



Dossier : Le jeu à l'école

Par Robert Delord

Ludus in ludo



A lire : Histoire du jeu : Marc Wellens, Co-directeur du Speelgoedmuseum : les premiers jeux et jouets de l'Antiquité :

<http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/civilisation/Les%20premiers%20jeux%20et%20jouets%20de%20l'Antiquite%20-%20Marc%20Wellens.pdf>

Comme chacun peut le constater, l'intérêt porté par nos chères petites têtes blondes aux mystères et curiosités de l'Antiquité gréco-romaine ne se dément pas et pousse les éditeurs des divers médias, livres et BD, cinéma et émissions télé, éditeurs de jeux de société et de jeux vidéo, à renouveler régulièrement leurs catalogues. On voit ainsi fleurir chaque année de nouvelles productions qu'il serait long et fastidieux d'énumérer ici. Et comme le mot ludus signifie en latin à la fois « jeu » et « école », nous limiterons notre exposé au(x) jeu(x) utilisable(s) à l'école, directement en lien avec les apprentissages.

I Le jeu pour apprendre et faire apprendre

Le jeu pour travailler. Ces deux termes employés côte à côte pourraient sembler antithétiques, voire oxymoriques et pourtant il n'en est rien. En effet, depuis quelques années, avec le développement très rapide d'Internet et la démocratisation du haut débit, les sites Web à vocation pédagogique qui se contentaient jusque-là de fournir leçons et exercices dactylographiés se sont massivement lancés dans l'interactivité. De nombreux logiciels exercices ou petits programmes en Java (langage de programmation informatique) permettent aujourd'hui de créer des activités d'apprentissage qui présentent un aspect ludique évidemment attractif pour les élèves.

Nous nous proposons donc ici de faire un petit tour d'horizon des activités ludiques envisageables en cours de langues anciennes et des logiciels ou programmes nécessaires pour les créer, sans prétendre bien sûr à l'exhaustivité.

1°) Les logiciels exercices



Ces logiciels servent à créer des exercices interactifs auto-corrigés à mettre en ligne sur un site Internet ou à utiliser hors-connexion (sans être connecté). Pour l'enseignement des langues, vivantes ou anciennes, les exercices ainsi créés sont une très bonne alternative aux traditionnels exercices systématiques de langue en version papier. Leur aspect visuel et ludique suscite attention et motivation des élèves et le système d'auto-correction de ces exercices permet soit à l'élève de travailler de manière quasi autonome, soit au professeur d'utiliser l'exercice comme moyen d'évaluation. Il n'y a plus qu'à diviser par 5 le pourcentage de réussite de l'élève pour obtenir une note sur 20 !

- Deux logiciels dominent en matière de création d'exercices interactifs : le très célèbre Hot Potatoes

http://ecolestjeanb.free.fr/hot_potatoes/accueil.html

qui a un peu vieilli depuis le passage au Web 2.0 et le moins connu mais pourtant

plus complet et plus esthétique - un peu plus dur à prendre en main aussi -, Net Quiz Pro proposé par le site du CCDMD

<http://rea.ccdmd.qc.ca/ri/netquizpro/>

Les deux logiciels permettent de créer les types d'exercices suivants :

- exercices à trous
 - exercices de mise en relation
 - quizz et qcm
- Ces 3 types d'exercices ouvrent ensuite la voie à la conception d'activités très variées, dont nous ne retiendrons que quelques exemples pour :

a- l'apprentissage de la grammaire

Exemple : un exercice de repérage du radical présent des verbes

<http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/langue/Grammaire/chaineds.exercices/impftind-2.htm>

b- l'apprentissage du vocabulaire

Exemple : un exercice sur le vocabulaire militaire

<http://www.ac-reunion.fr/pedagogie/europa/latin/quotidien/armee1.htm>

c- la traduction

Exemple : Eutrope, Abrégé de l'Histoire romaine, livre VI, chapitre 12 :

<http://helios.fltr.ucl.ac.be/lisebiscarat/exerciceassociationeutropetrad.htm>

ou Cicéron, Pro Cn. Plancio, 64-65 :

<http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/langue/textes%20puzzle/exatrous-txt-quandonarriveenville.htm>

d- l'apprentissage ou la révision d'un fait de civilisation

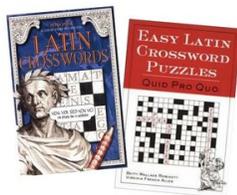
Exemple : exercice sur le calcul de la date en latin :

<http://helios.fltr.ucl.ac.be/lisebiscarat/sequencecatilina/exodates.htm>

ou un exercice sur les commerces et métiers de l'antiquité

http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/civilisation/latin%20grec%20-%20jeux%20Marie%20Laure%20Tres%20Guillaume/latin_4_m%E9tiers.htm

2°) Les mots croisés



Les mots croisés peuvent également être utilisés pour l'apprentissage grammatical

Exemple : un exercice de conjugaison du futur de l'indicatif :

