comment te sens-tu lorsque tu joues ?

.....
.....
.....

3) Qu'est-ce que tu préfères lorsque tu joues ? Et qu'est-ce que tu détestes ?

.....
.....
.....

4) À quels types de jeux aimes-tu jouer en classe de langue ? Pour quelles raisons ?

.....
.....
.....

5) Comment les jeux t'aident-ils à apprendre et à comprendre l'espagnol ?

.....
.....
.....

6) Penses-tu que les jeux rendent l'apprentissage plus intéressant ?

.....
.....
.....

7) Est-ce que les jeux t'aident à te sentir plus à l'aise pour t'exprimer en classe ? Explique ta réponse.

.....
.....
.....

8) Quels sont les avantages que tu vois à utiliser des jeux pour apprendre une langue ?

.....
.....
.....

9) Quels sont les jeux ou les activités que tu as trouvés les plus utiles et pourquoi ?

.....
.....
.....

10) As-tu remarqué une amélioration dans ton apprentissage d'une langue grâce aux jeux ? Lesquelles ?

.....
.....
.....

11) Est-ce que jouer à des jeux en classe de langue te permet de mieux retenir les informations apprises ? Explique.

.....
.....
.....

12) Comment les jeux t'aident-ils à développer ta créativité et ta réflexion en langue étrangère ?

.....
.....
.....

13) Comment préfères-tu que les jeux soient intégrés à tes leçons ? (en groupe, en binôme, individuellement, etc.)

.....
.....
.....

14) Concernant les jeux que nous avons réalisés en fin d'année, peux-tu développer ton ressenti ?

.....
.....
.....

Annexe n°6 : Fiche d'observation du puzzle

1) Informations générales :

Date de l'observation : 16/06/2023 pour les 5^{èmes} C et le 19/06/23 pour les 5^{èmes} D

Groupes d'élèves observés : 5^{èmes} C et 5^{èmes} D

Durée de l'observation : environ 40 minutes

Contexte de l'observation (activité spécifique, matériel utilisé, etc.) :

Réalisation de puzzles avec la structure grammaticale *gustar*. Maniement de puzzles afin de faire émerger la règle de grammaire, puis réalisation de leur propre puzzle dans le but de mettre en application la nouvelle structure. Travail en autonomie. Débriefing en commun afin de compléter la règle de grammaire et de noter un petit bilan dans le cahier. Ce dernier sera le fruit des déductions des élèves.

2) Aspects pédagogiques :

a) Objectifs pédagogiques :

→ **Quels sont les objectifs pédagogiques visés par l'activité de jeu ?**

- Favoriser la résolution de problème
- Développer la pensée critique
- Développer la patience
- Développer la persévérance
- Réfléchir sur les apprentissages : encourager les élèves à discuter de leur expérience de résolution de puzzle, à partager des stratégies, à analyser leurs erreurs et à tirer des leçons de leur travail.
- Développer la concentration
- Développer la mémoire : retenir une structure pour ensuite la reproduire

b) Organisation de l'activité de jeu :

→ **Comment l'activité de jeu est-elle structurée dans la classe ?**

Les élèves sont placés en îlot. Le travail se fait de manière individuelle. Le moment collectif viendra par la suite lorsque la règle de grammaire sera matérialisée par les élèves.

→ **Quelles sont les consignes données aux élèves avant de commencer le jeu ?**

« Tienes 24 piezas de puzzle y necesitas recrear 6 al final. Piensa en utilizar los colores y las formas de las piezas. » Ce qui signifie : « Tu as 24 pièces de puzzle et tu dois en recréer 6. Pour cela, pense à t'aider des couleurs, des formes des pièces. » A la fin de cet exercice tu dois être capable de m'expliquer l'élément grammatical mis en valeur par ces puzzles. Pense à préciser qu'il peut y avoir plusieurs combinaisons.

c) Rôle de l'enseignant :

→ **Quel est le rôle de l'enseignant pendant l'activité de jeu ?**

Il vérifie que le travail soit fait de manière autonome et sans triche. Il donne également l'aval aux élèves pour qu'ils collent leurs puzzles dans leur cahier. Il est celui qui gère l'organisation de l'heure mais le savoir ne vient pas de lui, sinon du jeu et de la déduction des élèves. Il est là pour valider la compréhension de la règle de grammaire et écrire un bilan suite aux déductions des élèves. Par ailleurs, il est celui qui fournit le matériel et gère le temps.

→ **Comment l'enseignant guide-t-il les élèves pendant le jeu ?**

L'enseignant peut aider les élèves en leur signalant la présence d'un code couleur, d'une forme et aussi d'une logique (verbe au singulier, au pluriel, un seul objet, plusieurs). Ces

indications devront être données de manière personnalisée afin de laisser les élèves avancer à leur rythme.

3) Aspects didactiques :

a) Objectifs didactiques :

→ **Quels sont les objectifs didactiques visés par le jeu ?**

- Identifier et reconnaître la structure grammaticale *gustar* et les différents éléments grammaticaux qui la constitue.
- Comprendre la structure *gustar* et ses accords.
- Identifier le lexique déjà connu
- Mémoriser de nouveaux mots
- Créer une phrase correcte

→ **Comment le jeu favorise-t-il l'apprentissage de ces aspects linguistiques ? (Structure, couleur, déroulement...)**

L'aspect grammatical est au coeur du jeu, puisque pour résoudre le puzzle il faut comprendre le fonctionnement de la structure grammaticale. Le puzzle est un objet maniable qui permet la création d'une phrase qui renvoie à une structure grammaticale précise et propre à l'espagnol. Ce jeu permet de manipuler un savoir aussi bien de manière mentale que physique. De cette façon, les élèves seront amenés à travailler leurs différents types d'intelligence et de mémoire.

4) Relation avec l'élève :

a) Engagement des élèves :

→ **Dans quelle mesure les élèves sont-ils engagés pendant le jeu ?**

Ils sont très engagés et ils essaient d'aller le plus vite possible une fois qu'un des élèves a réussi l'exercice. Certains cachaient leurs réponses avec des objets, d'autres avaient tendance à les partager.

→ **Comment le jeu stimule-t-il leur intérêt et leur motivation ?**

Le fait de montrer une proposition à l'enseignant qui valide ou indique où sont les erreurs stimule les élèves pour trouver la bonne version du puzzle. Le fait de devoir faire valider le puzzle de manière personnelle a également stimulé l'intérêt des élèves puisqu'ils se sentaient tous concernés et qu'ils ne pouvaient pas passer à l'étape suivante sans cela.

b) Interaction entre les élèves :

→ **Comment les élèves interagissent-ils entre eux pendant le jeu ?**

Certains s'entraidaient bien qu'ils savaient tous qu'ils s'agissaient d'un exercice individuel. D'autres au contraire l'ont pris très au sérieux et cachaient leurs puzzles.

