



## ÉVALUATION DE LA CRÉATIVITÉ À TRAVERS LE JEU DANS LA CLASSE DE FRANÇAIS

**FERRER DE ACUÑA, María Mabel.**

Resumen:

### **LA ESCRITURA CREATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL FRANCÉS LENGUA EXTRANJERA**

Área Temática: Educación

Los profesores de lenguas extranjeras buscamos siempre distintos tipos de motivación para que el alumno amplíe sus conocimientos previos, desarrolle las competencias lingüísticas y al mismo tiempo fije las estructuras gramaticales.

En este trabajo relataremos la experiencia y los resultados de un taller desarrollado por el equipo de investigación del que formo parte, sobre Evaluación y Motivación en la clase de francés lengua extranjera, en el año 2006.

El equipo seleccionó distintos tipos de textos buscando evaluar y motivar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como profesora de literatura seleccioné juegos de escritura que fueron utilizados por los surrealistas como por ejemplo: "*le cadavre exquis, les mots valises, l'armalon, il suffit de...pour*", entre otros.

Los juegos de escritura, que tuvieron como objetivo fundamental desarrollar el potencial del lenguaje, en la lengua segunda de los asistentes, nos permitieron motivar la creación escrita, de cada uno de los participantes.

Los resultados nos demostraron que a través de los juegos de escritura, los alumnos, se animaron a crear, a producir frases originales, insólitas, divertidas y/o poéticas, por el placer mismo de jugar.

**Palabras clave: juego- escritura- motivación- creación.**



## ÉVALUATION DE LA CRÉATIVITÉ À TRAVERS LE JEU DANS LA CLASSE DE FRANÇAIS

**Mgter. María Mabel Ferrer de Acuña**

A partir des lectures faites à propos des didactiques des langues, on a pu constater que, depuis plus d'une trentaine d'années, la didactique des langues se veut de plus en plus axée sur le processus d'apprentissage, plutôt que sur les procédures d'enseignement. Au sein d'une telle tendance, le jeu semble pouvoir trouver une place privilégiée ; pourtant peu nombreux sont les enseignants qui l'ont pleinement intégré à leur démarche pédagogique quotidienne.

Un groupe des formateurs du BELC, constatant que la didactique des langues proposait le plus souvent aux élèves une méthodologie répétitive et monotone, des manuels aux contenus linguistiques sans grand intérêt ainsi que pratiques de classes ennuyeuses, ont recommandé, à la fin des années 70, l'utilisation de toute une gamme de techniques de créativité.

Il s'agit de jeux de langage, de techniques d'invention de discours et de textes, et de jeux communicatifs où la créativité et l'imaginaire des apprenants sont constamment sollicités.

Grâce à ces jeux de langage la notion de plaisir réapparaît au sein des pratiques langagières et de l'apprentissage des langues en la classe, notion que les pédagogues ont trop souvent oubliée.

N'oublions pas que les professeurs de français langue étrangère, en tant qu'éducateurs, ont pour mission de transmettre un savoir faire, en langue française. Et qu'enseigner, c'est transmettre et faire comprendre, mais c'est aussi intéresser les élèves à l'apprentissage de cette langue étrangère. Lorsqu'il s'agit de l'enseignement d'une langue, on ne doit pas négliger que la langue est un mécanisme physiologique et mental. Apprendre par cœur, écrire, parler, lire et même jouer sont des moyens qui vont nous permettre d'incorporer le mécanisme de la langue.

L'année dernière, nous avons organisé un séminaire, sur l'évaluation et la créativité au cours de français langue étrangère. Comme spécialiste en littérature, j'ai pensée aux



jeux, surtout aux jeux d'écriture utilisés par les écrivains surréalistes, pour stimuler la créativité chez les élèves.

L'organisation du séminaire nous amène à étudier les techniques de créativité utilisables en classe, qu'il s'agisse de production de textes, comme celles que proposent certains écrivains, ou de l'ensemble des mises en scène de l'interaction verbale que nous pouvons comparer à des pratiques théâtrales, comme les jeux de rôles.

Tout d'abord nous avons examiné les jeux de société portant sur les mots et les lettres, ainsi que ceux où le langage joue un rôle important. Ensuite nous avons abordé certains jeux plus récents, comme les jeux d'aventures et de fictions qui connaissent actuellement un succès spectaculaire, sur console de jeux ou sur l'ordinateur.

Mais pour la classe nous avons privilégié les jeux qui font appel à l'initiative et à la créativité des joueurs. Les jeux de créativité que nous présenterons ci-dessous ont pour but de faire découvrir aux étudiants que l'on peut, même avec une combinatoire limitée de compétences linguistiques, faire éclater le langage et le rendre créatif, original et même l'aider à se libérer du carcan de la répétition, de l'imitation des structures fixes des manuels.