<http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/langue/revisons-MC-indfutur.htm>

et lexical

Exemple : un exercice sur le vocabulaire de l'armée

<http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/civilisation/ArmeeRomaine/VocabulaireLatin-Armee-MC.htm>

Il est possible de créer deux sortes de grilles :

- en ligne : toujours avec Hot Potatoes ou avec le logiciel gratuit 'Mots Entrecroisés' du CCDMD

<http://rea.ccdmd.qc.ca/ri/mots/>

Exemple : un mots croisés sur l'astronomie

<http://www.cegepat.qc.ca/tphysique/sebas/Astronomie/grilleplanete/default.html>

- à imprimer : avec le logiciel gratuit EditMC [v 3.0] par exemple

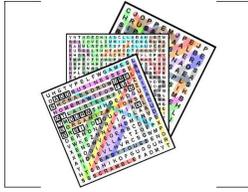
<http://shareware.bernard-pasquier.fr/page2.html>

mais beaucoup d'autres logiciels gratuits existent, à vous de choisir le vôtre.

II Prolongements pédagogiques

Les activités qui suivent ne s'inscrivent pas à proprement parler dans les apprentissages des langues anciennes, mais, d'une certaine façon, elles peuvent également se révéler utiles et efficaces pour entretenir l'intérêt et la curiosité de l'élève du fait de leur aspect ludique et par imprégnation progressive de la culture classique.

1°) Mots cachés ou mots mêlés



Il s'agit bien sûr de retrouver dans une grille de lettres une liste de mots donnés. On pourra ainsi, créer des 'Mots mêlés' portant sur un point de morphologie

Exemple : un 'Mots-Mêlés' de verbes latins conjugués à l'imparfait

[http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/langue/Grammaire/](http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/langue/Grammaire/WordSearch/WS-imparfait/index.html)

[WordSearch/WS-imparfait/index.html](http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/langue/Grammaire/WordSearch/WS-imparfait/index.html)

ou un champ lexical abordé en classe

Exemple : un 'Mots-Mêlés' sur le champ lexical de l'armée

<http://www.mots-cache.net/Miles-Romanus-1849.htm>

Il est possible de créer deux sortes de grilles :

- en ligne : avec Wordsearch, un petit programme en Java qui vous permet de créer vos grilles de Mots Cachés interactives à mettre en ligne

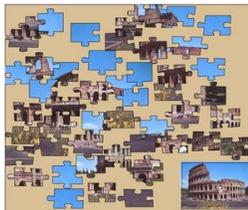
<http://www.brainjar.com/java/games/wordsearch>

- à imprimer : 'Word Search Maker' sur le site TeAchnology

http://teachers.teach-nology.com/web_tools/word_search/

La page est en anglais, mais la manipulation est très simple : 1°- vous donnez un titre à votre grille, 2°- vous entrez les mots à trouver (jusqu'à 20 mots de 15 caractères maximum), 3°- vous cliquez sur le bouton 'Make word search', 4°- vous n'avez plus qu'à imprimer votre grille.

2°) Puzzles :



Pour créer vos propres puzzles en ligne simplement :

<http://www.flash-gear.com/puzzle/>

Tout se fait en ligne, il suffit 1°- de sélectionner dans l'image que vous souhaitez transformer en puzzle, 2°- de choisir la taille des pièces, 3°- de récupérer le code html à intégrer dans votre page Web ou de jouer directement en ligne.

La plupart des puzzles en ligne concernant l'Antiquité gréco-romaine portent sur les grands monuments antiques et la mosaïque

Exemple : un puzzle du Colisée de Rome

<http://www.histoire-en-ligne.com/spip.php?article1085>

ou des puzzles créés à partir de photos de la fameuse maquette de Rome réalisée par Gismondi ou de photos de mosaïques romaines

<http://www.mediterranees.net/puzzles/index.html>

ou encore sur l'épigraphie ; Exemple :

http://www.latein.ch/f/alte_sprachen/inschrift/

3°) Memory

- Un jeu bien connu, qui consiste à retrouver des paires dans un jeu de cartes dont la face est cachée. On pourra par exemple utiliser ce type de jeu en civilisation. Un exemple de Memory sur quelques grands personnages de l'Histoire de Rome :

<http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/Divertissement/Latine%20Ludere/memory-persos/memory.html>

- Guide pas à pas pour élaborer votre propre jeu de 'Memory'

<http://www.javascript.net/memory.php>

4°) Pousse-pousse

- Nous n'avons pas de logiciel à vous proposer pour la réalisation des 'pousse-pousse', mais nous ne pouvons résister au plaisir de vous proposer ce pousse-pousse créé à partir d'un vase grec à figures rouges

http://www.latein.ch/f/alte_sprachen/vasenpuzzle/

à vous de découvrir quel dieu se cache sur l'image...

5°) Créer ou récupérer



Nombreux sont les enseignants à créer ou adapter des jeux à leurs pratiques de classe. Les professeurs de langues anciennes n'échappent pas à la règle.