→ **Quels sont les échanges linguistiques qui se produisent pendant le jeu ?**

Les échanges linguistiques étaient essentiellement en français et ils pouvaient s'agir d'astuces sur le fond (*gusta* c'est pour le singulier et *gustan* c'est pour le pluriel) ou bien sur la forme du puzzle (il faut qu'il y ait une couleur par puzzle)

c) Réactions émotionnelles des élèves :

→ **Quelles sont les réactions émotionnelles des élèves pendant le jeu (enthousiasme, frustration, etc.) ?**

Les élèves étaient en grande majorité très enthousiastes. Seule une élève à la fin de l'heure semblait désespérée car elle n'y arrivait pas. Elle m'a demandé de lui donner la réponse. À ce moment, je lui ai dit que je vérifiais les puzzles des élèves qui me restaient

et que je venais l'aider après. Lorsque je suis revenue, elle avait eu le déclic et avait intégré la règle de grammaire. De fait, son puzzle était enfin correct.

→ **Comment ces réactions affectent-elles leur apprentissage ?**

Cela peut soit les dégoûter ou bien leur faire comprendre qu'ils sont capables de faire bien plus de choses que ce qu'ils pensent. Cela leur apprend aussi à être persévérant et qu'il faut apprendre de ses erreurs.

5) Observation du déroulement du jeu et ressenti des élèves :

Les 5èmes C :

→ Lors de l'activité, plusieurs personnes m'ont demandé ce que signifiait *gustar*, alors que nous l'avions déjà évoqué précédemment lorsque nous avons travaillé les loisirs.

J'ai pu remarquer que les élèves ont étalé toutes les pièces puis les ont classé par couleur. Certains ont essayé de former des carrés de la même couleur. Ainsi, pour certains, j'ai dû préciser qu'il y avait effectivement un code couleur mais que la couleur ne pouvait se répéter qu'une seule fois dans le puzzle.

Le premier élève l'a réussi en 6 minutes.

Lorsque le puzzle était à moitié bon, je leur disais ce qui allait et ce qui était faux. Lorsqu'un puzzle était entièrement réussi sur les 6 je leur disais de se servir de celui-ci pour comprendre la logique interne du puzzle. « Si ici c'est correct, pourquoi ici ce n'est pas bon. » => Travailler par comparaison, leur faire développer leur esprit critique.

Une élève m'a demandé qu'elle était son classement. Je n'ai pas pensé à le noter. Cela peut-être une piste d'amélioration pour la prochaine fois.

Un des inconvénients de cette activité est d'être toute seule pour faire la correction. En effet, les élèves s'impatientent et deviennent bruyants. Je leur disais alors que plus ils m'appelaient, moins j'allais venir et que lever la main suffisait largement. Une autre idée pour la prochaine fois, serait d'attribuer des rôles aux élèves.

Exemples de questions pour guider les élèves lors de l'élaboration du bilan :

Comment est divisé le puzzle ?

A quoi sert le code couleur ?

Quel est le verbe travaillé ?

Quelle est sa particularité ? Comment il fonctionne ?

Un élève a deviné qu'il s'agissait d'un verbe pronominal. Une élève m'a demandé pourquoi il y avait la lettre « a » devant les pronoms. Je lui ai parlé du « a » devant un COD de personne mais elle ne semblait pas se souvenir de la règle.

Nous n'avons encore rien écrit au tableau. Je compte leur demander de faire un bilan lors du prochain cours afin de vérifier la compréhension de la règle de grammaire. Le but sera ici d'écrire une trace écrite collaborative.

Les 5èmes D :

Un peu plus chaotique = changement de salle + première heure de l'après-midi. De plus, les tables n'étaient pas disposées de la même façon (en forme de U)

Même observation avec la procédure : étaler les pièces, les classer par couleur, certains essayent de faire un puzzle avec juste une couleur. Certains m'ont demandé comment ils devaient faire. Certains ont compris rapidement.

1/3 en moins de 10 minutes
2/3 en moins de 15 minutes
2 élèves sont en difficulté.

Les élèves s'entraidaient ou bien certains recopiaient tout simplement sans chercher à comprendre la règle de grammaire.

Les élèves, une fois le puzzle fini, ont dû écrire en quelques mots la règle de grammaire. Pour la prochaine fois, ils doivent remplir le puzzle vierge.

Je n'ai pas eu le temps faire l'étape du bilan. Elle sera faite lors du début du prochain cours.

Pour les deux classes : Dans les deux classes, j'ai réalisé un bilan oral en leur posant des questions afin de faire émerger la règle de grammaire qu'ils avaient découvert le cours précédent. Ils ont ensuite copié une trace écrite dans leur cahier.

6) Autres

Ressenti des 5^{èmes} C :

→ **Est-ce que cela vous a plu de découvrir une règle de grammaire à travers un puzzle ?**

Martin : « Moi ça m'a plu car c'était un peu sous forme de jeu, je trouve que c'était bien car d'habitude quand on apprend notre cerveau est un peu endormi, on a un peu la flemme entre guillemets, alors que là c'était sous forme de jeu et on voulait tous finir en premier et du coup cela me motivait plus. »

Léo : « C'était génial comme jeu, ça changeait des cours habituels. En plus, j'ai vraiment retenu la règle et sans stress. »

Jeanne : « C'est mieux pour apprendre car on manipule le puzzle. Je trouve qu'on apprend mieux en faisant ça que des cours. »

→ **Est-ce que vous pensez que vous allez mieux retenir ?** Oui général.

Martin : « Oui et la structure du puzzle permet de mieux retenir la construction de la phrase. Le code couleur m'a aussi aidé pour différencier les différents éléments de la phrase. »

De bonnes élèves ont été très stimulées par le jeu. Une m'a même demandé de le lui donner car elle était absente et souhait le faire.

Les élèves m'ont dit qu'ils avaient bien aimé le puzzle et que de cette façon ils allaient retenir la règle de grammaire. L'affect joue un rôle important sur l'apprentissage.

Ressenti des 5^{èmes} D :

→ **Est-ce que cela vous a plu de découvrir une règle de grammaire à travers un puzzle ?**

Axel : « Oui cela m'a plu, cela permet de découvrir de nouvelles choses et c'était sympa ».

Paul : « C'était facile »

Sarah : « Je trouvais ça sympa d'apprendre de cette façon, de façon ludique, ça change de quand on nous pose des questions sur la grammaire. »

Louison : « J'ai pas trop aimé le puzzle, ça me perdait. Il y avait trop de puzzles. »

Ana : « Moi j'ai bien aimé car c'était ludique. »

→ **Est-ce que vous pensez que grâce à cela vous allez retenir la règle ?**

Oui général.

Annexe n°7 : Fiche d'observation du jeu des 7 familles

1) Informations générales :

Date de l'observation : 21 et 22 juin 2023
Groupes d'élèves observés : 5^{èmes} C et D
Durée de l'observation : 2 heures
Contexte de l'observation : Création d'un jeu des sept familles.

