

Université Paris 13
Master 2 Professionnel Sciences du Jeu
Etudiant : Karim KHERBOUCHE
Code étudiant N° 11510396
E-mail : karim4999dz@gmail.com

L'usage pédagogique d'un jeu de société maintient-il sa dimension ludique ?

Cas du jeu de Scrabble

UE1 : Théories du jeu
Enseignant : M. Gilles Brougère

SOMMAIRE

I-Introduction	2
II-Les apprentissages liés au jeu de Scrabble	3
III-Du maintien de la dimension ludique du Scrabble dans le contrat ludo-pédagogique	3
III.1. Le scrabble comme situation ludique	4
III.2. De l'altération de la dimension ludique du jeu de Scrabble en situation pédagogique	5
III.2.1. Composante 1 : Activité de second degré	6
III.2.2. Composante 2 : Système de règles	8
III.2.3. Composante 3 : Espace de décision	9
III.2.1. Composante 4 : Dimension de frivolité	11
III.2.1.5. Composante 5 : Dimension d'incertitude	12
IV-Conclusion	13
V-Bibliographie	14

I- INTRODUCTION

La curiosité intellectuelle est une délicate petite plante, qui, en plus d'être stimulée, a surtout besoin de liberté; sans quoi elle s'étiole et ne manque pas de périr.

Albert Einstein, *Discours et entretiens* (1879-1955)

L'utilisation du scrabble comme support pédagogique dans la classe est une pratique très encouragée en France par le Ministère de l'Education nationale, de la jeunesse et de la vie associative qui avait signé, en 2012, une convention cadre¹ avec la FFSc (Fédération française du scrabble), à travers laquelle il s'est engagé à « diffuser les informations et promouvoir l'activité auprès des enseignants, etc. ». La FFSc assure, depuis, le rôle « d'organiser des rencontres scolaires, nouer des partenariats locaux avec des écoles et former les personnes-ressources pour développer la pratique de ce jeu dans le cadre scolaire ».

Pourquoi un tel intérêt pédagogique pour le jeu en général et le scrabble en particulier ?

Si le scrabble est reconnu comme étant un jeu et est, *de facto*, une activité « libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive »², le maintien de sa dimension ludique lorsqu'il est utilisé en pédagogie est-il automatiquement assuré ? D'une manière générale, le jeu et l'éducation, communément considérés comme un oxymore, sont-ils compatibles ?

C'est ce à quoi s'intéresse cet exposé qui, en partant du cas de l'utilisation d'un jeu de société, le Scrabble, en pédagogie, cherche des réponses à des questionnements plus généraux sur le rapport entre jeu et éducation. Le sujet est sans doute d'une grande complexité, d'autant plus que la relation entre jeu et éducation demeure imprécise et sujette à toutes les spéculations théoriques. En effet, si le jeu renvoie au plaisir, l'amusement, la récréation et le divertissement ; l'école, elle, renvoie à la notion d'effort et d'apprentissage. En parallèle, l'idée de l'utilisation du jeu dans un but didactique ne date pas d'aujourd'hui et l'éducateur a de tout temps tenté de détourner ou d'adapter le jeu (ou ce qu'il considère comme tel) à la pédagogie.

Il est évident qu'une telle étude nécessite un travail d'investigation car il ne s'agit pas de s'interroger si le scrabble est un jeu mais s'il le demeure dans un contexte scolaire. Il est donc davantage question de l'étude des usages et des représentations que de l'objet en soi.

Faute de temps pour mener un travail d'enquête, je me limiterai ici à émettre quelques réflexions en me basant sur un corpus (voir bibliographie) des articles et des ouvrages spécialisés pour en déceler des idées qui, j'espère, seront susceptibles d'éclairer le lecteur sur certains aspects du sujet.

Mots-Clés : scrabble, scrabble scolaire, jeu de société, jeu éducatif, coefficient de jouabilité, léga-liberté, contrat ludo-pédagogique, attitude ludique, gameplay, gamedesign, structure ludique, attitude ludique, matériel ludique, ludicisation, pluralité des cultures ludiques,

¹ FFSc et Ministère de l'Education Nationale, « Convention Cadre », [en ligne], URL: <ftp://ftp.ffsc.fr/jeunes/Convention.MENJVA.FFSc.pdf>

² CAILLOIS, Roger, *les jeux et les hommes*, Paris, Galimard, 1967, p.42-43, in p.40

II- LES APPRENTISSAGES LIÉS AU JEU DE SCRABBLE :

Savoir jouer au Scrabble ne se résume pas uniquement à savoir construire des mots (tâche déjà complexe), mais également à développer :

- ✓ **Des capacités métacognitives** (capacités d'apprendre à apprendre, transférables à d'autres contextes) : raisonnement hypothético-déductif, concentration, organisation, adoption d'une démarche rigoureuse, anticipation, respect des règles et de ses adversaires, apprentissage de ses erreurs afin de s'inscrire dans la logique de développement et de progression, apprentissage de et par les autres, gérer l'incertitude, comprendre et agir, développement de l'intuition, etc.
- ✓ **Des savoirs linguistiques** : orthographe lexicale et grammaticale, conjugaison (morphologie), vocabulaire, grammaire (avec l'étude des classes de mots et de leurs spécificités), utilisation du dictionnaire, etc.
- ✓ **Des savoirs sur soi et savoirs sociaux** : prise de conscience de son rapport avec la victoire ou la défaite et apprendre à ne pas rester sur sa défaite ; adopter une stratégie défensive ou au contraire agressive, se taire, négocier, conclure des alliances ou mentir, etc.

Cependant, apprendre de nouveaux mots ou l'orthographe ne suffit pas pour apprendre à communiquer dans une langue. Sinon comment expliquer par exemple, pourquoi le champion du monde de scrabble francophone de l'année 2015, le néo-zélandais, Nigel Richards³, ne parle pas français et remporte la coupe contre un gabonais francophone ! ?

