

Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du Français Langue Etrangère au cycle primaire algérien

*The ludicactivitiesin teaching/learning of French as a foreign language in the Algerian
primaryschools*

Date de réception : 2018-12-31

Date d'acceptation : 2019-12-18

Sofiane Harrache, Université Kasdi Merbah Ouargla

harrache.sofiane@yahoo.fr

Résumé

Cet article rend compte de l'intégration du ludique en classe de langue au cycle primaire algérien ; il se propose de situer l'introduction des activités ludiques du point de vue des perspectives pour la classe de FLE. Une enquête par questionnaire a été menée afin de mettre en exergue les représentations qui ont cours chez les enseignants de français du cycle primaire. Nous nous sommes penchés, à partir de l'analyse des données recueillies, sur la variété des supports ludiques préférés, les fréquences d'utilisation, les conditions et les moments opportuns pour le recours aux activités ludiques. Nous avons relevé les intérêts, les difficultés ainsi que les limites de l'intégration des activités ludiques dans notre contexte d'enseignement/apprentissage du français.

Mots-clés : Activité ludique, jeux, représentations, créativité, approche par compétences.

Abstract

This article reports on the integration of fun activities into language classes in the Algerian primary schools; it suggests to situate the introduction of fun activities in the context of French as a Foreign Language classroom. A questionnaire was conducted to highlight the representations of French primary school teachers. Based on an analysis of French teachers' statements, we examined the variety of favorite games, the frequency of use, the conditions and opportune moments for their use. We have identified the interests, the difficulties as well as the limits of the integration of fun activities in our French teaching / learning context.

Mots-clés: Fun activity, games, representations, creativity, competency-based approach.

الملخص

هذا المقال يهتمّ بإدماج اللعب في قسم اللغة في الطور الابتدائي الجزائري. إنه يخصّ إدماج اللعب من وجهة نظر تطلّعات قسم اللغة الفرنسية. تمّ هذا التحقيق عن طريق استجواب كتابي من أجل حصر تصوّرات أساتذة اللغة الفرنسية في الطور الابتدائي. تطرّقنا في تحليل المعطيات المتحصّل عليها إلى تنوع الوسائل المختارة ، وإلى درجات الاستعمال وإلى الظروف ، والأوقات الملائمة لإدراج أنشطة اللعب. كما بيّنا فوائد وصعوبات وحدود إدراج هذه الأنشطة.

الكلمات المفتاح: نشاط ترفيهي ، لعب ، تصوّر ، إبداعية ، مقارنة بالكفاءات.

Introduction

L'objet de cet article est de chercher à appréhender ce qui peut faire du ludique une activité d'apprentissage non négligeable dans l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire algérien. Tout en privilégiant des perspectives transdisciplinaires, cette recherche esquisse des pistes de réflexion et d'action quant à la place que le ludique occupe en regard des nouvelles approches en didactique et des exigences pédagogiques, et notamment de l'approche par compétences prônée comme cadre privilégié dans l'enseignement/apprentissage des langues en Algérie.

Cette recherche constitue un véritable défi didactique et pédagogique pour la conception, l'élaboration et l'exploitation des activités ludiques en classe de langue. Elle s'efforce de donner une vue générale des connaissances actuelles en matière d'exploitation du jeu et des modalités pédagogiques de mise en œuvre. Dans ce sens, notre travail s'est orienté vers l'exploration des perceptions qu'ont les enseignants du cycle primaire de l'intégration des outils et pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Nous tenons à analyser et à interpréter les données recueillies à partir des questionnaires adressés aux enseignants afin de mettre en lumière les principaux apports et enjeux didactiques et pédagogiques associés à une telle exploitation, et de saisir l'ensemble des difficultés rencontrées et des solutions envisageables lors du recours aux activités ludiques.

Notre questionnement central est le suivant : quelles perceptions les enseignants du cycle primaire algérien ont-ils de l'intégration du ludique en classe de langue ?

Cet article vise à analyser et à interroger les représentations des enseignants concernant l'intégration du ludique en classe de langue et les rôles que pourraient jouer ces activités et pratiques ludiques dans les processus cognitifs, dans les mécanismes d'apprentissage et dans le

développement des compétences disciplinaires et transversales des apprenants.

1. Réflexions sur l'exploitation pédagogique du ludique en classe de langue

C'est au début des années quatre-vingts, avec le développement des approches communicatives, que le ludique commence à se tailler une place dans les méthodes d'enseignement du FLE. Néanmoins, peu de chercheurs en didactique des langues se sont penchés sur le rôle pédagogique et la valeur éducative des activités ludiques en classe de langue ; et comme le remarque Haydée Silva, « depuis que la didactique des langues s'est constituée en discipline à part entière, le jeu a fait l'objet de très peu d'études spécifiques »¹.

La légitimité du jeu en classe de langue repose sur sa contribution à renforcer l'apprentissage et à développer les connaissances linguistiques et encyclopédiques de l'apprenant. Haydée Silva reconnaît le bien-fondé de l'usage du ludique en classe de langue ; pour elle :

« Il ne fait aucun doute que sa malléabilité, la diversité de ses manifestations, la richesse de ses contenus et de ses mécanismes, la diversité des aptitudes et des compétences mises en œuvre et sa capacité à tendre des passerelles entre les cultures sont de précieux atouts à exploiter durant le processus d'enseignement et d'apprentissage d'une langue étrangère »².

