

Le ludique et la compétition

MEDIONI Maria-Alice

Une situation pour explorer les effets du ludique et de la compétition, à partir de "Juego : En el zoo" in Danielle Baretta (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico : propuesta de juegos para las clases de ELE. *RedELE - Revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera* – n° 7.

Animation

Voici une nouvelle situation : il s'agit d'un jeu qui va permettre de pratiquer les noms d'animaux. On suppose, bien sûr, que ces noms ont déjà été vus. Il s'agit maintenant de les pratiquer.

Bien expliquer la règle du jeu.

Matériel

- 2 plateaux de jeu affichés au tableau présentant 24 dessins d'animaux ;



- 2 séries de jetons jaunes et bleus portant les noms des 24 animaux. Ils sont disposés, retournés (le nom n'est pas visible) sur une table, près du tableau : les jaunes, d'un côté, les bleus de l'autre ;



- de part et d'autre des plateaux affichés, un encadré pour marquer le score :

SCORE									
Equipe jaune									
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Idem pour équipe bleue ;

- un marqueur de couleur pour marquer le score ;
- des petits bouts de pâte à fixer préparés à l'avance à côté des deux tas de jetons.

On demande aux participants de former 2 équipes (la jaune et la bleue) en se disposant sur deux files parallèles.

Ils vont jouer à tour de rôle.

Le numéro 1 de chaque file va s'approcher de la table et choisir 3 jetons dans sa couleur (le n°1 jaune choisit 3 jetons jaunes ; le n°1 bleu choisit 3 jetons bleus) **sans les retourner**. Il les écarte simplement du tas.

Au **TOP** donné par l'animateur, le n° 1 de chaque équipe saisit les 3 jetons préalablement sélectionnés et doit les placer avec de la pâte à fixer sur les animaux correspondants.

Dès qu'un des n°1 a placé les 3 noms **correctement**, l'animateur prononce le **TOP** de fin de jeu et l'équipe de ce n° 1 marque 1 point. L'animateur inscrit le score sur l'encadré de l'équipe gagnante comme ceci : ϕ

Il recueille les jetons utilisés, retire la pâte à fixer, les remet dans le tas, mélange et on poursuit le jeu avec les n° 2.

On fera passer 5-6 personnes (suivant le temps disponible). L'équipe gagnante est celle qui a recueilli le plus de ϕ

Inutile de continuer : on a compris comment ça fonctionne.

Il y aura sans doute des questions du genre : "Peut-on aider son équipe ?". Insister sur le fait que chacun doit tout de même se déterminer. Mais garder tout de même en mémoire cette question (très intéressante) pour la ramener ensuite dans l'analyse : c'est qui, "son équipe" ? Si on souffle, *idem* : insister sur le fait que chacun doit tout de même se déterminer !

On arrête le jeu : Analyse

Laisser quelques minutes à chacun pour lister sur la fiche distribuée en début de journée, ce qu'il a fait, **très concrètement**, pendant le déroulement du jeu :

- Que s'est-il passé ?
- Comment avez-vous vécu la situation ?
- Qu'est-ce que ça implique dans le fonctionnement de la classe ?
-

Prendre en note ce qui se dit (à quoi a-t-on prêté attention, les différentes stratégies...), relancer en cas de besoin en demandant des précisions sans soumettre toutefois les gens à un interrogatoire. Il est à parier que les participants se sont focalisés davantage sur le jeu, l'envie de gagner, de marquer le plus de points possibles... que sur le vocabulaire lui-même.

Ne pas pousser trop loin la discussion parce qu'on y reviendra forcément ensuite, après le diaporama.

A la fin, distribution du texte de Butera F. (2014). Quels risques fait courir à l'école un excès de compétition ? *Educateur*, Dossier "L'école en quête d'efficacité", Spécial 2014. Genève (pp. 57-59)