De là, le scrabble, au même titre que tout autre jeu de langage, bien qu'il soit un excellent support pédagogique pouvant permettre d'acquérir des savoirs linguistiques et des habiletés métacognitives, ne suffit pas à lui seul pour apprendre à communiquer dans une langue donnée. Une langue s'apprend surtout par la socialisation ; une langue pour être apprise, elle se vit. D'où l'importance de la socialisation des apprentissages, c'est-à-dire de leur mobilisation dans des situations-problématiques inspirées de la vie courante.

En outre, le scrabble, de par le fait qu'il est un jeu et par essence une activité libre et frivole, ne saurait, à mon avis, être utilisé que comme activité pédagogique complémentaire permettant la consolidation d'apprentissages s'insérant dans un projet pédagogique global visant l'acquisition de compétences plus larges, à savoir les compétences à communiquer langagièrement.

À travers la pratique du Scrabble, les objectifs définis doivent donner la possibilité :

- à l'enfant de réinvestir une partie de ses connaissances dans cette activité, de mettre en pratique des compétences diverses et de compléter ses acquis,
- à l'enseignant de trouver dans ce support une manière d'intéresser l'élève à certains aspects des apprentissages, d'aborder et de réinvestir certaines notions (orthographe, grammaire, calcul mental...).

III- DU MAINTIEN DE LA DIMENSION LUDIQUE DU SCRABBLE DANS LE CONTRAT LUDO-PÉDAGOGIQUE :

Le scrabble demeure-t-il un jeu quand il est utilisé avec une visée éducative ? Si oui, comment ? Si non, pourquoi ? D'une manière générale, quelle place aurait le jeu en pédagogie ? L'élève a-t-il

³ Z.L., « Le champion du monde de scrabble francophone ne parle pas français », Le Parisien du 21 Juillet 2015.

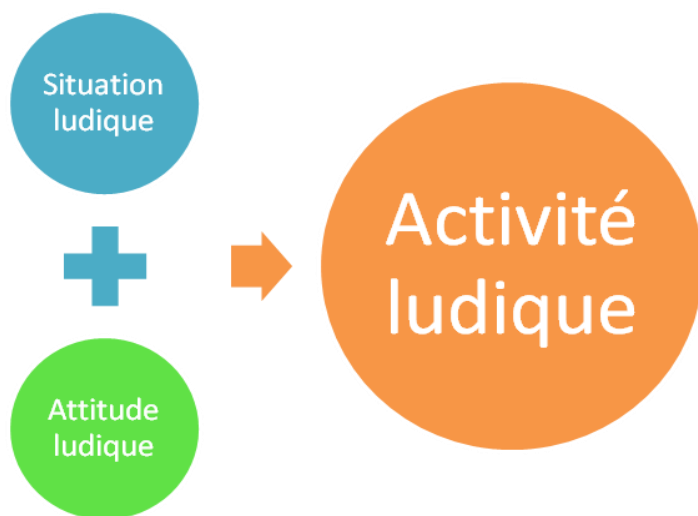
le sentiment de jouer et/ou d'apprendre ?

Sachant que l'utilisation d'un jeu en pédagogie peut altérer un de ses critères fondamentaux, à savoir sa frivolité, « que se passe-t-il quand un ou deux critères disparaissent, quand le jeu perdant de sa frivolité est inséré dans une situation éducative ? »⁴

III.1. Le scrabble une situation ludique :

« Le **Scrabble** (marque déposée) est un jeu de société et un jeu de lettres où l'objectif est de cumuler des points, sur la base de tirages aléatoires de lettres, en créant des mots sur une grille carrée, dont certaines cases sont primées »⁵.

Le scrabble, de par son matériel et son système de règles, est une situation potentielle de jeu. « Un jeu est tout d'abord un ensemble matériel servant de support et d'instrument pour un acte de jouer mais il est aussi un système de règles »⁶. En tant que telle, cette situation offre les conditions essentielles à sa réalisation. Elle se réalise et devient véritablement une situation ludique lorsqu'elle rencontre une attitude ludique⁷ d'un joueur, c'est-à-dire une personne qui agit (adopte un comportement) en fonction d'une situation ludique. Une attitude est définie comme « l'état mental d'un individu, constitué par l'expérience et les informations acquises, lui permettant de structurer ses perceptions de l'environnement et ses préférences, et d'orienter la manière d'y répondre »⁸. Ce sont ces deux dimensions qui permettent au joueur d'accomplir une activité ludique comme le montre le schéma ci-dessous :



Cette situation est offerte au joueur pour qu'il puisse rencontrer et accomplir une activité ludique.

⁴ BROUGERE, Gilles, *op. cit.*, p. 61.

⁵ Wikipédia, *le scrabble*.

⁶ Henriot, cité par LARDINOIS, Eric, *Indice de ludicité outil d'analyse des jeux*, cours « Jeu et Communication », cours, p. 7

⁷ L'attitude s'appuie sur un ensemble d'informations portant sur l'objet évalué et progressivement accumulé par l'individu. On peut dire que c'est une composante cognitive. Elle est également orientée, en ce sens qu'elle exprime une évaluation positive ou négative vis-à-vis de l'objet (composante affective). Elle est aussi dynamique et est une prédisposition à l'action ; comme telle, elle est prédictive du comportement (composante comportementale). Généralement, l'attitude est persistante, tout en étant susceptible de se modifier. Elle est structurée, en ce sens qu'elle possède une cohérence et qu'elle s'appuie sur des dimensions évaluatives. Son intensité peut varier largement ou garder un état de neutralité (LARDINOIS, Eric, *Indice de ludicité outil d'analyse des jeux*, cours « Jeu et Communication », cours).

⁸ Allport, 1935, in Lambin, 1994, p. 14, cité par LARDINOIS, Eric, *Indice de ludicité outil d'analyse des jeux*, cours « Jeu et Communication », cours.

