



UNIVERSITÉ D'ANTANANARIVO

FACULTÉ DES LETTRES ET SCIENCES HUMAINES

MENTION ÉTUDES FRANÇAISES ET FRANCOPHONES

**MASTER EN COMMUNICATION ET LANGUE EN ÉTUDES
FRANÇAISES**

PARCOURS ÉDUCATION DIDACTIQUE ET FRANCOPHONIE

MÉMOIRE DE MASTER



**LE RECOURS AUX ACTIVITES LUDIQUES POUR L'APPRENTISSAGE
DU FRANÇAIS AU PREMIER CYCLE DU SECONDAIRE : CAS DE LA
CLASSE DE 5^{EME} DU COLLEGE PRIVE D'EXPRESSION FRANÇAISE
LES ORCHIDEES ANTSIRABE.**

Présenté par :

Aronirina Andry Hasina ANTSONANTENAINA

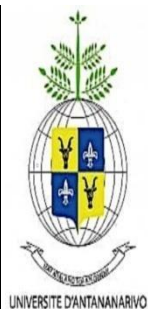
Membres du jury

Rapporteur : Madame Lolona RAKOTOVAO, Maître de Conférences

Juge : Monsieur Joseph RAZAFIARIMANANA, Maître de Conférences

Président : Monsieur Lucien RAZANADRAKOTO, Professeur

20 mars 2018



UNIVERSITÉ D'ANTANANARIVO

FACULTÉ DES LETTRES ET SCIENCES HUMAINES

MENTION ÉTUDES FRANÇAISES ET FRANCOPHONES

**MASTER EN COMMUNICATION ET LANGUE EN ÉTUDE
FRANÇAISE**

PARCOURS ÉDUCATION DIDACTIQUE ET FRANCOPHONIE

MÉMOIRE DE MASTER



**LE RECOURS AUX ACTIVITES LUDIQUES POUR L'APPRENTISSAGE
DU FRANÇAIS AU PREMIER CYCLE DU SECONDAIRE : CAS DE LA
CLASSE DE 5^{EME} DU COLLEGE PRIVE D'EXPRESSION FRANÇAISE
LES ORCHIDEES ANTSIRABE.**

Présenté par :

Aronirina Andry Hasina ANTSONANTENAINA

Membres du jury

Rapporteur : Madame Lolona RAKOTOVAO, Maître de Conférences

Juge : Monsieur Joseph RAZAFIARIMANANA, Maître de Conférences

Président : Monsieur Lucien RAZANADRAKOTO, Professeur

20 mars 2018

REMERCIEMENTS

Au terme de ce travail, il nous est agréable d'exprimer notre gratitude à tous ceux qui ont contribué à la réalisation et l'élaboration de ce mémoire.

- A Madame Lolona RAKOTOVAO, Maître de Conférences, et notre directrice de mémoire, nous la remercions de nous avoir encadré, orienté, aidé et conseillé.
- A Monsieur Joseph RAZAFIARIMANANA, Maître de Conférences, qui a bien voulu accepté de juger ce travail.
- A Monsieur Lucien RAZANADRAKOTO, Professeur Titulaire, qui nous a fait l'honneur de présider le jury malgré ses multiples occupations.

Nous adressons également nos sincères remerciements à tous les enseignants du Département d'Etudes Françaises et Francophones, intervenants et toutes les personnes qui par leurs paroles, leurs écrits, leurs conseils et leurs critiques ont contribué à la réalisation de ce mémoire.

LISTE DES ABREVIATIONS

UFAPEC : L'Union des Fédérations des Associations de Parents de l'Enseignement Catholique

CEG : Collège d'Enseignement Général

F.L.E : Français Langue Etrangère

MEN : Ministère de l'Education Nationale

SOMMAIRE

INTRODUCTION GENERALE.....	01
Partie I – LE JEU : OUTIL D’EDUCATION ET D’ENSEIGNEMENT.....	04
<i>Chapitre. 1- Jeu et éducation.....</i>	<i>05</i>
I- Généralité sur le jeu	05
II- Théorie sur le ludique en sciences de l’éducation.....	08
<i>Chapitre. 2- Jeu et enseignement.....</i>	<i>18</i>
I- Activités ludiques et approches ludiques.....	18
II- L’apprentissage ludique.....	19
III- Exploitation du jeu en cours de français.....	21
IV- Jeu en classe de français à Madagascar.....	23
Partie II – CHAMP D’INVESTIGATION.....	29
<i>Chapitre. 1- Méthodologie et outils utilisés.....</i>	<i>30</i>
I- Présentation et analyse du questionnaire.....	30
II- Observation de classe.....	32
III- Logiciels de traitement de données.....	33
<i>Chapitre. 2 - Résultats des investigations.....</i>	<i>34</i>
I- Questionnaires.....	34
II- Observation de classe.....	45
III- Commentaires.....	47
Partie III – EXPERIMENTATION.....	48
<i>Chapitre. 1- Mise en œuvre du dispositif.....</i>	<i>49</i>
I- Avant la réalisation.....	49
II- Pendant la réalisation.....	57
III- Après la réalisation.....	60
<i>Chapitre. 2 - Limites et recommandations.....</i>	<i>62</i>
I- Limites du recours au ludique.....	62
II- Recommandations dans la réalisation d’activités ludiques.....	63
CONCLUSION.....	64
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	65
<i>Webographie.....</i>	<i>66</i>
<i>Annexes.....</i>	<i>67</i>
<i>Table des matières.....</i>	<i>78</i>

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 Âges et langues d'enseignement dans les écoles primaires malgaches	25
Tableau 2 Âges et langues d'enseignement dans les collèges malgaches	26
Tableau 3 Âges et langues d'enseignement dans les lycées malgaches	26
Tableau 4 Première cycle de l'enseignement ; horaire hebdomadaire	27
Tableau 5 Matières préférées des de la classe de 5ème du collège privé les Orchidées	38
Tableau 6 Les langues utilisées à l'école par la classe de 5ème du collège privé les Orchidées	39

LISTE DES FIGURES

Figure 1 L'âge des élèves de la classe de 5ème du collège privé les Orchidées	37
Figure 2 Les classes préférées des élèves de la classe de 5ème A/B	38
Figure 3 Nuage de mots sur la langue utilisée en dehors de l'école par les élèves	39
Figure 4 Conception de la difficulté de la langue française par les élèves	40
Figure 5 Les éléments les plus difficiles à appréhender en langue française d'après les élèves	41
Figure 6 Les activités qui motivent les élèves de la classe de 5ème A/B	42
Figure 7 Le ressenti des élèves sur l'usage du jeu en classe	43
Figure 8 Les meilleurs moments vécus par les élèves lors d'un cours de français	44
Figure 9 Déroulement du cours et effectif de participations des élèves pendant la 1ère heure	45
Figure 10 Déroulement du cours et effectif de participation des élèves pendant la 2ème heure	46
Figure 11 Comparaison des notes de la classe de 5ème A et B	61

LISTE DES SCHEMAS

Schéma 1 Schéma crée pour le jeu « Tirer et conjuguer »	53
Schéma 2 Le déroulement du jeu « Maximum de mots »	54
Schéma 3 Images créées pour le jeu et le cours	56
Schéma 4 Explication des contenus, des spécificités et l'organisation d'un texte argumentatif	58
Schéma 5 Version revisitée du schéma n°4 (3 parties)	59

INTRODUCTION

Selon le psychologue suisse E. CLAPAREDE, le jeu détient un rôle central dans l'activité et l'initiative de l'enfant : « L'enfant pour se développer doit agir. D'où la place importante donnée par les nouvelles méthodes aux exercices physiques et aux jeux : ceux-ci ne sont pas considérés comme un simple délassement ou une détente ; ils ont une véritable valeur éducative. »¹ . Une valeur dont l'enfant prendra en compte durant toute sa scolarité, voire durant toute sa vie. Et comme l'enfant exprime le désir d'apprendre dès son plus jeune âge, la curiosité est instinctive chez lui. Mais au fil des années, et en particulier à partir d'un certain âge où l'influence sociale, la construction de la personnalité, les mutations d'ordre physiologique suite aux dérèglements hormonaux et la vulnérabilité peuvent venir troubler ce désir. Par ailleurs, les études menées par L'Union des Fédérations des Associations de Parents de l'Enseignement Catholique à Bruxelles en 2009 (UFAPEC) ont relevé que plus de 50% des collégiens perdent tout intérêt pour l'apprentissage, en particulier des langues étrangères à l'adolescence². Il faut savoir que le conatif³ est alimenté par les pulsations, les émotions et surtout par la motivation. Cette dernière qui est particulièrement instable chez l'adolescent. Ce problème incite alors à s'intéresser davantage à la recherche d'une manière efficace pour mobiliser ce désir et favoriser son intérêt pour la langue française et par la même occasion cultiver son intelligence, son imagination et sa créativité. Le thème de la motivation avait particulièrement attiré notre attention en tant que futur enseignant mais également en tant que anciens élèves. Cela car nous avons-nous même été confrontés à des situations de classe particulièrement motivante ou au contraire totalement ennuyeuse, ceci à travers nos expériences en tant qu'élève mais aussi en tant qu'apprenti enseignant, c'est-à-dire à travers les stages et les observations de classe. Ce sujet nous concerne donc directement. De plus, on a pu constater à travers les expériences qu'un rythme d'apprentissage soutenu et uniforme de la langue française entraîne un découragement face à cette discipline. Ce constat alarmant amène à effectuer de nombreuses recherches sur les façons de susciter la motivation chez les élèves et relativement on peut dégager une piste de recherche : l'usage du ludique comme mobilisateur du conatif.

¹ CLAPAREDE E., *L'école sur mesure*, 1920, p. 37.

² GHILISSEN V et DIEGAS V. *Les participes passés par le jeu*, travail de fin d'études présenté en vue de l'obtention du titre d'agréé de l'enseignement secondaire inférieur – Ecole normale catholique du Brandant Wallon - LLN - 2000, p4

³ Le « conatif » ; tout ce qui est en rapport avec le désir de cognition. Dico Fr-Fr mobile Version 3.6 – Androïde.

La question de la motivation n'est pas simple à traiter car elle relève d'une certaine forme de subjectivité, c'est-à-dire que ce qui motive certains élèves ne motive pas forcément les autres. De plus, on remarque que la notion de plaisir intervient massivement mais que la majeure partie des élèves est conditionnée par une certaine opinion de la société selon laquelle le travail doit être douloureux et le plaisir et l'investissement ne peuvent que leur être nuisible. Comme l'affirme C. FREINET, la pédagogie du jeu est une erreur bien à l'image de notre civilisation : « baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations. »⁴. Les élèves prennent donc rarement plaisir à développer ses compétences et à enrichir ses connaissances.

Dans le cadre de ce mémoire, l'objectif est d'aborder d'une manière générale l'utilisation du jeu pour l'apprentissage de la langue française, et de préciser ses atouts mais également ses limites d'un point de vue pédagogique et didactique.

Le rapport jeu/langue s'est établi depuis des siècles à travers d'innombrables situations relatives à l'évolution personnelle de l'homme qu'à travers son environnement. Or, si le rapport entre ces deux notions a souvent été exploité et éventuellement étudié, depuis les rhétoriciens anciens et médiévaux jusqu'aux jeux de mots ou les jeux avec les mots qui fleurissent de nos jours en ligne ou en version mobile, en passant par les salons des Lumières, les cadavres exquis des Surréalistes ou la recherche oulipienne de nouvelles contraintes, il existe encore peu de travaux de recherche sur l'usage du ludique dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère. Lors des différents stages et recherche sur le terrain, nous avons mis en place diverses situations de jeux car nous pensons qu'elles conditionnent l'enthousiasme et la motivation des élèves et qu'elles permettent d'accroître leur participation orale et leur sens de la communication. De plus, le jeu constitue pour les futurs enseignants, une source considérable d'exploitation « Albert Einstein ne disait-il pas que le jeu est la forme la plus élevée de la recherche ? »⁵.

De ce fait, l'enseignant doit alors créer une situation stimulante pour développer et exploiter la motivation de l'apprenant. Et comme ce mémoire vise à exploiter le jeu ou plus

⁴ FREINET C., *L'Education du travail*, Delachaux et Niestlé, 1960, p.195 (1ère éd., 1946)

⁵⁵ PERINO O., *Des espaces pour jouer*, ed. Erès, 2016, p27

précisément l'approche ludique dans ce but, nous allons alors axer notre travail de recherche sur la problématique suivante : Comment exploiter les activités ludiques pour favoriser la mobilisation du conatif et interactivement l'apprentissage de la langue française au premier cycle du secondaire ?

De cette problématique découle un certain nombre de questions qui, relativement, définissent une esquisse de l'orientation des recherches: Qu'est-ce que le jeu ? Quelle place occupe-t-il dans l'apprentissage ? Comment le mettre en place pour qu'il constitue un outil d'apprentissage efficace ? Peut-on jouer en apprenant ? Le jeu est-il suffisant pour assurer une situation d'apprentissage? Quelles sont les limites du jeu dans une situation d'enseignement/apprentissage ?

Nous partons de l'hypothèse que le jeu, appliqué dans l'enseignement/apprentissage, est un outil majeur pour le bon déroulement d'un cours s'il est employé à bon-escient. Il pourrait être facteur de motivation et permettrait d'accroître la communication orale dans la mesure où l'apprenant devient acteur de son propre processus d'apprentissage et d'acquisition des notions linguistiques. De plus, pour l'enseignant, le jeu représenterait une formidable source d'exploitation car il peut exploiter l'environnement d'apprentissage, ou/et inventer selon les besoins.

Pour vérifier ces hypothèses, nous commencerons ce travail en dégagant différentes définitions du jeu en nous appuyant sur diverses sources. Puis nous nous interrogerons également sur l'apprentissage du français par le jeu en dégagant d'abord ses avantages mais aussi ses limites d'un point de vue pédagogique pour tenter de trouver un compromis à adopter. Enfin, nous avons trouvé intéressant, dans le cadre d'un mémoire professionnel, de faire part de notre expérience pratique où nous avons envisagé de mettre en place des activités ludiques dans le but d'enrichir, d'affirmer ou d'infirmer nos hypothèses et de mesurer l'impact du jeu sur l'envie et le plaisir que prennent les élèves à apprendre la langue française.

PARTIE I. LE JEU : OUTIL D'EDUCATION ET D'ENSEIGNEMENT

Chapitre I. JEU ET EDUCATION

I- Généralité sur le jeu

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. Ce chapitre est consacré à la présentation du jeu dans diverses dimensions à partir des différentes théories des spécialistes et les grands ouvrages.

I-1 Définitions du jeu

_ Selon le petit Larousse 2008, le jeu (du latin : « Jocus » = « plaisanterie ») est l'activité non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.

_ Le petit Robert, quant à lui, traduit le latin « Jocus » par les termes suivants : « badinage » et « plaisanterie ». Dès l'antiquité, on peut noter un fort ancrage de la définition du jeu dans la notion même de plaisir, et de légèreté. Cet ancrage est par la suite confirmé par la définition usuelle désignant le jeu comme « une activité physique ou mentale, purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure. »

_ Et, selon le dictionnaire Latin Français :

« Jeu : jocus : plaisanterie, badinages.