Le ludique est appréhendé à l'école comme un outil utile pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

1.1. Ludique, outil d'apprentissage en classe de langue

Le ludique constitue un cadre social dans lequel l'enfant fait ses premiers apprentissages ; il est un mode d'expression du jeune enfant et un facteur de son développement ; Grellet précise que « ce n'est pas facile de comprendre le monde pour un petit enfant ; c'est par le jeu qu'il tente d'en résoudre les énigmes et de s'y adapter »³. Un tel

outil s'avère bénéfique et constructif, car il est conçu comme « une anticipation de l'exercice scolaire ». ⁴ A l'école, il est considéré comme un instrument favorisant l'appropriation des savoirs et des savoir-faire requis au terme d'une séquence ou d'une année. Il permet d'exercer la créativité et l'imagination, et contribue à la mise en place des apprentissages en augmentant les capacités d'écoute, de mémorisation et d'adaptation des apprenants.

Pour l'apprenant, le plaisir d'apprendre réside, sans limites de temps ni d'espace, dans l'intensité du moment consacré au jeu et dans les fantasmes magiques et irréels ; sur ce point, J.-M. Louis semble rejoindre cette vision en disant :

« C'est pour lui une stimulation intellectuelle en même temps qu'une stabilisation de son système nerveux. Moyen de connaissance, source d'équilibre psychique et comportementale, le jeu est également espace de liberté : expansion de soi, connaissance de soi en sont ses grandes vertus » ⁵.

Tout en jouant, l'apprenant défend sa volonté de jouir de l'instant présent tout en rêvant d'éternité pour immortaliser l'instant de son amour inconditionnel pour l'apprentissage des langues et pour le monde merveilleux et instinctif.

En matière de motivation, le ludique est l'un des moyens permettant d'éveiller la curiosité de l'apprenant à apprendre une langue étrangère. Dans une activité ludique, la langue devient pour l'apprenant un outil pour parvenir à ses fins ; il se sent impliqué et s'investit davantage dans les cours de langue. Jean Vial tente d'identifier les raisons qui poussent les apprenants à jouer en disant :

« Le goût du risque à affronter, de l'obsession à surmonter, de la chose à maîtriser, de l'action à exploiter, de l'autre à vaincre, voilà autant de motifs qui poussent au jeu – et le groupe n'est pas étranger à cette tentation » ⁶.

C'est en jouant que les apprenants apprennent à communiquer ; le ludique rend la tâche plus passionnante et moins contraignante.

1.2. Enjeux de l'exploitation des activités ludiques en classe de langue

Par le jeu, l'enfant peut se libérer du monde des adultes, des exigences et des contraintes de temps et d'espace pour créer un monde d'utopie. Il se laisse tromper sans condition ; il se laisse guider par son enthousiasme, par ses intuitions imaginaires et par son goût pour l'action. L'imagination est le véhicule privilégié ; selon Château, « le jeu, lorsqu'il parvient à se réaliser pleinement, coupe donc tous liens entre le domaine ludique et l'univers » ⁷. Il s'agit pour l'apprenant d'accéder à une liberté d'agir, de penser et de se mouvoir à son gré. Cette liberté d'action est largement liée à des facteurs psychologiques, sociaux, environnementaux et culturels. Le jeu est un espace de liberté, d'échange et de remise en question ; c'est un moment de réflexion et de partage d'idées entre les apprenants.

Le ludique est une activité où le joueur accepte le risque de subir des épreuves ; c'est un univers où le jeune apprenant est libre de prendre des décisions et d'ajuster ses stratégies. Toute activité ludique comprend des choix et des prises de décisions ; l'enfant « oblige, agence et ordonne ; il est le maître du monde, de ce monde bien à lui qu'il apprivoise un peu plus à chaque jour » ⁸. Le désir de réussir conditionne aussi les décisions prises par les joueurs. Le sentiment de liberté dépend peut-être de la décision de jouer, mais aussi de la décision de continuer à jouer.

Le joueur est conduit par sa volonté d'innover ; il impose ses lois, les modifie, les respecte et il se livre, sans entraves, à la fantaisie libre et créatrice. Tout son art consiste à résoudre des situations problèmes par les fantaisies les plus joyeuses, sans oublier l'humour le plus lucide en donnant libre cours à son imagination, à sa virtuosité et à son sens de théâtre ; et comme le signale Nicole Décuré :

« Les jeux contribuent à créer des contextes à l'intérieur desquels les langues prennent sens et utilité. Comme on veut jouer, et gagner, on doit aussi comprendre et s'exprimer. L'expérience se

personnalise (et cela est encore plus vrai dans les jeux de rôles) et donc se mémorise mieux car la personne est impliquée »⁹.

Comme dans toute situation de vie, les contextes ludiques supposent un engagement personnel et permettent à l'apprenant de se construire en tant que sujet.

Il s'agit d'une activité par laquelle un enseignant fait progresser un apprenant dans le but de développer ses compétences dans un espace dynamique et interactif tout en lui apprenant à maîtriser son milieu. Jouer, c'est participer à un mouvement de co-construction des connaissances et des savoirs car comme le souligne De Grandemont :

« Ceux qui ont vu des enfants ou des élèves jouer savent combien ils prennent leur tâche au sérieux, à tel point que le pédagogue doit intervenir pour diminuer la pression qu'ils mettent d'eux-mêmes »¹⁰.

De plus, le ludique, outil éducatif indispensable, permet aux intervenants de prendre en compte les besoins fondamentaux de l'apprenant en l'amenant à développer ses facultés intellectuelles.

Les activités ludiques s'avèrent un moteur puissant pour développer chez l'apprenant des habilités cognitives de niveau supérieur : prise de décision, résolution de problème, auto et co-évaluation, esprit critique et raisonnement en les exerçant. Ces univers ludiques permettent à l'apprenant de comprendre le monde qui l'entoure, de se construire en agissant et de structurer sa personnalité, car comme le note Ryngaert :

« L'enseigné garde le pouvoir de maîtriser le temps, d'arrêter une situation qu'il ne se sent pas prêt à poursuivre ; il a le droit de revenir en arrière s'il estime qu'il n'a pas eu le temps d'assimiler la phase précédente »¹¹.

