

APPRENDRE EN JOUANT : L'IMPORTANCE DU SUPPORT LUDIQUE DANS LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE ORALE DES ÉLÈVES DU CYCLE PRIMAIRE EN CONTEXTE ALGÉRIEN

Sara GHAMRI

Université Abbes Laghrour-Khenchela, Algérie

ghamri.sara@univ-khenchela.fr

&

Rima-Aida HASSANI

Université Abbes Laghrour-Khenchela, Algérie

hassani.rima@univ-khenchela.dz

Résumé : L'homme acquiert l'oral avant d'aller dans une structure d'apprentissage. C'est dans la famille et son entourage immédiat qu'il acquiert ses premiers mots. Puis emmagasinant un certain nombre de vocable et de structures, dès trois ans environ, il formule des phrases, comprend et arrive à se fait comprendre. Cette compétence orale lui servira pour intégrer progressivement les règles de l'écrit, et ce, dans un autre espace, l'école. Pour les apprenants d'une langue étrangère, la capacité vitale de s'exprimer oralement s'acquiert en classe, parallèlement à l'aptitude à lire, à écrire, grâce à l'assimilation progressive d'un système linguistique différent. Par conséquent, les enseignants de langue étrangère font appel à l'aspect ludique dans leur enseignement afin de rendre l'apprentissage de l'oral plus facile, et donc, une langue plus accessible. Le but de cette recherche est de valoriser la notion de l'oral et de montrer que l'acquisition d'une compétence de communication orale peut constituer un objectif à part entière en classe de langue étrangère. Il s'agit de montrer l'impact de l'enseignement ludique sur l'acquisition de la compétence orale. Dans ce cas, l'objectif de l'enseignant est de familiariser l'enfant avec l'apprentissage de la langue française, en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants, par l'utilisation des pratiques qui stimule leur désir d'apprendre la langue, de la manière qui répond le plus à leurs besoins.

Mots-clés : apprentissage- enseignement- ludique-apprenants-oral

LEARNING BY PLAYING: THE IMPORTANCE OF PLAY SUPPORT IN THE DEVELOPMENT OF THE ORAL SKILLS OF PRIMARY CYCLES STUDENTS IN THE ALGERIAN CONTEXT

Abstract: The man acquires the oral before going to a learning structure. It is in the family and his immediate entourage that he acquires his first words. Then storing a certain number of terms and structures, from about three years of age, he formulates sentences, understands and manages to make himself understood. This oral skill will serve him to gradually integrate the rules of writing, and this, in another space, the school. For learners of a foreign language, the vital ability to express themselves orally is acquired in the classroom, alongside the ability to read and write, thanks to the progressive assimilation of a different linguistic system. Therefore, foreign language teachers use the playful aspect in their teaching in order to make learning oral easier, and therefore, a more accessible language. The purpose of this research is to enhance the notion of oral and to show that the acquisition of oral communication skills can be an objective in its own right in a foreign language class. It is a question of showing the impact of ludic teaching on the acquisition of oral competence. In this case, the

objective of the teacher and to familiarize the child with learning the French language, by implementing a pedagogy that best suits the psychology of his learners, by using practices that stimulates their desire to learn the language, in the way that best meets their needs.

Keywords: learning-teaching-playful-learners-oral

Introduction

L'école est une institution d'importance capitale. De ses objectifs, des principes qui fondent son fonctionnement, de la pertinence de ses choix pédagogiques et didactiques, du contenu de ses programmes dépendent de l'épanouissement des individus, la prospérité des nations. De celle-ci, Pestalozzi (2015) affirme, en effet, dans une phrase inscrite au fronton d'une vieille école à Batna (Algérie) :

L'avenir des nations est dans les écoles du peuple Bel hommage à l'école qui transmet le savoir, forme les esprits, développe les capacités intellectuelles, ouvre les yeux sur le beau et fait aimer le vrai et le juste, ambitionnant de former des citoyens maîtres de leur destin, responsables, libres, acteurs d'un monde fraternel.