Joca : le plaisant

Per Jocum : en plaisantant »⁶

Mais au-delà de ces définitions usuelles du jeu existent une conception beaucoup plus élargie qui considère ses aspects sociaux, psychologiques, culturels et hormonologiques.

⁶ GAFFIOT F., le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, Paris, Hachette-livre, 2001. p. 404.

I-2 L'Homo Ludens de J. HUIZINGA et les critères de définition du jeu par R. CAILLOIS

J. HUIZINGA (1878-1945), historien Néerlandais, s'est intéressé sur l'influence du jeu sur la culture européenne. Dans son ouvrage, il définit le jeu comme : « (...) Une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi ; accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. ⁷ ». De plus, Johan Huizinga va plus loin jusqu'à traiter le jeu bien au-delà d'un aspect biologique, anthropologique, ou psychologique. Aux qualifications d'« homo sapiens » (homme qui sait), et d'« Homo Faber » (homme qui fabrique), Huizinga additionne à cela : « Homo Ludens » (homme qui joue), une qualification qui additivement, complète la définition de l'être humain par une fonction qu'il affirme être propre à la société humaine, l'acte de jouer. De ce fait, il nous propose alors une deuxième définition du jeu à travers son ouvrage, à la fois dissemblable et complémentaire dans la manière d'envisager l'acte de jouer qui serait « Une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit en un temps et dans un espace circonscrit, de déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde réel. »⁸

De la même manière, l'éminent chercheur E. MORIN considère le jeu comme « un aspect majeur dans la construction et le fonctionnement cérébrale de l'homo sapiens. »⁹

Mais c'est au-delà de ces quelques caractéristiques (limites spatiotemporelles, activité réglée et fictive, liberté de jouer, plaisir des joueurs, créativité, gratuité) que l'on retrouve également décrites dans l'ouvrage du sociologue français Roger CAILLOIS (1913-1978) : *des jeux et des hommes*, la considération du jeu comme un fait social. Effectivement, on remarque qu'il permet de mettre en contact les individus et d'établir des liens entre eux en les rapprochant. C'est à travers le jeu que l'on peut facilement démontrer les capacités d'exploitation et d'invention permettant aux actants d'aller sans contraintes ou risques

⁷ HUIZINGA J., *Homo Ludens*, Poitier, Ed. Gallimard, 1976, p. 56.

⁸ HUIZINGA J., *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p34-35.

⁹ MORIN E., *Le paradigme perdu : la nature humaine*, Paris, Ed. Le Seuil, 1973, p102-103.

couteux à la découverte de ses propres compétences, et ainsi de repousser ses limites, mais aussi à la découverte des autres.¹⁰

De manière plus précise, le sociologue décrit le jeu comme étant une activité :

- Libre : à laquelle le joueur ne saurait être contraint sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux.

- Séparée : conscrite dans un cadre spatio-temporel bien précis et fixé à l'avance.

- Incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur.

- Improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie.

- Réglée : soumises à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte.

- Fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.¹¹ On peut aussi parler d'activité simulatrice.

De ces différentes définitions savantes du jeu ressortent les mêmes principes sous-jacents de liberté, de plaisir et gratuité. Dans ces conditions, la notion de travail fortement corrélée à la notion même d'apprentissage peut nous apparaître comme inadéquate voire dichotomique vis-à-vis du jeu. Et pourtant, le jeu fait partie intégrale de l'univers d'apprentissage de l'enfant. Il répond à un besoin naturel que D. WINNICOTT, pédiatre et psychanalyste britannique ; analyse au regard des différentes fonctions du jeu chez le public enfant. Ainsi, l'enfant joue « par plaisir, pour maîtriser son angoisse, pour exprimer son agressivité, pour accroître son expérience et pour établir de nouveaux contacts sociaux. »¹²

¹⁰ CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Ed. Logiques.1995, p-20

¹¹ CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1968, p.42-43.

¹² WINNICOTT., *L'enfant et le Monde extérieur*, Payat, 1838-1925 et *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1971, p. 9.

En tout, comme le souligne P. KERGORMARD (1838-1925) ; « Le jeu, c'est le métier de l'enfant, son travail, sa vie. »¹³. Alors, comment rapprocher ces deux notions apparemment contradictoires aux objectifs d'apprentissage ? En quoi est-il nécessaire de partir du besoin de joueur enfantin dans un objectif d'apprentissage ? Des spécialistes et des chercheurs ont répondu à ces questions, dont H. SILVA ET J. PIAGET.

II- Théorie sur le ludique en science de l'éducation

Après avoir présenté le jeu dans son contexte littéraire, nous consacrerons cette partie à tout ce qui est appliqué, ou plus précisément à un contexte didactique, psychopédagogique, sans oublier de parler des notions d'homologie relatif à ce sujet. Effectivement, toute cette théorie nous ramène à poser des questions sur l'aspect qu'on devra donner au jeu pour l'intégrer à un contexte scolaire. Quels sont les faits scientifiques qui nous permettent d'affirmer que cette intégration puisse faire l'objet d'un outil efficace dans l'apprentissage ?

II-1 Didactique

Dans cette partie, on part du principe qu'enseigner c'est divulguer les connaissances à des apprenants, leur transmettre un savoir. En se référant au dictionnaire de la didactique, nous trouvons la définition suivante : « L'enseignement c'est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant »¹⁴. On peut en déduire alors que l'enseignement est un acte de transmission qui peut emprunter un nombre d'intermédiaire didactiques afin de mener l'apprentissage à bien, le jeu y compris.

H. Silva¹⁵, didacticienne du Français Langue Etrangère (FLE), classe les jeux en fonction des accessoires utilisés pendant l'apprentissage. Ainsi, elle conseille aux enseignants d'utiliser par exemple les dés, pour travailler les chiffres (en cours de probabilité), et relativement, des accessoires sonores pour travailler la prononciation (en phonétique), les boîtes pour travailler autour de l'interrogation et ainsi créer un certain « suspens » auprès des élèves. Ses illustrations par rapport aux accessoires à utiliser sont encore nombreuses, mais ne sont pas exposées ici car elles ne correspondent pas à des élèves de la classe de 5^{ème}. De plus,

¹³ PLAISANCE. E., *Pauline Kergomard et l'école maternelle*. Paris : Presses universitaires de France, 1996, p. 31

¹⁴CUQ. J., *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003.

¹⁵Haydée. S., *Le jeu en classe de langue* (2008), Ed, Clé, collection technique et pratique de classe, p. 47

le ludique offre à l'enseignant une infinité de possibilité d'exploitation selon les situations qui se présentent à lui.

Dans son ouvrage « Le jeu en classe de langue », H. SYLVA nous aide à mieux cerner les contours des différentes « régions » que le jeu englobe, dans un contexte pédagogique. C'est ce qu'elle présente dans son ouvrage intitulé « *Les quatre régions métamorphiques du jeu.* ». ¹⁶

1- Les quatre régions métamorphiques du jeu selon H. SYLVA

La première région métamorphique envisagée par la didacticienne est le Matériel ludique. Il inclut les objets ou ensembles d'objets, généralement concrets dont les apprenants (ou le public visé) fait usage tous les jours. Ces différents supports peuvent servir de prétexte à l'usager de la langue et à la communication. H. SYLVA précise toutefois que ce matériel, intégré à une approche ludique, se doit de présenter sous une certaine esthétique et d'une grande robustesse. En effet, selon l'auteur : « le plaisir esthétique d'un support attrayant, ajouté au plaisir sensuel de manipuler permet de marquer l'activité d'une empreinte affective. »

La deuxième région métamorphique du jeu évoquée par H. SYLVA concerne les structures ludiques. Ce sont elles qui donnent corps au jeu envisagé. Elle entend par « structure » les systèmes de règles propres à chaque jeu qui donnent à ces derniers leur forme.

La troisième région qui est de l'une des plus importante selon l'auteur se trouve être le contexte ludique qui renvoie au cadre dans lequel se déroule l'expérience ludique.

Enfin, la dernière région métamorphique citée par l'auteur intègre l'attitude ludique ou la disposition d'esprit qui rend les apprenants capable de s'adonner entièrement à l'activité d'apprentissage avec intérêt et enthousiasme tout en gardant l'esprit léger face aux échecs de parcours. Pour la didacticienne, il est capital ; pour mener à bien l'expérience ludique, que l'enseignant dispose lui-même de l'attitude ludique pour assurer l'efficacité de l'approche. Il lui faut alors devenir un véritable acteur du jeu.

¹⁶ SYLVA H. *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE international, 2008, Collection technique de classe, p. 51

Si cette première tentative de conjugaison de la théorie avec la pratique peut nous permettre de développer une vision plus globale et cohérente du jeu comme outil pédagogique, on peut encore se demander selon quels critères se décline le jeu dans sa dimension matériel et structurelle : quelles sont les formes existantes du jeu ?

2- Tentative de classification des jeux

De nombreux auteurs ont tenté de classer les jeux, dont J. PIAGET¹⁷, qui les classifie en trois grandes catégories : les jeux d'exercices (stade sensori-moteur, de 0 à 2ans), les jeux symboliques (stade préopératoire de 2 à 8ans), et les jeux à règles (à partir du stade des opérations concrètes, c'est-à-dire, 8ans)

N. GRANDMONT¹⁸, quant à elle, classe les jeux en fonction de trois caractéristiques. Le jeu peut être en effet ludique, éducatif, ou pédagogique.

- Le jeu ludique est libre, spontané gratuit, imaginatif et créatif et ne présente pas de règle fixe. Le plaisir constitue le moteur du jeu ludique. C'est de ce fait un idéal mobilisateur du conatif.
- Le jeu éducatif permet de développer de nouvelles connaissances. Il sait agréablement occuper son sujet, le temps nécessaire pour favoriser l'apprentissage (ex : le jeu d'échecs, scrabble, mots croisés...etc.)
- Le jeu pédagogique permet de vérifier si l'enfant a bien mémorisé l'information. Il permet de tester les apprentissages, de renforcer les acquis. Le jeu pédagogique est donc une sorte de testing des apprentissages. « Le jeu pédagogique est un jeu qui à l'épreuve nos connaissances : c'est aussi un jeu qui implique de la performance et de la compétition. Ce sont là des valeurs grandement valorisées par la société d'aujourd'hui. »¹⁹

Enfin, le dernier point de vue est celui adopté par A. WRIGHT, D. BETTERIDGE ET M. BUCKBY dans la troisième édition de leur ouvrage publié initialement en 1979, *Games for Language Learning*. Nous nous-y intéressons particulièrement car le classement décrit

¹⁷ LERBERTG, Piaget, Paris ED. Universitaire ; 1970, p. 13-17

¹⁸ De GRANDONT N., *la pédagogie du jeu*, Montréal, Ed. Logique, 1995, p. 7

¹⁹ GHILISSEN V et DIEGAS V. *Les participes passés par le jeu*, travail de fin d'études présenté en vue de l'obtention du titre d'agrégé de l'enseignement secondaire inférieur – Ecole normale catholique du Brandant Wallon - LLN - 2000, p42

dans cet ouvrage s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues comme innovation et une nouvelle vision de l'enseignement/apprentissage moderne.

Ces auteurs classent les jeux en fonction de l'engagement de l'apprenant dans la situation ludique. Ces auteurs ont ainsi répertorié huit familles de jeux, dont les noms prennent la forme de verbes. Ces derniers qui résument, selon les auteurs, la manière dont l'apprenant /usager s'investit dans la tâche ludique. On trouvera donc les familles de jeux suivants :

- *CARE and SHARE* (ou attention et partage) : Dans les jeux appartenant à cette famille, les apprenants/joueurs partagent des informations personnelles entre eux. Ces jeux reposent sur le principe de partage que de réel challenge.
- *DO : Move, mime, draw, obey* (ou le « faire, bouger, mimer, dessiner, obéir) : On attend alors du joueur qu'il donne une réponse non verbale à une sollicitation écrite à l'orale.
- *IDENTIFY* : *discriminate, guess, speculate* (ou Identifier, discriminer, deviner, spéculer) : le joueur doit identifier un élément difficilement identifiable ou faire des hypothèses sur un élément inconnu. Ces hypothèses sont infirmées ou confirmées par les faits.
- *DESCRIBE* (ou décrire) : L'apprenant doit décrire quelque chose à un camarade et lui donnant des indications orales ou écrites de manière à ce que l'autre puisse utiliser cette description dans la tâche qui lui est demandé d'effectuer (reproduire un texte, ou une phrase par exemple)
- *CONNECT : compare, match, group* (ou RELIER : comparer, rassembler, grouper) : l'apprenant come le nom de la famille l'indique, doit relier des informations entre elles de différentes manières.
- *ORDER (ou ordonner)* : l'apprenant doit ordonner des informations selon des critères définis.
- *REMEMBER (ou retenir)* : l'apprenant essaie de retenir quelque chose pour le communiquer ensuite.
- *CREATE (ou créer)* : l'apprenant est invité à inventer une histoire, écrire un poème ou produire tout autre chose, en utilisant le fruit de son imagination.²⁰

²⁰WRIGHT A., BETTERRIDGE D., BUCKBY M., *Games for language learning*, Cambridge University press, 2006, p. 23-24.

Ces différentes typologies se révèlent être complémentaire pour celui qui recherchait l'exhaustivité en matière de classement des situations ludiques mises en pratique en classe de langue. Ainsi, on pourrait ajouter à la typologie des derniers auteurs anglophones, les jeux de hasard, de simulacre²¹ et de compétition de R. Caillois ou les jeux à règle de J. PIAGET (dont font partie les jeux de sociétés). Par ailleurs, une remarque transversale aux différentes typologies présentées s'impose : au sein des catégories décrites, on s'interrogera sur les mécanismes ludiques mis en œuvre par les jeux (compétition, . . . : cf R. CAILLOIS), les aptitudes qu'il sollicite (motricité, concentration, appel des sens, entraide), le lien avec le stade de développement de l'enfant les compétences dans la langue qu'il peut développer (grammaire, lexique), et enfin les domaines de la vie sociale qu'il peut introduire (présentation, recherche d'information...etc.)

On notera que la troisième typologie évoquée est particulièrement intéressante au regard de la problématique soulevée dans ce mémoire. En effet, ce classement a pour mérite de lier les familles de jeux à des verbes, et notamment des verbes d'action. Or, l'action n'est-elle pas au cœur de la perspective pédagogique et d'autant plus, celle qui pourrait être la plus importante, à savoir la perspective actionnelle. A cet égard, cette typologie servira de base à la méthodologie décrite dans la suite de ce mémoire.

D'après ces différentes définitions du « jeu » et des différentes théories des spécialistes, on peut établir d'une manière théorique un lien entre activité pédagogique et activité ludique. Ce qui nous ramène à poser des questions sur l'aspect psychopédagogique du jeu pour enrichir notre connaissance sur le sujet.

²¹*Simulacre* : Apparence, représentation d'un objet. (Style relevé ou parodique) Représentation d'un objet noble ou prisé. SYN. Apparence, caricature, artefact, succédané. Dico Fr-Fr version 3.6 (Androïde).