En fait, la démarche ludique privilégie le génie créatif et le plaisir d'apprendre contre l'idéologie de l'apprentissage dans la souffrance.

1.3. Rôles et intérêts des activités Ludiques sur le plan didactique et pédagogique

Sur le plan pédagogique, l'activité ludique est une partie intégrante de la vie des enfants. Cette activité constitue un outil qui donne à l'enseignant la possibilité de diversifier les démarches et les situations de communication en encourageant la prise de parole et l'interaction entre les apprenants. En parlant de l'activité ludique, Cuq affirme :

« Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »¹².

Il est certain, par ailleurs, que si le ludique représente une situation problème proche du réel, il favorise une communication et un usage efficace de la langue et permet également aux apprenants de développer des stratégies facilement transférables et des compétences transposables à d'autres situations sociales.

Les chercheurs en didactique suggèrent que le ludique se présente comme une situation d'intégration par excellence, car il permet la création d'un contexte réel dans lequel l'apprenant, acteur de son apprentissage, s'engage à développer des stratégies et des procédures en faisant appel à ses connaissances et à ses ressources pour résoudre des problèmes. Selon Weiss, l'objectif de l'introduction des activités ludiques « réside dans l'acquisition progressive d'une compétence de communication à partir des attentes, des motivations, des besoins des apprenants »¹³. Les contextes ludiques exigent l'implication directe et réelle de l'apprenant.

La réussite d'un apprentissage progressif de la langue dépend de la mobilisation cognitive due à l'habitude d'assimiler de nouvelles connaissances ; le ludique y participe en faisant progresser les apprenants sur le chemin de l'autonomie, car comme le souligne Eve –marie Rollinat-levasseur :

« Ces activités impliquent l'apprenant en tant que personne dotée d'un corps et non pas seulement comme locuteur : elles considèrent ainsi que parler

une langue étrangère n'est pas seulement prononcer une suite de mots ou de phrases mais suppose que la parole soit incarnée »¹⁴.

En d'autres termes, le développement de l'activité et de la flexibilité cognitive peut se concrétiser par l'exploitation des activités ludiques.

Dans un contexte pédagogique, le ludique constitue par ailleurs une activité d'apprentissage permettant à un enseignant averti de favoriser la création d'un environnement adéquat où les besoins de chaque apprenant pourront être pris en compte. Selon Nicole Décuré, il revient à l'enseignant de créer cette atmosphère ludique afin de rendre l'apprentissage du français une source de plaisir ; pour lui :

« Le jeu n'est pas une activité périphérique dans une classe de langue. Il doit être central. C'est une tâche communicative qui met l'apprenante en situation de communication. S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatismes) »¹⁵.

En proposant des supports ludiques, cela permet la création des situations de parole variées en donnant à chacun l'occasion de s'exprimer.

Le rapport au savoir et l'envie d'apprendre sont autant d'ingrédients essentiels au succès et au développement des compétences de communication des apprenants. Le ludique permet aux apprenants, d'une part, d'aborder de nouvelles notions et d'associer les mots ; d'autre part, il permet de fixer le vocabulaire tout en privilégiant l'emploi correct de la langue. En parlant du rôle des activités ludiques, Cuq affirme que :

« Elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexicale, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit, et, surtout, de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue et de mettre en

valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots »¹⁶.

Le ludique constitue un moyen de remédiation ; il rend les apprentissages plus vivants et plus concrets tout en palliant le manque de vocabulaire. L'apprenant développe progressivement de nombreuses stratégies en passant du concret à l'abstrait et construit les premiers concepts par la découverte de nouvelles situations problèmes.

2. Représentations des enseignants à propos de l'intégration du ludique en classe de FLÉ

Notre objectif est d'établir un état des lieux des pratiques ludiques en classe de langue en examinant la manière dont les enseignants de français du cycle primaire algérien conçoivent l'intégration de ces activités en classe de langue. Notre analyse des données recueillies auprès d'enseignants s'organise autour de trois pôles. D'abord, nous essayons de déterminer les fréquences d'utilisation, les conditions et les moments opportuns pour le recours aux activités ludiques. Ensuite, nous nous efforçons d'identifier la variété des activités et supports ludiques utilisés. Enfin, nous soulignons l'apport de ces activités et nous expliquons les difficultés rencontrées et les solutions à envisager lors de chaque utilisation.

2.1. Présentation de l'échantillon enquêté

Notre échantillon est constitué de 75 enseignants de français exerçant dans des écoles primaires. Nous avons opté pour un échantillon suffisamment représentatif et vaste afin de nous permettre d'affirmer les résultats obtenus et de garantir leur fiabilité. En d'autres termes, afin de pouvoir généraliser par la suite les résultats de l'enquête, l'échantillon a été construit de manière à comporter un nombre suffisant d'enseignants répartis dans différentes circonscriptions et régions de la wilaya de Sétif.

D'après notre enquête, il apparaît que la moitié des enseignants interrogés ont reçu une formation initiale à l'université et leur expérience moyenne d'enseignement varie entre deux ans et

vingt-cinq ans. Nous constatons aussi une surreprésentation des femmes par rapport à l'ensemble des enseignants. Tous ont actuellement en charge trois à quatre groupes.

2.2. Instrument d'enquête : questionnaire

En ce qui concerne l'enquête réalisée, un questionnaire de huit questions se rapportant essentiellement à l'intégration du ludique en classe de langue a été rempli par 75 enquêtés. Avec l'accord des inspecteurs chargés des différentes circonscriptions, nous avons pu distribuer les questionnaires. Après deux semaines, nous avons pu recueillir les questionnaires remplis.