2) Aspects pédagogiques :

a) Objectifs pédagogiques :

→ **Quels sont les objectifs pédagogiques visés par l'activité de jeu ?**

- Renforcer la motivation et l'enthousiasme
- Développer la mémoire : le jeu des sept familles nécessite de se souvenir des cartes collectées et de garder une trace des informations sur les familles. Cela peut contribuer au développement de la mémoire des joueurs.
- Améliorer la concentration : les joueurs doivent rester attentifs aux actions des autres et aux cartes qu'ils demandent ou reçoivent. Cela favorise la concentration.
- Développer des stratégies : les joueurs peuvent élaborer des stratégies pour collecter des familles complètes tout en empêchant les autres joueurs de compléter les leurs.
- Développer la patience et la persévérance
- Favoriser la collaboration et l'échange

b) Organisation de l'activité de jeu :

→ **Comment l'activité de jeu est-elle structurée dans la classe ?**

L'activité se déroule en plusieurs étapes. La première consiste à poser les bases en faisant remplir une fiche de vocabulaire aux élèves. Sur cette dernière se trouvent tous les éléments présents dans le jeu qu'ils vont par la suite créer et utiliser. Il convient de faire faire l'exercice aux élèves durant environ 5 minutes puis de faire une correction commune. Ensuite, l'enseignant doit expliquer les différentes étapes de la création du jeu. Les élèves vont chacun compléter une fiche famille puis la découper. Enfin, il s'agira d'expliquer les règles du jeu aux élèves et de les laisser jouer. L'idéal serait de profiter de la fin du cours pour poser des questions aux élèves sur leur ressenti.

→ **Quelles sont les consignes données aux élèves avant de commencer le jeu ?**

Vamos a formar 4 grupos de 7 personas. Cada persona del grupo tendrá que rellenar 6 cartas que corresponden a una familia. En cada carta, tenéis que escribir el elemento principal en la parte de arriba y los otros elementos en las casillas debajo de la imagen, como lo podéis ver en el ejemplo. Después, tenéis que recortar las cartas. ¡A jugar!

Voici la traduction de la consigne : Nous allons former 4 groupes de 7 personnes. Chaque personne du groupe devra remplir 6 cartes qui correspondent à une famille. Sur chaque carte, vous devez écrire l'élément principal dans la partie du haut et les autres éléments dans les cases sous l'image, comme vous pouvez le voir sur l'exemple. Ensuite vous devez découper les cartes. Puis jouez !

c) Rôle de l'enseignant :

→ **Quel est le rôle de l'enseignant pendant l'activité de jeu ?**

Il est un simple observateur.

→ **Comment l'enseignant guide-t-il les élèves pendant le jeu ?**

Il peut les guider en leur rappelant la phrase clef pour demander une carte à une autre personne.

3) Aspects didactiques :

a) Objectifs didactiques

→ **Quels sont les objectifs didactiques visés par le jeu ?**

- Améliorer la compréhension orale et écrite (CO et CE)
- Améliorer la pratique de la communication orale (EO)
- Réutiliser et apprendre de nouveaux mots
- Développer la prononciation en espagnol
- Employer le verbe de volonté *querer* (verbe à diphtongue)

→ **Comment le jeu favorise-t-il l'apprentissage de ces aspects linguistiques ? (Structure, couleur, déroulement...)**

Le jeu des sept familles se centre sur l'échange de carte qui a lieu grâce à une interaction orale. De fait, les élèves doivent s'exprimer et comprendre l'information qu'on leur demande. Le jeu permet de répéter plusieurs fois la même structure en changeant le sujet de la question. Le travail en amont avec les fiches de vocabulaire a permis de favoriser la tâche de compréhension écrite. De plus, celle-ci est facilitée par la présence d'image illustrant le mot écrit sur la carte.

4) Relation avec l'élève :

a) Engagement des élèves :

→ **Dans quelle mesure les élèves sont-ils engagés pendant le jeu ?**

L'engagement n'était pas le même dans les deux classes. Les 5^{èmes} C étaient vraiment engagés, ils ont compris que chacun avait un rôle à jouer pour la réalisation du jeu. Par la suite, ils se sont bien investis en jouant en espagnol. Ils étaient même un peu compétitifs car ils râlaient lorsque certaines cartes n'étaient pas bien faites et qu'ils pouvaient la deviner, ou encore le fait qu'elles soient transparentes ou bien que certains avaient mis le mot en évidence par du fluo. Cela permet également de montrer une limite du jeu proposé : les matériaux n'étaient pas les plus adéquats.

Les 5^{èmes} D quant à eux étaient plus désordonnés, certains n'ont pas découpés leur fiche et ne me l'ont pas dit, ce qui a fait qu'il nous manquait des familles dans certains jeux. Ils n'étaient pas vraiment pressés de jouer et lorsqu'ils ont pu, ils l'ont fait en français. Je peux aussi souligner l'attitude de Louison qui mélangeait les cartes en ne faisant absolument pas attention à celles-ci, fragiles qui étaient seulement en papier. Il était plus difficile de les canaliser.

→ **Comment le jeu stimule-t-il leur intérêt et leur motivation ?**

Les 5^{èmes} C étaient motivés à terminer le jeu afin de pouvoir jouer. Le jeu stimule leur intérêt et leur motivation par la présence d'un gagnant et d'un perdant. C'est d'ailleurs les éléments de réponse que j'ai retrouvé dans les questionnaires.

b) Interaction entre les élèves :

→ **Comment les élèves interagissent-ils entre eux pendant le jeu ?**

Les 5^{èmes} C : Certains étaient tendus car ils ne voulaient pas que les autres trichent. D'autres étaient à fond dedans, certains montraient moins d'enthousiasme mais jouaient quand même. Un élève n'a pas voulu s'associer à un groupe et n'a donc pas joué.

Les 5^{èmes} D : Certains groupes jouaient vraiment mais avaient tendance à communiquer en français, d'autres faisaient semblant et ont plus utilisé le temps qu'il restait pour papoter. Il est important de rappeler qu'il s'agissait du dernier cours de l'année, ce qui a sûrement impacté leur attitude.

→ **Quels sont les échanges linguistiques qui se produisent pendant le jeu ?**

Les 5^{èmes} C : échanges en espagnol, certains m'ont demandé de pouvoir garder la fiche avec le vocabulaire sur la table pour être sûr de connaître les mots.

Les 5^{èmes} D : échange surtout en français, manque de temps et manque d'envie dans cette classe.

c) Réactions émotionnelles des élèves :

→ **Quelles sont les réactions émotionnelles des élèves pendant le jeu (enthousiasme, frustration, etc.) ?**

Louison (5^{ème} D) : « Madame, en vrai on a perdu beaucoup de temps à le faire, ça aurait été mieux que vous le fassiez ». Il semblait las et n'avait pas beaucoup de motivation pour jouer.

Certains étaient très contents et faisaient tout pour rapidement jouer.

Enthousiasme de certaines personnes qui étaient contentes d'avoir participé à la création du jeu.