Selon Gilles Brougère⁹, une situation est ludique lorsqu'elle remplit les caractéristiques suivantes :

- ❖ sa dimension du second degré, elle engendre une mise entre parenthèse du quotidien ;
- ❖ son système de règles, elle possède ses propres règles ;
- ❖ son espace de décision, elle possède un système de décision ;
- ❖ sa dimension de frivolité, ses effets sont sans conséquence à l'extérieur de la parenthèse ;
- ❖ sa dimension d'incertitude, sa finalité est incertaine.

Afin d'examiner les situations potentielles de « jeu » et de « non-jeu » que peut générer l'usage du scrabble en classe du FLE, j'ai recouru essentiellement aux critères de jeu tels que définis par G. Brougère afin « d'analyser les frontières complexes entre jouer et apprendre »¹⁰. J'ai également introduit « l'indice de ludicité »¹¹ qui se veut un outil d'analyse des jeux mis au point par Eric Lardinois¹², comme outil pouvant aider l'enseignant à apprécier la ludicité d'une pratique ludique qu'il a mise en place.

Eric Lardinois écrit à ce propos : « Pour pouvoir déterminer les indications et les éléments ludiques permettant la mise en avant des cinq composantes d'une situation ludique, nous nous sommes posés une série de questions. Quels sont les éléments, les particularités, ... qui permettent aux joueurs d'entrer et de reconnaître la dimension du second degré ? Quels types de règles sont attachés à une situation ludique ? En tant qu'espace de décisions, quels types et combien de décisions peut-on rencontrer dans un jeu ? Si la finalité d'un jeu est incertaine, quels sont les éléments qui la permettent et qu'en est-il du déroulement ? »¹³.

Comme je l'ai précisé dans le dernier paragraphe de l'introduction, il est nécessaire d'analyser un cas pratique pour estimer sa ludicité en utilisant cet outil qu'est l'indice de ludicité car le même jeu peut donner lieu à des résultats différents selon les situations où il est mis en œuvre. L'indice de ludicité est donc donné ici à titre indicatif.

III. 2. De l'altération de la dimension ludique du jeu de Scrabble utilisé en pédagogie :

Que deviennent les différentes caractéristiques du jeu lorsque celui-ci est utilisé en pédagogie ? Qu'est-ce qui peut se produire quand l'une des composantes du jeu venait à manquer ? Quelles sont les solutions envisageables en classe pour que le jeu garde ses caractéristiques et réaliser des objectifs pédagogiques ?

D'une façon générale, l'enseignant évalue, à la fin d'une séquence pédagogique, les apprentissages ciblés. Qu'en est-il du dispositif pédagogique lui-même ? Comment peut-on évaluer, ou tout au moins apprécier, le caractère ludique d'un support pédagogique ?

⁹ BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, Economica, 2005, pp. de 42 à 58.

¹⁰ *Loc. cit.*

¹¹ « L'indice de ludicité se définit comme un ensemble plus ou moins variable d'indicateurs de tendance qui illustre les différentes composantes d'une situation virtuelle de jeu... il est le résultat d'une somme d'indications qui nous renseigne sur le type de jeu observé suivant une série de critères. Il est construit autour de 5 caractéristiques qui définissent une situation ludique (matériel + structure). », (In Eric Lardinois, *Indice de ludicité outil d'analyse des jeux*, cours « Jeu et Communication », M2 Sciences du jeu, université Paris 13, p. 7).

¹² LARDINOIS, Eric, *Le jeu outil de communication commerciale – Conception de produits et formation des clients*, thèse de doctorat, Université Paris 13, 2000, p. 280-281, cité dans Gilles Brougère, *op. cit.*, p. 62

¹³ LARDINOIS, Eric, *Indice de ludicité outil d'analyse des jeux*, cours « Jeu et Communication », cours, p. 7

III.2.1. Composante 1 : Activité du second degré.

La dimension du second degré est dotée d'un espace et d'un temps spécifiques propres à l'activité de jeu. Cette caractéristique spatio-temporelle peut être représentée dans un jeu de société par le matériel ludique et par la durée de l'activité.

Pour analyser cette dimension, j'utiliserai donc deux indicateurs : le matériel et la durée du jeu.

1- Le matériel : Une boîte de Scrabble contient :

- **Un plateau de jeu :** une grille carrée de 15 sur 15 (soit 225 cases en tout), symétrique, dont certaines cases colorées, dites « cases multiplicatrices », valorisent la lettre ou le mot qui les recouvrent en multipliant sa valeur par deux ou par trois.

- **Des lettres ou jetons :** ce sont des supports de format carré, en bois ou en plastique, sur lesquels une lettre de l'alphabet est inscrite ainsi que sa valeur (sauf pour les *jokers*, ou *lettres blanches*, qui ne portent aucune inscription). Le revers n'est pas identifiable. Le nombre et la distribution des jetons varie selon la langue. Dans la version francophone, il y a 102 jetons, la lettre E est la plus fréquente (15 occurrences) et ne vaut qu'un point, tandis que les « lettres chères » J, K, Q, W, X, Y et Z sont uniques mais valent 8 (J et Q) ou 10 points (K, W, X, Y et Z).

- **Des chevalets de jeu :** Quatre chevalets — ou supports de lettres — permettent de disposer et de déplacer les sept lettres tirées, de façon que les autres joueurs ne puissent les voir.

- **Un sac :** où sont placés dans un sac en tissu opaque en début de partie.



2- Durée de la partie : Une partie de scrabble classique peut durer **de 45 à 60 minutes**.

Début de la partie : Chaque joueur pioche à tour de rôle une lettre dans le sac. Celui qui obtient la lettre la plus proche de A (dans l'ordre alphabétique) joue en premier. Si plusieurs joueurs ont pioché la même lettre, ils posent leur lettre sur la table puis piochent chacun une nouvelle lettre dans le sac. Si un joueur a pioché un joker (lettre blanche), il le pose sur la table puis pioche une nouvelle lettre dans le sac.