Pour élaborer notre questionnaire, nous avons opté pour des questions de différentes formes afin de voir les choix didactiques et pédagogiques que les enseignants de français opèrent dans la conception et l'intégration des activités ludiques en classe de langue. Le questionnaire était articulé autour de trois parties. La première concernait les fréquences d'utilisation, les types de supports et les moments d'introduction. La deuxième partie a traité aux apports et avantages attribués au ludique. La troisième section portait sur les difficultés et les solutions à envisager.

2.3. Description et analyse des résultats

Les résultats et les données collectées des questionnaires distribués aux enseignants sont présentés dans des tableaux contenant des pourcentages suivis par des commentaires. Nous essayons d'analyser les données afin d'appréhender les actions et les choix pris à plusieurs niveaux.

2.3.1. Fréquence d'utilisation, moments opportuns et type d'activités ludiques proposées

L'objectif visé est de mettre en lumière les fréquences d'utilisation, les moments opportuns, les choix et les préférences des enseignants.

Question N°01 : Utilisez-vous les activités ludiques au cours de vos pratiques pédagogiques ?

Nous avons proposé aux enseignants de choisir une ou plusieurs réponses parmi les propositions avancées.

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Jamais	10	13.33 %
Parfois	48	64.00 %
Souvent	14	18.66 %
Très souvent	03	4.00 %
Total des enseignants interrogés	75	100 %

Tableau N°01 : Fréquence d'utilisation des activités ludiques chez les enseignants du primaire

La lecture du tableau nous permet de remarquer que, sur 75 enseignants, 48 soit 64 % recourent parfois aux activités ludiques. Ces enseignants demeurent sceptiques et redoutent l'inconnu et le changement du modèle pédagogique traditionnel ; ils ne sont pas prêts à s'éloigner du manuel et à renoncer à leurs rôles d'enseignants dominateurs ; ils manifestent de sérieuses réticences à l'égard des activités ludiques. Selon eux, proposer d'autres activités ludiques ne permet pas de terminer le programme.

Il est à noter que, sur 75 enseignants, 14 soit 18.66 % exploitent souvent les activités ludiques. Ces praticiens éprouvent du plaisir à introduire ces activités dans leurs pratiques pédagogiques, car une découverte progressive du ludique facilite chez l'enfant l'apprentissage d'autres langues.

Dix enseignants soit 13.33 % hésitent encore et n'utilisent jamais les activités ludiques au cours de leurs pratiques pédagogiques ; ils perçoivent l'exploitation des jeux en classe comme un manque de sérieux.

Le taux d'introduction des activités ludiques en classe de FLE varie selon les pratiques des enseignants. Le nombre d'enseignants qui recourent très souvent aux jeux dans leurs pratiques pédagogiques représente 4 % des enseignants interrogés.

Question N°2 : Quels sont les différents types de supports que vous privilégiez le plus ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Bandes dessinées/saynètes à jouer	14	18.66 %
Jeux de rôle	13	17.33 %
Poèmes / chansons/ comptines	13	17.33 %
Ateliers de lecture /ateliers d'écriture	10	13.33 %
Textes à caractère ludique	09	12.00 %
Fiches /panneaux/ cartes/ photos/ objets	09	12.00 %
Documents audiovisuels	04	05.33 %
Autres	02	02.66 %
Total des enseignants interrogés	75	100 %

Tableau N°02: Supports ludiques utilisés

Commentaire

Nous avons posé cette question afin de connaître les différents types de jeux pratiqués en classe de langue. Le tableau 02 montre que la majorité des enseignants (40 enseignants soit 53.33 %) apprécie les bandes dessinées, les jeux de rôle et les comptines avec la même fréquence (18.66 %, 17.33% et 17.33%). Ces enseignants se trouvent plus à l'aise pendant l'animation. Cela est dû aux préférences des apprenants qui se trouvent à leur tour plus motivés.

Sur 75 enseignants, 10 soit 13.33 % ont choisi les ateliers de lecture et les ateliers d'écriture. Neuf enseignants soit 12.00 % privilégient les textes à caractère ludique. Le même nombre d'enseignants soit 12.00 % a indiqué que les supports et les activités les plus exploités sont les fiches, les panneaux, les cartes, les photos et les objets. Par contre, 04 enseignants seulement préfèrent exploiter les documents audiovisuels dans leurs pratiques pédagogiques. Dans la catégorie « autres », 02

enseignants soit 02.66 % ont indiqué « les jeux de mots, les devinettes et les charades ».

Question N° 03 : Quels sont les moments privilégiés pour le recours aux activités ludiques ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Au cours de la leçon	46	.33 %61
À n'importe quel moment	20	.66 %26
Autres	04	.33 %05
Pas de réponse	06	.00 %08
Total des enseignants interrogés	75	%100

Tableau N°03 : Moments d'introduction des activités ludiques

Commentaire

Les données de ce tableau présentent les résultats relatifs aux opinions des enseignants sur les moments opportuns pour l'exploitation des activités ludiques. Sur 75 enseignants, 46 pensent que les activités ludiques doivent être introduites au cours de la leçon ; ils estiment que ces activités peuvent faire l'objet de la leçon elle-même. Pour eux, le support ludique permet, de par sa nature et sa richesse, de travailler les différentes compétences que sont l'expression orale et écrite, et la compréhension de l'écrit et de l'oral tout en permettant aux apprenants de fixer leurs acquis et de mémoriser les structures lexicales et grammaticales. Vingt enseignants soit 26.66 % estiment que l'introduction des activités ludiques peut se faire à n'importe quel moment du cours. Pour ces enseignants, il existe une grande variété de supports ludiques, ce qui permet à l'enseignant de choisir, en fonction de ses objectifs, l'activité qui lui convient le mieux. Pour 04 enseignants, l'enseignant de langue peut recourir aux activités ludiques à chaque fois que le besoin se fait sentir. Selon eux, ces activités exigent d'être utilisées à bon escient, c'est-à-dire en fonction des objectifs fixés, des rythmes d'apprentissage des apprenants et de la visée poursuivie : ludique, didactique ou pédagogique.