II-2 Psychopédagogie

1- J. PIAGET et les jeux associés aux différents stades de développement

J. PIAGET²², psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu pour ses travaux sur le processus de développement de l'enfant, les jeux se rangent dans trois grandes catégories basées sur les stades de développement psychologique de l'individu. Dans son travail intitulé « la formation du symbole chez l'enfant », Piaget présente une typologie des jeux en lien avec les différents stades traversés par l'enfant. Il suggère une typologie des jeux en lien avec les différents stades traversés.²³ Les stades auxquels nous nous intéressons sont ceux qui sont en lien avec l'âge des élèves de la classe de 5^{ème} (environ entre 9 et 15ans), à savoir entre la période de l'intelligence opératoire (8à 12ans) et la période des opérations formelles (d'environ 12 à 16ans).

D'après Jean Piaget, approximativement entre 8 à 12 ans, l'enfant entre dans le stade des opérations concrètes. Ce stade est caractérisé par une appréhension du monde extérieur par le biais de l'expérience et un début de raisonnement logique qui est encore ancré dans le concret. C'est à ce stade de développement que l'enfant commence à apprécier réellement les « jeux de règles » qui le conduiront à prendre contact avec autrui et à envisager sommairement le point de vue de ce dernier. L'interaction avec les autres vient alors naturellement et elle est basée sur la communication orale. Il y émerge alors une curiosité pour ce qui se passe ailleurs : un intérêt pour l'environnement culturel d'autres sociétés ou d'autres pays. C'est à ce stade du développement ou l'apprentissage d'une langue étrangère serait le plus propice.

La période des opérations formelles (environ 12 à 16 ans) quant à elle est caractérisée par 5 éléments :

- Le passage du concret à l'abstrait
- Le passage du réel au possible
- La prévision des conséquences à long terme
- La logique déductive

²² LERBERT G, Piaget, Paris, ED. Universitaires, 1970, p. 28-30

²³ PIAGET J., La formation du symbole chez l'enfant, 8^{ème} édition, Broché 1994, p. 16

- La résolution systématique des problèmes. Cette période est celle de l'adolescence, l'individu va mettre en place des schèmes²⁴ définitifs qu'il utilisera toute sa vie.

Le point commun entre ces deux périodes est qu'elles sont toutes des stades importants de l'acquisition des notions de base et d'un grand intérêt pour les jeux et en particulier les jeux de règle. Ces derniers qui exigent une précision et une rigueur qui sont bien présentes dans la langue française.

2- Le jeu et l'individu :

Le jeu est une activité indispensable au développement physique de l'individu. Elle doit être prise très au sérieux que ce soit par les parents ou par les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de ce dernier. On a tendance à croire que le jeu n'est important qu'à un certain âge, à la petite enfance. D'ailleurs, Jean château affirme que c'est une activité fondamentale de l'enfant : « l'enfant est un être qui joue et rien d'autre. ». Mais même si la fonction première du jeu est l'amusement, jouer est aussi élément indispensable au développement cognitif : c'est par le jeu qu'on apprend le plus vite.

Chez le tout petit, le jeu à travers les activités lui procurant du plaisir, permet d'accéder au « je ». Il va alors au cours de son développement l'utiliser pour affirmer son indépendance, et donc, lui permettre de s'affirmer en tant qu'individu. Car on joue avec une certaine forme d'autonomie et en apprenant à devenir autonome « Les jeux sont de toutes les époques et de toutes les latitudes »²⁵

3- Les caractéristiques du jeu:

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Pocher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et ont proposé six traits psychologiques du jeu²⁶.

- *La fiction* : Il existe un écart entre le jeu et la réalité, le jeu possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à

²⁴**Schème** : reflexes acquis après entraînement ou répétition. Dictionnaire Fr-Fr mobile Version 3.6 – Androïde.

²⁵ BROUGERE. G, *Jeu et éducation*, Ed : Le harmattan, Paris, 1995, p. 71

²⁶P. FERRAN, F. MARIET, L. Pocher, *A l'école du jeu*, Bordas, 1978, p. 18-19.

distance par rapport aux événements importants de l'existence journalière. La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu.

- *La détente* : « la fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle. Cela explique par exemple, que l'individu joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable ». Dans le jeu, on apprend à se protéger du monde extérieur, c'est une évasion.
- *L'exploration* : « Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ». On découvre son entourage et on se découvre soi-même par l'action du jeu
- *La socialisation* : « Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération (...) ». Le jeu permet d'établir la communication, d'entrer en contact permanent avec des partenaires, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité.
- *La compétition* : « le jeu a un but et constitue un enjeu (...) la compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui ». Jouer implique directement l'acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir. L'enfant réussit ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire.
- *La règle* : le jeu fonctionne avec des règles précises qui poussent l'individu à apprendre, à respecter et à se faire respecter quel que soit son âge. « L'enfant, comme l'adulte s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond ».

Le psychologue allemand, K. GROOS lui, défend l'idée que le jeu est un préexercice et en ce sens peut mener au travail dans la mesure où il existe un divergent, un certain nombre de points communs entre ces deux notions tels que la fermeté, l'objectif à atteindre et les moyens mis en œuvre pour y parvenir.

Alors que J. CHATEAU, spécialiste du jeu et de l'éducation, évoque l'idée que le jeu se rapproche du travail et que ces deux notions ne sont pas indissociables puisque « le jeu forme l'esprit au travail », ainsi le jeu nécessiterait de développer les mêmes compétences que celles utilisées pour le travail à savoir le sérieux, la rigueur et la rentabilité. Dans le dossier *Le jeu chez l'enfant* par J. CHATEAU, ce dernier précise que c'est en grande partie dans le jeu

que l'on acquiert des attitudes indispensables pour le travail et des valeurs tels que le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, essentiellement pour l'éducation.

II-3 Jeu/activité hormonale /apprentissage, un lien insoupçonné

Il faut d'abord savoir qu'une situation d'apprentissage est considérée par le cerveau comme une situation stressante ; l'effort à fournir, l'épuisement, l'adaptation à une situation nouvelle et l'angoisse que cela engendre. Tout cela provoque chez l'apprenant la sécrétion de trois hormones liées au stress :

- *L'adrénaline*

Les glandes surrénales sécrètent de l'adrénaline en cas de stress. Cette hormone arrive rapidement dans le sang et agit sur le cœur, l'estomac et l'intestin. La pression sanguine, la fréquence cardiaque et le taux de glycémie augmentent, les voies respiratoires se dilatent, le corps et l'esprit sont alors en état d'alarme. L'adrénaline est une hormone qui doit être éliminée très rapidement. (La médecine utilise des médicaments contenant de l'adrénaline comme principe actif en cas d'asthme, d'état de choc et d'arrêt cardiaque).

- *Noradrénaline*

Le corps peut aussi libérer de la noradrénaline en cas de stress. Cette hormone est apparentée à l'adrénaline. Elle rétrécit les petites artères ce qui provoque une élévation de la pression sanguine et diminue la fréquence cardiaque.

- *Cortisol*

Le cortisol est une hormone qui en cas de stress, met de l'énergie (par exemple sous forme de sucre) à disposition du corps. La concentration de cortisol dans le sang varie considérablement au cours de la journée. Ce phénomène peut contribuer à protéger le corps contre des graves inflammations. Mais cela rend aussi le corps plus sensible à d'autres problèmes, notamment les infections. Or, l'apprentissage par le ludique permet à l'élève (d'un certain âge) d'être en action dans une situation qui lui est familière, le jeu. Ceci diminue l'angoisse et booste la motivation. La confrontation à une situation nouvelle devient une intrigue ; ce qui est d'instinct, propre à l'enfant et l'est encore plus pendant la période de préadolescence. Associez à cela la possibilité d'activité physique (mimique, jeu de rôle

...etc.) qui favorise la sécrétion d'hormones aidant à l'élimination du stress. Ces hormones sont :

- *Endorphine*

Les endorphines sont des hormones peptidiques endogènes qui comme la morphine, agissent sur les récepteurs de certaines cellules. Elles sont libérées en quantité en cas de douleurs, de blessures ou d'efforts physiques. Elles ont un effet euphorisant, atténuant les douleurs et la peur tout en diminuant la température du corps. Elles inhibent la mobilité de musculature intestinale.

- *Sérotonine*

La sérotonine est aussi appelée hormone du bonheur. Elle favorise, le calme et le contentement, atténue l'agressivité, apaise les peurs et la faim. Le manque de sérotonine est envisagé comme étant à l'origine de certaines dépressions et migraine.²⁷

²⁷F.A. BROCKHAUS, *Der Brockhaus Gesundheit*, 2004, p. 5.

Chapitre II. JEU ET ENSEIGNEMENT

Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement se trouve justifié par la connaissance de l'intérêt du jeu chez les apprenants. En fait, le jeu représente une source de motivation et de plaisir, et aussi un moyen d'exercer des compétences langagières dans des situations vivantes où l'élève est impliqué en tant qu'acteur. La langue est alors mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Mais avant d'énumérer les différents types d'activités ludiques exploitables en classe de langue française, il faut d'abord savoir ce que l'on entend par : « approche ludique » et « activité ludique »

I- **Activité et approche ludique**

1- Approche ludique

C'est une approche pédagogique qui vise à canaliser la nature joueuse de l'apprenant pour lui faire acquérir des connaissances ou des compétences dans le cadre d'une situation d'enseignement/apprentissage. L'enseignant a alors recourt à des activités ludiques pour motiver et faciliter, voire accélérer, le processus d'apprentissage. D'autre part c'est la manière dont on utilise le ludique pour assurer le bon déroulement d'un cours

2- Activité ludique

Si généralement dans les dictionnaires le terme « ludique » renvoie systématiquement le lecteur vers le concept de « jeu », le dictionnaire de didactique du français, définit « l'activité ludique » de la manière suivante : « une activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure dans le but d'inculquer des connaissances ou des compétences [...] »²⁸

La pédagogue B. MANNOURY, elle, conçoit les activités ludiques comme « des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, qui sont organisées par un système de règles

²⁸CUQ. J. *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003, P.160.

définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte »²⁹. Elles offrent alors une possibilité d'exploitation en termes d'apprentissage : un « apprentissage ludique ».

II- L'apprentissage ludique

L'apprentissage ludique est un terme récent en soi. Il s'agit d'apprendre tout en s'amusant ou se divertissant. Cela suppose un état de relaxation qui rend l'esprit et le corps réceptifs au sujet enseigné et susceptibles de le retenir. La façon la plus efficace d'apprendre varie pour chacun autant que nos empreintes digitales, mais la plupart d'entre nous apprennent plus facilement de nouvelles matières lorsque notre état d'esprit est détendu. En d'autres termes, les gens apprennent mieux et plus facilement quand ils ont du plaisir.

On peut faire valoir, en effet, que la ludo-éducation existe depuis des millénaires sous forme de fables qui ont favorisé le changement social, tout en divertissant.

1- L'apprentissage par la ludo-éducation et son histoire à travers les médias

Les enseignants de la petite classe le savent depuis longtemps. En fait, Sesame Street, l'une des premières émissions de la télévision éducative moderne, combinait à la fois la pédagogie et le divertissement. Comme le soulignait l'auteur Malcolm Gladwell, « Sesame Street fut construit autour d'une idée révolutionnaire : si vous pouvez retenir l'attention des enfants, vous pouvez les former et leur transmettre des connaissances. » Sesame Street a innové faisant en sorte que chaque épisode soit structuré et présente « de petits, mais indispensables ajustements qui permettaient de capter l'attention des enfants suffisamment longtemps pour qu'ils apprennent quelque chose. »³⁰

²⁹ Mémoire de DEA, Jean, *Tic et apprentissage*, présenté par Jean-Laurent PLUIES, septembre 2001, p.24.

³⁰BROUGERE. G, *ludo-éducation*, Ed : Le harmattan, Paris, 1995, p. 6

Dans les années 70, ont suivi une multitude d'émissions pour enfants construites sur des modèles de jeux éducatifs, soit une forme de divertissement conçu pour éduquer et amuser. Beaucoup plus tard, la chaîne Discovery Channel s'est aussi fait connaître pour des programmes suivant la même méthodologie, tels que Mythbusters et autres émissions destinées principalement à un public adulte.

On peut faire valoir, en effet, que la ludo-éducation existe depuis des millénaires sous forme de fables qui ont favorisé le changement social, tout en divertissant.

Mais existe-t-il un avantage particulier à pratiquer un apprentissage personnel par la ludo-éducation ? Bien sûr, et c'est relativement dû à la façon dont les connaissances sont appliquées ou susceptibles d'être appliquées.

2- L'apprentissage personnel par la ludo-éducation

Chacun peut apprendre en s'amusant, notamment grâce aux jeux de société. Les adultes ont d'ailleurs tendance à préférer les jeux qui enrichiront leurs connaissances sur un passe-temps ou un nouveau domaine auquel ils s'intéressent. Permettant d'apprendre les principes de la musique par le jeu de façon très interactive, Music Notes Empire, un outil pédagogique unique conçu pour apprendre à jouer du piano. Le très populaire Life, lancé en 1960 et mis à jour en 1992, est particulièrement apprécié puisqu'on y joue partout dans le monde, en vingt langues différentes, notamment dans les écoles pour inculquer des leçons de vie, des matières comme les mathématiques, ou encore pour comprendre les rouages de l'économie et des finances.

Notre désir inhérent à une telle forme d'activité pourrait remonter au plus profond de notre psychisme. Selon Bill Bradley et d'autres chercheurs qui s'intéressent au thème de l'apprentissage par le jeu, « (...) tout le monde aime jouer, et comme les jouets sont généralement les premiers objets que manipule un enfant, ils sont les outils que nous utilisons pour manifester notre plaisir et stimuler nos récepteurs d'apprentissage ».³¹

³¹B. Bradley, *Jeu et apprentissage*, 2^{ème} édition, Broché 1978

III- Les différentes possibilités d'exploitations du jeu en cours de français

1- Les jeux linguistiques :

Ces jeux englobent les jeux grammaticaux, morphologiques et lexicaux. Ce sont des activités langagières qui exploitent les multiples composantes de la langue. A ce propos, l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui aboutit à l'apprentissage de la langue et non seulement à une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant choisit alors les activités selon les besoins et le niveau des apprenants

Dans ce type d'activité, l'exemple de jeu linguistique le plus courant est celui des mots croisés.

2- Les jeux de créativité

En ce qui concerne le lien avec le jeu en situation pédagogique et la notion de « créativité ». H. SYLVA affirme que « les jeux de créativité a pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse³², poétique, etc.³³ ». De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion personnelle praticable à la fois à l'orale ou à l'écrit.

Citons dans cette catégorie l'exemple des charades : c'est une forme de devinette qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies.

Par exemple : Mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux, et mon tout est un fruit délicieux. (Or + Ange = Orange).

³²Cocasse : qui renvoie à la conique et le mines. (Dictionnaire FR-FR mobile version 3.6-Androïde.)

³³Haydée Sylva, *la créativité associée au jeu en classe de français étrangère*, disponible sur <http://www.franccparler.org/dossier/sylva2005.html> (Consulté le 18-07-2016)

3- Les jeux culturels

Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme le détermine si clairement le Dictionnaire Du Français Langue étrangère et Seconde : « Les jeux culturels font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant. »³⁴

On a dans ici comme exemple le jeu du baccalauréat : ce jeu dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau en fonction de la lettre initiale imposé par les cases, la forme du tableau est généralement comme suit :

Lettre	Pays	Ville	Personnage/historique	Métier
F	France	Fuzhou	François Hollande	Facteur

4- Les jeux théâtraux

Ce sont « les jeux qui transforment la salle de classe en scène de théâtre, les apprenants en acteurs, et qui se reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...] »³⁵. Ces jeux à caractère théâtral ont comme fondement la stimulation des apprenants afin d'investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

- *L'improvisation*

Dans ce cas, l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales. (Exemple : projet de vacance en famille)

- *La directivité*

³⁴ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Ed presse université de Grenoble 2003, p.458.