Avant de vous proposer une gamme assez variée de techniques et de jeux, il convient de préciser le terme de créativité qui recouvre des concepts différents qui varient selon la pédagogie, la psychologie ou la linguistique.<sup>1</sup> (CARÉ et DÉBYSER, 1991)

**Pour les pédagogues**, la créativité n'est pas une propriété du langage, mais une aptitude de l'élève à imaginer, à inventer, à découvrir, à s'exprimer, à produire, etc. Cette aptitude peut s'épanouir ou se débiliter dans l'institution scolaire ; elle est stimulée par les méthodes actives et freinée ou étouffée par une pédagogie de simple transmission des connaissances et par des activités de répétitions ou de pure imitation. La créativité est stimulée par le travail en petits groupes et freinée par des tâches collectives indifférenciées données à l'ensemble du groupe classe et ne permettant pas d'initiatives ; elle est stimulée par un climat permissif et freinée par un style de classe autoritaire.

**Les psychologues**, notamment les américains, qui se sont occupés de la créativité, tout en admettant également qu'il s'agit d'une aptitude, d'ailleurs distincte de

---

<sup>1</sup> Résumé de J. M. CARÉ ET F. DEBYSER (1991) *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*, Paris, Ed. Hachette/Larousse



l'intelligence telle qu'on la mesure habituellement dans les tests. Ils ont préféré l'étudier empiriquement dans les conduites et les activités créatrices D'après eux les facteurs, tels que la fluidité et la flexibilité d'esprit, comme aussi l'originalité et l'aptitude à déstructurer et à restructurer rapidement les données de l'expérience, les formes et les systèmes, jouent un rôle déterminant et même mesurable.

Finalement **pour les linguistes**, la créativité est une propriété inhérente aux langues naturelles ou à leur utilisation. Elle a été définie par les linguistes de différentes manières, dont certaines n'ont aucun rapport avec la créativité des pédagogues ou avec les aptitudes de l'esprit ou de la personnalité sur lesquelles s'interrogent les psychologues.

La conclusion la plus importante que l'on peut tirer des différentes définitions de la créativité c'est que l'on s'accorde à considérer la créativité, comme une aptitude différente de l'intelligence.

Jouer mais pourquoi ? Parce que au-delà du plaisir généré par les activités ludiques, le jeu permet d'introduire dans la classe la nécessité de communiquer efficacement en français. Lorsqu'un étudiant apprend le français dans un milieu non francophone, il est en effet parfois difficile de le motiver car il n'a pas besoin de cette langue dans sa vie quotidienne. Le jeu crée un enjeu fort : participer aussi bien que les autres et mieux encore, pour gagner !

Les jeux peuvent être introduits en classe de manière très diverses : éléments de cours (révisions grammaticales), comme activités de transition entre deux unités de contenu, (pour la production écrite ou orale avec réemploi du vocabulaire en contexte) ou encore comme devoir ludique et original en termes pédagogiques.

L'objectif le plus important que nous avons proposé pour le cours de français à travers les jeux, c'est de créer chez l'apprenant une nécessité d'expression, l'envie de dire, même l'urgence d'écrire et de lui faire oublier qu'il s'exprime dans une langue étrangère.

Les jeux ont en effet l'avantage de faire travailler les élèves de manière transversale, dans la mesure où ils mobilisent les compétences de compréhension et d'expression, où ils requièrent de la mise en œuvre de connaissances en grammaire et du vocabulaire, et ajoutons à cela la créativité des apprenants largement sollicitée. Les



exercices présentés ont mobilisé l'ensemble des connaissances acquises pour des apprenants, dans presque tous les niveaux linguistiques.

Nous avons présenté au public différents types de jeux comme par exemple : les jeux de société, (l'histoire enchantée, le mime mystère, le dessin mystère, le téléphone arabe, etc.). Tous ces jeux peuvent être employés avec des groupes d'âges et des niveaux divers en adaptant la complexité des règles et des objectifs. La plupart de ces jeux ne nécessitent ni matériel ni préparation : ils peuvent être improvisés à la fin d'un cours pour faire un bilan et une révision des termes appris. Par exemple, le jeu du Dessin mystère est un bon moyen de contrôler le vocabulaire acquis par les élèves et de fixer grâce au dessin les termes encore flottants.