2.3.2. Apports et avantages attribués aux activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue

Dans cette section, nous tenons à mettre au clair les apports des activités ludiques dans le processus d'apprentissage et dans l'acquisition et le développement des stratégies d'apprentissage liées aux compétences disciplinaires et transversales des apprenants.

Question N° 04 : Dans quelle mesure l'outil ludique fournit-il un cadre authentique en situation d'apprentissage des langues vivantes permettant le développement des compétences communicatives ?

Les enseignants insistent fortement sur le rôle que pourrait jouer l'outil ludique dans les processus cognitifs comme dans les mécanismes d'apprentissage. Pour eux, le ludique entraîne une perturbation dans les représentations des apprenants en ce qui concerne l'apprentissage du français et mobilise souvent le groupe classe. Ils estiment que l'intérêt des apprenants dépend du choix des documents ludiques. Par conséquent, l'enseignant peut opter pour des activités et des supports dont les significations sont évidentes et présentes afin de permettre aux apprenants de mobiliser leur potentiel imaginaire et de construire leur savoir tout en découvrant des aspects et des éléments culturels.

Selon les déclarations des enseignantes, le choix du support joue un rôle déterminant dans le processus d'apprentissage. Les enseignants reconnaissent la nécessité de proposer aux apprenants des supports variés, séduisants et polyvalents afin de diversifier les situations d'apprentissage. Ainsi, ils accordent une importance notable à la diversification des modalités de travail afin d'ouvrir de nouvelles perspectives d'apprentissage et de stimuler les capacités de compréhension et d'expression des apprenants en les plaçant dans des situations problèmes contextualisées qui ont du sens à leurs yeux. Ils trouvent dans la démarche ludique une manière de tenir compte des relations entre l'émotion, la cognition et l'action des apprenants en classe de

langue. Pour eux, le ludique met les apprenants au défi d'apprendre à oser apprendre et communiquer.

Question N° 05 : Quels sont les avantages qui peuvent être attribués plus spécifiquement au jeu au sein de la classe de langue ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Qui procure du plaisir	27	36 %
Activité non contraignante	22	29.33 %
Présenter la langue dans un contexte	13	17.33 %
Développer l'imagination et la créativité des apprenants	11	14.66 %
Autres	3	04 %
Total des enseignants interrogés	75	100 %

Tableau N°04 : Apports des activités ludiques

Commentaire

En lisant le tableau relatif aux représentations des enseignants sur l'apport des jeux concernant l'apprentissage du français, l'on remarque que sur 75 enseignants, 27 affirment que le jeu est une activité qui peut dynamiser le groupe un peu engourdi en donnant la parole aux apprenants les plus timides. Les enseignants affirment que les élèves, dans leur majorité, s'intéressent aux jeux. Pour eux, l'utilité de l'intégration du ludique en classe de langue est de maintenir la motivation des apprenants et de l'augmenter. En fait, la question de la motivation dans l'enseignement/apprentissage du français est importante à plus d'un titre.

À travers les données du tableau, 22 enseignants soit 29.33 % pensent que le jeu est une activité non contraignante qui valorise l'apprenant et renforce son estime de soi. Ils insistent sur le rôle non négligeable du domaine affectif dans l'acquisition des langues et mettent l'accent sur l'impact psychologique de l'activité ludique sur l'apprenant. Pour eux, les contextes ludiques permettent aux apprenants de bénéficier d'un cadre

stable, sécurisant et respectueux de leur rythme d'apprentissage.

Pour 13 enseignants, les jeux suscitent tant d'enthousiasme chez les apprenants et développent leur imagination et leur créativité. Pour eux, ces activités contribuent à plonger les apprenants dans une atmosphère de communication tout en leur permettant d'acquérir une plus grande autonomie dans un contexte pédagogique qui encourage la participation active de tous et l'implication de chacun. Nous pouvons constater que les enseignants considèrent le jeu comme une activité qui excite la curiosité de l'apprenant en faisant naître chez lui le désir de participer, de faire des choix et de négocier.

Trois enseignants soit 04 % proposent d'autres caractéristiques. Pour eux, le ludique constitue une méthode d'apprentissage du français langue étrangère, car il favorise le développement des capacités d'adaptation dans les différentes situations de communication.

Question N° 06 : Dans quelle mesure l'outil ludique peut-il favoriser l'appropriation phonétique, lexicale et grammaticale ?

Pour la majorité des enseignants interrogés, les jeux constituent un moyen de travailler, d'enrichir et d'évaluer de manière réversible et graduelle l'acquisition du vocabulaire des apprenants. Selon eux, le document ludique offre une mine inépuisable d'activités et de situations d'apprentissage variées et signifiantes permettant d'enrichir les possibilités de communication et d'expression des opinions personnelles des apprenants. Ils estiment que dans les contextes ludiques les apprenants peuvent acquérir progressivement les rudiments de la conversation et assimiler les nouvelles structures qui répondent à leurs besoins d'expression.

Ces enseignants préfèrent fournir un enseignement explicite du vocabulaire en proposant des situations ludiques qui présentent des unités lexicales reliées entre elles par diverses relations de sens. Ils pensent qu'il est utile de proposer les supports et activités ludiques afin de susciter la

motivation et l'implication des apprenants en les rendant plus actifs dans leur apprentissage d'un nouveau vocabulaire. En fait, l'investissement personnel des apprenants est considéré par les enseignants interrogés comme un facteur très important dans l'appropriation de nouveaux mots.