Pestalozzi (2015 :29)

Cette mission aux enjeux lourds et nobles commence dès le cycle primaire, étape cruciale de l'apprentissage car c'est là où l'enfant (6-11 ans) apprend à lire, à écrire, à acquérir les bases des mathématiques, à exploiter ses potentialités créatives et émotionnelles. De plus, au niveau de l'enseignement primaire s'effectue l'apprentissage des langues étrangères dont l'acquisition, la maîtrise s'inscrit dans la réussite professionnelle, l'ouverture de l'apprenant à une nouvelle culture, sa capacité à pouvoir se mouvoir dans un monde de plus en plus métissé, divers, multiple et changeant. Par ailleurs, enseigner une langue étrangère constitue une tâche complexe qui exige savoir-faire, engagement, écoute, adaptabilité au public-cible modelé par une langue, une culture, un milieu et aux besoins particuliers. Pour mener à bien sa mission, l'enseignant se doit également identifier les supports les plus appropriés c'est-à-dire à même de contribuer à l'efficacité de sa tâche, à la réalisation des objectifs cibles. L'enseignement de langue déploie son activité sur deux axes :

L'écrit : cette compétence est liée à l'acquisition d'un lexique de base au primaire, la maîtrise des règles syntaxiques essentielles sur lesquelles repose la langue-cible, la capacité d'intégrer les formes de phrases les plus fréquentes et la prise en compte de l'environnement linguistique de l'apprenant. Pouvoir lire, comprendre un message, s'exprimer, produire, tels sont les objectifs d'une classe de langue.

L'oral : constitue un volet majeur de l'apprentissage d'autant plus que dans le quotidien la communication orale est primordiale : formuler un besoin, poser des questions, y répondre, donner un point de vue, raconter ce qu'on a vu, ce qu'on a fait, ce qu'on a entendu, parler de soi, des autres, les écouter, échanger avec eux, être à l'aise dans les différentes situations de communication requièrent un savoir, des compétences que l'enseignant de langue doit assurer. Or, un élément facilitateur entre de plus en plus dans l'apprentissage des langues : le support ludique apprécié parce qu'il associe plaisir et apprentissage, mobilisation de l'attention et détente : l'apprenant, en un mot, y est

davantage impliqué, il apprend en s'amusant, davantage intéressé par des supports divers et attrayants. C'est cet aspect de l'apprentissage de l'oral dans l'acquisition d'une langue autre, en contexte algérien, et ce, dans le primaire que nous nous proposons, dans cette modeste réflexion, d'examiner. En d'autres termes, nous nous demanderons quel apport constitue le support ludique, quelles fonctions et objectifs lui assignes au niveau de l'apprentissage de l'oral au primaire, comment le manipuler pour en faire un instrument efficace et pertinent au service de la langue ? La problématique que nous nous proposons d'examiner porte précisément sur la compétence orale. Elle tourne autour d'une question essentielle : dans quelle mesure le jeu constitue un outil au service de la langue comme compétence orale ? Deux hypothèses nourrissent notre réflexion : le jeu représente un cadre parfaitement adapté au mental de l'enfant : il offre une ambiance qui le désinhibe et lui permet d'exprimer au mieux ses capacités créatrices. De plus, le jeu comporte des dimensions éducatives cognitives et sociales. La seconde hypothèse consiste à considérer le jeu comme un format où l'oral est mis en œuvre dans l'acquisition du lexique et les formes essentielles de la langue : l'élève y apprend à interroger, à argumenter, à s'exprimer dans les différentes situations de communication. Notre contribution tournera sur deux axes. Elle vise à dégager les différentes facettes du jeu et montrer qu'il constitue un excellent moteur d'apprentissage. Le deuxième objectif s'attardera sur la manière et les moyens d'exploiter le jeu pour acquérir et développer des compétences orales dans une classe du primaire. En définitive le jeu n'est qu'un prétexte où l'élève parle, apprend, se corrige dans une ambiance détendue.