Certains ont d'eux-même fait des tours avec la poubelle pour ramasser les papiers.

→ **Comment ces réactions affectent-elles leur apprentissage ?**

Louison n'a pas vu beaucoup d'intérêt au jeu et cela n'a pas changé sa vision de l'espagnol.

5^{èmes} C et D : Beaucoup d'intérêt pour le jeu des sept familles.

5) Observation du déroulement du jeu

Les 5^{èmes} C :

La création du jeu et le jeu en lui-même se sont bien déroulés.
Tous les élèves se sont impliqués => gain de temps pour jouer plus tard
Certains élèves ont reproché à d'autres leur manque de soin.
Certains élèves ont fait remonter le problème de la transparence des cartes.

Les 5^{èmes} D :

La création du jeu et le jeu en lui-même ont été plus chaotiques.
Tous les élèves n'étaient pas investis ce qui a fait perdre du temps au groupe-classe.

Certains élèves ont mal recopié les mots sur les cartes, ce qui a fait que j'ai dû les vérifier et donc cela a entraîné une perte de temps.

Certains élèves n'ont pas découpé leurs cartes, ce qui a provoqué des soucis par la suite pour reconstituer les jeux des 7 familles.

Certains groupes n'étaient pas pressés de jouer.

Toutefois, certains élèves se sont très bien investis et certains groupes ont pu jouer correctement.

6) Autres

Un peu juste au niveau du temps pour tout faire dans la 1ère heure = règle de grammaire sur *gustar* + fiche de vocabulaire + explication des règles du jeu.

Annexe n°8 : Réponses du questionnaire sur le jeu

1) Qu'est-ce que le jeu pour toi ?

Classe de 5^{ème} D

- Pour moi le jeu, c'est d'apprendre à développer de la stratégie.
- Le jeu est un amusement.
- Une façon de s'amuser.
- Un jeu de révision.
- Le jeu permet de jouer avec les autres de la classe tout en jouant et en apprenant ensemble.
- Moyen d'investissement.
- C'est un moyen de divertissement.
- Moyen de s'amuser.
- Le jeu est une manière de s'amuser et de se détendre mais cela sert aussi à apprendre des choses.
- Moyen de s'amuser et de partager.
- Un moyen de se divertir et de partager un moment entre amis et famille.
- Moyen de se divertir.
- C'est un amusement qu'on aime faire et qui est sympa.
- Pour moi le jeu est une activité où l'on s'amuse soit pour jouer tout simplement ou pour apprendre un point de grammaire ou de conjugaison en le faisant de manière ludique.
- C'est un jeu avec un objectif avec lequel on s'amuse.
- Un moyen de se divertir et partager de bons moments.
- Le but est de gagner que ce soit individuel ou collectif.
- Quelque chose que j'apprécie faire.
- Cela sert à se distraire.
- Quelque chose pour se distraire et se divertir.
- N'a pas répondu.
- Une façon de s'amuser.
- Quelque chose pour s'amuser.
- Un jeu ludique qui permet de rigoler
- Le jeu des 7 familles est un jeu qui demande de la concentration et de la mémoire.
- C'est un jeu de réflexion qui permet de s'amuser.

Classe de 5^{ème} C

- C'est un moyen de s'amuser à plusieurs.
- Un amusement entre amis.
- C'est quelque chose où l'on s'amuse avec quelqu'un ou tout seul.
- C'est quelque chose où l'on s'amuse avec quelqu'un ou tout seul.
- Le jeu pour moi c'est une façon marrante et ludique s'apprendre de nouvelle chose.
- C'est un passe temps la plupart du temps amusant.
- Pour moi, le jeu est une façon d'apprendre une règle de grammaire plus facilement tout en s'amusant.
- C'est un moyen de s'amuser et d'apprendre.
- Quelque chose qui me permet de m'amuser.
- Moyen de s'amuser tout en développant des capacités.
- Un moment pour s'amuser.
- Moment où l'on s'amuse.
- Moyen ludique pour s'amuser.
- Le jeu permet de comprendre la règle de grammaire.
- Un moment convivial où l'on passe du temps avec ses amis ou ses parents.
- Une activité ludique qui permet de s'amuser.
- N'a pas répondu.
- Cela sert à s'amuser ou à se divertir.
- Un divertissement.
- Moyen de s'amuser seul ou en collectif (avec sa famille, ses amis...).

2) Comment te sens-tu lorsque tu joues ?

Classe de 5^{ème} D

- Je me sens bien.
- Heureux.
- De la joie.
- N'a pas répondu à la question.
- Je me sens bien, l'impression souvent de ne pas travailler comme en cours, ce qui donne une autre ambiance sympa.
- Je suis énervé, j'ai envie de tout casser.
- Je suis heureux de me divertir.
- Je suis joyeuse, sauf quand je perds.
- Cela dépend de ma position dans le jeu, mais souvent je dirai détendu.
- Bien.
- Cela dépend.
- N'a pas répondu à la question.
- Je suis contente et joyeuse car on est plusieurs à jouer.
- Je trouve cela plus agréable, cela motive, c'est différent et j'aime bien.
- N'a pas répondu à la question.
- Bien.
- Je ne sais pas.
- J'apprécie le jeu si je gagne.
- Bien, je pense à autre chose.
- Bien.
- Bien.
- Détendue.
- Ça dépend.
- Cela dépend avec qui je joue.
- Cela dépend avec qui je joue.
- Bien.

Classe de 5^{ème} C

- Je me sens bien.
- Je me sens bien car on rigole, je n'ai aucune pression.
- Bien et calme.
- Bien.
- Très bien, je m'amuse en apprenant.
- Bien et heureuse, j'aime beaucoup jouer.
- Je me sens concentrée.
- Lorsque je joue je me sens bien et tranquille car le jeu est amusant.
- Je me sens bien.
- Je m'amuse.
- Bien.
- Bien.
- Je m'amuse et je rigole.
- Cela m'amuse et j'apprends.
- Bien.
- Bien.
- Bien.
- Bien.
- Je suis tranquille.
- Bien.

3) Qu'est-ce que tu préfères lorsque tu joues ? Et qu'est-ce que tu détestes ?

Classe de 5^{ème} D

- Je préfère faire des grands coups et je n'aime pas lorsque ce sont les autres qui en font.
- M'amuser / la triche.
- Gagner / perdre.
- N'a pas répondu à la question.
- N'a pas répondu à la question.
- Gagner / perdre.
- Gagner / perdre.
- Gagner / perdre et aussi jouer à un jeu que je n'aime pas.
- Je préfère faire des actions osées et qu'elles passent / rien de spécial.
- La bonne entente / la mauvaise foi.
- Parler avec mes amis et rire / quand le jeu se termine.
- Gagner / perdre.
- Être avec d'autres personnes / quand le jeu est trop long.
- J'aime comprendre la stratégie du jeu / Rien en particulier, sauf peut-être le fait que le niveau sonore augmente car les gens demandent à ceux d'à côté.
- N'a pas répondu à la question.
- Gagner / perdre.
- Gagner.
- Gagner et tricher / perdre.
- Être avec les potes / perdre.
- Jouer avec des personnes que j'apprécie / jouer avec des personnes que je n'aime pas et les tricheurs.
- Les parties.
- Gagner / tricher.
- S'amuser / les tricheurs.
- La chance / la triche.
- Lorsque je joue j'aime bien faire comme si j'étais dans la lune alors que j'écoute tout en essayant de mémoriser. / Je déteste quand les joueurs regardent discrètement mes cartes.
- S'amuser / la patience.