Une fois le premier joueur déterminé, l'ordre des joueurs peut être déterminé au choix : par la lettre piochée par chaque joueur ou par l'ordre des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle. Lorsque c'est son tour, un joueur pioche 7 pions dans le sac, puis il doit poser un mot d'au moins 2 lettres sur le plateau en utilisant un ou plusieurs de ses pions. Une fois le mot posé, les points de ce mot sont ajoutés à son score (Décompte des points), et c'est au tour du joueur suivant.

Au début de la partie, le mot placé par le premier joueur doit obligatoirement passer par la case centrale, marquée d'une étoile. Cette case faisant office de case "mot compte double", la valeur du mot posé est multipliée par deux.

Ensuite, chaque mot placé par un joueur doit obligatoirement se raccorder sur une ou plusieurs lettres déjà posées sur la grille. Si un mot placé par un joueur forme d'autres mots, ceux-ci doivent également être des mots valides.

Par ailleurs, chaque joueur a le droit de **passer son tour**. Il peut en profiter pour changer une ou plusieurs de ses lettres. Dans ce cas :

- il annonce qu'il veut changer des lettres ;
- il pose les lettres à changer, face cachée, à la vue des autres joueurs ;
- il pioche autant de nouvelles lettres dans le sac ;
- il place les lettres rejetées dans le sac ;

Il n'est plus possible de changer des lettres en fin de partie, lorsqu'il reste moins de sept lettres dans le sac.

Chaque joueur peut **contester un mot posé par un autre joueur**. Dans ce cas, on vérifie l'existence du mot litigieux dans **l'Officiel du Scrabble** (ODS). Si ce mot n'est pas valide, le joueur reprend les lettres qu'il vient de poser, marque 0 point, et doit passer son tour sans pouvoir changer ses lettres. La contestation doit être faite avant que le joueur suivant ne place son mot.

Fin de la partie : La partie s'arrête dans l'un des cas suivants :

- ✓ **Un joueur a épuisé toutes ses lettres et que le sac est vide.** La valeur des lettres restant à l'adversaire est alors déduite de son cumul et est ajoutée au cumul du joueur ayant terminé.
- ✓ **Les joueurs ne trouvent plus de mots à jouer,** ont passé chacun trois fois consécutivement leur tour et il ne reste pas suffisamment de lettres dans le sac pour changer de lettres, auquel cas chaque joueur déduit de son cumul la somme de la valeur des lettres qui lui restent.
- ✓ **Un joueur a épuisé son crédit-temps et est obligé de passer systématiquement son tour,** tout en conservant la possibilité de contester. Son adversaire joue normalement tant qu'il lui reste du temps et des lettres, mais n'a plus la possibilité de rejeter.



Le chronométrage de la partie

Trois types de limitation de temps peuvent entrer en vigueur lors d'une partie de scrabble. Par ordre de préférence : une pendule type «échecs», des chronomètres classiques, ou un crédit-temps global alloué aux deux joueurs.

Lorsque la partie est chronométrée par une pendule, et qu'un joueur a épuisé son crédit-temps, il ne peut plus jouer ni changer de lettres. Toutefois, il conserve la possibilité de contester. Son adversaire continue de jouer seul - tant qu'il lui reste du temps, tourne la grille et appuie sur la pendule comme d'habitude, mais n'a plus la possibilité de changer.

Applications ludo-pédagogiques:

Le matériel, en tant que média culturel et symbolique, peut être une des portes pour entrer dans l'espace spatio-temporel du second degré. Mais pour pouvoir y entrer, il faut au joueur un temps minimum. Le matériel et la durée du jeu sont les deux indicateurs pour cette dimension.

Il est clair que la boîte, les accessoires, les couleurs vives, le design des objets et les dessins sont très liés aux jeux. Le matériel ludique et perçu comme tel, est un matériel spécifique avec ses formes et couleurs appropriées. Dessiné et conçu pour plaire et accrocher, la grande majorité des jeux font partie de la même famille d'objets. Le choix du matériel est donc pertinent car il contient en lui des éléments méta-communicatifs qui invitent à entrer dans le jeu.

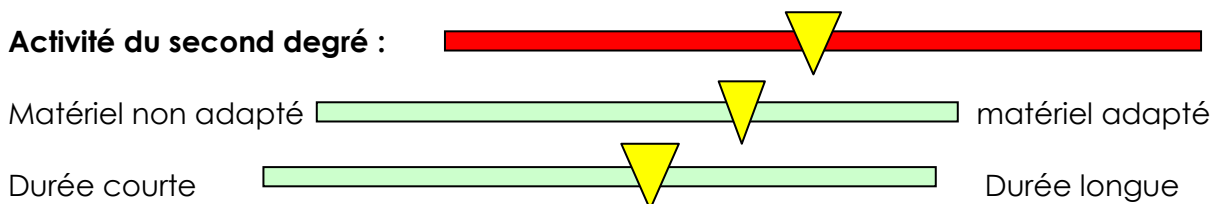
Dans le même ordre d'idée, en s'appuyant sur la matérialité du support ludique pour méta-

communiquer avec les élèves dans le but de mettre en place les cadres psychologiques du jeu. « La méta-communication est un message de cadrage qui conduit à dépasser le cadre primaire pour introduire un cadre secondaire qui transforme les énoncés de celui-là et leur confère une nouvelle valeur »¹⁴.

Utilisation de l'indice de ludicité pour apprécier cette composante :

Pour analyser ces deux éléments, on peut utiliser l'indice de ludicité pour estimer l'adaptation du matériel ludique et la durée. Plus le matériel est adapté plus l'invitation à jouer est percutante. Une durée trop courte ne serait pas suffisante pour entrer dans le jeu.

Exemple d'appréciation de la ludicité de cette dimension :



III.2.2. Composante 2 : Le système de règles.