1. Le jeu, un instrument au service de la langue

1.1 Une mosaïque de réalités linguistiques

Tout pays est façonné, dans sa manière d'être, de vivre, de penser, de parler, par une histoire propre. Son identité est l'espace où se croisent la langue, la géographie, l'apport et l'influence des civilisations différentes qu'il a connues. Les berbères sont les premiers habitants de l'Algérie. Le vocable berbère désigne à la fois une ethnie et une langue. Ils ont leurs traditions et leurs propres croyances. Cependant, un évènement va bouleverser leur paysage linguistique : succédant aux romains, les arabes vont occuper l'Algérie au 7^{ème} siècle pour l'islamiser. L'arabe, langue du Coran, va progressivement se répandre, s'imposer dans la majorité des régions et dans l'ensemble des pays du Maghreb. Les Berbères, après une résistance farouche, embrassèrent l'Islam et s'arabiserent progressivement à des degrés divers. Seules les régions montagneuses conservèrent leur langue originelle, le berbère qui demeure jusqu'à maintenant intact dans les massifs des Aurès, du Djurdjura, de Tassili et quelque endroits épais du territoire algérien. À côté de l'existence d'une cohabitation de l'Arabe et berbère vint s'ajouter à ce paysage linguistique contrasté, le français qui demeure la première langue étrangère, diversement pratiquée selon la réalité sociologique de chaque région. Cette langue est largement présente dans le secteur économique et continue, fruit d'une expérience historique, à être enseignée dans les trois paliers de l'enseignement avec au total, un volume horaire appréciable. Le français est perçu, dans l'imaginaire collectif, comme une langue prestigieuse, un atout de réussite professionnelle.

1.2 Cohabitation linguistique et spécificités régionales.

Après cet aperçu de la réalité linguistique algérienne, il convient de préciser que dans la majorité des régions d'Algérie c'est la langue arabe qui est le marqueur des

échanges linguistiques. L'arabe demeure pratiquée d'est en ouest, du sud au nord. Son statut de langue officielle renforce sa position et incite même les non-arabophones à l'apprendre et la pratiquer pour assurer leur réussite sociale et une meilleure intégration. Outre, le berbère est le marqueur de certains espaces tels la Kabylie et à moindre degré les Aurès où les habitants, en dehors du Berbère, maîtrisent à la perfection l'arabe algérien. Il y a lieu de signaler que c'est en Kabylie que la pratique du berbère est plus dense, profondément ancrée dans l'esprit, l'âme, la culture kabyle.

1.3 Les retombées sur l'apprentissage

L'élève algérien apprenant le français est confronté à un système linguistique différent par plusieurs aspects. Cette différence se manifeste sur les plans : phonologique, syntaxique, et du système verbal

2. Le jeu, des apports appréciables

L'élève algérien apprenant le français est confronté à un système linguistique différent. Cette différence se manifeste sur les plans phonologiques, grammaticaux et sur celui des temps. En effet, les consonnes p, v n'existent pas dans le système phonologique arabe, de même que les voyelles e, é, u, o, les sons en, an, on, oi, gn. De plus, les verbes être et avoir sont inexistantes dans leur langue habituelle. Pour les temps, l'imparfait, le passé-simple, le plus-que parfait, le passé et le futur antérieur représentent un découpage du temps propres à la langue française. Pour l'arabe, le système des temps est autre. Au niveau de la grammaire, la disposition du sujet et du verbe sont différents : dans la langue cible où le sujet précède le verbe alors que l'inverse est caractéristique de la phrase arabe. Autre exemple : dans la phrase « je les respecte », le pronom C.O.D précède le verbe tandis qu'il se place à la fin du verbe dans la langue arabe. Ces différences représentent des difficultés dans l'apprentissage de la langue cible. Apprendre une langue c'est plonger dans un monde nouveau régi par un système nouveau. C'est se familiariser avec une nouvelle syntaxe, une autre appréhension des choses, du temps. Le charme d'une langue réside précisément dans ses spécificités. C'est la même musique de l'âme avec une partition différente. Longtemps, le livre et le tableau furent le support d'apprentissage de la langue. L'introduction du jeu dans l'énorme multiplicité de ses formats, de ses moyens, remonte aux années 80. La recherche a démontré que l'enfant apprend mieux et plus vite par le jeu car plus adapté à son mental. On s'est également rendu compte que le jeu est un excellent outil de socialisation. Par les nombreux avantages qu'il apporte, il représente un format aujourd'hui largement pratiqué dans leurs secteurs où il s'agit de former, d'instruire, de mieux passer un message. Ciblant un public précis, il répond à des objectifs et des besoins spécifiques. En effet, on a réalisé que l'image a un pouvoir extraordinaire : elle a cette capacité à frapper les esprits, à éveiller attention et intérêt, à produire l'effet voulu, au moins dans une proposition appréciable, sur le dentinaire. Aujourd'hui, sans conteste, elle fait mieux vendre, mieux convaincre en s'incrustant davantage dans les esprits, en rompant avec le texte, moins attrayant. Aussi, le ludique, le jeu comme technique de formation s'est, de nos jours, généralisé dans l'ensemble des cultures en transcendant les différences idéologiques, les émetteurs prenant plus en compte son efficacité. C'est ainsi qu'en Chine, les enfants sont très intégrés dans un système éducatif très ludique, et ce, jusqu'au 2^{ème} cycle de l'enseignement secondaire.