Dans l'esprit des enseignants, les contextes ludiques attirent l'attention des apprenants sur le contenu et non sur la forme, et facilitent l'apprentissage de nouveaux mots et leur rétention dans la mémoire active. Ils affirment que l'exploitation des activités ludiques favorise la structuration et la mémorisation des unités lexicales visées, et contribue à donner aux apprenants les moyens nécessaires de continuer leurs apprentissages au-delà des limites de la classe.

D'après les déclarations d'autres enseignants, introduire des points de grammaire dans des situations ludiques permet de faire réfléchir les apprenants sur les formes grammaticales à partir d'un corpus. De plus, ces situations ludiques servent à introduire les points de grammaire puis à les réinvestir dans des productions guidées. Ces enseignants estiment que la grammaire doit être ancrée dans une réalité textuelle et contextuelle, c'est-à-dire, placée au service de la communication. Dans ces activités, les apprenants peuvent acquérir la grammaire d'une manière très active tout en communiquant. En fait, c'est l'usage qui enseigne la grammaire d'une langue.

Pour d'autres enseignants, l'introduction des activités ludiques représente une invitation au plaisir des sons. Cela permet d'exposer les apprenants à des énoncés oraux authentiques afin développer chez eux la conscience phonétique et phonémique. Les enseignants estiment que ces activités peuvent aider à former la capacité discriminative des apprenants ; ils déclarent que les situations ludiques garantissent non seulement la réalisation correcte des phonèmes mais aussi la maîtrise de la lecture et de la compréhension en permettant aux apprenants de développer une certaine autonomie.

2.3.3. Difficultés et solutions à envisager

Les deux questions que nous soulevons portent sur les difficultés et les solutions à envisager lors du recours aux activités ludiques.

Question N° 07 : Quels sont les difficultés qui peuvent découler de l'utilisation des jeux en classe de langue ?

Cette question porte sur les difficultés auxquelles se heurtent les enseignants pendant l'élaboration et l'exploitation des activités ludiques en classe de langue.

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
L'absence de documents proposant ce genre d'activités et leur rareté dans le manuel.	23	30.66 %
Le manque d'expérience ludique pour ce genre de pratique.	19	25.33 %
L'insécurité, le manque de sérieux et le risque de dérapage vers la langue maternelle.	13	17.33 %
Le changement de statut des participants.	10	13.33 %
Les difficultés d'ordre technique (espace, matériel, etc.)	07	9.33 %
Autres	03	4.00 %
Total des enseignants interrogés	75	100 %

Tableau N°05 : Difficultés rencontrées

Commentaire

Nous pouvons constater que tous les enseignants rencontrent des difficultés et des obstacles. Sur les 75 sujets, 23 déclarent que les difficultés les plus souvent soulevées sont liées à l'absence de ressources et livres pédagogiques proposant des critères clairs et suffisants pour une exploitation adéquate et efficace des activités ludiques en classe de langue.

Sur 75 enseignants, 19 soit 25.33 % indiquent le manque d'expérience des enseignants pour ce genre de pratiques. Ils affirment n'être pas suffisamment formés pour mettre en œuvre ce genre

d'activités ; c'est pourquoi, ils hésitent de remplacer les activités comprises dans le manuel par les activités ludiques ; ils ont du mal à remplacer les exercices structuraux peu rentables qui sont ancrés dans leurs habitudes pédagogiques même si les activités ludiques sont plus utiles et efficaces.

En d'autres termes, la réticence des enseignants à introduire des activités ludiques s'explique par le manque de formations pratiques et aux stratégies de formation des enseignants. Nous avons constaté que leur formation continue est insuffisante pour mettre en application les principes de l'approche par compétences en introduisant les activités ludiques ; par conséquent, ils ne parviennent pas à dépasser ces idées héritées des méthodologies anciennes qui ignorent le jeu. En fait, introduire des activités ludiques en classe de FLE représente un risque à courir pour un enseignant qui manque d'expérience.

Pour cette question, 13 enseignants, soit un taux de 17.33 % pensent que les apprenants peuvent ne pas prendre au sérieux ce genre d'activités ; par conséquent, ces contextes ludiques génèrent des problèmes au niveau de la gestion de la classe. De plus, ils soulèvent le problème du décalage entre le modèle pédagogique habituel et celui de l'enseignement/apprentissage du FLE dans une démarche ludique. Pour eux, ces contextes impliquent la liberté de mouvement des apprenants. Ces derniers se trouvent impliqués dans le jeu proposé. En d'autres termes, lorsque l'activité ludique est très captivante, les enseignants n'arrivent pas à maîtriser les interventions et les discussions des apprenants. Le troisième type de difficultés soulevé par les enseignants est le risque de dérapage vers la langue maternelle. Ces enseignants déclarent que les apprenants tendent à communiquer dans la langue maternelle.

D'autres enseignants (13.33%) pensent que l'introduction des jeux en classe de FLE remet en cause le statut et la place de l'enseignant envers ses apprenants et les acteurs du milieu pédagogique. Pour ces enseignants, les apprenants changent de statut. En d'autres termes, les difficultés récurrentes lors de l'exploitation des jeux en classe de FLE sont liées aux comportements des apprenants qui se

trouvent impliqués de façon personnelle et autonome.