Le scrabble par 2 à 6 joueurs et consiste à former des **mots** entrecroisés sur une **grille** avec des **lettres** de valeurs différentes, les **cases** de couleur sur la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Le vainqueur est le joueur qui cumule le plus grand nombre de points à l'issue de la **partie**.

Les règles du jeu varient selon la formule utilisée. Il peut se pratiquer à 2, 3 ou 4 **joueurs** en formule **classique** (une même grille pour tous, chacun ses lettres), ou à un grand nombre de joueurs en formule **Duplicate** (une grille chacun, les mêmes lettres pour tous, en essayant de trouver le mot le plus rémunérateur).

Le niveau de règle du scrabble, c'est-à-dire le niveau de difficulté d'intégration des règles **pour une première partie** ainsi que la difficulté d'explication, est noté de **3 étoiles sur 5**¹⁵. Son niveau de jeu¹⁶ 3 à 4 sur 7.



¹⁴ BROUGERE Gilles, *op. cit.*, p. 44

¹⁵ SAUTOT, Jean-Pierre (Coord. Par), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissage*, CRDP de l'Académie de Grenoble, 2006, p. 294-295.

¹⁶ « Le niveau de jeu demandé pour une première partie est noté de 1 à 7. Le niveau de jeu est en corrélation avec le niveau de compétences requises. Cette catégorie indique aussi les potentialités du jeu. Plus le second chiffre est élevé et plus le jeu présente des développements intéressants pour les joueurs. Cela implique une pratique fréquente » (SAUTOT, Jean-Pierre, *op. cit.*, p. 85)

Applications ludo-pédagogiques :

On constate que le niveau de difficulté des règles de jeu de Scrabble est assez important (3/5), ce qui nécessite pour l'enseignant une préparation en amont pour faciliter la compréhension du jeu par les élèves. Un élève qui n'a pas bien compris les règles ne peut jouer et ne peut exercer sa liberté de jouer.

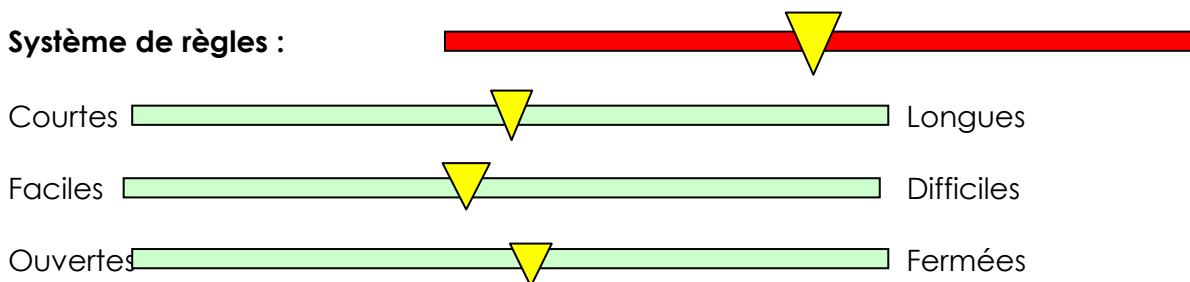
L'élève doit avoir le temps de jouer en quantité suffisante pour développer ses capacités de jouer. C'est en forgeant qu'on devient forgeron. Par ailleurs, le niveau de jeu de scrabble est plus de la moyenne (4/7), ce qui implique d'avoir certains pré-requis pour jouer. Cette situation peut démotiver l'élève le moins doté en pré-requis. Le but n'étant pas d'apprendre –bien qu'il y ait apprentissage-, il serait plus judicieux de faire jouer des élèves dans des groupes d'un niveau plus ou moins homogène (tout en évitant toute forme de stigmatisation !). Dans cette parenthèse de second degré, les joueurs tout comme l'enseignant sont là avant tout pour passer un bon moment et déconnecter un peu de la vraie vie pour le temps d'une partie de jeu.

Le choix de la formule Duplicate¹⁷ de Scrabble facilite cette tâche en permettant de réviser ou de consolider des notions étudiées au préalable dans d'autres types d'activités pédagogiques.

Exemple d'appréciation de la ludicité de cette dimension :

Or, les règles doivent permettre aux joueurs de pénétrer dans la logique du second degré. Elles doivent être courtes et compréhensives (Stolovitch, 1989) et suffisamment ouvertes (Mauriras Bousquet, 1984)¹⁸.

Système de règles :



III.2.3- Composante 3 : Espace de décision.

Les deux premiers critères conduisent à construire un système de décisions internes lié à une suite d'événements rencontrés dans le jeu. Le joueur sera amené à prendre une série plus ou moins grande de décisions. Elles seront identiques ou très différentes suivant le degré de stratégie du jeu.

Les décisions qu'un joueur de scrabble peut prendre sont les suivantes :

- 1- Décisions de jouer et de jouer au scrabble :** lorsque le jeu a une visée pédagogique, l'élève ne peut refuser de rentrer dans le jeu. Il n'est pas non plus libre de ne plus jouer

¹⁷ Le Scrabble Duplicate met en situation tous les participants face aux mêmes problèmes : à tout moment d'une partie, chacun dispose des mêmes lettres que ses concurrents et se trouve confronté à la même configuration de grille, le mot retenu à l'issue de chaque coup étant celui qui rapporte le plus de points. Il en résulte que si, dans le Scrabble classique, un seul jeu suffit pour deux à quatre joueurs, il en faut un par joueur en Duplicate. En Duplicate, toutefois, il n'y a pas de stratégie de jeu comme en classique : il faut, à chaque coup, marquer le nombre de points le plus élevé possible, sans se soucier des coups suivants.

¹⁸ LARDINOIS Eric, *op. cit.*

quand il a déjà commencé à jouer. Que doit faire l'enseignant dans ce cas de figure (rubrique Scrabble et pédagogie)

2- Décisions sur le jeu : se mettre d'accord sur le chronométrage, le sens du jeu (dans le sens des aiguilles...)