Au niveau du cycle primaire, les enfants s'adonnent à des jeux effectués en plein air dans un système appelé Anji Play, lequel système offre aux élèves des ressources stimulantes, intéressantes et ouvertes qui sollicitent, développent leur intelligence et leurs potentialités créatrices et émotionnelles. Concrètement, le jeu participe au développement des méthodes de travail, de suivre une logique, une manière de raisonner. De plus, il permet de stimuler différentes compétences en même temps principalement : le verbal, le mental, la logique, le calcul. Donnant à l'enfant un objectif précis, préalablement réfléchi par l'émetteur, concert qui le pousse à s'y impliquer, à s'y engager pleinement parce qu'apportant détente et plaisir. Selon l'American Academy of Pediatrics, le jeu a la faculté de porter, encourager les enfants à apprendre en essayant. S'il est normal qu'ils fassent des erreurs, ils échappent à la crainte de l'échec.

Par ailleurs, le jeu développe des compétences sociales (adaptation à un environnement, collaboration, intégration dans une tâche, un projet...etc). Il offre aux enfants l'opportunité de résoudre des problèmes, d'exploiter leurs compétences linguistiques et numériques, d'autant plus qu'ils semblent particulièrement doués à manier l'outil informatique où une pléthore de jeux s'adaptent à tous les niveaux et répondent à des attentes précises. Ils représentent selon Jean Piaget (2013 :46) un outil efficace à l'enfant en pleine phase de formation : « Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels » De plus, il ajoute qu' : « On peut modifier la vision de la matière enseignée parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux, déployer des relations maître-élèves. »

2.1 Jeu et apprentissage, une dichotomie apparente

A première vue, jeu et apprentissage semblent opposés, appartenant des univers antagonistes. En effet, le jeu est souvent associé au délassement, au divertissement, au plaisir : on joue pour récupérer, oublier dans une activité qui ne nécessite ni concertation, ni effort. On joue pour s'évader, pour ne rien faire, n'avoir pas de compte à rendre ; en un mot pour être libre, et disposer entièrement de soi-même. C'est le moment de la détente du repos. Au contraire, l'apprentissage serait le lieu du sérieux, de la rigueur, de la nécessité de se donner entièrement à une tâche, un objectif à atteindre, une performance à réaliser appelée à être évaluée. C'est cette distinction, longtemps d'actualité que le jeu a été confiné à des espaces tels que la garderie, un coin de récréation. Cette discrimination jeu/apprentissage est loin de refléter la réalité car ne tenant pas compte de l'état psychologique de l'enfant et de l'exploitation potentielle du jeu à des fins éducatives.

2.2 Le jeu, un instrument éducatif

Le jeu est un marqueur fondamental de l'enfance. Très tôt, l'enfant est porteur à toucher les objectifs qui l'entourent, à imiter, représenter, construire, à puiser dans ses capacités créatrices qui commencent déjà à se manifester en traduisant son monde intérieur, sa personnalité. Prépondérant dans l'enfance, le jeu représente un aspect primordial dans le développement psychique, intellectuel, émotionnel et social car permettant aussi d'assimiler les valeurs, les normes et les codes sociaux. Les enfants apprennent mieux, plus vite lorsqu'ils sont mentalement et physiquement actifs, quand ils se trouvent en interaction avec du matériel, des objets, le jeu constitue un rapport positif à l'école d'autant plus, comme souligné précédemment qu'il apprend avec moins de pression, débarrassé de la hantise de l'échec. Renforçant la confiance en soi, l'aptitude à

communiquer, à s'intégrer dans une équipe, le jeu développe le raisonnement, le sens de la logique, le jeu aide l'apprentissage du calcul, des mathématiques, de la lecture, des règles grammaticales. Il permet de réfléchir, de comparer, de déduire, d'explorer, de comprendre une situation.