On appréciera la riche initiative du concours de jeux et créations sur l'antiquité du Festival Européen du Latin et du Grec d'Elizabeth Antébi (voir la une du précédent numéro)

<http://www.festival-latin-grec.eu/fr/concours-sur-lantiquite/>

qui a récompensé cette année un jeu créé par des latinistes de collège. Un travail réalisé en interdisciplinarité avec le professeur de français, d'arts plastiques et de latin.

On consultera également avec profit le Palmarès des jeux de société sur l'Antiquité

http://jeuxatheme.free.fr/jds_antiquite.htm

Enfin deux pistes parmi tant d'autres d'adaptations possibles de jeu :

- Un Cluedo en latin

<http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/divert-ludere.htm>

pour aborder l'habitat romain d'un point de vue à la fois architectural et lexical, mais aussi les habitants de la domus et les âges de la vie. L'élève – quæstor (enquêteur) peut interroger ses adversaires en latin pour mener son enquête mais s'il commet une faute de syntaxe ou de morphologie, ces derniers peuvent lui demander de passer son tour.

- Et pourquoi pas une petite partie de Scrabble en latin. A condition de simplifier les règles, en supprimant si on le souhaite les lettres à 10 points et en acceptant toutes les formes latines déclinées et conjuguées correctement, on peut en fin d'année passer une bonne séance avec les élèves et leur faire réinvestir tout en s'amusant tout ce qui a été vu pendant l'année.

A consulter

- Sur le site du Réseau LUDUS (Utiliser des jeux dans l'enseignement de l'histoire, de la géographie et de l'éducation civique), la page proposant une douzaine de fiches ayant pour thème l'antiquité gréco-romaine

<http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/sommfiche.htm>

III. Sélection de liens / Webographie

Pour terminer, nous vous proposons une sélection de liens vers des sites ludiques ayant pour thème l'antiquité gréco-romaine. La richesse, la beauté et l'interactivité de certains de ces sites devraient à n'en pas douter vous surprendre et vous donner l'envie de les faire découvrir à vos élèves.

Jouer aux romains !



<http://rome.recitus.qc.ca/index.htm>

- Dans une rubrique intitulée « Univers Social », le site invite les élèves / visiteurs à se mettre dans la peau d'un romain pour essayer de mieux comprendre les enjeux de civilisation de l'époque ; 3 parcours possibles : « Puis-je être l'ami de mon ennemi ? » ; « Romaniser l'empire ! » et « L'Etat, tout un contrat ! »

Jouer aux Grecs ! : Athènes, 500 ans avant J.C.

<http://athenes.recitus.qc.ca/>

- Dans une rubrique intitulée « Univers Social », le site invite les élèves / visiteurs à se mettre dans la peau de plusieurs personnages grecs antiques (Socrate, Platon, Aristote, Thucydide, Hérodote) pour essayer de mieux comprendre le concept de démocratie inventée par les Grecs.

Jouer aux épigraphistes : sur le site antiquitas

<http://elearning.unifr.ch/antiquitas/index.php>

- Une initiation très progressive à l'épigraphie qui propose un niveau débutant ou avancé. Les activités, très bien conçues dans leur forme et leur contenu, reprennent les différentes étapes du travail de l'épigraphiste : observation, transcription, restitution, traduction, interprétation et commentaire de l'inscription.

- en grec :

http://elearning.unifr.ch/antiquitas/modules.php?id_module=18

- en latin :

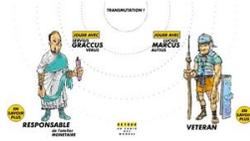
http://elearning.unifr.ch/antiquitas/modules.php?id_module=19

Jouer aux numismates : sur le site antiquitas

- Une initiation à la numismatique ancienne peut-être moins accessible et moins riche que celle proposée sur l'épigraphie mais qui est en cours de réalisation.

http://elearning.unifr.ch/antiquitas/modules.php?id_module=70

Du sesterce à l'euro



Un jeu dont vous êtes le héros, à travers deux personnages au choix, pour appréhender la valeur de la monnaie, du monde romain au monde contemporain. Chaque étape de l'animation propose des liens intéressants : travail sur la monnaie ou sur la cuisine romaine, avec des propositions de recettes.

http://www.alienor.org/peda/villages_numis/jeux/rome/index.htm

Jeu de l'oie (du Capitole !)

- Sur le site sur la civilisation romaine sur l'espace Lettres Classiques du collège des Bruyères :

<http://espacecollege.free.fr/lecture/oie/oie2.html>

- Attention, certaines questions ne sont pas si évidentes que ça, révisez bien votre mythologie gréco-romaine avant de vous lancer !

Jouer les architectes : La cité romaine

- Bâissez votre propre Rome sur le site de France5. Pour en apprendre un peu plus sur les monuments et l'urbanisme romain, tout en s'amusant. Pensez à lire les précieuses informations qui vous sont données !

<http://www.curiosphere.tv/romains/accueil.html>

A consulter :

Le n°4 de la revue Vox Ludi du 07/09/2004. Voir le sommaire :

<http://www.jeuxetstrategie.com/home.php?rub=numeros&id=4>

Bons jeux à toutes et à tous !

Sur le site du Café

Langues anciennes : [sommaire du 93](#)