

L'exploitation du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE

Ourida Hedouche, Université de Batna Algérie.

Résumé :

Le jeu fait partie de la vie de l'apprenant. Il lui permet d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de résoudre de nouveaux problèmes ... Transformés ou adaptés avec de nouvelles formes, les jeux sont une ressource inépuisable situations de problème de ressources pour l'enseignement / apprentissage de la langue étrangère étrangère. La dimension didactique du jeu, son intégration, son intérêt et sa place, son fonctionnement dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère sont les axes clés de réflexion de cet article.

الملخص:

يشكل اللعب جزء من حياة المتعلم. فهو يسمح له بتجريب، تصور، خلق وحل مشاكل جديدة. معالجة الالعاب أو تكييفها في أشكال جديدة يجعلها مصدر وضعيات تعليمية لا متناهية للاستغلال في تدريس وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. البعد التعليمي للعبة وإدماجها، أهميتها واستغلالها في تدريس وتعلم اللغة الفرنسية هم المحاور الأساسية لهذا المقال.

Introduction:

Le discours sur l'usage à bon escient d'activités motivantes, stimulant l'intérêt et la motivation des apprenants, s'élève de tous les côtés et sur tous les tons, dans le domaine de la didactique des langues-cultures étrangères. L'idée de joindre le plaisir et la motivation dans le processus d'enseignement/apprentissage (E/A) d'une langue étrangère, notamment le français langue étrangère (FLE), est née vers les années 70 avec la naissance de l'approche communicative. Suite à plusieurs débats prônant un renouveau méthodologique en didactique du FLE, naît une idée novatrice sur le ludique. Mais il a fallu attendre les années 80/90 pour assister à une réflexion plus poussée à introduire le ludique comme outil pédagogique à part entière menée par de nombreux spécialistes, à leur tête : Francis DEBYSER et Jean Marc CARE ⁽¹⁾.

Evolution historique des notions de jeu

L'utilisation du jeu dans la classe de FLE est marquée par diverses déterminations sociales, historiques et culturelles. Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII^e siècle, les notions de détente et de divertissement gratuit sont le plus souvent associées au jeu. De plus, le jeu en général était alors lié soit à l'enfant, soit au jeu de hasard.

En fait, il faut attendre la période de la Renaissance pour assister à un regain d'intérêt envers le jeu et aussi aux premières réflexions éducatives des activités ludiques. Dès lors, le jeu entre dans l'éducation des princes, mais aussi dans les collèges religieux.

Plus tard, à l'époque romantique, au cours de laquelle l'enfant devient porteur de valeurs. On considère alors le jeu comme une activité enfantine, il devient donc enfin une activité sérieuse, dans la mesure où il est censé conduire à un développement naturel. Ces idées empiriques, reprises aux XIX^e et XX^e siècles par les

biologistes et les psychologues pour justifier la nécessité biologique du jeu, soutiennent fortement la croyance actuelle en la valeur éducative des activités ludiques. Entre la dévalorisation et la survalorisation, fortement ancrée dans les esprits, rares sont les théoriciens qui perçoivent que le jeu est d'abord un fait de pensée et un fait de langage.

Peu à peu, sous l'influence de la conception romantique et en croyant ses vertus quasi magiques, le jeu ne se justifie pas comme un moment de récréation mais en tant qu'outil pédagogique à part entière.

Jeu ou ludique, une notion polysémique et complexe

Le *jeu* est un concept aux sens multiples. B. Silverberg-Villez confirme dans ses propos que *le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes*. Face à cette multiplicité des études sur le jeu et à la diversité des domaines qui s'y sont intéressés, il s'avère particulièrement difficile de trouver une définition précise du jeu. Il importe de souligner que Huizinga et Caillois sont les héritiers d'une longue évolution de la pensée européenne sur le jeu. Dans les premières pages de son ouvrage pionnier (*Homo Ludens*) sur le jeu en 1938, Huizinga affirme que *le jeu est plus ancien que la culture* ⁽²⁾.