2.3 Jeu et conditions d'exploitation optimales.

Exploiter le jeu à des fins éducatives qui permettent à l'enfant du primaire d'apprendre, de progresser suppose l'identification d'objectifs précis d'apprentissage, les savoirs, savoir-faire et compétences visés dans le cadre d'un cursus cohérent. Il s'agit également de prendre impérativement en compte les centres d'intérêt de l'apprenant susceptibles de stimuler son attention et dans lesquels il va le mieux s'impliquer, mobilisant son énergie et des capacités créatrices. L'apport d'objets adéquats, de matériel diversifié, captant l'attention de l'élève facilite l'apprentissage, l'assimilation de notions visées telles que le vocabulaire du poids, de la distance, du volume, de l'objectif, du verbe, du sujet, de la forme interrogative, négative [...] Donner aux élèves le temps diversifié, introduction du rire sont recommandés. L'enseignant doit savoir instaurer, autant que possible, une situation de communication qui conjugue sérieux et ludique dans une atmosphère décomplexée et moins contraignante qu'une leçon traditionnelle. Par ailleurs, l'enseignant puisera, selon ses objectifs, dans les 4 méthodes pédagogiques : expositive, démonstratives, de découverte, expérientielle. Le choix de la méthode retenu tiendra évidemment compte de la nature de l'activité, du niveau de la classe et des contraintes liées à l'objectif et compétences visés.

3. Une panoplie de jeux exploitables

Le traitement de l'oral en classe de langue, comme activité structurante de l'acquisition de la langue seconde manipulée en fonction des situations de communication, offre la possibilité d'exploiter, à ces fin différents types de jeu. Dépassant l'option structuraliste et fonctionnelle dans laquelle on a longtemps emprisonnée la langue. Ce jeu consiste, à partir des lettres de l'alphabet, à construire des énoncés. Il représente un format facilitateur de l'apprentissage de règles grammaticales de base et de conjugaison permettant à formuler des phrases simples dans les formes les plus usuelles, les plus fréquentes. Ils familiarisent les enfants avec les structures de la phrase simple, la construction de la phrase négative des catégories de mots, des accords [...] Ce type de jeu permet la mémorisation comme il stimule la créativité des apprenants lesquels dans une ambiance décontractée proposent des mots, des phrases, se corrigent et s'écoutent les uns les autres.

3.1 Le jeu communicatif

Proposé en plusieurs formats, c'est un jeu basé sur l'interaction. Il comporte quatre dimensions : cognitives, formative, socialisante, ludique. De type de jeu favorise l'échange entre apprenants et avec l'enseignant qui guide, oriente, intervient à propos. Le jeu de créativité : il fait appel à l'intelligence et l'imagination de l'apprenant. Il ressort de tout cela que le jeu par sa dimension ludique, pédagogique, sociale, cognitive constitue un support incontournable dans l'apprentissage de l'oral en classe de FLE. Jeu divers, attractifs rompent avec la méthode traditionnelle en transportant l'apprenant dans un univers singulier qui mobilise énergie, intérêt qui le désinhibe et libère ses potentialités

créatrices, son désir d'apprendre, de bien faire, de progresser, de réussir. Afin d'évaluer l'efficacité de cette méthode d'apprentissage nous avons réalisé une expérience où le public était constitué de 20 élèves dont 5 filles. De tout cela, il ressort que le jeu constitue un cadre propice à l'apprentissage de l'oral car il permet d'atteindre les objectifs visés, qu'ils soient d'ordre lexical, syntaxique, morphologique ou de compréhension. Il nous reste maintenant à procéder à une expérimentation pour évaluer l'efficacité du jeu comme support majeur de l'apprentissage de l'oral, thèse de notre approche.

4. Expérimentation

Notre partie pratique s'est effectuée sous la forme d'une approche expérimentale au cours de laquelle nous avons proposé un ensemble de jeux destinés à évaluer les effets de ces supports sur l'apprentissage oral. Cette expérience a fait l'objet d'un enregistrement audio-visuel destiné à réaliser un produit concret.