³⁵ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Ed presse université de Grenoble 2003, p.458.

Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant)

- *La dramatisation*

C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques. L'exemple typique de la dramatisation sont les jeux de rôle : un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique.

Dans la mesure où notre recherche esquisse d'approfondir la situation d'enseignement-apprentissage au premier cycle de secondaire, ou plus précisément en classe de 5^{ème}, nous allons de suite nous pencher sur le sujet.

IV- Jeu en classe de français à Madagascar

IV-1 Contextualisation

D'un point de vue culturel, à Madagascar, le jeu est souvent considéré comme enfantin et en contradiction avec le concept d'un travail sérieux ; le jeu est interprété comme une activité secondaire qui n'a que pour seul et unique fonction d'amuser et de délasser l'individu pendant ou après l'effort. Le plus souvent, la place que pourrait occuper le jeu (le ludique) lors d'une situation d'enseignement/apprentissage est sous-estimée ; ce qui expliquerait le fait que les théories des spécialistes sur le sujet ne sont pas aussi connues que sur les autres approches. En effet, le jeu est souvent exclu lors de n'importe quelle situation qui implique apprentissage ou enjeu sérieux, ce qui expliquerait le fait que la plupart des gens l'oppose à tout ce qui exige de l'effort que ce soit physique ou intellectuel. Certes, le jeu est naturellement associé à l'enfant, mais si l'on approfondissait un peu, on peut vite se rendre compte que la personne humaine y est perpétuellement attachée. En fait, dès son réveil au petit matin, l'individu s'autoprogramme pour jouer, et cela à commencer par un jeu d'art dramatique ; on joue le personnage du fils, ou du père... pour ensuite passer à l'élève, l'employé, le leader...etc. On joue sans qu'on s'en rende compte pour pouvoir vivre et

survivre en société et c'est valable dans tous les contextes. Or, Dans la mesure où l'individu se sent contraint d'adopter des attitudes parce que la société l'y oblige et non parce qu'il désire être le héros de sa vie et jouer en cherchant à être le meilleur dans ce qu'il fait pendant toute la journée voire sa vie ; il ne peut s'épanouir complètement et canaliser positivement son énergie. Car la contrainte est inhibitrice, elle a un effet paralysant sur l'individu et l'empêche d'avancer efficacement. De ce fait, on peut dire que le jeu pourrait être un catalyseur pour tous les âges et dans tous les contextes si l'on veut réellement motiver un individu, et cela est surtout valable dans le domaine de l'enseignement/apprentissage. L'usage du ludique pourrait alors représenter un atout si l'on veut réellement maximiser l'impact d'un enseignement chez l'individu apprenant.

À Madagascar, on sait que l'usage de la langue française est plus important au sein des écoles. Mais une fois l'individu apprenant sort du contexte scolaire, la langue maternelle domine automatiquement. Cela s'explique par une politique linguistique qui place la langue française au centre de l'enseignement/apprentissage dans le pays. De ce fait, une institution scolaire devient le vecteur de la dite politique linguistique auprès de la population suite à une application des programmes scolaire préétablis par le gouvernement. La maîtrise de la langue ne dépendrait plus alors que de son usage intensif mais restreint par un volume horaire entre les murs de l'établissement scolaire et de l'efficacité de la méthode utilisée par l'enseignant.

1- Le système scolaire malgache

Il est tout d'abord nécessaire de présenter le système scolaire malgache en mettant en avant l'utilisation qui est faite du français à chaque niveau. Ce tableau se base sur le programme d'enseignement public. Il faut néanmoins garder à l'esprit que l'offre d'enseignement privé est importante à Madagascar.

Tableau n°1 : Âges et langues d'enseignement dans les écoles primaires malgaches :

	Noms	Âges de l'élève	Langues d'enseignement
P R I M A I R E	Préscolaire ³⁶	5 à 6 ans	
	CP1	6 à 7 ans	Malgache avec enseignement du français en malgache
	CP2	7 à 8 ans	Malgache avec augmentation du nombre d'heures pour le français
	CE	8 à 9 ans	Géographie / Mathématique / SVT enseignés en français
	CM1	9 à 10 ans	Mais Histoire en malgache
	CM2	10 à 11 ans	
	Examen CEPE (Certificat d'études primaires et élémentaire) + concours d'entrée au collège		

³⁶ Le préscolaire a été mis en place sous la présidence de Marc Ravalomanana et reste en phase d'expérimentation car rien n'a été organisé lors de la phase de transition politique jusqu'à ce jour.

Tableau n°2 : Âges et langues d'enseignement dans les collèges malgaches:

	Classe	Âge des élèves	Langue d'enseignement
COLLEGE d'enseignement général ou technique	6 ^{ème}	11 à 12 ans	Système BILINGUE
	5 ^{ème}	12 à 13 ans	
	4 ^{ème}	13 à 14 ans	
	3 ^{ème}	14 à 15 ans	
Examen : BEPC (brevet élémentaire du 1 ^{er} cycle) + Concours d'entrée au lycée			

Tableau n°3 : Âges et langues d'enseignement dans les lycées malgaches:

	Classe	Âge des élèves	Langue d'enseignement
LYCEE d'enseignement général ou Technique	Seconde	15 à 16 ans	Système BILINGUE
	Première	16 à 17 ans	
	Terminale	17 à 18 ans	
Examen : Baccalauréat / Entrée aux études académiques à travers les concours ou les sélections de dossiers			

2- L'usage du français dans les écoles au premier cycle du secondaire

L'enseignement au premier cycle du secondaire vise d'une manière générale : la promotion culturelle et humaine, l'épanouissement de la personnalité de l'élève ainsi que sa préparation à l'entrée dans la vie active ; l'apprentissage progressif de la notion de responsabilité en tant que membre d'une société démocratique dans un état de droit ; et la préparation aux études supérieures.

Tableau n°4 : Premier cycle de l'enseignement secondaire (collège, enseignement général) :
horaire hebdomadaire :

Matière	Classe			
	6 ^{ème}	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}
Malgache	4	4	4	4
Français	6	6	6	6
Anglais	3	3	3	3
Education civique	2	2	2	2
Histoire	2	2	2	2
Géographie	2	2	2	2
Mathématique	4	4	4	4
Science physique	3	3	3	3
Science naturelle	3	3	3	3
EPS	2	2	2	2

Source : arrêté n°5238/97-MINESEB du juin 1997, modifié par la note de service n°103-97 du 17 juillet 1997.

IV-2 Perspective de recours au ludique

L'enseignement de la langue française dans les collèges malgache est souvent effectué à travers des méthodes traditionnelles. On entend ici par « méthode traditionnelle » un enseignement basé sur des activités d'exploitation linguistique de base et des techniques d'acquisition comme :

- La répétition
- Plus d'écrit que de pratique
- La lecture
- Rétention des notions par cœur...etc

Certes l'usage de la méthode traditionnelle peut porter ses fruits et peut d'une manière générale être à l'auteur d'un résultat escompté dans la situation d'enseignement/apprentissage. Or, son efficacité et son champ d'action seraient bien restreints dans la mesure où le degré de la mobilisation du conatif ne serait pas forcément à son apogée. De ce fait, introduire le ludique représenterait un renouveau dans le domaine de l'enseignement. Il ne s'agit pas de bouleverser totalement les anciennes méthodes, mais plutôt de se lancer dans une tentative de mélange et d'improvisation selon l'environnement et le contexte. En effet, on peut imaginer des activités simples mais efficace comme un cours extramuros.

On est plus réceptif lorsqu'on est en contact direct avec l'objet étudié, prenons comme les études thématiques sur la vie sociale et la société. Il suffirait d'emmener les élèves dans la cours de l'école et de les laisser regarder à travers les interstices des clôtures et de décrire dans la langue étudiée ce qu'ils ont pu voir. Cela représente pour l'élève une activité par laquelle il participe activement à son apprentissage et donc à sa vie.

Cette partie nous aura permis d'apporter un éclairage théorique sur la notion de jeu ainsi que sur les relations avec les apprenants s'un certain âge. On pourrait en déduire que le jeu soit un facteur de développement pour eux, un moyen de s'ouvrir au monde et de l'expérimenter. De ce postulat, on peut affirmer que l'élève devient acteur de son apprentissage à travers le jeu. De plus, si l'on considère qu'un apprentissage efficace est un apprentissage qui répond aux besoins des apprenants, il apparait dès lors nécessaire de partir du besoin de jouer pour les enfants afin de rendre efficace un mécanisme d'apprentissage, et notamment dans un mécanisme d'apprentissage d'une langue étrangère.

PARTIE II. CHAMP D'INVESTIGATION

Chapitre I. METHODOLOGIE ET OUTILS UTILISES

Technique de mise en œuvre pour le bon déroulement de l'enquête :

L'investigation est effectuée du début du mois de février 2017 jusqu'au milieu du mois de mars 2017 au sein du collège privé Les Orchidées Antsirabe.

Dans un premier temps, l'enquête est entamée par l'usage des questionnaires. Ils ont été distribués dans les deux classes de 5^{ème} A/B de l'établissement scolaire et à l'enseignant titulaire de la classe après l'approbation de la direction. Mais pour avoir un résultat qualitatif et pour vérifier une partie de notre expérimentation la distribution des questionnaires a été effectuée en deux temps :

- La première vague est distribuée dans la classe 5^{ème} A et à l'enseignant au début du mois de février avant la mise en place d'une expérimentation d'un dispositif d'apprentissage qui sera développée plus bas.
- La deuxième vague est distribuée dans la classe 5^{ème} B en mi-mars à la fin de l'expérimentation effectuée dans ces deux classes.

Dans un deuxième temps, une observation de classe est effectuée pour avoir un aperçu de l'enseignement en temps réel et ainsi vérifier par la même occasion la véracité et la rigueur des résultats obtenus à partir des questionnaires.

I- Présentation et analyse du questionnaire

I-I Objectifs et démarches

Le choix de l'usage du questionnaire est motivé par le fait qu'il fasse partie l'une des trois grandes méthodes pour le recueil des données. Il permet de recueillir les informations en vue de comprendre et d'expliquer les faits. Les deux autres méthodes les plus couramment utilisées étant l'entretien et l'observation. Si ces dernières peuvent être individuelles et collectives, le questionnaire est quant à elle une méthode uniquement collective. Elle permet

d'obtenir un résultat quantitatif qui s'applique à un ensemble (échantillon) qui doit permettre des inférences³⁷ statistiques.

Il s'agit dans un premier temps de collecter et d'énumérer les données sans chercher à les comprendre. On cherche uniquement à les mettre à plat. Puis, dans un deuxième temps, vient la description. Dans cette partie, il s'agit de retirer des informations qui décrivent les phénomènes subjectifs et d'expliquer ainsi les phénomènes objectifs, comme la motivation, les représentations et les opinions. Et en dernier lieu, la vérification des hypothèses. C'est une démarche déductive, le questionnaire devient un outil pour confirmer ou infirmer une hypothèse.

1- Questionnaire n°1, pour l'enseignant (Annexe n°1)

Le questionnaire destiné à l'enseignant se compose de 16 questions majoritairement de type ouvert-neutre. En effet, ce type de question permet de laisser la personne s'exprimer librement sur le sujet

L'objectif ici consiste à susciter un discours autour de la vraie valeur du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Autrement dit, c'est à partir des réponses que l'on va pouvoir expliquer l'importance du ludique mais aussi de connaître le degré d'appréciation de son usage par les enseignants et son intérêt pour les élèves. Certaines questions concernent d'ailleurs l'avis des enseignants au sujet de l'utilisation du ludique surtout à l'école secondaire.

2- Questionnaire n°2, pour les élèves (Annexe n°2)

Le questionnaire destiné aux élèves se compose de 11 questions majoritairement de type ouverte-neutre et dont la formulation a été établie de manière à ce que la compréhension se fasse dès la première lecture.

Dans les questionnaires on se base sur le fait que les classes de 5^{ème} sont occupées par des préadolescents ou généralement par des enfants âgés entre 10 à 14 ans (donc des enfants y compris), qui dit enfance et préadolescence dit jeux ; on y demande alors si le jeu peut contribuer dans l'apprentissage d'une langue étrangère chez ce type de public. Les questions

³⁷**Inférence** : nom. Fem. Du verbe « **inférer** » qui signifie : « Tirer une conclusion d'une proposition ou d'un fait. ». Dico-mobile ; Français-Français version 3.6 (Androïde).

cherchent aussi à connaître les touches personnelles de l'enseignant à travers des exercices ludiques de leurs propres créativité.

Déroulement

Le questionnaire pour l'enseignant de français a été rempli dans sa totalité (100%) et a remis en 35minutes.

Pour les questionnaires destinés aux élèves, quatre-vingt-trois (83) questionnaires ont été distribués. Quatre-vingt-deux (82) ont été restitués dont soixante-douze (72) ont été bien remplis et dix (10) plus ou moins remplis. Entre la distribution et la remise des questionnaires, on a donné une bonne heure aux élèves pour assurer un résultat qualitatif.

II- Observation de classe

L'observation de classe a pour principal objectif de recueillir des données suite à une observation directe des événements dans une classe. C'est une technique d'investigation efficace dans la mesure où tout est à portée de vue de l'enquêteur et elle permet d'identifier avec une plus grande efficacité les détails et les particularités de la classe étudiée. De plus, elle facilite la synthèse avec les données accumulées à partir des questionnaires, voire de les justifier, ce qui améliore la qualité des résultats de la recherche. En effet, ils deviennent plus précis et donc fiable.

II-1 Démarche et outil

Les séances d'observation durent deux heures pour chaque classe, ce qui fait un total de 8heures pour les deux classes. On y observe en particulier les approches adoptées par l'enseignant pour stimuler le conatif des apprenants et de maintenir la motivation des élèves, jusqu'à la fin des cours. De ce fait, la réactivité, les supports didactiques l'ambiance générale de la classe et l'efficacité de la technique d'enseignement restent au centre de la préoccupation. Pour ne pas gêner la dynamique habituelle de la classe par rapport à la présence d'un élément nouveau que représente l'observateur ; la place au fond de la salle de classe était sans aucun doute la meilleure. De plus, une fois au fond, on a une vision globale de la classe. Et comme l'on parle d'une observation de deux (2) heures, l'usage d'un

chronomètre paraissait adéquat pour savoir à quel moment du cours les élèves/l'enseignant changent de comportement. Il permet aussi de mesurer l'importance de chaque activité proposée par l'enseignant par rapport à la fréquence et la durée.

III- Les logiciels de traitement de données

Pour traiter efficacement les données, le choix des logiciels de traitement de données s'est porté sur Microsoft office (WORD et EXCEL) pour les la rédaction de textes, les graphiques et la statistique et IRAMUTEQ pour le traitement des textes par récurrence lexicale. Le choix de ces logiciels est justifié par leur côté pratique et la facilité dans la manipulation. De plus ils offrent tout aussi bien des résultats précis qui répondent aux besoins de ce travail de recherche.