En effet, le jeu est apparu au XII^e siècle du mot latin *jocus* signifiant *badinage, plaisanterie* (3). Sa signification la plus courante est celle du *Dictionnaire Flammarion*, qui définit le terme comme *une activité récréative obéissant à certaines règles plus ou moins strictes*. Selon le *Petit Robert*, le jeu désigne en premier lieu comme une *activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* (4). En deuxième lieu, il signifie *une activité*

organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte.

G. Bourgère, chercheur en sciences de l'éducation, voit que *le jeu n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message "ceci est un jeu"*⁽⁵⁾.

Les termes qui sont dérivés du jeu ou qui entretiendraient avec lui une certaine connexité sont : *ludique*, *le ludique* et *l'activité ludique*. Mais quels seraient la ligne de partage et les rapports entre l'adjectif *ludique*, la substantivation *le ludique* et *l'activité ludique*. Etymologiquement, *jeu* dérive du mot latin *jocus* désignant *plaisanterie, badinage*, il traduit bien souvent *ludus*.

Selon le dictionnaire *Le nouveau Petit Robert*, l'adjectif *ludique* désigne ce qui est *relatif au jeu*. Concernant le substantif *le ludique*, il en propose : *activité libre par excellence*⁽⁶⁾. Quant à l'activité ludique et d'après le *Dictionnaire du français langue étrangère et seconde*: *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure*⁽⁷⁾. Elle permet une communication entre les apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.

Enseignante spécialisée dans l'utilisation des TIC pour la formation, Brigitte Cord-Maunourg conçoit les activités ludiques comme des *activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte*⁽⁸⁾. Et de son côté G. Brougère écrit : *le jeu est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique »*⁽⁹⁾.

Il n'est pas facile de différencier *jeu ludique*, *jeu éducatif* ou encore *jeu pédagogique*. Nicole de Grandmont(10)apportedeux précisions importantes dans son livre *Jouer pour apprendre*: pour elle, le *jeu éducatif* se réfère aux notions et aux apprentissages, alors que le *jeu pédagogique* seréfère aux acquis et permet d'en tester la valeur d'acquisition.Dans notre recherche, nous utilisons jeu, ludique et activité ludique comme étant synonymes.

Fonctions du jeu

Les jeux sont sources de situations-problèmes au moment de leur présentation. Ils peuvent avoir plusieurs et différentes fonctions à des différents moments :

- **Découverte et recherche** : Le jeu permet de découvrir un nouveau matériel ; rechercher un but possible à son fonctionnement ainsi que définir des modes et des stratégies de fonctionnement.
- **Entraînement et consolidation** : Le caractère répétitif du jeu permet à l'apprenant de s'exercer sans se lasser. Le jeu mobilise des compétences et assure la stabilité des acquis.
- **Application et création** : Le jeu est un moyen qui permet de mettre en œuvre des procédures précédemment utilisées et de les adapter à de nouvelles situations.
- **Evaluation** : Les jeux permettent d'obtenir des informations précises sur des aptitudes particulières de l'apprenant. Ceux qui favorisent de plus l'auto-évaluation.
- **Communication** : La communication est présente dans tout jeu collectif. Concernant les jeux individuels, il est préférable que l'apprenant s'exprime sur ce qu'il a réalisé ou ce qu'il est

en train de réaliser pour exprimer sa satisfaction, préciser sa démarche ou exposer ses contraintes.

Intégration du ludique dans l'E/A du FLE

Tout apprenant qui se lance dans l'apprentissage d'une langue étrangère a en général deux objectifs bien précis : communiquer et découvrir une autre culture. Le ludique constitue un moyen riche et variée associant ces deux buts. Mais quelle est sa place dans l'E/A des langues en général, et du FLE en particulier ?

➤ **Ludique et langues**

Habituellement, le ludique au sein de la classe de langue est perçue comme un outil purement culturel, le rôle pédagogique qu'il peut jouer au sein de l'enseignement étant fréquemment mis de côté. Nombreux pédagogues perçoivent que le jeu est d'abord un fait de langage. Cependant, il constitue un outil linguistique remarquable à travers lequel la langue se développe, évolue, vit. Et le ludique et la langue, ludique et enfant sont deux doubles entités inséparables et interdépendantes, elles se nourrissent l'une de l'autre pour se construire.