Sur 75 enseignants, 07 supposent que le désavantage réside dans la difficulté technique de mise en œuvre. Pour eux, l'exploitation de ces activités exige des dispositifs techniques et organisationnels ; ils déplorent le manque de moyens matériels. De plus, les enseignants trouvent des difficultés pour mettre en œuvre des activités ludiques pour des raisons de temps, d'espace et de surcharge des classes. Cela nous amène à dire que l'absence de moyens matériels et le manque de formation concernant les modalités de mise en œuvre des activités et pratiques ludiques ne peuvent que favoriser un statut quo dans la méthodologie en refusant tout ce qui est nouveau.

Pour 03 enseignants, le jeu entraîne une perte de temps dans la réalisation du programme et la majorité des élèves se désintéresse des activités ludiques. De plus, ils pensent que le niveau faible des apprenants est la première cause.

Question N° 08 : Quelles sont les solutions envisageables quant aux difficultés liées au contexte pédagogique et aux aspects d'ordre technique que les enseignants risquent d'avoir à affronter ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Proposition de formation pour les enseignants.	27	36 %
Procéder par étape dans la découverte du ludique.	18	24 %
Introduire des règles afin d'empêcher tout dérapage.	11	14.66 %
Offrir des moyens techniques.	07	9.33 %
Choisir des activités courtes en tenant compte des centres d'intérêt des apprenants.	06	8 %
Autres	06	8 %
Total des enseignants interrogés	75	100 %

Tableau N°06 : Solutions proposées par les enseignants

Commentaire

La lecture des données du tableau ci-dessus nous permet de constater que, sur 75 enseignants, 27

soit 36 % estiment que la programmation des journées pédagogiques sur ces thèmes peut contribuer à la formation continue des enseignants et à la valorisation de leur rôle d'enseignant. Pour eux, ces formations vont également aider les praticiens à surmonter les lacunes et à élaborer leur propre matériel ; elles ouvrent la voie à une implication pratique des enseignants en leur proposant des applications pédagogiques et ludiques. Et à cette occasion, ces praticiens peuvent en dégager les implications théoriques et didactiques, et devenir de véritables acteurs de leur pratique.

Les enseignants soulignent en outre la nécessité de se former à l'aide des blogues et des forums électroniques, et de se documenter avant d'entreprendre le domaine ludique afin d'établir une liste de jeux et de choisir dans cette liste l'activité qui correspond à la progression établie. Ils mettent en avant l'utilité d'échanger avec les collègues leurs expériences afin de concevoir et d'élaborer des outils et des activités ludiques. Pour eux, cela permet aux enseignants de perfectionner et de renouveler leurs méthodes d'intervention pédagogique tout en restant attentifs aux besoins de leurs apprenants.

Sur les 75 sujets, 18 soit 24 % proposent de travailler en procédant par étapes afin de veiller avec soin à la préparation et à la mise en œuvre de ces activités. Ils pensent que procéder par étapes peut inciter l'enseignant à s'impliquer directement dans l'élaboration des supports et des activités ludiques. La solution proposée par les enseignants au risque d'être remise en cause par les acteurs du milieu pédagogique est d'appliquer la rigueur en inscrivant la démarche ludique dans un cadre d'action pédagogique.

Pour 11 enseignants interrogés, l'enseignant doit préparer son jeu, l'insérer dans une séquence didactique et diversifier les activités ainsi que les modalités pédagogiques afin d'orienter les apprenants-joueurs et de cerner cette dynamique qui les dépasse. Afin d'empêcher tout dérapage des apprenants vers la langue maternelle, les enseignants proposent de déterminer et d'introduire les règles d'organisation et de fonctionnement tout en

interdisant l'utilisation de la langue maternelle, et tout recours à la langue maternelle, le participant sera pénalisé à l'intérieur de l'activité. De plus, la solution envisagée aux difficultés liées au changement de statut des apprenants consiste pour l'enseignant à réexpliquer le cadre structurant et les règles qui régissent le déroulement de ces activités. Ainsi, tout en modifiant sa position pédagogique, l'enseignant peut inviter ses apprenants à proposer d'autres structures et procédures ludiques culturellement acquises afin de créer une atmosphère propice au jeu.

La lecture des données du tableau permet de constater que l'intervention de l'enseignant demeure primordiale dans la mise en œuvre des pratiques ludiques et dans la maîtrise de la classe. Ces enseignants estiment que l'expérience professionnelle antérieure de l'enseignant est cruciale dans la gestion de ces nouvelles relations afin de préserver la motivation des apprenants et d'éviter toute forme de dérapage. Pour eux, proposer aux apprenants une gamme diversifiée de rôles ludiques tout en restant attentif et vigilant à leurs comportements permet à l'enseignant de créer des situations confortables et favorables à l'émergence de l'attitude ludique. Tout en encourageant l'activité organisée, l'enseignant peut donner des consignes précises afin de mieux gérer le temps, l'espace et le contexte ludique, et de maintenir un niveau d'exigence suffisant.

Sept enseignants estiment que le choix des activités est tributaire des conditions matérielles dont disposent les enseignants et les établissements. Ils pensent que l'enseignant peut inviter ses apprenants à se mettre debout et à circuler entre les sièges en fonction des besoins de l'activité. Ainsi, il peut opter pour un matériel simple et se concentrer sur le suivi pédagogique pendant le déroulement du jeu. D'après les déclarations de 06 enseignantes, il est important de choisir des supports courts en tenant compte de l'intérêt des apprenants. D'autres enseignants déclarent que la meilleure façon de procéder consiste à commencer par des activités

simples pour s'attaquer ensuite à des activités de plus en plus complexes.