3- Décisions internes liés à une suite d'événements rentrés dans le jeu : elles sont entre autres les suivantes :

- ❖ Placer un mot sur la grille, selon les règles du jeu de Scrabble ;
- ❖ Choix entre plusieurs mots (placer le mot qui a le plus de points, un mot qui puisse gêner l'adversaire, un mot qui peut lui permettre de placer un autre mot plus important lors du prochain tour, etc.) ;
- ❖ Poser et reprendre librement ses lettres sur la grille, mais ne doit pas déplacer les lettres déjà en place sur la grille ;
- ❖ Passer son tour (en disant « Je passe ») ;
- ❖ Rejeter tout ou partie de ses lettres et de les changer ;
- ❖ Contester le mouvement que l'adversaire a opéré, etc.

Applications ludo-pédagogiques :

La première liberté qui doit être garantie à l'élève, c'est celle de jouer ou de refuser de jouer. « On ne joue que si l'on veut, que quand on veut, que le temps qu'on veut »¹⁹.

Que doit faire l'enseignant quand un élève ne veut pas jouer ou quand il décide de s'arrêter de jouer ? Comment peut-il s'expliquer ce passage subit du second degré à la réalité.

« En entrant dans le jeu, le joueur renonce à sa liberté d'individu et la troque provisoirement contre la liberté ludique. C'est pourquoi celui qui est forcé à jouer ne joue pas. Il faut un engagement volontaire de troquer sa liberté contre la liberté ludique »²⁰. Colas Duflos compare le contrat ludique à l'idée du contrat social de Rousseau. Dans sa théorie du contrat Rousseau développe l'idée que la société et l'Etat ne sont pas des phénomènes naturels mais le résultat d'une création humaine et volontaire. Pour cet auteur, le jeu est une activité « libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux »²¹.

L'élève doit jouer parce que cela fait partie de ses obligations scolaires mais tout en étant libre de ne pas jouer. Pour Henriot, « le jeu est avant tout l'idée du jeu » ou « S'il est un fait, le jeu est donc en premier lieu un fait d'ordre mental, une façon de voir le monde, de le concevoir, de l'imaginer »²²

Que faire quand l'élève-joueur n'a pas (plus) envie de jouer alors ? Il est peut-être difficile de parler de « l'envie » mais l'éducateur pourrait chercher la réponse à la question « Pourquoi l'élève ne veut pas ou plus jouer ? ». Cela semble révélateur « d'une des spécificités du jeu, à savoir que le jeu n'est rien d'autre qu'une création de l'imaginaire, un état d'esprit plus qu'une réalité ».

Il est du rôle de l'enseignant de garantir cette liberté tout en créant les conditions nécessaires pour donner envie de jouer. Dans la mesure où « l'homme doit avoir au moins l'impression d'être libre de jouer ou de ne pas jouer »²³, on peut chercher des réponses dans le champ de la psychologie sociale et plus précisément dans la théorie de l'engagement qui propose des techniques dites de la manipulation. La technique de « Mais vous êtes libre » peut dans bien des

¹⁹ CAILLOIS, Roger (1967), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, page 38.

²⁰ DUFLOS, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, cité dans SAUTOT, Jean-Pierre (Coord. Par), *op. cit.*, p. 62.

²¹ CAILLOIS, Roger, *op. cit.*, p. 42.

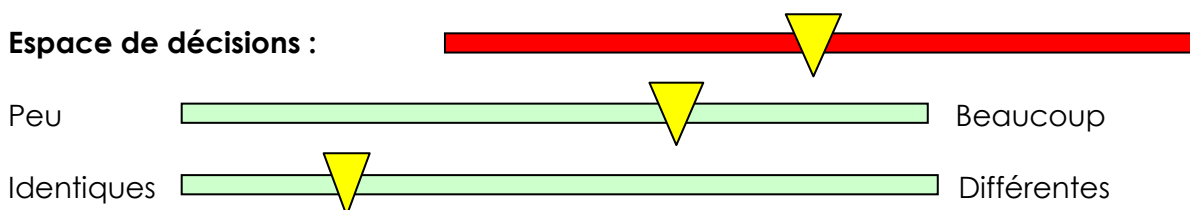
²² HENRIOT, Jacques, *Le Jeu*, Synonyme-S.O.R, 1983, cité dans Jean-Pierre (Coord. Par), *op. cit.*, p. 60

²³ DUFLOS, Colas, *op. cit.*, p. 70, cité dans BROUGERE Gilles, *op. cit.*, p. 50

cas fonctionner et susciter l'engagement de l'élève dans le jeu. En effet, cette théorie soutient que Le fait de dire à la personne qu'elle est libre ou non d'accepter notre requête va augmenter considérablement son pourcentage d'acceptation²⁴.

A ce titre, durant toute la séance de jeu, le positionnement de l'enseignant détermine la marge de liberté laissée à l'élève. Il convient qu'il quitte son habit d'autorité, de laisser jouer les élèves et de n'user de son autorité que pour rétablir les conditions de jeu et de *fair-play*. En plus d'encourager les élèves à jouer, l'enseignant doit lui-même jouer avec eux. Il est donc à la fois arbitre, supporteur et dans une certaine mesure joueur, tout en ne faisant sentir sa présence nulle part ! C'est un peu le paradoxe pédagogique qu'il se doit de résoudre et de gérer de manière dynamique, en gérant les risques de dérive susceptible de survenir.

Exemple d'appréciation de la ludicité de cette dimension :



III.2.4. Composante 4 : La dimension de la frivolité

Le jeu est un espace d'expériences original qui permet de minimiser les risques. Le nombre et le genre d'expériences peut varier en fonction du jeu.

Applications ludo-pédagogiques :

Du fait que le jeu n'a pas de conséquences sur la vie de l'élève ou sur ses résultats scolaires -ou tout au moins ce qu'il doit ressentir en jouant-, la séance de jeu crée un espace d'expérience et d'expérimentation riche et enrichissant en permettant d'apprendre par essai et erreur. Ce qui n'est pas évident dans une séance d'apprentissage ordinaire où l'élève est conscient et a l'intention d'apprendre. « Le jeu fournit l'occasion d'essayer des combinaisons de conduites qui, sous des pressions fonctionnelles, ne seraient pas tentées »²⁵.