Nous allons nous retarder un peu plus pour vous partager les résultats des jeux d'écriture, comme par exemple: « les mots valises », « l'Armalon » et de différents jeux surréalistes comme : « question-réponse », « il suffit de...pour », « pourquoi...parce que », et « le cadavre exquis »

Pour vous expliquer en quoi consiste ces jeux, nous allons nous attarder un moment sur leur fonctionnement.

### **LES MOTS VALISES :**

Le mot valise consiste à coupler deux mots en un seul comme le font souvent les enfants. Par exemple : Champignon+poison : empoison

Il s'agit comme on le voit, de deux mots qui s'emboîtent avec un effet de sens double, d'où le terme de mot-valise parce que, telle une valise qui renferme plusieurs objets, il contient en fait deux mots et deux sens (ou trois si l'on considère le mot-valise comme un nouveau mot).

La néologie et surtout le langage publicitaire utilisent couramment cette technique : par exemple : Europe+ Télévision donne *Eurovision*

### **L'ARMALON :**

Jeu qui s'inspire des mots-valises, mais avec une procédure de création automatique, donc plus aisée. Il se décompose en deux temps. Tout d'abord on mélange les



syllabes de mots existants pour fabriquer des mots nouveaux ; ensuite on invente le sens des mots ainsi obtenus en leur donnant une définition lexicographique, accompagnée d'un exemple.

Nous avons donné aux élèves quatre mots de deux syllabes et à partir des syllabes des mots, ils ont créé des mots nouveaux.

On a la possibilité de fabriquer des dizaines des mots nouveaux. C'est pourquoi on a choisit un des mots et on leur a demandé d'inventer un sens.

### **LE JEU QUESTION-RÉPONSE** (Jeu surréaliste)

On utilise la technique des petits papiers<sup>2</sup> (C. AVELINE) : A écrit une partie du message sur une feuille, la replie de façon que B ne puisse pas lire ce qu'il a écrit, passe sa feuille à B qui écrit la seconde partie. Le jeu le plus simple est la question-réponse : A écrit une question introduite par : « Qu'est-ce que... ? » B écrit une réponse introduite par : « C'est... »

Exemple : Question : « Qu'est-ce le crépuscule ? » Réponse : « C'est une femme nue qui se baigne à la tombée du jour »

Il faut tenir compte du niveau de langue des élèves pare que bien que le principe en soit très simple, ce jeu n'est fécond que si les participants disposent d'un bagage verbal suffisant : une production du genre « Qu'est-ce qu'une maison ? C'est un chien » n'est pas très suggestive. En outre, ce jeu reste assez mécanique et ne produit pas forcément des énoncés intéressants : il ne faut donc pas s'en abuser.

### **POURQUOI...PARCE QUE** (Jeu surréaliste)

Même technique que le précédant, on recourt à la procédure des « petits papiers » (Note : dans tous les jeux de petits papiers, replier le papier en arrière, pour que le message complet puisse être lu dans l'ordre.) Exemple : Question : Pourquoi

<sup>2</sup> Voici la description que Claude Aveline donne des "petits papiers", dans *Le code des jeux*, p 641

« Quelle que soit leur particularité ; le principe des petits papiers est toujours le même. Chaque joueur inscrit quelques mots sur un feuillet qu'il replie et passer à son voisin de gauche, tandis qu'il reçoit dans les mêmes conditions de son voisin de droite.

Les joueurs les font circuler ainsi autour de la table en les complétant, sans avoir le droit de regarder la ou les inscriptions précédentes.

Quand les papiers sont passés entre toutes les mains, ils sont mêlés et distribués au hasard. Les joueurs, à tour de rôle, en donnent alors connaissance.

Puisque chaque ensemble est l'œuvre de tous, il ne peut y avoir de gagnant. L'assemblée aura donc simplement à désigner le meilleur des papiers.



continuer à vivre ? Réponse : Parce qu'à la porte des prisons il y a que les clés qui chantent (l'exemple appartient à Louis Aragon)

Ce jeu donne des productions plus intéressantes que le précédent ; utilisable pour travailler, en s'amusant, la syntaxe de la proposition causale à tous niveaux, mais comme le précédent il ne faut pas abuser de ce jeu très distrayant au début, mais qui peu devenir monotone.

## **II SUFFIT DE...POUR** (Jeu surréaliste)

Technique des petits papiers. A écrit la première partie et B, sans voir ce qu'a écrit A, écrit la suite (pour+infinitif)

Variante : B a le droit de regarder ce que A a écrit.

Par exemple : Il suffit d'une douzaine d'œufs « pour faire une omelette »

Nous avons donné aux joueurs des phrases comme celles-ci :

Il suffit d'une douzaine d'œufs...