➤ **Ludique et enfant**

Les enfants sont le public avec lequel le recours aux activités ludiques se fait le plus naturellement. En effet, le jeu est l'activité normale de l'enfant, il est son métier et sa vie. Il est un instrument puissant par lequel l'enfant construit sa connaissance. Non seulement il mémorise, mais il s'approprie du savoir en le comprenant. Tout en jouant, l'apprenant développe sa motricité, interagit avec les autres et applique des stratégies pour réaliser son apprentissage. Agir et apprendre sont inséparables pour l'enfant, le savoir et le développement des habiletés sont chez lui le fruit d'une interaction avec les autres et avec son entourage.

Dans son article paru dans la revue *Les Langues Modernes* (1994), le psychologue Patrick Faugère (11) affirme que l'enfant prend les activités ludiques très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que les exercices traditionnels. Il continue de dire que *le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail. [...] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par-là aide à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer.* Il partage ce point de vue avec Claude Hagège qui écrit « *le jeu est pour l'enfant une source de joie, de créativité et de réussite, il est origine et préparation des activités de travail ; il est aussi introduction aux formes sociales de la vie.* »

Le jeu est, donc, le moteur de l'auto-développement de l'enfant, une méthode naturelle d'éducation. Utilisé en tant que ruse pédagogique, il lui offre l'occasion de vivre une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles..., la découverte et la communication dans toutes ses dimensions. En effet pour l'enfant le jeu est très sérieux, c'est une activité gratuite dans laquelle, il entre librement et avec plaisir et volontairement mettre toute son énergie pour son propre plaisir.

➤ **Enjeux et limites**

Lors de la création d'un jeu pédagogique se pose la question primordiale : comment intégrer de façon pertinente le contenu d'apprentissage dans la structure d'un jeu ? Même s'il implique beaucoup l'apprenant, le jeu a néanmoins ses limites. Plusieurs compétences peuvent être développées par le jeu, mais il serait illusoire de penser que toutes peuvent l'être ainsi. L'enseignement du ludique en classe de FLE implique certains critères que nous nous proposons d'aborder ici, afin de déterminer

les choix pédagogiques et didactiques que peut effectuer l'enseignant.

Tout d'abord, il convient de se consacrer au choix des activités ludiques à enseigner. S'il s'agit d'une ressource extrêmement variée. La première mission de l'enseignant est donc de sélectionner un jeu accessible, qui soit en adéquation avec le niveau des apprenants, leurs centres d'intérêt, mais également conforme aux attentes linguistiques et communicatives.

Enfin, il est très important de favoriser des jeux aux contenus culturels riches, permettant de développer les savoirs des apprenants dans ce domaine, leur apprentissage ne se limitant pas aux aspects linguistiques de la langue.

Pour ce qui est de l'approche pédagogique, l'enseignant doit donc proposer l'activité de sorte à susciter la curiosité des apprenants, en les guidant de manière réfléchie vers la découverte et le plaisir de la langue, l'objectif étant de s'écarter de l'activité trop académique et linéaire. Il s'agit de conduire les apprenants vers un domaine leur permettre de s'ouvrir sur une culture différente, et également de lisser leur esprit critique, ainsi que leur créativité.

En résumé bref, le jeu doit être attrayant, accessible à tous, un jeu qui ne se limite pas uniquement à un contenu linguistique, mais il porte forcément une empreinte culturelle, pragmatique, etc.

Pourquoi l'activité ludique en classe de FLE ?

Le recours aux jeux comme vecteur de base dans un cours de langue étrangère a souvent suscité des polémiques. Certains pensent qu'on ne peut instruire en s'amusant et que l'apprentissage est une affaire sérieuse qui implique engagement et discipline de la part de l'apprenant. Heureusement de nombreux pédagogues spécialisés dans les langues étrangères pensent que le jeu est indispensable dans E/A des langues étrangères parce que l'amusement suscite un

désir de communiquer et de travailler. Ils voient que le travail et le jeu vont de pair, du fait que l'enfant peut trouver du plaisir en travaillant, et que le jeu peut être un apprentissage.