Classe de 5^{ème} C

- Gagner / perdre
- Je préfère jouer en petit groupe car on rigole plus.
- M'amuser / quand les gens abusent de leur « pouvoir »
- Jouer en équipe / les gens qui trichent
- Réussir / réussir ou perdre sans comprendre
- Les jeux stratégiques / les jeux de hasard, les jeux trop longs et inintéressants.
- Pas de préférence
- Lorsque je joue je préfère la cohésion entre nous (camarades) et je déteste quand on est en compétition.
- Gagner / perdre.
- Être en groupe / être seul.
- Être à plusieurs / être tout seul.
- Gagner / perdre.
- Être à plusieurs / être seul.
- N'a pas répondu.
- Gagner / perdre.
- Être dans un lieu calme et s'amuser / les gens qui trichent.
- L'esprit compétitif / rien.
- S'amuser / s'ennuyer.
- Être avec un pote / perdre.
- M'amuser / perdre.

4) À quels types de jeux aimes-tu jouer en classe de langue ? Pour quelles raisons ?

Classe de 5^{ème} D

- Le jeu des 7 familles car on revoit du vocabulaire.
- Jeu par élimination.
- Jeu de rôles, jeu de logique pour apprendre la langue.
- Je ne sais pas, tout me va.
- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas.
- Aucune idée.
- J'aime les jeux de plateau où quand on tombe sur des cases colorées, il faut piocher des cartes de la même couleur qui correspondent à une signification (vocabulaire, traduction ...).
- Je dirais des mémos français / langue concernée car selon moi c'est une meilleure manière d'apprendre.
- Les jeux ludiques comme le jeu des 7 familles car c'est amusant.
- Je ne sais pas.
- Je ne sais pas.
- Je n'ai jamais fait trop de jeux en classe de langue, c'est dommage.
- Des jeux de concours en anglais sur le vocabulaire. Tout le monde se met debout, on indique le type de vocabulaire (maison, physique, morale ...), chacun en dit un et si cela est faux ou que cela a déjà été dit, il s'assoit et s'est fini.
- 7 familles, puzzle, jeu de carte
- J'aimerais faire plus de jeux divertissants comme cela, comme ça on pourrait mieux apprendre le vocabulaire.
- En faisant du sport.
- 7 familles.
- Le jeu du vocabulaire en anglais.
- Dans ma valise il y a ...
- Le memory car j'ai une bonne mémoire.
- Jeu de 7 familles.
- N'a pas répondu à la question.
- Le bingo, pour gagner.
- Pas de préférence.
- Jouer à des jeux de réflexion car cela permet de réfléchir.

Classe de 5^{ème} C

- N'a pas répondu à la question.
- En français, on a joué à « code name » et j'ai adoré.
- Je ne sais pas.
- Les jeux en groupe ou en binôme car c'est plus drôle.
- Le jeu de l'oie : sur chaque case on peut poser des questions dans la langue étudiée ou des questions de cours.
- Les jeux de plateau, je trouve que cela permet d'apprendre mieux et avec plus de plaisir que des simples phrases.
- Je préfère jouer aux jeux de société car cela m'aide encore plus à mémoriser / apprendre.
- J'aime bien les devinettes car il n'y a pas forcément de compétition et cela me permet de réfléchir par moi-même.
- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas car j'ai fait qu'un seul jeu.
- Je ne sais pas.
- En classe de langue, je préfère un jeu collectif car c'est plus amusant.
- Je ne sais pas car je n'en n'ai fait qu'un.
- N'a pas répondu.
- Les jeux en binôme car c'est plus drôle.
- Les puzzles étaient une bonne idée.
- N'a pas répondu.
- Les jeux de stratégie.
- Tous les jeux car j'aime m'amuser.
- J'aime les jeux en anglais car j'ai un bon niveau du coup c'est facile.

5) Comment les jeux t'aident-ils à apprendre et à comprendre l'espagnol ?

Classe de 5^{ème} D

- C'est une autre manière d'apprendre que l'on ne fait pas souvent donc on a envie de réussir.
- Mon cerveau est dans un bon mood donc je mémorise mieux.
- Parce que c'est plus ludique
- Car on s'amuse en apprenant.
- N'a pas répondu à la question.
- Ils ne m'aident pas
- Grâce au vocabulaire sur les cartes.
- En y jouant et quand on fait une faute, dire la réponse (un autre joueur lui l'a dit) et on s'en rappelle pour ne plus faire le même type de faute.
- Je ne sais pas trop, je n'ai jamais joué à ce genre de jeux.
- Pour ceux qui ont plus de mal à mémoriser, ils mémorisent en jouant et cela rentre dans la tête.
- Je ne sais pas.
- Oui, ils m'aident, c'est plus facile d'apprendre.
- Ils m'aident, car comme c'est un jeu on a plus envie de participer que si c'est une leçon d'un cours classique.
- Apprendre de façon ludique pour garder une bonne image de la classe que l'on a eue et avoir l'image dans la tête.
- Il m'aide à apprendre car c'est amusant et collectif.
- Quand il y a des images qui décrivent le mot en espagnol.
- De façon ludique.
- Je ne sais pas.
- Car on retient mieux car les jeux restent dans l'esprit.
- Apprendre en s'amusant.
- N'a pas répondu.
- Je retiens mieux en m'amusant.
- De manière ludique.
- À réciter.
- Ils nous obligent à apprendre car on doit retenir le vocabulaire pour pouvoir jouer.
- Je m'amuse du coup je prends du plaisir, donc j'apprends mieux avec des jeux qu'avec des devoirs.

Classe de 5^{ème} C

- N'a pas répondu à la question.
- J'apprends de nouveaux mots et je comprends mieux les phrases
- Car quand on joue on n'est pas stressé donc on apprend mieux.
- Ils m'aident à comprendre (ex : pour reconstituer des phrases) à apprendre (ex : le faire plusieurs fois) de façon ludique.
- Pour nous les enfants, apprendre en s'amusant et avec envie nous aide plus à retenir et apprendre.
- Je trouve que les défis mémoire était une bonne façon de retenir (à force d'apprendre) et ils étaient parfois amusants (par exemple le dernier avec le lapin et le sac). J'ai aussi bien aimé l'oral de la famille car on faisait une famille imaginaire.
- N'a pas répondu à la question.
- Les jeux m'aident à apprendre car cela change et retient plus mon attention que de faire un cours normal.
- Je suis plus concentré en jouant.
- Je suis plus attentive.
- Car c'est ludique.
- Les jeux m'aident à apprendre en mémorisant.
- Comme on joue, on s'amuse en apprenant alors on retient mieux.
- Les puzzles m'ont aidé à apprendre l'espagnol car en les reconstituant j'ai compris la règle de grammaire.
- Cela m'aide à apprendre des trucs.
- En posant des questions de façon ludique sur la conjugaison.
- N'a pas répondu.
- Car c'est divertissant.
- C'est plus ludique.
- Ils m'aident grâce au vocabulaire et aux dessins.