Chapitre II. RESULTATS DES INVESTIGATIONS

I- Questionnaires

I-1 Analyse approfondie et interprétation des données recueillies auprès de l'enseignant :

Pour aider l'exploitation des résultats, il semblait nécessaire, d'une part, d'engendrer des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question. D'autre part, chaque représentation graphique est accompagnée d'une grille d'une description et légendes pour faciliter l'interprétation.

1- Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?

➤ J'enseigne la langue française depuis 14 ans déjà.

Présentation des résultats :

Période d'exercice du métier d'enseignant de langue française	15 Ans
---	--------

- L'enseignante, exerce depuis 2002, elle a toujours enseigné la langue française depuis tout ce temps.

2- Quel âge ont généralement vos élèves de la classe de 5^{ème} ?

Age des élèves	Entre 11 à 15 ans
----------------	-------------------

- D'après l'enseignant, les élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privé Les Orchidées sont des préadolescents entre 11 à 15 ans.

3- Quelles sont les difficultés les plus fréquents que vous rencontrez dans l'enseignement de la langue français ?

Dans ce métier le plus dure reste le fait que les élèves n'ont pas la langue française comme langue maternelle. Cela entraine des problèmes quand les élèves essayent de formuler une phrase car ils ont souvent l'habitude de traduire en partant de la

langue malgache vers la langue française. Or une traduction directe entraîne des anomalies au niveau de la phrase. Le problème reste alors le bilinguisme des élèves.

- 4- D'après vous, quel est le statut de la langue française aux yeux de vos élèves de la classe de 5^{ème} ?

C'est une langue qui se caractérise par sa complexité, même pour nous les enseignants, la difficulté est ressentie à chaque usage. Les élèves la qualifieraient de complexe et difficile à maîtriser.

- 5- Quel serait le niveau actuel de vos élèves

- ☐ Très bon
- ☐ Bon
- ☒ Moyen
- ☐ En dessous de la moyenne

- D'après l'enseignant, le niveau général des élèves ne dépasse pas de loin la moyenne.

- 6- A votre avis, l'origine des difficultés rencontrées serait plus

- ☐ La compréhension orale
- ☒ La grammaire
- ☐ La lecture
- ☐ La richesse lexicale

- La grammaire représente la partie la plus difficile pour la classe de 5^{ème} du collège dans l'apprentissage de la langue française.

- 7- Comment trouvez-vous le programme officiel :

- ☐ Adéquat
- ☒ Incomplet
- ☐ A revoir, complètement

- 8- Des activités ludiques sont-elles incluses dans le programme d'enseignement de la classe de 5^{ème} ?

Non.

9- Dans votre pratique pédagogique, avez-vous recours au ludique ? Si oui, à quelle fréquence ?

Oui, mais ça dépend de l'ambiance dans la classe. Surtout quand les élèves sont en grande difficulté ou si je juge que la leçon est difficile à assimiler.

10- Quels sont les activités à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe ? Pourquoi ?

- Question pour un champion, car ça anime bien la classe et incite les élèves à participer activement.

11- A quel moment du cours faudrait-il programmer ludique ?

- A mon avis le moment le plus propice serait au milieu de cours pour animer et motiver un peu les élèves.

12- D'après vous, peut-on apprendre une langue à travers les « jeux sérieux »?

- Je n'ai jamais essayé mais, il est probablement faisable de le faire.

13- Pouvez-vous préciser sur quel aspect de l'apprentissage le jeu exerce/pourrait exercer une bonne influence ?

- ✓ L'apprentissage à l'oral
- ✓ L'apprentissage des mots nouveaux
- L'apprentissage à l'écrit

14- Pouvez-vous nous donner un exercice ludique que vous auriez créé pour votre enseignement ?

- Je suggère aux élèves de faire des sketchs pour les études thématiques.

15- Quelle pourraient être les inconvénients de l'usage du ludique ?

- Je trouve que si l'on basait l'enseignement sur l'usage du jeu, il ne serait pas pris au sérieux à la longue.

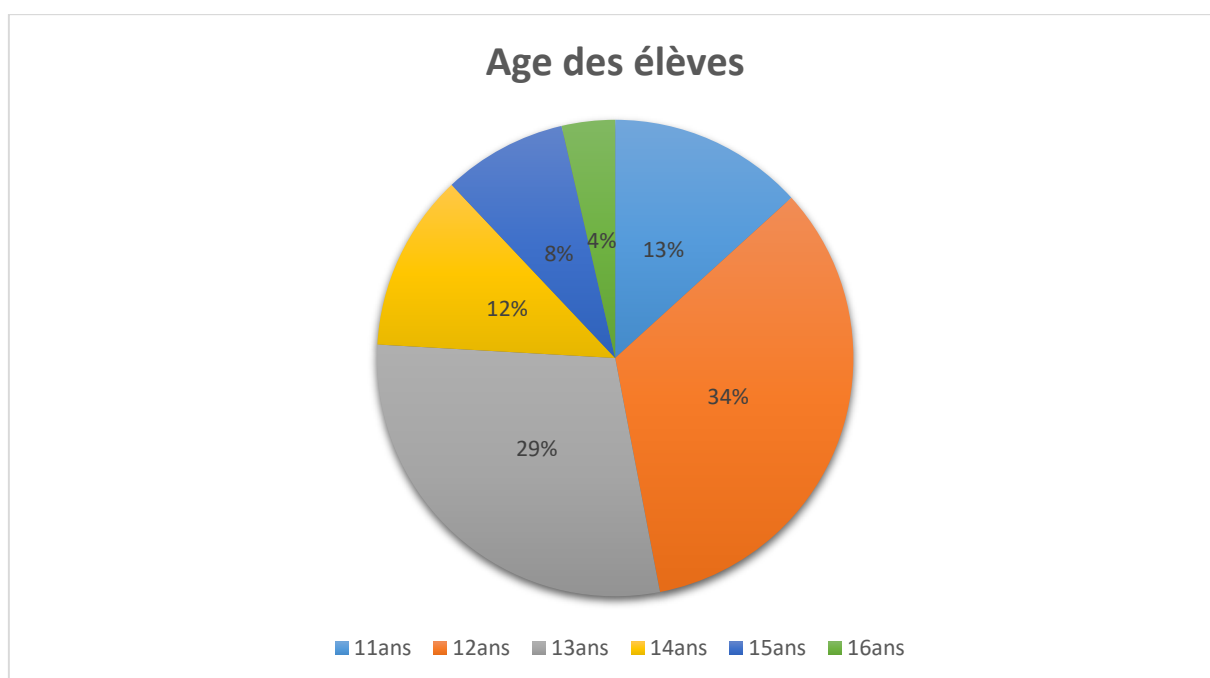
16- Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

- C'est important d'utiliser le ludique dans la mesure où ça facilite la compréhension chez les enfants et ça permet de les motiver à revenir à l'école car ils pensent que c'est pour jouer.

I-2 Résultats du questionnaire soumis aux élèves

1- Tu as quel âge ?

Figure n°1 : L'âge des élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe.



La majeure partie des élèves ont 12 et 13 ans, si les plus jeunes ont 11 ans, et les aînés sont âgés de 16ans.

2- Quelles sont tes matières préférées (2 ou 3)?

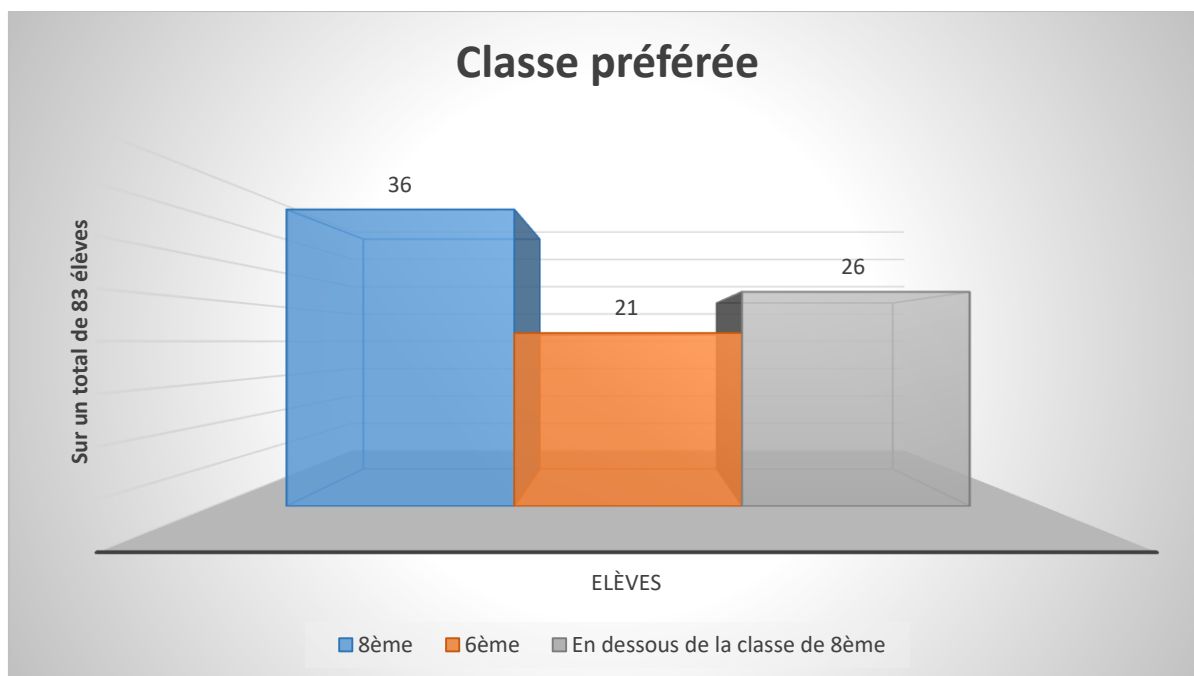
Tableau n°5 : matières préférées des élèves de la classe de 5^{ème} du collège privé les Orchidées Antsirabe :

Matière	SVT	Anglais	Math	Français
Nombre d'élèves (83)	28	19	21	15

Les langues étrangères ne sont pas les préférées des élèves en classe, on constate même que les matières scientifiques telles que la science et les maths intéressent plus les élèves. De plus la langue française semble être la moins appréciée des deux langues étrangères étudiée dans les deux classes de 5^{ème} après l'anglais.

3- Depuis le temps que tu viens à l'école, quelle classe tu as le plus aimé jusqu'à maintenant ?

Figure n°2 : Les classes préférées des élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe depuis la scolarisation.



Ce sont les petites que les élèves ont préféré, en particulier, la classe de 8^{ème}. En sachant que les élèves sont en classe de 5^{ème}, ils ont une préférence pour les classes primaires et ils ne le cachent pas.

4- Quelle langue utilisez-vous le plus à l'école ?

Tableau n°6 : les langues utilisées à l'école par la classe de 5^{ème} du collège privé les Orchidées Antsirabe :

Le français	86,9%
Le malgache	13,5%
L'anglais	0%

La langue française est la langue qui domine à l'école après la langue malgache qui est très peu utilisé.

5- En dehors de l'école, est ce que tu utilises le français ? (Si oui, où est ce que tu parles le français en dehors de l'école)

Figure n°3 : Nuage de mots sur la langue utilisée en dehors de l'école par les élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe.



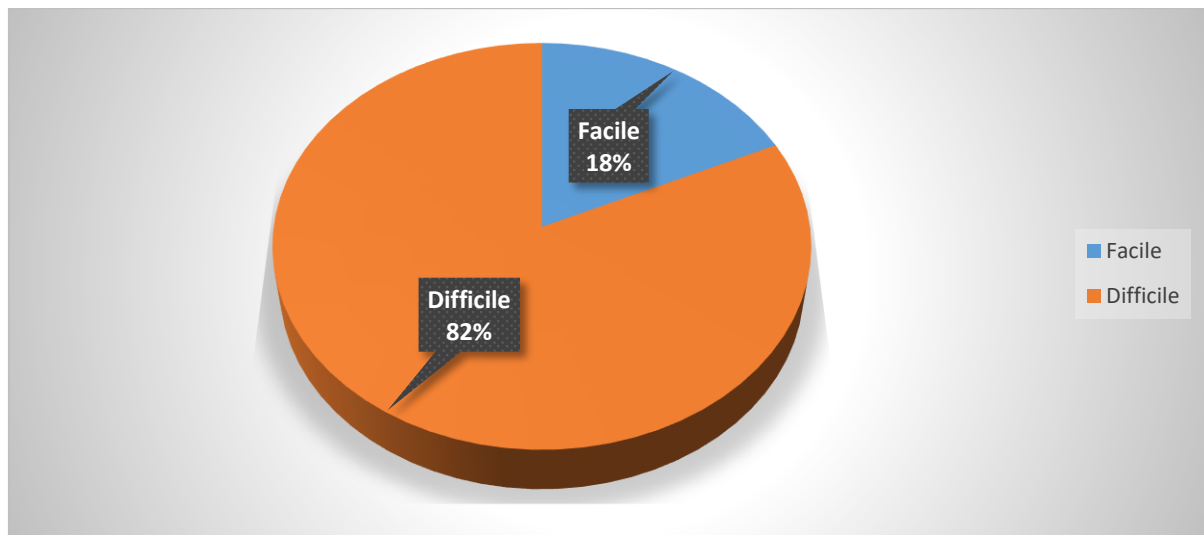
Nuage après traitement de texte avec le logiciel IRAMUTEQ

Les élèves utilisent essentiellement leur langue maternelle (le malgache) en dehors de l'école. La langue française quant à elle est complètement éclipsée par la langue malgache une fois que l'élève se retrouve en société.

6- Pour toi, la langue française est :

- facile à apprendre
- difficile à apprendre

Figure n°4 : Conception de la difficulté de la langue française par les élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe.