➤ **L'activité ludique, un vecteur de communication**

Le jeu permet aux apprenants d'établir des liens avec les autres apprenants. Que ces apprenants soient coéquipiers ou adversaires, ils devront se communiquer des informations et donc utiliser la langue et l'utiliser le plus précisément possible afin que les informations soient fiables. En cela, le jeu paraît être le moyen le plus approprié pour faire parler les apprenants.

Des spécialistes nous donnent également un point de vue très intéressant car ils abordent la question du jeu sous l'angle de la communication. Pour eux, jouer c'est communiquer. Les activités ludiques sont un cadre idéal pour toutes formes de communication. Très présent dans l'E/A des langues étrangères, elles doivent être au service de plusieurs objectifs précis, notamment celui d'amener les apprenants à communiquer.

Martine Kevran(12) insiste sur cet aspect communicationnel du jeu et confirme que « *Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un but précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle.* »

Un autre avantage des activités ludiques dans la communication est qu'elles réduisent les blocages parce que le jeu en groupe sécurise. C'est que l'apprenant ose dialoguer, essayer, se tromper.

➤ **L'activité ludique, une source de motivation**

Beaucoup de spécialistes estiment que la motivation joue un rôle déterminant sur l'investissement des apprenants dans l'apprentissage, et donc sur leur maîtrise et leur réussite. Mais il est important d'ajouter que le fait de maîtriser et de réussir influence aussi fortement la motivation : c'est que lorsqu'un apprenant est motivé, il s'investit dans les tâches qu'on lui propose, ce qui contribue à le faire maîtriser et réussir ses apprentissages. Basé sur l'enfant, l'apprentissage des langues étrangères doit prendre en considération dans ses procédés, comme dans ses objectifs, l'âge réel des apprenants, leurs besoins et attentes, leurs goûts et leur psychologie... En effet, un enfant passionné et motivé aura plus de satisfaction à apprendre la langue, ce qui devrait avoir des effets positifs dans son travail.

La dimension ludique est un moteur essentiel de l'apprentissage car elle permet de provoquer une implication plus rapide des apprenants, voire plus réelle et plus efficace. Il suffit de voir les yeux lumineux des apprenants quand leur enseignant leur annonce qu'ils vont faire un jeu. Le recours au ludique contribue fortement à encourager et maintenir la motivation des apprenants, qui trouvent plaisir à être en classe de langue étrangère.

Théoriciens, pédagogues, et enseignants parlent souvent du plaisir de jouer sans autant parler du plaisir de proposer et de créer des jeux. Il importe de dire qu'au plaisir que peut prendre l'apprenant durant une activité ludique bien menée peut s'ajouter celui que peut prendre l'enseignant lorsqu'il constate qu'il a inscrit le jeu avec profit au cœur d'une démarche pédagogique personnalisée. En effet la motivation des enseignants augmente face à des apprenants motivés qui obtiennent de bons résultats, mais aussi quand eux-mêmes sentent qu'ils apportent quelque chose d'utile à l'expérience des apprenants.

Plaisir et travail sont, alors, intimement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère auquel l'enfant participe activement.

➤ **L'activité ludique, un support d'apprentissage**

Tout d'abord, les activités ludiques répondent au trois objectifs à poursuivre en classe de langue : dans le domaine linguistique, dans le domaine culturel et les compétences transversales.

Certainement, elles répondent toujours à un objectif linguistique car le jeu peut servir soit à présenter une fonction langagière, soit à la réinvestir. Il est également possible de répondre à l'objectif culturel en introduisant dans le jeu des traits de civilisation car la langue étudiée ne doit pas être écartée de son contexte culturel afin de dépasser les données purement informatives et les données culturelles. On peut ainsi donner à la langue une signification plus concrète et développer des compétences transversales, telles que la socialisation et l'ouverture au monde.