6) Penses-tu que les jeux rendent l'apprentissage plus intéressant ?

Classe de 5^{ème} D

- N'a pas répondu à la question.
- Oui.
- Oui, parce que c'est plus ludique, drôle.
- Oui.
- N'a pas répondu à la question.
- Non.
- Oui, c'est plus intéressant et captivant.
- Oui, car c'est prouvé scientifiquement que de manière ludique on apprend mieux.
- Oui, cela permet d'apprendre de manière ludique et plus facile.
- Oui.
- Oui.
- Oui.
- Oui, très !
- Oui.
- Oui car on est plus attentif et concentré.
- Oui beaucoup plus.
- Oui.
- Oui car c'est moins ennuyant.
- Bien sûr.
- Oui.
- Pas forcément.
- Oui.
- Oui.
- Oui et non cela dépend.
- Oui car c'est ludique, nous avons envie d'apprendre.
- Oui.

Classe de 5^{ème} C

- Car on le fait en s'amusant.
- Oui, j'apprends mieux avec les jeux.
- Oui.
- Oui.
- Oui.
- Je trouve que vu que c'est un jeu c'est bien plus amusant et intéressant. C'est un peu comme une carte mentale, vu que les jeux sont assez originaux, c'est plus facile d'apprendre.
- Oui, car pour nous c'est comme une compétition et on s'amuse.
- Oui, car on ne passe pas notre temps à écrire mais plutôt à réfléchir en nous amusant.
- Oui.
- Oui.
- Oui.
- Oui, car on s'intéresse plus au jeu et donc à son apprentissage.
- Oui.
- Oui, car on a envie de terminer le premier et on a envie de le faire donc cela nous fait apprendre.
- Oui.
- Oui, car les élèves écoutent plus.
- Oui.
- Oui.
- Oui.
- Oui.

7) Est-ce que les jeux t'aident à te sentir plus à l'aise pour t'exprimer en classe ? Explique ta réponse.

Classe de 5^{ème} D

- Pas trop, je participais déjà.
- Oui, car j'ai mieux mémorisé
- ?
- Oui, car c'est collectif et tout le monde peut se tromper.
- Oui.
- Non, car les gens veulent me faire perdre.
- Oui, car on s'exprime à l'oral.
- Oui, car on s'ennuie beaucoup moins !
- Non, pas spécialement, je n'ai jamais eu de problème pour m'exprimer.
- Moi je n'ai pas de trop de mal à lever la main, mais pour les plus timides oui.
- Peut-être, je ne sais pas trop.
- N'a pas répondu.
- Oui car souvent on est en groupe et tout le monde participe, alors que pendant un cours on doit s'exprimer devant tout le monde.
- Pas plus que cela. Je pense que cela fait plus familial et que certains se sentent plus à l'aise, mais ce n'est pas mon cas.
- Pas forcément car il y a des jeux où l'on parle moins que d'autres.
- Non, je suis toujours aussi timide.
- Oui.
- Je ne sais pas.
- Oui, car pendant le jeu on utilise notre propre réflexion.
- Non, pas forcément
- Pas forcément, je m'exprime toujours normalement.
- Oui.
- Non.
- Oui et non cela dépend des jeux.
- Non pas forcément, mais j'apprends mieux.
- Oui, cela m'aide à ne pas stresser.

Classe de 5^{ème} C

- N'a pas répondu à la question
- Non pas forcément car par exemple avec le puzzle on ne parlait pas.
- Oui, car les jeux sont plus faciles à comprendre que d'apprendre
- Oui, car c'est un peu une compétition pour toute la classe.
- Pas forcément, cela ne m'aide qu'en fonction du jeu.
- Je ne peux pas répondre car je n'ai aucune difficulté à m'exprimer en classe au quotidien.
- Non ceci aide à apprendre.
- Je ne sais pas car les jeux nous les avons fait vers la fin de l'année et j'étais déjà bien intégré.
- Non, vu que je m'exprime pas en jouant.
- N'a pas répondu.
- Oui car tu as moins peur de te tromper vu que c'est un jeu.
- Oui les jeux m'aident à me sentir plus à l'aise en classe car cela nous occupe jusqu'à ce que l'on ait fini.
- Oui car on s'amuse et on ne pense pas au jugement.
- Non car ce n'était pas un jeu où l'on s'exprimait.
- Non, cela ne change rien.
- Non, car on ne parle pas toujours pendant les jeux.
- Apprendre une langue de manière ludique. Je trouve cela mieux que les vrais cours car on s'ennuie moins.
- Oui car j'aime les jeux et j'aime bien m'amuser.
- Oui le ludique rend les choses plus faciles.
- Non car je n'aime pas m'exprimer devant la classe ou plutôt en classe, je ne suis pas à l'aise même si c'est un jeu et j'ai du mal à m'exprimer.

8) Quels sont les avantages que tu vois à utiliser des jeux pour apprendre une langue ?

Classe de 5^{ème} D

- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas ?
- N'a pas répondu à la question.
- Tout le monde participe et c'est plus drôle.
- N'a pas répondu à la question.
- C'est ludique.
- Je ne sais pas.
- Le jeu nous donne plus envie d'apprendre.
- Apprendre de manière plus facile.
- Le jeu donne envie d'apprendre.
- C'est ludique.
- On ne travaille pas.
- Beaucoup d'avantage niveau mémorisation.
- Apprendre de façon ludique pour garder une bonne image de la classe de ce que l'on a appris et d'avoir l'image dans la tête.
- On retient plus de chose car on a été plus attentif.
- C'est ludique.
- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- Le plaisir d'apprendre en jouant.
- Apprendre en s'amusant peut être plus intéressant.
- Aucun.
- Apprendre à communiquer.
- Aucun.
- La chanter dans ma tête.
- Ludique.

Classe de 5^{ème} C

- On a plus envie d'apprendre en jouant.
- Je trouve que c'est plus ludique et la compréhension se fait mieux et s'il y a un mot qu'on ne comprend pas, on pose la question alors quand cours c'est plus compliqué.
- On ne va pas se stresser et on va vouloir apprendre.
- On peut parler, être plus investi pour le faire.
- L'amusement est important pour les enfants au stade où ils sont alors ils vont mieux retenir.
- Je trouve que c'est plus amusant, plus intéressant et ça fait une petite pause en classe tout en étant éducatif.
- On va apprendre plus vite et plus facilement car c'est sous forme de jeu.
- Retenir mieux.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- On retient car on s'amuse.
- Mémoriser plus vite et comprendre mieux.
- On s'amuse donc on apprend mieux.
- Cela permet de prendre du plaisir tout en apprenant.
- Cela permet de s'améliorer.
- N'a pas compris la question.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- L'aide du dessin ou schéma qui va avec.