« Ouvrir cet espace de jeu, c'est ouvrir symboliquement un lieu et un temps une "zone intermédiaire"²⁶ où l'élève accepte de s'aventurer sans risque excessif. Le contrat ludo-pédagogique doit garantir l'intégrité de cet espace pour préserver la nature du jeu et

²⁴ A ce propos, Guéguen et Pascual (2000) (par Joule R-V., et Beauvois J-L., (2002), *Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens*, Presses universitaires de Grenoble, 1987, 1991 et 2002.) ont mené une étude mesurant l'impact de la technique du mais-vous-êtes-libre-de sur des passants dans la rue en leur demandant "Excusez-moi, auriez-vous une petite pièce de monnaie pour prendre le bus ?" Deux conditions sont proposées dans leur étude ; la condition contrôle consiste à simplement faire la requête et s'arrêter là. Dans la condition mais-vous-êtes-libre-de, l'expérimentateur après avoir demandé une pièce de monnaie et avant que le passant ne réagisse, ajoute "Mais vous êtes libre d'accepter ou non". Les résultats montrent une différence significative entre les deux types d'approches. En effet, seulement 10 % des gens donnent dans la condition contrôle pour 47,5 % dans la condition mais-vous-êtes-libre-de (« Engagement (Psychologie sociale) », Wikipédia]

²⁵ BRUNER, J.S., *Le développement de l'enfant- Savoir faire, savoir dire, ...*, p.224, cité par BROUGERE G., *Jouer/apprendre, op. cit.*, p. 56.

²⁶ Winnicott D.W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975, p. 42... Une étape nouvelle est franchie quand l'enfant, par le jeu (procès essentiel de l'humanisation pour Winnicott), est à même de faire fonctionner pour lui-même cet espace d'illusion et d'omnipotence : c'est là qu'interviennent l'espace *transitionnel* et les objets *transitionnels* qui lui servent à expérimenter de façon ludique l'omnipotence.

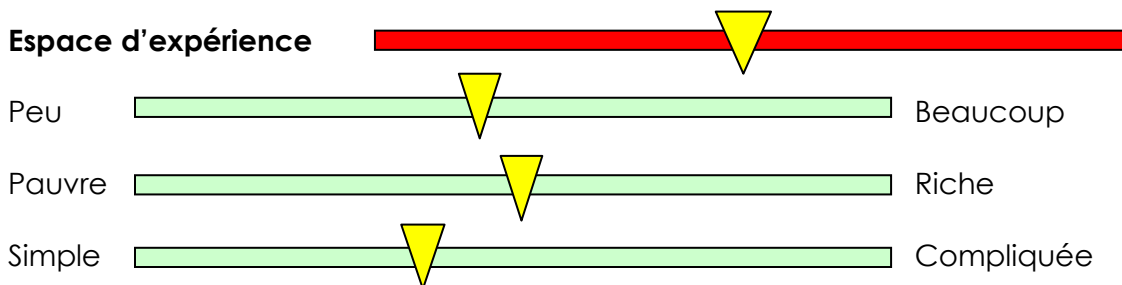
l'apprentissage qui va avec »²⁷.

En outre, sachant que, comme le souligne G. Brougère, « l'enfant apprend à travers des situations de la vie quotidienne qui n'ont rien d'éducatives a priori : conversations, promenades, télévision et autres spectacles, activités de la vie quotidienne ... Le jeu apparaît en continuité avec les autres activités de la vie quotidienne, tout en manifestant la caractéristique, partagée avec d'autres activités sociales, d'être décalé par cette dimension de la simulation dont on peut penser qu'elle a un effet sur les modalités de l'apprentissage informel »²⁸.

Par conséquent, « le jeu est à penser dans ce cadre, non comme une activité isolée, mais comme l'une de celles que l'enfant rencontre dans le cadre familial, constituant l'éducation familiale spontanée, porteur de socialisation mais aussi d'apprentissages linguistiques, cognitifs, affectifs, etc. »²⁹.

Le travail pédagogique sur cette dimension du jeu est intimement lié à la dimension du 2nd degré en mettant en place les cadres psychologiques « spécifiques » au jeu, ce qui suppose un travail sur la méta-communication que nous avons évoqué plus haut.

Exemple d'appréciation de la ludicité de cette dimension :



III.2.5. Composante 5 : La dimension d'incertitude

La situation ludique se caractérise, également, par sa dimension d'incertitude où la finalité du jeu n'est pas déterminée. Cette dimension d'incertitude programmée par les règles influence le déroulement du jeu et le type de fin.

Applications ludo-pédagogiques :

L'incertitude est l'une des caractéristiques fondamentales du jeu. Elle est en grande partie à l'origine du plaisir des joueurs. D'où l'importance de l'entretenir même quand le jeu est utilisé comme support d'apprentissage. La maîtrise de l'incertitude d'un jeu est inégale entre un joueur expert et néophyte. « De là, l'intérêt dans le jeu d'associer des joueurs de force plus ou moins équivalente, afin de favoriser le meilleur équilibre dans la possibilité de défendre ses « chances » de gagner et donc d'assurer l'incertitude du jeu, une trop grande différence de niveau entraînant invariablement un désintérêt pour le jeu »³⁰. Comme le souligne Roger Caillois : « Un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable, est incompatible avec la nature du jeu »³¹.