Exploitation du ludique dans l'E/A du FLE

Dans quelle mesure l'outil ludique peut-il être efficace tout en servant les objectifs de cours de langues étrangères ? Est-il un outil pédagogique à part entière ? Le jeu reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants. Pour éclaircir les doutes sur la légitimité et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE, Haydée SILVA(13) y répond par oui sous certaines conditions :

- La première condition consiste à *aborder le jeu de manière rigoureuse*, car à l'instar de tout autre outil son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait ;

- La deuxième condition consiste sans doute à *établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique*, car c'est de l'incohérence entre ces différents niveaux que naissent en général les difficultés d'exploitation pédagogique du jeu ;
- Finalement, la troisième condition consiste à *ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux*, mais à y voir simplement l'occasion d'enrichir sa boîte à outils.
- Haydée SILVArésume ces trois conditions en une seule, pour elle, *le jeu n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière que lorsque les enseignants sont de véritables acteurs de leur pratique, et non de simples exécutants*.
- Les enseignants désireux d'intégrer le ludique dans leurs pratiques, doivent mieux le connaître pour l'exploiter de façon raisonnée et profiter de ses vertus sans tomber dans le piège des inconvénients.

Vertus pédagogiques du ludique

L'intégration des activités ludiques en classe de langue étrangère offre de nombreux avantages tant au niveau pédagogique que personnel. Elles offrent aux apprenants un univers motivant et propice à la communication ; de plus, elles constituent pour l'enseignant une source intarissable d'exploitations. En effet, en offrant à l'apprenant la possibilité de *jouer*, on l'autorise à s'épanouir. Antoine Prost pense que *« Le jeu éducatif valorise la curiosité, l'expérimentation individuelle, les essais et les erreurs. Il cherche une structuration autonome et souple de la personnalité, aussi éloignée d'une absence de structuration que d'une structuration rigide, d'un apprentissage purement imitatif, d'un façonnement du dehors. [...] Autrefois le jeu était pur amusement, temps inutile, donc perdu. [...] Attribuer une valeur positive au jeu, c'est donc accepter l'enfant en tant que tel, au lieu de le définir*

comme un non-adulte, un pas-encore-grand. [...] Le jeu éducatif fait de l'enfant l'agent même de sa propre éducation ; il n'apprend bien que ce qu'il découvre par lui-même. » (14)

Le ludique représente, en effet, une ressource incroyablement riche et variée. Il a toute sa place dans les supports de FLE, permettant d'aborder divers aspects de l'enseignement. Tout d'abord, son exploitation permet d'acquérir des savoirs et des savoir-faire décisifs dans la construction du répertoire culturel de l'apprenant. En effet, et en termes de savoirs linguistiques, l'activité ludique constitue un moyen essentiel au sein de l'E/A. Elle est un des cadres privilégiés de la langue.

D'autre part, l'activité ludique, qui est synonyme de plaisir, contribue également à diversifier l'E/A, à le rendre plus intéressant, en offrant des supports de travail variés. De même, elle constitue un document authentique aussi, l'autonomie de l'apprenant est favorisée, dans le sens où il peut, de façon indépendante, prendre part à sa découverte de la culture-cible, devenant de cette manière acteur et constructeur de son propre apprentissage.

De plus, l'utilisation du jeu dans l'E/A du FLE encourage un comportement interculturel chez l'apprenant. En effet, le contact avec le jeu implique une interaction directe avec l'autre, avec la langue cible et sa culture, mais également avec la langue source et sa culture. Il ne s'agit pas seulement d'apprendre sur l'autre, mais de se construire.

Enfin, un atout fondamental de l'intégration du jeu en classe de FLE repose sur la multiplicité et la diversité de ses ressources. En effet, il offre un éventail de ressources illimitées en termes de lexique, contenus grammaticaux, culturels etc. Il existe une infinité de jeux pour chaque public, chaque niveau ou enseignement/apprentissage visé.

Les activités ludiques ont toute leur place dans l'enseignement/apprentissage du FLE, dans la mesure où elles constituent une ressource complète et solide. Reste maintenant à déterminer la manière dont elles doivent être exploitées afin d'en assurer une certaine pertinence pédagogique. Pour atteindre les différents objectifs et pour bénéficier de ces avantages, l'enseignant a un rôle important à jouer.