9) Quels sont les jeux ou les activités que tu as trouvés les plus utiles et pourquoi ?

Classe de 5^{ème} D

- Faire le professeur au début de cours.
- Le puzzle.
- N'a pas répondu à la question.
- Les cartes, les puzzles, c'était super.
- N'a pas répondu à la question.
- Le 7 familles pour l'orthographe.
- J'ai trouvé que c'était très ludique et utile car cela nous apprend du vocabulaire.
- J'ai préféré le jeu des 7 familles au puzzle.
- Les 2 activités pour comprendre les handicapés (même si je n'étais pas là pour la 2ème).
- Le puzzle car il fallait réfléchir.
- Le puzzle.
- Le puzzle car cela m'a fait comprendre la structure de la phrase.
- Celui du jeu de 7 familles.
- Le puzzle et le fait d'avoir retenue la règle.
- Le jeu des 7 familles.
- Les puzzles et le jeu des 7 familles m'ont beaucoup aidé à mémoriser.
- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- Le jeu « dans ma valise, il y a » qui fonctionne comme le jeu concours.
- Le puzzle était amusant.
- Puzzle .
- Aucune.
- N'a pas répondu à la question.
- 7 familles.
- Les puzzles.

Classe de 5^{ème} C

- N'a pas répondu à la question.
- Le puzzle m'a beaucoup aidé pour apprendre de nouveaux mots.
- N'a pas répondu à la question.
- N'a pas répondu à la question.
- Le jeu du puzzle était bien avec son code couleur qui nous aidait à comprendre.
- Les défis mémoires m'ont aidé à retenir longtemps le vocabulaire.
- Le fait d'essayer de ranger le puzzle dans l'ordre car cela m'aidait à comprendre peu à peu.
- Les puzzles.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- Je ne sais pas.
- Les activités collectives car elles nous permettent de travailler tout en étant en groupe.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu.
- « Code name » en français pour retrouver les synonymes.
- Puzzle.
- N'a pas répondu.
- Pas fait assez de jeu pour savoir.
- Le puzzle car cela nous aide à tout assembler.
- Le « uno », le loup garou car tu peux y jouer avec plusieurs personnes.

10) As-tu remarqué une amélioration dans ton apprentissage d'une langue grâce aux jeux ?

Lesquelles ?

Classe de 5^{ème} D

- N'a pas répondu à la question.
- Non, car on n'en n'a pas fait beaucoup.
- N'a pas répondu à la question.
- Oui, je me rappelle mieux.
- N'a pas répondu à la question.
- Non aucune.
- Oui, cela m'aide à apprendre le vocabulaire d'espagnol.
- Non.
- Non, pas spécialement.
- Non.
- Oui je mémorise mieux.
- Non.
- Oui, sur le vocabulaire.
- Oui, la grammaire.
- Oui je comprends plus la logique et cela dans les deux jeux qu'on a fait ensemble.
- Oui je mémorise mieux.
- On n'en a pas beaucoup fait donc non.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- Oui.
- Non j'apprends très bien sans jouer.
- Non.
- Je n'ai jamais fait de jeux de langue
- Non.
- Pas forcément, car je n'ai pas eu d'évaluation après cela.
- Oui en espagnol et un petit peu en français.

Classe de 5^{ème} C

- Non
- Oui en espagnol.
- Oui car on devait trouver tout seul et du coup c'était comme une course à l'apprentissage pour être le premier.
- Non.
- Oui je pense que je vais mieux retenir la règle du pluriel et du singulier avec le verbe aimer.
- L'oral de la famille imaginaire m'a assez aider (jeu de rôle).
- Oui en grammaire.
- Oui car cela m'a permis d'améliorer ma mémoire et ma façon de dire certains mots.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- Oui je mémorisais mieux car j'associais cela à l'amusement.
- Avec les jeux, j'ai mieux mémorisé les derniers cours.
- Non, mais c'était super.
- N'a pas répondu.
- Non.
- On n'en n'a pas fait assez.
- N'a pas répondu.
- Oui la conjugaison.
- Pas spécialement.
- Non.

11) Est-ce que jouer à des jeux en classe de langue te permet de mieux retenir les informations apprises ? Explique.

Classe de 5^{ème} D

- N'a pas répondu à la question.
- Oui.
- N'a pas répondu à la question.
- Oui, je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- Cela dépend des jeux.
- Oui, cela m'aide à apprendre le vocabulaire d'espagnol.
- Pas trop, car vu qu'on le voit en classe, c'est de la révision.
- Oui cela est du vécu, en plus d'être prouvé scientifiquement.
- Oui car on ne doit pas réfléchir pour apprendre.
- Non, ce n'est pas ma technique d'apprentissage.
- Oui cela permet d'apprendre en s'amusant.
- Oui car c'est plus sympa.
- Oui.
- Oui car on retient plus de chose car on a été plus attentif.
- Oui car vu que c'est amusant, on retient beaucoup plus que lorsqu'on veut faire du par coeur.
- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- Oui
- Peut-être car ils resteront ancrés dans ma mémoire
- Oui car je m'amuse.
- Oui.
- Cela dépend du jeu.
- Oui car cela est dans ma tête.
- Oui car c'est ludique et qu'on s'amuse.

Classe de 5^{ème} C

- Oui mais je ne sais pas pourquoi.
- Oui je trouve que ma mémoire apprend plus facilement sous forme de jeu.
- Oui car on s'amuse en apprenant.
- La plupart du temps oui parce qu'on peut demander de l'aide à son voisin, faire des jeux avec d'autres personnes et essayer de comprendre.
- Oui car je vais me souvenir du jeu et donc des informations comprises.
- Je trouve que l'on retient mieux avec les jeux car on a plus de plaisir à apprendre et je pense que cela permet de mieux retenir les informations.
- Oui car ce n'est pas comme d'habitude, c'est sous forme de jeu.
- Oui, car comme c'est amusant, on retient plus facilement ce qui nous a plu.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- Car on peut se souvenir de quand on a rigolé ou autre.
- Oui jouer à des jeux en classe de langue me permet de mieux retenir les informations car elles me font m'intéresser à la séquence étudiée.
- Oui car on s'amuse.
- N'a pas répondu.
- Oui pour les mots que je ne connaissais pas avant.
- Oui.
- Oui car ce n'est pas un vrai cours à apprendre.
- N'a pas répondu.
- Oui.
- Non car dans la classe il y a beaucoup de bruit et je n'arrive pas à me concentrer. De plus, on parle entre nous.

12) Comment les jeux t'aident-ils à développer ta créativité et ta réflexion en langue étrangère ?