Il suffit d'un peu d'humeur...

Il suffit d'un spermatozoïde...

Il suffit d'un peu de tristesse...

On va transcrire quelques phrases qu'on a pu lire dans la mise en commun.

Par exemple :

« Il suffit d'un peu d'humeur pour être bien »

« Il suffit d'un seul spermatozoïde pour se bouleverser la vie »

« Il suffit d'un spermatozoïde pour donner de la vie »

« Il suffit d'un peu de tristesse pour faire un lac naturel dans mon cœur »

« Il suffit d'un morceau de bois pour faire un bon feu à côté de la mer »

## **LE CADAVRE EXQUIS** (Jeu surréaliste)

« Le cadavre exquis boit un vin nouveau » c'est la phrase qui donne le nom au jeu. On le joue avec la technique des petits papiers ; et avec au moins 5 joueurs :

A propose un substantifs sujet



- B propose un adjectif ou un complément déterminatif
- C propose un verbe transitif
- D propose un substantif complément
- E propose un adjectif ou un complément déterminatif.

À partir des consignes du jeu, dans la mise en commun, nous avons obtenu des productions excellentes et cocasses de la part des élèves. On va transcrire quelques phrases qu'ont produit les élèves :

- « La lune curieuse aime la musique sociable »
- « L'homme fou fait la plage désagréable »
- « Le malade triste ouvre un monstre gai »
- « Le professeur stupide court la machine à laver »
- « Le soir écoute une conférence sur la montagne »

Pour conclure nous pouvons dire que l'utilisation des jeux de langage a favorisé la créativité individuelle et groupale. Nous avons encouragé les élèves à l'invention et à la production pour le plaisir de jouer, même ceux qui ont une compétence linguistique limitée, ont arrivés à des récits originaux et très créatifs.

Le climat du travail en groupe, avec une absence totale de hiérarchie, est nécessaire à la créativité, d'ailleurs la levée de censures de la part des autres. La mise en commun de l'inventivité dans un groupe aide le processus ; lorsque quelqu'un a une idée, un voisin s'en empare, un troisième la modifie, un autre la complète, un dernier enfin la transforme pour aboutir à une production tout à fait différente.

Si l'on travaille avec un groupe d'adultes, on va les aider à faire une certaine forme de régression à l'enfance, pour réapprendre à jouer, pour pouvoir devenir plus créatif, car l'éducation, la maturité, le rationalisme même la méfiance à l'égard de l'inconscient et de la spontanéité, la crainte de passer pour quelqu'un de différent, sont autant d'éléments qui brident l'imagination dans la perspective qui nous intéresse.

Les habilités que nous avons pu mesurer sont : la richesse des productions verbales, la fluidité tantôt à l'orale, comme à l'écrit. La flexibilité d'esprit face aux possibilités d'écritures diversifiées. L'originalité et l'aptitude à associer et à dissocier des éléments joints, et l'aptitude à restructurer et à créer des mots nouveaux.





Tous ces éléments ont contribué à la créativité langagière et les participants se sont placés en situation de réussite. Chaque assistant a contribué par sa personnalité, son ingéniosité, son savoir et sa connaissance de la langue française, au succès du projet collectif. L'individu est mis en valeur par rapport au groupe, surtout dans le cas des jeux surréalistes, où les consignes sont individuelles mais le travail est collectif et le texte final est construit par le groupe.

Les jeux de créativité ont encouragé l'invention et la création, pour le plaisir même de jouer. Chaque individu a pu découvrir son potentiel langagier, en langue française, en créant des phrases originales, cocasses et même poétiques, en s'amusant.

### **BILIOGRAPHIE**

ANDRÉ, Alain (1989) *Babel heureuse : l'atelier écriture au service de la création littéraire*, Paris, Syros - Alternatives.

ARBERTINI, Jean-Marie (1999), *La pédagogie n'est plus ce qu'elle sera*, Paris, Larousse.

AVELINE, Claude (1961), *Le code du jeu*, Paris, Hachette.

BOIRON, Michel (2001) *Pour une pédagogie créative de l'écrit*, Cavilam, Vichy, France

CARÉ, Jean-Marc et DEBYSER, Francis, (1991), *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*, Paris, Hachette.

PENDANX, Michèle, (1998), *Les activités d'apprentissage en classe de langue*, Paris, Hachette FLE Autoformation.

Pages Web: [www.francparler.org/fiches/jeu\\_mots.htm](http://www.francparler.org/fiches/jeu_mots.htm)

[www.francparler.org/jeux\\_sommaire.htm](http://www.francparler.org/jeux_sommaire.htm)