4.1 Le marché

Le jeu crée une situation, le marché avec exposition de différents fruits et légumes. Les élèves répètent le nom de chaque produit pour le mémoriser. Puis chaque élève prend un panier, y met les produits de son choix en les nommant. S'il y a erreur, l'enseignant demande aux élèves d'intervenir pour citer le nom convenable. Les élèves ont montré beaucoup d'enthousiasme pour ce jeu dans un climat d'échange et de détente.

4.2 La classe verte

Il s'agit d'extraire les élèves de leur classe habituelle, leur proposer un cadre naturel, un jardin en l'occurrence où l'enseignant familiarise les apprenants aux noms de fleurs et de plantes. Abordons maintenant les effets de ces jeux sur la classe en termes de résultats que nous devons analyser et comprendre, c'est-à-dire interpréter. Le public objet de cette expérimentation est à sa 3^{ème} année d'apprentissage du français. Il a acquis, dans sa majorité, un certain niveau de savoir et possède un niveau satisfaisant d'écriture comme il a assimilé les notions relatives à la structure de la phrase simple, ses composantes et son fonctionnement. Les temps les plus usuels (présent de l'indicatif, passé-composé, imparfait, passé simple) lui sont familiers. Il dispose d'un certain bagage lexical attaché à un certain nombre de situations de communication. C'est pourquoi nous avons pu confirmer, dans la pratique des jeux proposés, un réinvestissement satisfaisant dans l'expression orale. Seule, une infime partie semble n'avoir pas pu intégrer les acquis relatifs à leur cursus. En effet, nous avons constitué que 8 apprenants avaient du mal à lire correctement des énoncés et 7 butaient contre la forme interrogative. Mais là aussi, les apprenants ont envie de participer et paraissent prendre bonne note des corrections apportées par leurs camarades. Il est également à signaler que 5 apprenants avaient des difficultés à prononcer des phonèmes étranges au système phonétique logique arabe, les voyelles (e, o, u, é,), les consonnes (p,v) et les sons (on, in, ien, oi, gn). Ce handicap nécessite de la part de l'enseignant une prise en charge particulière pour aboutir à une prononciation correcte.

Conclusion

L'expression orale, primordiale dans les échanges, est une compétence transversale qui présente l'avantage de maîtriser l'écrit sert principalement « à communiquer et à construire ensemble ». Les compétences attendues sont : la capacité de s'exprimer oralement en produisant des énoncés corrects, et ce, dans les différentes situations de communication. La possibilité de puiser dans la langue des formulations pour raconter, décrire, argumenter, interroger, répondre à des questions. Ces compétences diverses peuvent s'acquérir et se développer au moyen du jeu, un support facilitateur auquel l'institution éducative doit donner davantage de place. Par son apport multiple, par ses aspects mobilisateur et distrayant, il permet d'apprendre, de communiquer, de multiplier les échanges entre élève et entre apprenant et enseignants. Le jeu libre, en effet, les capacités créatrices énormes de la classe, permet de travailler dans une ambiance décontractée et éloigne le spectre de l'échec présent dans l'esprit car il rend possible de formuler sur le champ de se corriger, de reformuler, d'écouter les réponses des autres. Il change du tableau et propose objets, images, vidéos, chansons, devinettes dans des formats agréables, divertissants qui parlent autant à l'intelligence qu'à la sensibilité : ils attirent, mobilisent, permettent la spontanéité, la capacité de réinvestir un savoir acquis dans des exercices attractifs et variés. Moyen privilégié d'apprendre, il éloigne des sentiers battus de l'apprentissage, propose une manière d'apprendre vivante, de contractée sous les auspices d'un enseignement en principes facilitateur, animateur, accompagnateur, disponible avec lequel apprendre est un plaisir.

Références bibliographiques

- Caré, J. M. & Debyser, F. (1991). Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français, Paris, Hachette FLE. p.85.
- Jean-Jacques Allisson (2015). Les grands pédagogues: Pestalozzi. Éditions Loisirs et Pédagogie. Le Mont-sur-Lausanne. [En ligne], consultable sur URL : <https://www.editionslep.ch/les-grands-pedagogues-pestalozzi>
- Silva, H. (2009). Le jeu comme outil pédagogique. Le français à l'université, 1 :2-3. [En ligne], consultable sur URL http://www.bulletin.auf.org/IMG/pdf_Journal_AUF_14-1.pdf
- Weiss, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection, *Pratique pédagogique* Paris : Hachette