Classe de 5^{ème} D

- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas ?
- N'a pas répondu à la question.
- ?
- N'a pas répondu à la question.
- Ils me font apprendre.
- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas.
- Je ne sais pas.
- En apprenant facilement en groupe.
- Car c'est ludique et j'ai beaucoup aimé l'espagnol.
- Aucune idée.
- Je ne sais pas c'est peut-être par c'est une activité ludique.
- Je ne sais pas.
- En parlant espagnol.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- En jouant
- En se gravant dans ma mémoire.
- Cela dépend des jeux.
- N'a pas répondu à la question.
- Cela dépend du jeu.
- N'a pas répondu à la question.
- N'a pas répondu à la question.

Classe de 5^{ème} C

- N'a pas répondu à la question.
- N'a pas compris la question.
- Grâce à la communication et à la logique.
- N'a pas répondu à la question.
- Vouloir refaire le jeu chez nous tout en apprenant.
- Les jeux aident à la créativité et à la réflexion car quand on fait des jeux notre créativité en profite et on est plus concentré sur le jeu donc on peut se faire des réflexions.
- N'a pas compris la question.
- Les jeux m'aident car comme parfois il y a plusieurs possibilités, ma réflexion se met en place.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- Oui cela m'aide à développer ma créativité et ma réflexion en m'aidant à chercher par moi-même, devoir réfléchir et se souvenir de ce que l'on a vu précédemment.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu.
- Grâce aux mots nouveaux.
- N'a pas répondu.

13) Comment préfères-tu que les jeux soient intégrés à tes leçons ? (en groupe, en binôme, individuellement, etc.)

Classe de 5^{ème} D

- N'a pas répondu à la question.
- En groupe ou en binôme.
- N'a pas répondu à la question.
- En groupe ou binôme.
- En binôme ou en groupe.
- En groupe.
- En groupe sinon c'est nul.
- En groupe.
- En groupe.
- En groupe.
- Je préfère être tout seul pour apprendre.
- Pas de préférence.
- En groupe.
- En groupe ou en binôme pour la réflexion.
- En groupe.
- En groupe, avec mes amis.
- En groupe.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- Groupe.
- Pas de préférence.
- En groupe.
- N'a pas répondu à la question.
- En groupe.
- En groupe.
- Individuellement.

Classe de 5^{ème} C

- En groupe.
- En groupe.
- En binôme ou en groupe.
- En groupe ou en binôme.
- En groupe ou en binôme car cela permet de l'entraide et plus d'amusement.
- Pas de préférence.
- En binôme.
- En groupe ou en binôme.
- N'a pas répondu.
- En groupe.
- En groupe.
- En groupe.
- En groupe.
- N'a pas répondu.
- En binôme.
- Pas de préférence.
- En groupe ou en binôme.
- N'a pas répondu.
- En groupe ou en binôme.
- En groupe ou en binôme.

14) Concernant les jeux que nous avons réalisés en fin d'année, peux-tu développer ton ressenti ?

Classe de 5^{ème} D

- N'a pas répondu à la question.
- C'était amusant, mais j'aurai préféré que ce soit en groupe.
- N'a pas répondu à la question.
- Je trouve cela très formateur et ludique.
- J'ai bien aimé les jeux de fin d'année. Peut-être développer plus le principe après avoir compris le principe.
- J'ai trop kiffé, c'était génial !
- C'était incroyable, j'ai trop kiffé car c'était drôle et dynamique et que c'était en groupe.
- J'ai bien aimé.
- J'aime bien.
- C'était cool.
- J'ai beaucoup aimé les activités.
- Non.
- Très bien.
- Je pense que c'est une bonne idée, que cela motive.
- C'était bien.
- Je préfère jouer qu'apprendre sans vraiment comprendre.
- J'aurai aimé que cela ne soit pas individuel et c'était ennuyant.
- Je ne sais pas.
- N'a pas répondu à la question.
- C'est bien.
- J'ai bien aimé.
- Amusant
- N'a pas répondu à la question.
- Amusant et nul le puzzle.
- N'a pas répondu à la question.
- J'ai adoré les jeux

Classe de 5^{ème} C

- Je trouve que c'était bien, on s'est bien amusé.
- J'ai bien aimé car quand vous aviez dit qu'on ferait des jeux, je savais déjà qu'on allait s'amuser.
- N'a pas répondu à la question.
- J'ai bien aimé car cela nous faisait apprendre / réviser tout en s'amusant.
- C'est beaucoup mieux que des traces écrites ou autre moyen d'apprentissage. Apprendre en s'amusant c'est la meilleure des solutions pour les enfants.
- J'ai adoré.
- J'ai bien aimé, amusant.
- C'était bien car que le fait que c'était par table et qu'on s'aidait était mieux que si on était tout seul.
- N'a pas répondu.
- Je préférerai jouer à plusieurs.
- J'ai bien aimé car c'était assez drôle.
- Cela m'a permis d'apprendre plus vite des mots / choses inconnues. J'ai trouvé que c'était une bonne manière d'apprendre.
- J'aurai aimé qu'on travaille à plusieurs.
- N'a pas répondu.
- Cela nous faisait apprendre tout en jouant.
- Bien aimé mais on n'en n'a pas fait assez.
- N'a pas répondu.
- N'a pas répondu.
- J'ai bien aimé la tranquillité et l'amusement que cela a apporté.
- Bien mais ennuyeux.
- J'ai bien aimé car c'est ludique et marrant et mieux que de faire des exercices.

Le jeu comme support d'apprentissage

Mots-clés :

Jeu, support d'apprentissage, médiateur, mémoire, langues, outil.

Résumé :

Mode de divertissement connu de tous, le jeu peut également avoir des fins pédagogiques et didactiques utiles pour l'apprentissage des langues. Étudié au préalable sous ces différents angles puis associé à des concepts psychanalytiques, le jeu sera considéré comme un médiateur de savoir. Ainsi, ce mémoire, s'efforcera de répondre à la problématique suivante : dans quelles mesures le jeu devient un outil pédagogique et didactique central dans le rapport d'enseignement et d'apprentissage de l'espagnol ? Pour cela, le lecteur obtiendra dans la première partie des apports théoriques sur le jeu puis dans la deuxième, il pourra observer une posture de chercheuse-praticienne afin de répondre à la problématique et vérifier les hypothèses émises au début de ce mémoire.

Keywords :

Game/play, learning support, mediator, memory, languages, tool.

Abstract :

A form of entertainment known by all, games can also have teaching and educational purposes that are useful for language learning. Studied from these different angles and then associated with psychoanalytic concepts, the game will be considered as a mediator of knowledge. Thus, this dissertation will attempt to answer the following problem: to what extent does the gameplay become a central pedagogical and didactic tool in the relationship between teaching and learning Spanish? In the first part, the reader will obtain theoretical contributions of playing games. Then in the second, they will be able to observe a researcher-practitioner approach in order to respond to the problem and verify the hypotheses put forward at the beginning of this dissertation.