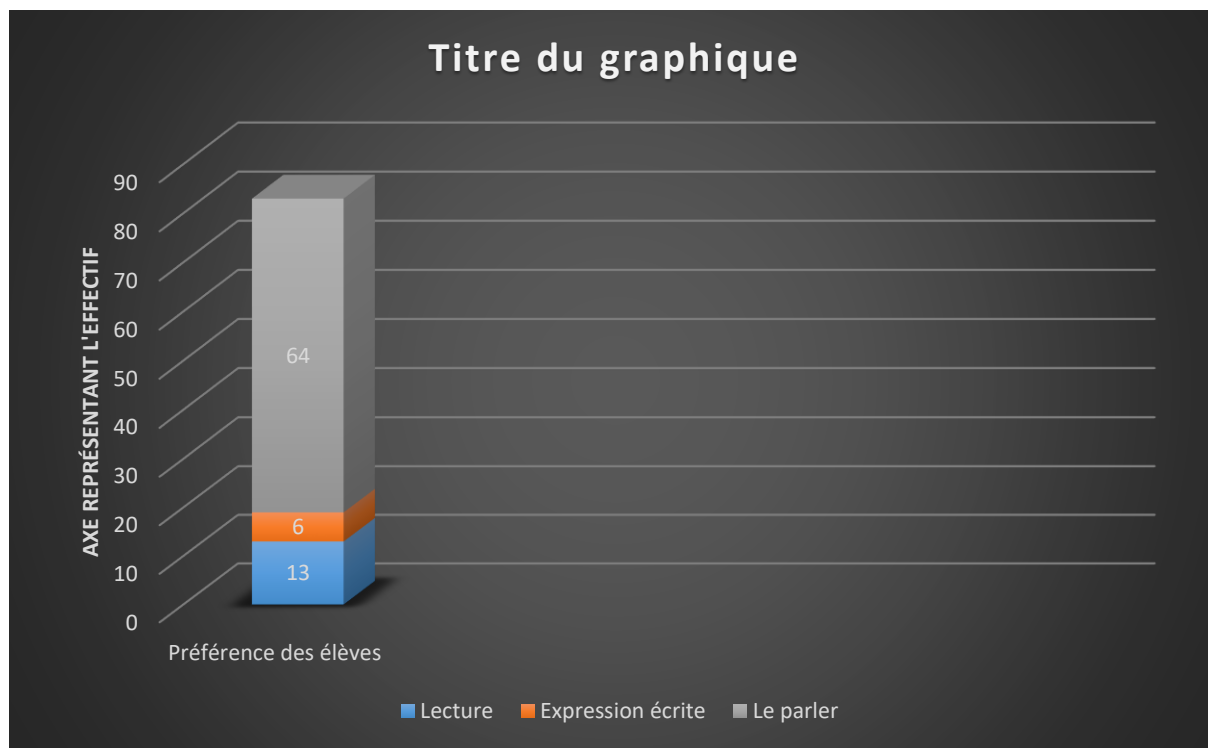


La majeure partie des élèves trouvent la langue française difficile à apprendre.

7- Pour toi, lesquels de ces éléments de la langue française sont les plus intéressants (possibilité de choisir jusqu'à deux (2) activités) :

- La lecture
- L'expression écrite
- La grammaire
- Les vocabulaires
- Le parler (prise de parole)

Figure n°5 : Les éléments les plus difficiles à appréhender en langue française d'après les élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe.



Les élèves ont une nette préférence pour les activités à l'orale.

8- Pendant les cours de français, tu te sens comment ?

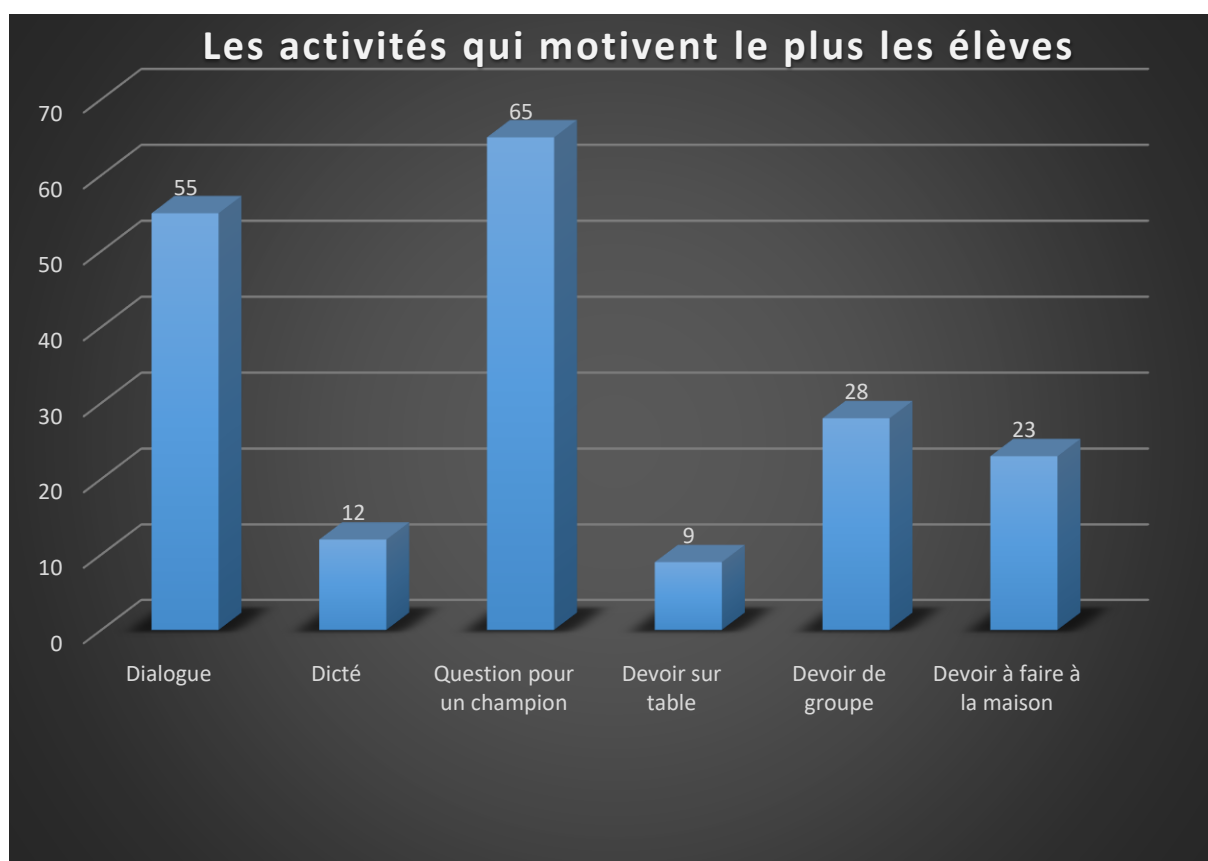
- Amusé → 5%
- Concentré → 10%
- Ennuyé → 85%

Il est ici évident que le cours de français ne motive pas la majeure partie des élèves qui se disent ennuyés.

9- Si tu devais choisir entre les activités suivantes, lesquelles choisirais-tu ?

- Dialogue
- Dicté
- Question pour un champion
- Devoir sur table
- Devoir de groupe
- Devoir à faire à la maison

Figure n°6 : Les activités qui motivent le plus les élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe.

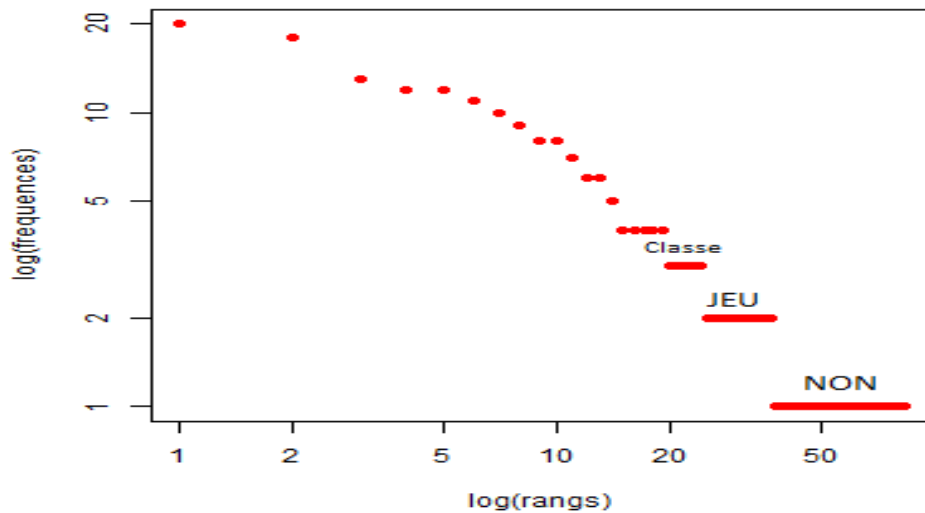


(N.B : les élèves pouvaient choisir plusieurs activités à la fois)

Les activités dans lesquelles les élèves peuvent participer eux même à leur formation sont les plus appréciées. (Dialogue, question pour un champion et devoir de groupe).

10- Est-ce que pendant les cours de français votre enseignante utilise des jeux ?

Figure n°7 : Le ressenti des élèves sur l'usage du jeu en classe (classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe).

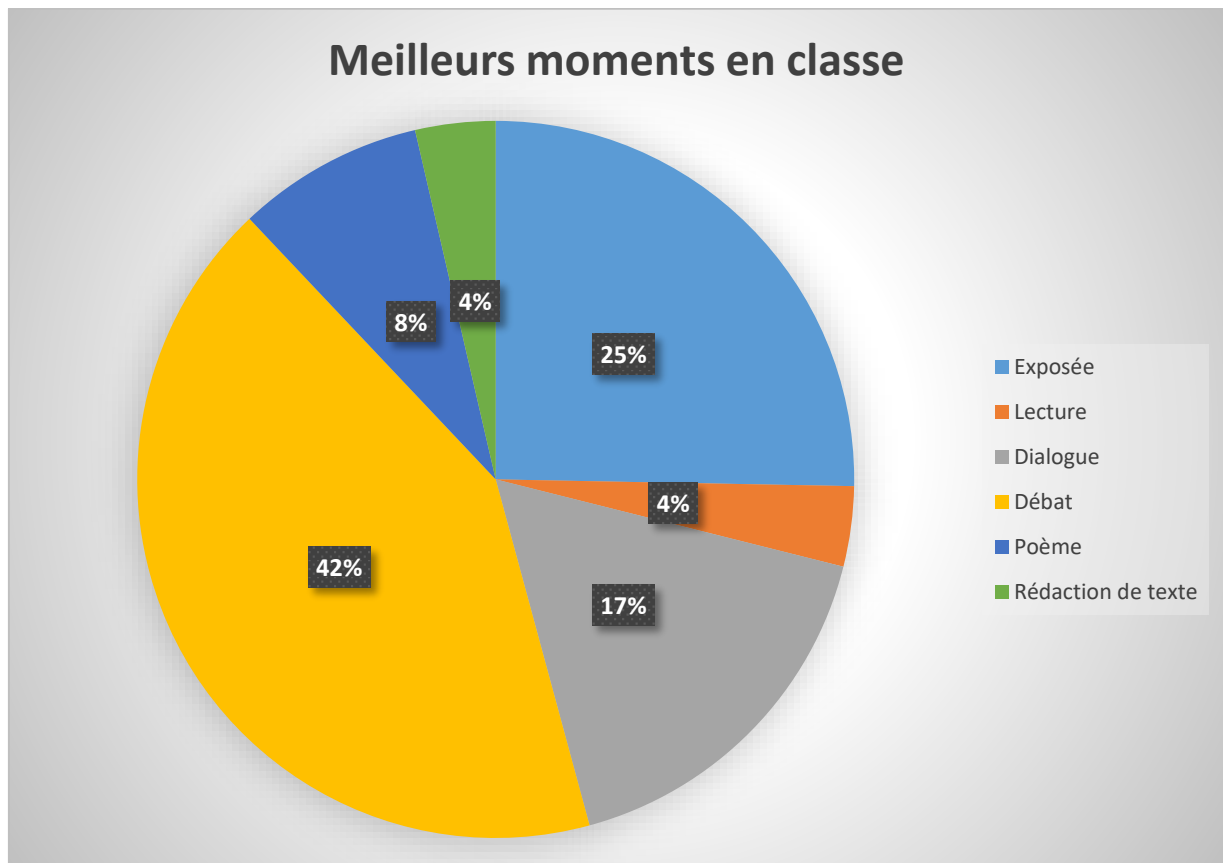


Traitement de la récurrence des mots par le logiciel IRAMUTEQ

La réponse la plus récurrente à la question n°10 est « NON », l'enseignant exclut le jeu de l'enseignement de la langue française

11- Raconte-moi le plus beau moment que tu as passé lors d'un le cours de français de cette année (10 à 15 lignes)

Figure n°8 : Les meilleurs moments vécus lors d'un cours de français par les élèves de la classe de 5^{ème} A/B du collège privée les Orchidées Antsirabe.



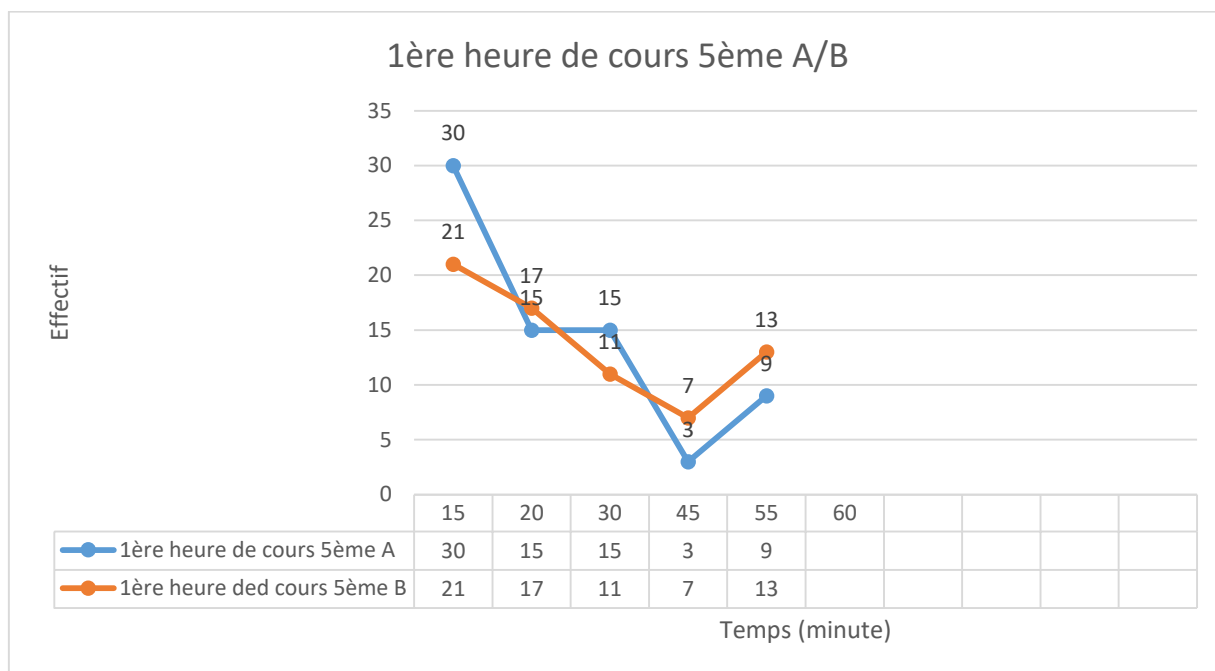
Quoique redondante, cette question ne permet pas uniquement de connaître les activités préférées des élèves, la rédaction permet aussi à évaluer le niveau.

Résultat : - Les élèves commettent beaucoup de fautes de grammaire et des fautes d'orthographe, ils ont un sérieux problème sur les accords et la conjugaison et manquent de vocabulaire.

II- Observation de classe

II-1 Résultats n°1

Figure n°9 : Déroulement du cours et effectif de participations des élèves pendant la 1^{ère} heure de cours dans la classe de 5^{ème} A/B.