Rôle de l'enseignant dans l'approche ludique

Dans l'approche ludique, le rôle de l'enseignant est bien sûr capital car c'est lui qui choisit les activités en fonction des objectifs qu'il se fixe, qui prévoit le déroulement de ces activités, mais il doit également savoir se faire de manière à éviter d'intervenir immédiatement. Il doit savoir rester en retrait et déléguer en modifiant le jeu et l'adaptant aux objectifs en fonction des besoins.

En effet, le jeu réduit la domination de l'enseignant, et même la distance enseignant-apprenant. Ce point de vue est partagé par Nicole Décuré dans son article *Jouer, est-ce bien raisonnable ?*, extrait de la revue *Les Langues Modernes* (1994). Pour lui, l'enseignant devient animateur d'activités et de jeux. Les inhibitions se réduisent en même temps qu'augmente la communication entre apprenants, qui remplace la communication centrée sur l'enseignant. (15)

Conclusion

Pour clore cet article, nous rappelons que l'apprentissage d'une langue étrangère comme le FLE relève de trois dimensions (constituants de l'apprentissage) : d'une part, le cadre culturel, cognitif et affectif dans lequel l'apprenant déploie son activité, et qui détermine ses représentations de la langue étrangère et de l'apprentissage ; d'autre part, la situation institutionnelle où se réalise l'enseignement, et notamment ses implications sur le statut de

la communication en classe ; finalement, les activités de classe elles-mêmes, qui définissent l'activité de l'apprenant et orientent le sens de son apprentissage.

Nous soutenons que langue, culture et activité ludique entretiennent une relation de complémentarité entre eux. Elles pourraient faire de la classe du FLE un espace de plaisir et d'apprentissage. Car, d'une part, les activités ludiques répondent aux trois dimensions citées ci-dessus. Elles instaurent un climat de confiance, de coopération, de respect qui permet à chaque apprenant de se sentir à sa place et d'oser exprimer ses besoins. En plus qu'elles répondent également à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'apprenant ; elles permettent d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives.

❖ **Références bibliographique:**

- (1) CARE Jean-Marc : DEBYSER, Francis : Jeu, *langage et créativité. (Les jeux dans la classe de français)*, Paris, Ed. Hachette FLE, 1991.
- (2) HUIZINGA Johan : *Homo ludens* : essai sur la fonction sociale du jeu, Paris, Gallimard, 1951.
- (3) L'étymologie du concept est prise de l'article de WETTRWALD, Aude, sous le titre de : *Pédagogie du jeu et enseignement musical*, p.8, disponible sur le site : www.cefedem-ouest.org/recherche/mem-php/. Consulté le 10-02-2013.
- (4) Le dictionnaire *Le Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1981, p. 1046.
- (5) BROUGÈRE G. : *Jeu et éducation*, Paris, Le harmattan, 1995, p.247.
- (6) Le dictionnaire *Le Nouveau Petit Robert*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1993, p.1470.
- (7) CUQ Jean-Pierre : *Dictionnaire du français langue étrangère et seconde*, Paris, asdifle/Clé International, 2003, p.160.
- (8) Définition proposée par Brigitte Cord-Maunoury (2003) : *Internet et pédagogie, état des lieux*. Consulté le 11-03-2013, sur le site http://www.adm.amp6.jussieu.fr/fp/uaginternetep/defi_et_concours.htm/
- (9) BROUGÈRE G. : Ibid.
- (10) GRANDMONT Nicole : *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Bruxelles, De Boeck & Larcier, 1997.
- (11) FAUGERE Patrick : *Le jeu*, Les langues Modernes n°2, 1994
- (12) KEVRAN Martine : *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école*, Armand Colin, 1996.
- (13) SILVA Haydée : *Le jeu en classe de langue*, CLE International, Juillet 2008
- (14) PROST Antoine : *Education, société et politiques : une histoire de l'enseignement en France, de 1945 à nos jours*, Seuil, 1991, pp. 106 à 111.
- (15) DECURE Nicole : *Jouer, est-ce bienraisonnable ?*, Les Langues Modernes, 1994.