²⁷ SAUTOT J.-P., *op. cit.*, p. 128

²⁸ BROUGERE Gilles, « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », Dossier : Jeu, Loisirs et éducation informelle, in Education et Sociétés n° 10/2002/2, p. 11

²⁹ *Loc. cit.*

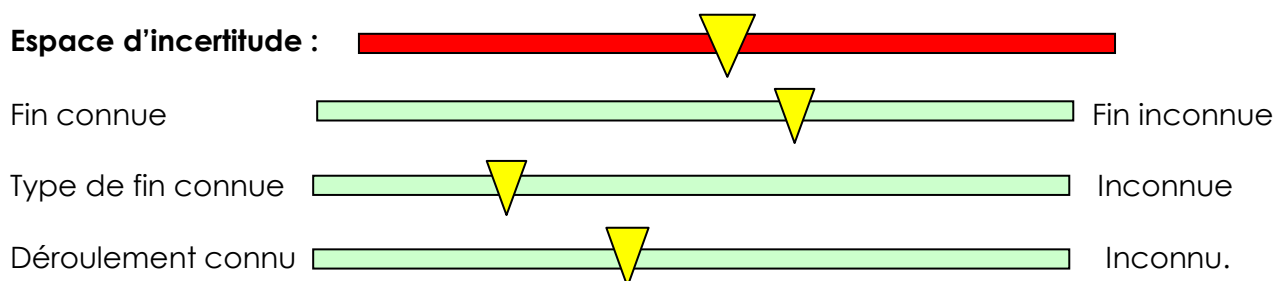
³⁰ SAUTOT J.-P., *op. cit.*, p. 70

³¹ CAILLOIS Roger, *op. cit.*

Jacques Henriot dit : « Le jeu introduit le peut-être dans la texture de l'être »³². L'attitude face à l'incertitude du jeu –c'est-à-dire surtout le rapport avec au fait de gagner ou de perdre dans le jeu- est différente d'un élève à un autre. Certains élèves n'aiment pas jouer par peur de perdre. Pour entrer dans le jeu, les élèves doivent être préparé à accepter l'incertitude. Perdre ce n'est pas « grave » car c'est « pour de faux » et que le jeu est l'espace où on a le droit de refaire l'expérience, d'apprendre de sa défaite, etc. Il s'agit de développer le *fair-play* qui est une condition *sine qua non* pour entrer dans le jeu. De plus, étant avant tout à l'école, l'élève qui gagne, ce n'est pas forcément celui qui a appris le plus dans une partie de scrabble !

L'incertitude fait naître la tension ludique et donc le plaisir de jouer et « parallèlement, elle induira la recherche et l'utilisation de savoirs multiples (savoirs sur soi, savoirs sociaux, savoirs formels) pour comprendre les situations, développer des stratégies et faire des choix de plus en plus pertinents »³³

Exemple d'appréciation de la ludicité de cette dimension :



IV- CONCLUSION :

Le jeu en soi n'est pas une recette miracle pour enseigner une notion ou une technique, juste une situation potentiellement fructueuse. Le jeu est un détour pédagogique, un outil pédagogique indirect, justifié par sa plus grande efficacité. Les objectifs d'enseignement peuvent être inclus dans le jeu mais ne peuvent influencer sur le cours du jeu. Le jeu est et doit demeurer une légalité³⁴ : le contrat ludo-pédagogique mis en œuvre doit garantir l'exercice de l'autonomie dans le cadre des règles de jeu.

Autrement, jouer en classe, même pour apprendre, c'est avant toute chose jouer pour le plaisir de jouer. Et le jeu ne peut être jeu que lorsque ses caractéristiques fondamentales sont réunies, telle que la frivolité et la liberté qui semblent se contredire avec le caractère contraignant de l'activité pédagogique proprement dite.

C'est pourquoi je pense que le jeu devrait être sous forme d'une activité complémentaire et l'apprentissage –bien qu'il soit programmé en amont- ne doit pas paraître obligatoire. Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'apprentissage, bien au contraire ! En général, on ne joue pas pour

³² HENRIOT J., op. cit. cité par SAUTOT J.-P., op. cit., p. 71

³³ SAUTOT J.-P., op. cit., p. 73

³⁴ Il y a donc deux niveaux de liberté dans la classe, que le contrat ludo-pédagogique organise :

- Une liberté inhérente à la vie scolaire qui organise le fonctionnement de la classe et favorise le respect des règles de vie de la classe, donc le temps où jouer est possible ;
- Une liberté inhérente au jeu qui favorise le choix de jouer, le choix du jeu, le respect des règles du jeu et organise l'espace temps interne de jeu (SAUTOT J.-P., op. cit)

apprendre mais cela n'empêche pas d'apprendre en jouant ; le jeu –tout en ne visant que le divertissement– peut s'avérer un formidable stimulateur de l'apprentissage.

V. BIBLIOGRAPHIE :

OUVRAGES ET ARTICLES

- BROUGERE Gilles, « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », Dossier : Jeu, Loisirs et éducation informelle, in Education et Sociétés n° 10/2002/2.
- BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*, Economica, 2005.
- CAILLOIS, Roger, *les jeux et les hommes*, Paris, Galimard, 1967.
- DUFLOS, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF.
- Fédération Internationale de Scrabble, *Le Scrabble pour les jeunes, Manuel pédagogique d'initiation au scrabble*.
- HENRIOT, Jacques, *Le Jeu*, Synonyme-S.O.R, 1983.
- LARDINOIS, Eric, *Indice de ludicité outil d'analyse des jeux*, cours « Jeu et Communication », cours Master 2, Université13.
- SAUTOT, Jean-Pierre (Coord. Par), *Jouer à l'école, Socialisation, culture, apprentissage*, CRDP de l'Académie de Grenoble, 2006.
- Wikipédia, *le scrabble*.
- Winnicott D.W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

VIDÉOS :

- **Le scrabble scolaire :**
<http://www.ffsc.fr/files/public/videos/jeunes/2011/CM2.Conjugaisons.imparfait.ogg>
- **Jouer à toutes fins utiles ? Appropriations, détournements et rejets – Éducation :** <http://lille1tv.univ-lille1.fr/tags/video.aspx?id=a672eea8-60d9-4e52-a4e0-2e945a5c8d45c>