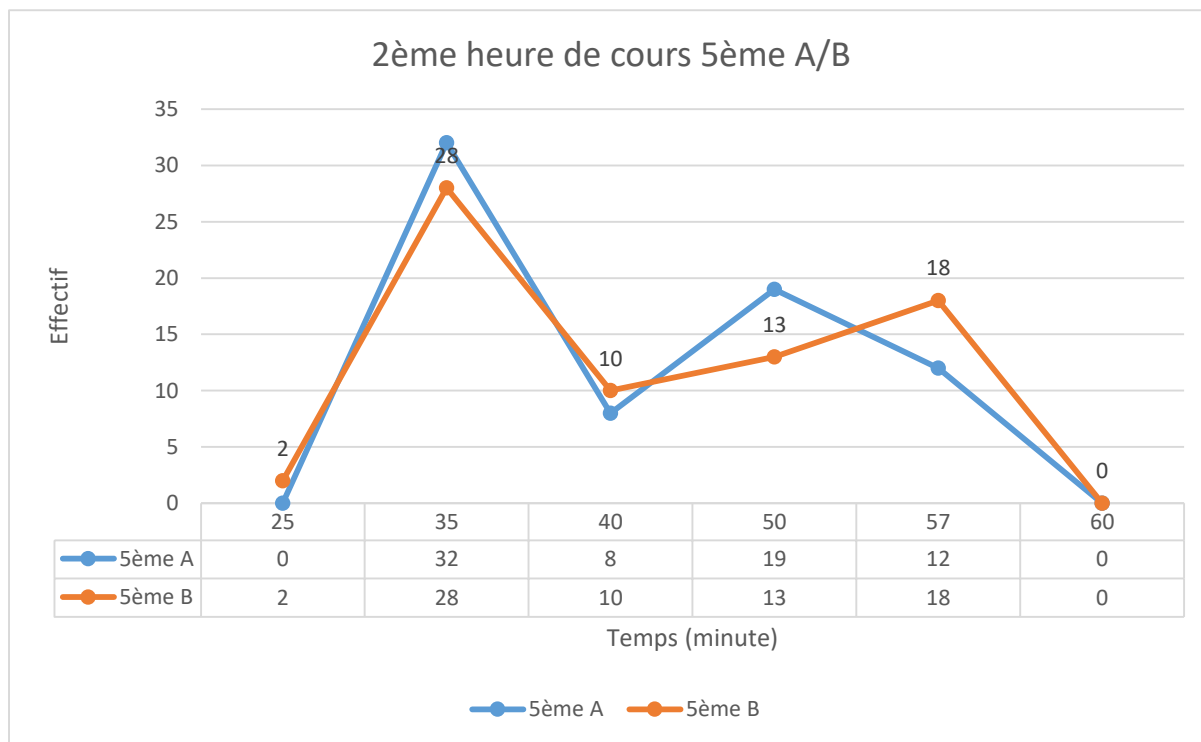


On peut observer sur cette graphique la présence de cinq points bien distincts qui correspondent chacun à une/des activité(s) effectuée(s) par la classe :

- 1- Salutation + présentation + démarrage du cours
- 2- Vérification des pré-acquis
- 3- Introduction de la nouvelle leçon
- 4- Explication
- 5- Exemple + sollicitation de la participation des élèves

II-2 Résultat n°2

Figure n°10 : Déroulement du cours et effectif de participations des élèves pendant la 2^{ème} heure de cours dans la classe de 5^{ème} A/B.



On peut observer sur cette graphique la présence de cinq points bien distincts qui correspondent chacun à une/des activité(s) effectuée(s) par la classe :

- 1- Copie de la leçon
- 2- Animation + exemple + explication
- 3- Q/R + dictée d'exercices
- 4- Correction (volontariat)
- 5- Correction (volontariat)
- 6- Fin du cours

On observe à travers ses graphiques que le jeu ne fait en aucun cas partie malgré une animation de classe qui vise à mobiliser le conatif des élèves. Le ludique occupe ici 0% du cours.

III- Commentaires

Un premier coup d'œil sur les réponses fournies permet de suite de constater au niveau de l'enseignant que le ludique est une notion connue mais son usage n'est pas forcément une priorité dans une classe. On peut dire que d'une manière générale le ludique serait classé dans la partie récréative d'un cours et n'a pas une très grande place dans l'acquisition des compétences. Et du côté des apprenants on remarque tout de suite un certain enthousiasme relatif à certaines activités se rapportant aux qualités des activités dites ludiques. Ils sont plus intéressés par la partie pratique du cours et sur l'usage du contenu des leçons que sur le contenu lui-même. Toutefois, un simple survole ne suffit pas pour avoir des résultats qualitatifs. En effet, il est nécessaire d'approfondir et d'effectuer une analyse minutieuse des données recueillies.

III-1 Du côté de l'enseignant

Il faut admettre que l'enseignement est un métier qui se renforce positivement avec l'expérience. En quatorze ans (14) à l'exercice de ce métier suggère une grande compétence acquise et un grand savoir-faire. Or, il y a aussi le fait de savoir si l'enseignant en question a adopté un style d'enseignement qu'il a jugé efficace et n'aurait pas mis à jour sa méthode relativement aux nouveaux courants pédagogo-didactique. En fait, selon le contexte, l'environnement et les particularités des élèves, dont l'âge et le niveau, il est alors primordial d'y adapter les méthodes utilisées.

Le ludique n'a pas pour but premier de motiver les élèves de venir à l'école mais d'optimiser l'enseignement en mobilisant le conatif des élèves et en les incitant à participer activement à leur propre formation.

III-2 Du côté des élèves

Il est évident que relativement à leur âge, les élèves ont une nette préférence pour les activités participatives pendant un cours. La monotonie que peut représenter un cours de langue peut ébranler leur motivation et les pousser à négliger la matière, voire à la détester. Toutefois, la difficulté que représente l'enseignement/apprentissage de la langue française ne réside pas uniquement dans le choix des approches ; la fréquence l'usage de la langue par les élèves peut aussi y contribuer.

PARTIE III. EXPERIMENTATION

Chapitre I. MISE EN ŒUVRE DU DISPOSITIF

Dans une démarche qui se veut être à tout prix logique, il est important de vérifier la véracité des hypothèses de départ concernant l'efficacité du ludique à travers la mise en place d'un dispositif d'enseignement/apprentissage centré sur le jeu.

L'expérience a eu lieu à l'école d'expression française Les Orchidées Antsirabe dans deux classes parallèle : 5^{ème} A et 5^{ème}B. Le choix de la prise en charge de deux classes est motivé par le fait que l'on veut effectuer une étude comparative. De ce fait, c'est la classe de 5^{ème} A qui bénéficie du dispositif mis en place par nos soins, alors que la classe de 5^{ème} B se voit attribuer un cours normal (ordinaire) selon la méthode standard.

L'expérimentation dure un mois avec 4 séances de 2 heures pour chaque classe (totale : 8 heures) dont une est consacrée à une évaluation du niveau des élèves.

Le déroulement de l'expérience se divise en trois (3) étapes bien distincts selon l'ordre chronologique.

I- Avant la réalisation : préparation des cours

Dans cette partie, on parle de l'étape de préparation. En fait, l'expérimentation est planifiée selon des objectifs bien précis :

- Mettre en place un dispositif centré sur le jeu.
- Utiliser le jeu comme mobilisateur du conatif.
- Tester l'efficacité du ludique dans une situation réelle d'enseignement/apprentissage de la langue française.
- Improviser et utiliser des supports didactiques faciles à concevoir mais pratiques et efficaces.
- Maintenir la motivation des apprenants durant toute l'expérience. (à chaque séance car une chute serait indésirable pour le bon déroulement de l'expérimentation)

- Et surtout, faire acquérir aux élèves des compétences et des connaissances par rapport à la linguistique française.

I-1-Contenu du cours

Durant les 4 semaines d'expérimentation, les cours seront divisés en trois grandes parties :

- 1- Conjugaison
- 2- La formation des MOTS
- 3- Texte argumentatif

I-2 Conjugaison :

- 1- Conjuguer en chantant

En plus de la leçon sur la conjugaison, et les exercices standards, on a voulu exploiter les paroles de deux chansons que les élèves aiment et un jeu de tire qu'on a baptisé : « Tirer et conjuguer ».

Chanson n°1 :

On écrit sur les murs les noms de ceux qu'on aime

Un message pour les jours avenir

On écrit sur les murs à l'encre de nos veines

On dessine tout ce que l'on voudrait dire

On écrit sur les murs la force de nos rêves

Nos espoirs en forme de graffitis

On écrit sur les murs pour que l'amour se lève

Un beau jour sur le monde endormi

Kids United « On écrit sur les murs »

Description de l'activité :

Pour cette première chanson, on a tout simplement demandé aux élèves de remplacer successivement ce qui est en **vert** par des pronoms personnels sujets et de conjuguer les verbes en **rose** en conséquent, et tout cela en chantant.

Chanson n°2 :

Quand **j'étais** petit garçon, **je repassais** mes leçons

En chantant

Et bien des années plus tard, **je chassais** mes idées noires

En chantant

C'est beaucoup moins **inquiétant**, de parler du mauvais temps

En chantant

C'est tellement plus mignon, de se faire traiter de con

En chansons

La vie c'est plus **marrant**, c'est moins **désespérant**

En chantant

La première fille de ma vie, dans la rue **je l'ai suivie**

En chantant

Quand **elle s'est déshabillée**, **j'ai joué** le vieil habitué

En chantant

Mais **je ne peux pas m'expliquer**, qu'au matin **elle m'ait quitté**

Enchantée

L'amour c'est plus **marrant**, c'est moins **désespérant**

En chantant.

Tous les hommes vont en galère, à la pêche ou à la guerre

En chantant

La fleur au bout du fusil, la victoire se gagne aussi

En chantant

On ne parle à Jéhovah, à Jupiter ou à Bouddha

Qu'en chantant

Quelles que soient nos opinions, on fait sa révolution

En chantant

Puisqu'il faut mourir enfin, que ce soit côté jardin

En chantant

Si ma femme a de la peine, que mes enfants la soutiennent

En chantant

J'aimerai que sur la terre, tous mes bons copains m'enterrent

En chantant

La mort c'est plus marrant, c'est moins désespérant

En chantant

Michel Sardou « En chantant »

Description de l'activité :

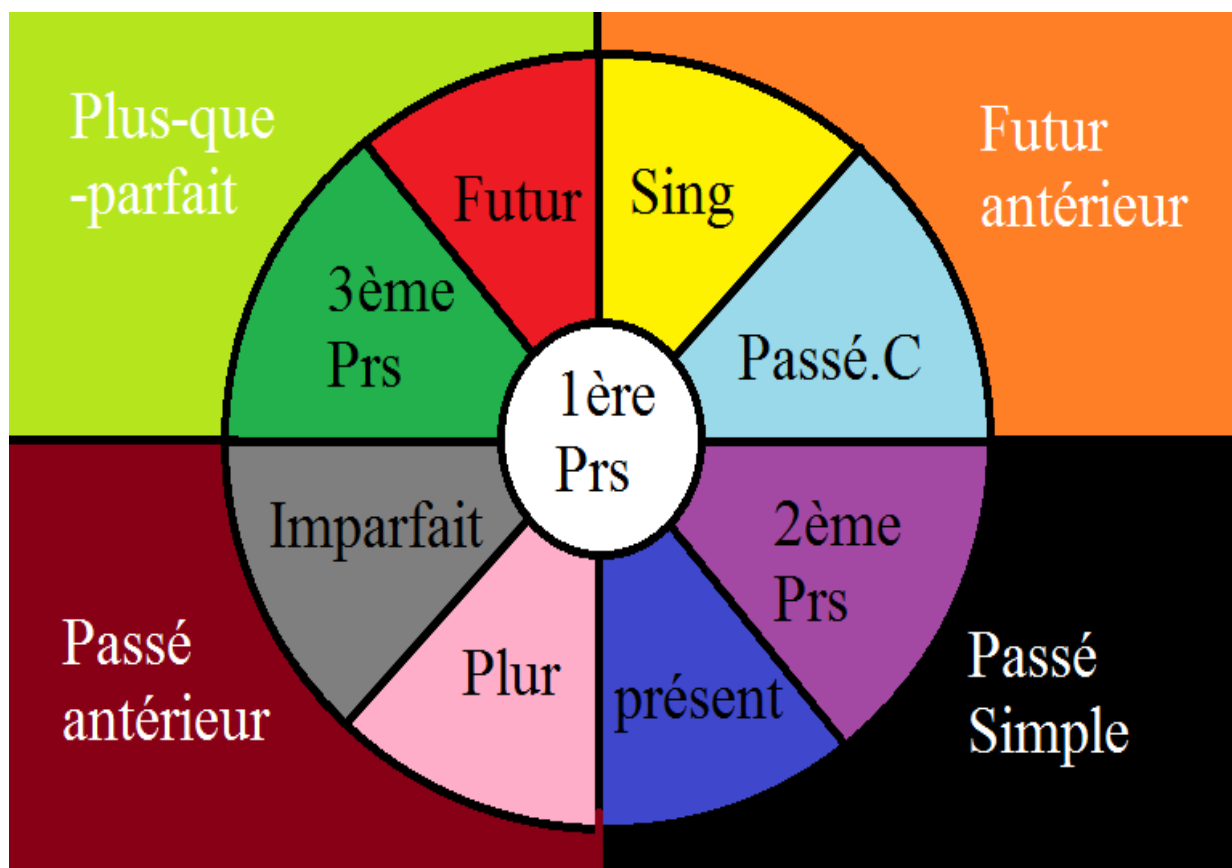
Pour cette célèbre chanson de Michel Sardou, on a voulu exploiter trois (3) points :

- Le gérondif et le participe présent
- Les temps
- Les accords

2- Tirer et conjuguer

C'est un exercice facile et amusant qui consiste à tirer sur la figure dessinée au tableau et retenir des informations sur le temps et les personnes (Genre/nombre) et de conjuguer le verbe suggéré par l'enseignant de la bonne manière. L'élève qui trouve la bonne réponse remporte la partie et affronte un nouveau challenger.

Schéma n°1 : Schéma crée pour le jeu : « tirer et conjuguer ».



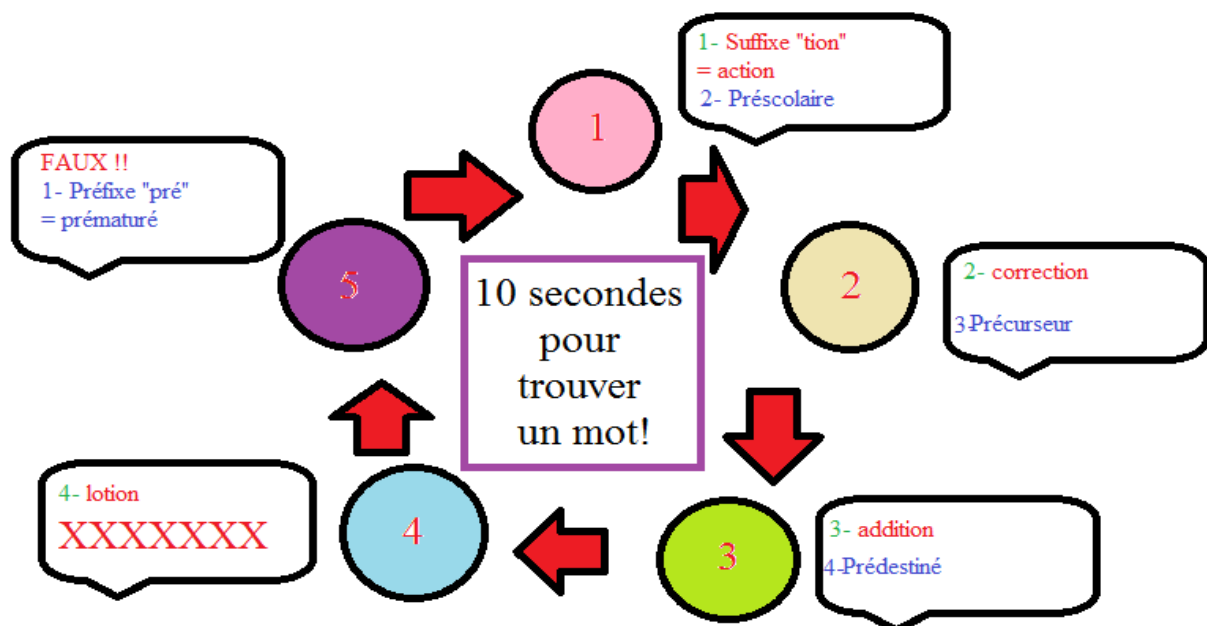
Pour effectuer cette activité, il faut d'abord que les élèves maîtrisent convenablement les temps proposés sur la figure et avoir en sa possession un projectile (Dans notre cas on a utilisé un ballon de volleyball qu'on a un peu dégonflé pour minimiser le rebond).