Six enseignants proposent de déterminer les raisons du choix de tel jeu et d'envisager des solutions en cas d'obstacles. Cela nécessite de l'enseignant de comprendre l'utilité des pratiques ludiques et de se former continuellement afin de maîtriser les structures ludiques et de prévenir les difficultés d'apprentissage. Dans le choix des activités ludiques, les enseignants proposent de se tourner vers les apprenants pour savoir ce qu'ils attendent et de choisir des situations qui appartiennent à leur univers quotidien en tenant compte de leurs valeurs, leurs goûts et leurs attentes.

Conclusion

L'analyse des données témoigne d'un éclectisme révélateur des représentations diverses et significatives que se font les enseignants de l'introduction du ludique en classe de langue. Il ressort de cette étude que ce type d'activités est pratiquement peu présent dans les pratiques pédagogiques des enseignants de langue, que plus l'enseignant essaie de recueillir des informations théoriques et pratiques sur les supports et les activités à exploiter, plus il s'y intéresse et plus il sait en faire bon usage.

La majorité des enseignants considère l'activité ludique comme un outil didactique et pédagogique scientifiquement fondé et compatible avec les objectifs fixés au niveau du programme d'enseignement du primaire et dont l'exploitation nécessite des ajustements pour tenir compte des besoins du public. Ces enseignants sont conscients de l'importance et du rôle des pratiques et activités ludiques dans l'apprentissage de la langue française et dans la formation d'un apprenant intelligent qui sait réfléchir et qui s'exprime. Les pratiques ludiques sont perçues par les enseignants comme des outils pédagogiques servant au développement de stratégies et compétences en communication écrite et orale tout en contribuant à renforcer les compétences du *Vivre ensemble* chez les apprenants.

Nous remarquons que certains enseignants ne se limitent pas aux activités traditionnelles et supports classiques ; ils sont ouverts aux apports des outils ludiques et pratiquent un enseignement fondé sur le sens. C'est pourquoi, ils sont en quête d'autres pratiques variant les démarches de classe et diversifiant les activités et les tâches afin de satisfaire les attentes et les besoins des apprenants.

Insatisfaits des activités proposées dans les manuels de français, ces enseignants ont recours à des supports ludiques. Pour cette catégorie d'enseignants, ces activités représentent des situations d'apprentissage où les apprenants travaillent en commun tout en développant des savoirs, des savoir-faire et des attitudes. Ils pensent que l'exploitation de ces supports leur permet de sortir de leur rôle de détenteur du savoir linguistique pour aller vers le savoir partagé en acceptant de ne pas tout contrôler.

D'autres enseignants, plus conservateurs et peu convaincus par ces outils ludiques, demeurent résistants au changement et affichent une attitude légèrement favorable. Plus enclins à mettre en œuvre un enseignement traditionnel axé sur les formes linguistiques et les anciennes pratiques, ils refusent

de s'aventurer sur le terrain ludique en proposant d'autres pratiques pédagogiques. Ils ont peur de perdre du temps au détriment du programme à terminer.

Concernant les démarches pédagogiques à adopter, certains enseignants, très motivés par leur travail, préfèrent prendre du recul pour réfléchir sur leurs pratiques. Par conséquent, ils essaient d'élaborer et de créer leurs activités et leur propre matériel afin d'adapter leurs démarches à leurs groupes. Pour cette catégorie d'enseignants, ces initiatives représentent l'occasion d'enrichir sa boîte à outils et de donner libre cours à leur créativité didactique.

Tous les enseignants interrogés insistent sur l'importance de former continuellement les enseignants à l'utilisation de ces outils afin de favoriser l'apprentissage ludique des langues tout en adoptant des méthodes pédagogiques innovantes. Pour eux, programmer des séminaires et journées de formation permet aux enseignants de renouveler leurs connaissances théoriques et leurs pratiques pédagogiques, les partager, les perfectionner et de s'initier concrètement et progressivement à cet univers sans frontière qu'est le domaine ludique.

Références

1. Silva, H. (2008), *Le jeu en classe de langue*, Paris. Ed. Pierre Carpentier, p. 22
2. Silva, H., *ibid.*, p. 26
3. Grellet, C. (2000), *Jeu entre la naissance et 7 ans, Un manuel pour les ludothécaires*, Paris, Ed. Ateliers de l'UNESCO, p. 07
4. Brougère, G. (2005), *Jouer/Apprendre*, Paris, Ed. Economica, Antropos, p. 26
5. Louis J.-M. (2004), *Mon écolier est-il un enfant heureux ? L'épanouissement scolaire de 4 à 10 ans*, Paris, Ed. interEditions, p. 22
6. Vial, J. (1981), *Jeu et éducation, les ludothèques*, Paris, Ed. PUF, p.44
7. Château, J. (1985), *L'enfant et le jeu*, Paris, Ed. Scrabée, p. 25
8. De Grandmont, N. (1995), *Pédagogie du jeu, Du normal au déficient*, Coll. Théories et pratiques dans l'enseignement, Montréal, Québec, Ed. Logiques, p. 67
9. Décuré N. (1994), *Jouer ? Est-ce bien raisonnable?*. Les Langues Modernes, Association des professeurs de langues vivantes (APLV), Les jeux, pp.16-24. <halshs-01355610> p. 22
10. De Grandmont, N., *op-cit.*, p.p. 131- 132
11. Ryngaert J.-P. (1977), *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, Paris, Ed. CEDIC, p. 35
12. Cuq, J.-P. (2003), *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Ed. CLE International, p. 160
13. Weiss F. (2002), *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris, Ed. Hachette, p. 08
14. Alix C., Lagorgette D., Rollinat-Levasseur E-M. (2013), *Didactique du français langue étrangère par la pratique théâtrale*, Paris, Ed. Université de Savoie, p. 39
15. Décuré N., *op-cit.*, p. 16
16. Cuq J.- P. et Gruca I. (2005), *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Coll. FLE, Grenoble, Ed. PUG, p. 456