I-3 La formation des mots

Pour le cours sur la formation des mots, le jeu prend place dans la partie pratique du cours, soit à titre d'exercice. Le jeu est intitulé : « Maximum de mots » et se déroule de la manière suivante :

- Former des groupes de 5/6 élèves
- Demander à un élève du groupe de choisir un suffixe ou un préfixe, puis ce dernier doit immédiatement proposer un mot avec l'élément choisi et en suivant le sens de l'aiguille d'une montre, les autres membres du groupe en feront de même sans la possibilité de répéter les mots déjà énoncés. (exemple : Suffixe « able » = remarquable)
- Une fois qu'un individu se trompe ou ne trouve pas un mot avec l'élément décidé, il perd et quitte le jeu.
- Une fois qu'un individu échoue, l'élève suivant décide sur la continuité du jeu, c'est-à-dire, qu'il choisit de nouveau un suffixe ou un préfixe et entame immédiatement le jeu par le mot qu'il aura choisi.
- Avant la fin du jeu un élève par groupe en sort vainqueur et affrontera encore les gagnants des autres groupes.
- Il ne reste donc plus qu'un seul gagnant à la fin du jeu et celui-ci se verra attribuer le titre de champion jusqu'au prochain jeu.
- La suite a alors pour but, d'un côté de détrôner le champion et le remplacer, et d'un autre de garder le titre de champion de la classe.

Schéma n°2 : Le déroulement du jeu : « Maximum de mots ».



Cette activité est introduite dans le cours comme une application de la leçon. Elle est donc présentée aux élèves une fois que la nouvelle leçon ait été bien assimilée.

I-4 L'argumentation et texte argumentatif

C'est la partie la plus intéressante de l'expérimentation dans la mesure où le cours est basé en même temps sur la prise de parole (très dynamisée) et l'usage d'un support visuel de ma propre création.

Le cours se déroule de la manière suivante :

- Vérification des pré-acquis (différents types de texte, « argumenter » ...etc.)
- Leçon
- Distribution du résumé de la leçon (version imprimée et customisée)
- Débat sur un thème qui touche particulièrement les élèves dans le but de les faire réagir au maximum dans la prise de parole : « Il faut frapper les enfants quand ils font des bêtises. » vous êtes pour ou contre cette idée? Pourquoi ?
- 15minutes de préparation (les élèves se concertent en groupe sur ce qu'ils vont dire pendant le débat)
- Pour débattre, la classe est divisée en 2 rangées : « Pour VS Contre ».
- On compte les points par rapport aux idées, aux arguments, à la stratégie d'argumentation et aux exemples proposés par les élèves.
- Le débat se termine par une synthèse des idées que les élèves auraient pu avancer.

Voici les éléments de retouche apportés au document distribué aux élèves :

Schéma n°3 : Images créées pour le jeu le cours sur l'argumentation et le texte argumentatif.



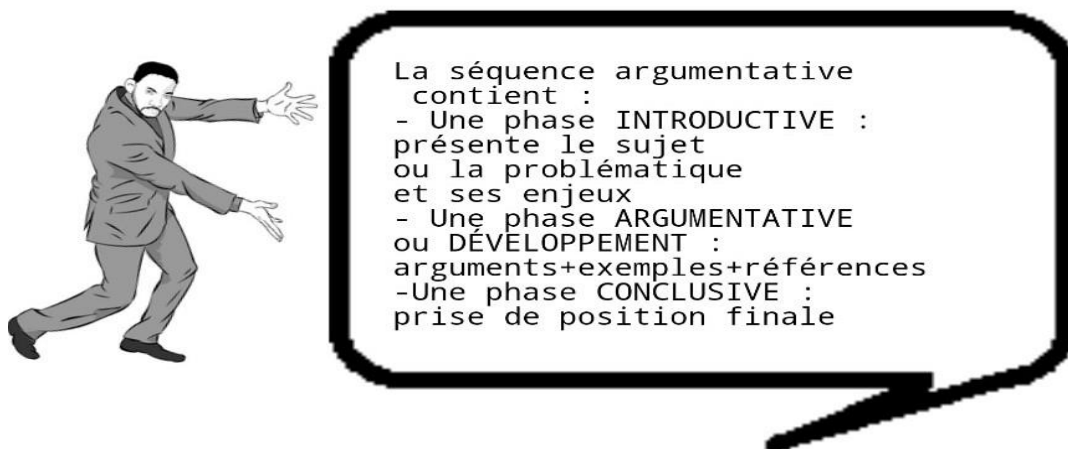
A quoi sert un texte argumentatif ?



Les questions à se poser.



Marquer sa position et donner son avis



De quoi est composée une séquence argumentative ?

II- Pendant la réalisation

La réalisation des activités 100% des élèves ont participé sans contrainte, c'est-à-dire qu'on n'a pas eu à désigner les participants aux jeux.

N.B : Au tout début des cours, on a informé les élèves sur le déroulement et la manière dont on allait procéder. C'est-à-dire que chaque leçon achevée est à l'origine d'un jeu bien précis qui nécessite une bonne compréhension et beaucoup de dynamisme. En effet, la perspective de participer à un jeu a permis à les dynamiser au maximum dans un désir d'assimilation.

II-1 Conjugaison :

1- Conjuguer en chantant

L'usage des chansons a porté ses fruits par rapport à la mobilisation du conatif car même après le cours, pendant la récréation, les élèves se regroupent dans la cours et continuent à s'exercer en chantant. (Illustration en photo, cf. annexe n°3)

Durée : 35 minutes

2- Tirer et Conjuguer :

Le jeu s'est très bien déroulé, 100% des élèves ont participé et il n'y a pas eu de temps morts car même ceux qui étaient sur place cogitaient pour trouver les bonnes réponses. (Illustration en photo, cf. annexe n°4 et n°5)

Durée : 1 heure

II-2 La formation des mots : « Maximum de mots »

Malgré un début assez confus, le jeu a rapidement pris place dans la classe et s'est déroulé jusqu'au bout pour le plus grand plaisir des élèves et du mien. (Illustration en photo, cf. annexe n°6)

Durée : 45 minutes

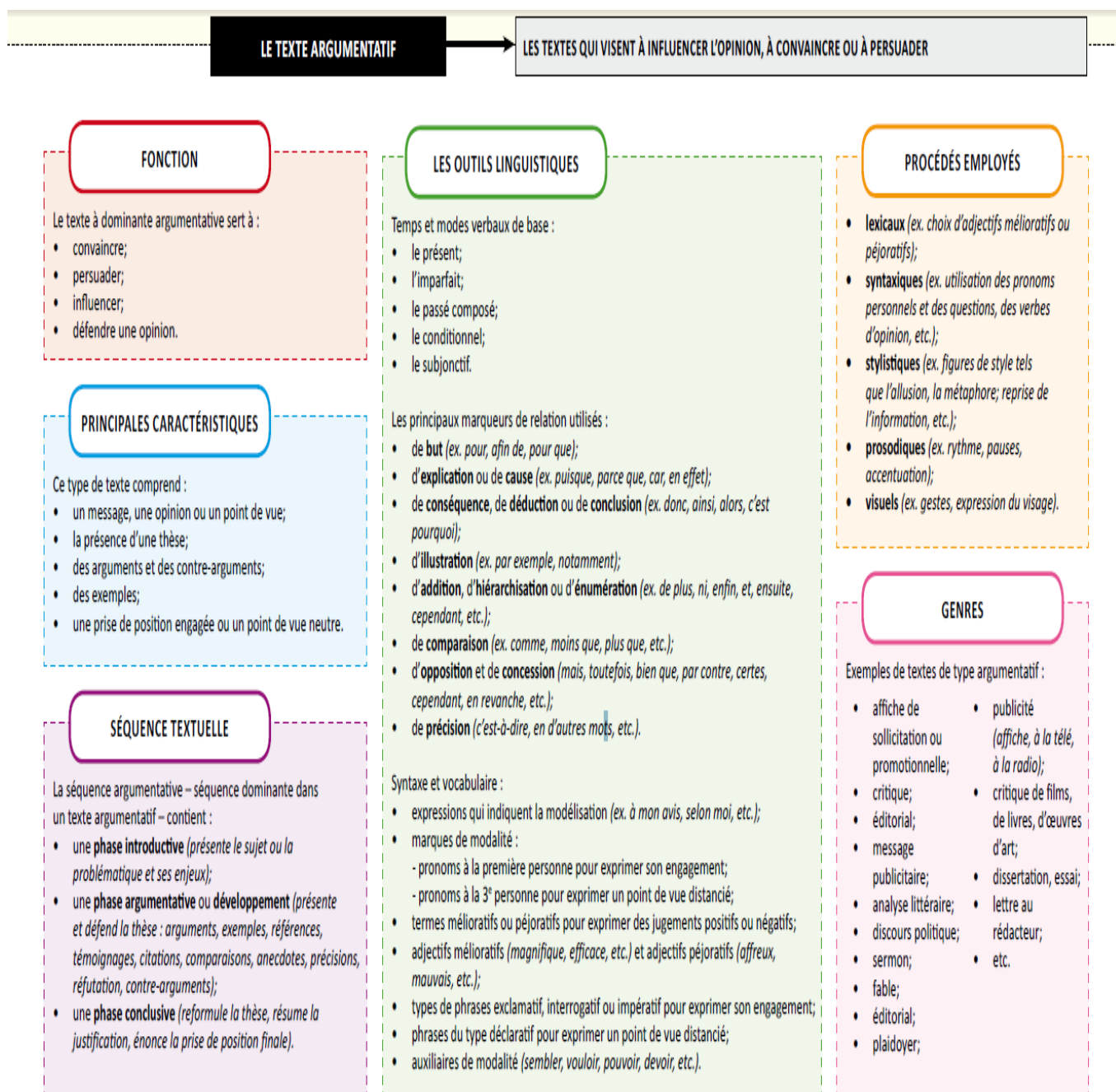
N.B : L'usage du dictionnaire est recommandé quand les élèves ne sont pas sûrs de l'existence d'un mot, sinon l'enseignant reste à disposition en cas de doutes ou de questions.

II-3 Texte argumentatif et argumentation

1- Texte argumentatif

Le support original :

Schéma n°4 : Schéma expliquant les contenus, les spécificités et l'organisation d'un texte argumentatif



C'est une version abrégée de tout ce qu'il y a à savoir sur le texte argumentatif.

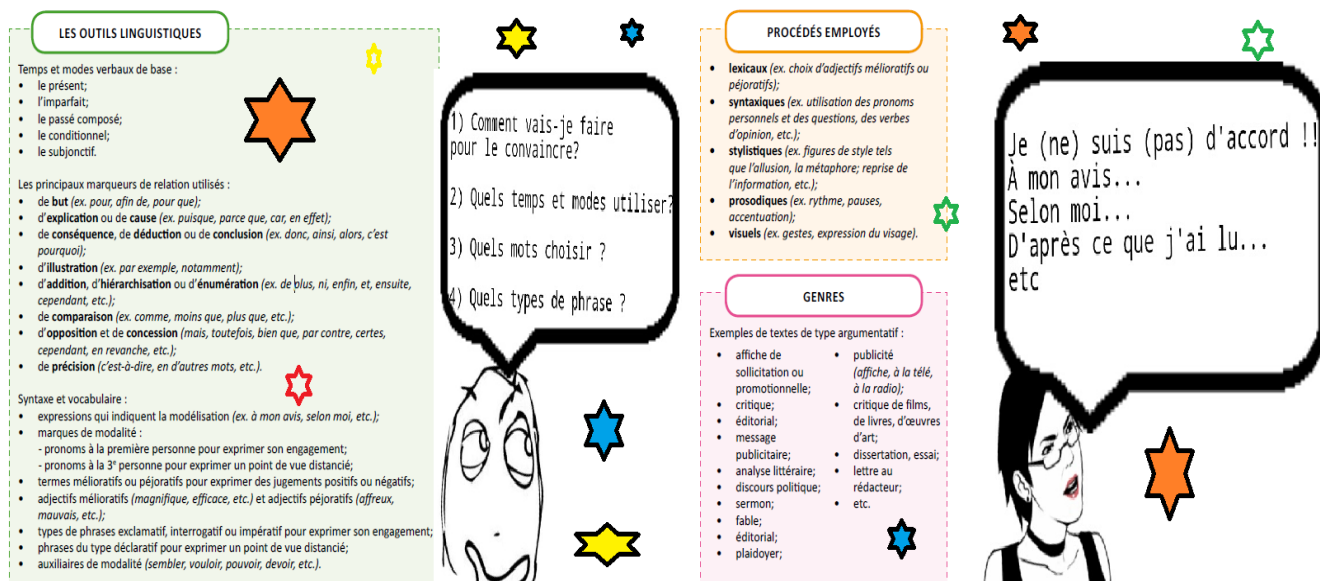
Schéma n°5 : Versions revisitées du schéma n°4 (3 parties):

- Partie 1



Ceci est la première partie du document après une retouche et l'ajout des images suggestives avec le logiciel Photo editor pro.

- Partie 2 :



Ceci est la première partie du document après une retouche et l'ajout des images suggestives avec le logiciel Photo Editor Pro et Paint.

N.B : Les étoiles colorées n'ont pas un rapport direct avec le contenu mais sont là pour un stimulus visuel.

2- Le débat

Le débat était un peu bruyant mais c'est un bon signe car les élèves ont donné le meilleur d'eux même durant l'activité. Ils ont bien suivi les consignes et ont essayé d'exploiter le support.

Avant le débat :

On a donné aux élèves l'occasion de rassembler des idées, de collaborer avec leurs voisins et de travailler en groupe (par table). Cela a duré environ quinze minutes et les carnets des élèves étaient bien remplis avant le débat. (Illustration en photo, cf. annexe n°7)

Pendant le débat :

La classe bouillonne, les élèves n'hésitent pas à s'exprimer voire à faire part des expériences vécues pour appuyer leur argumentation. (Illustration en photo, cf. annexe n°8)

III- Après la réalisation

Après la réalisation de l'expérimentation, on a procédé à une évaluation écrite des acquis. Elle a été effectuée dans les deux classes (5^{ème} A/B).

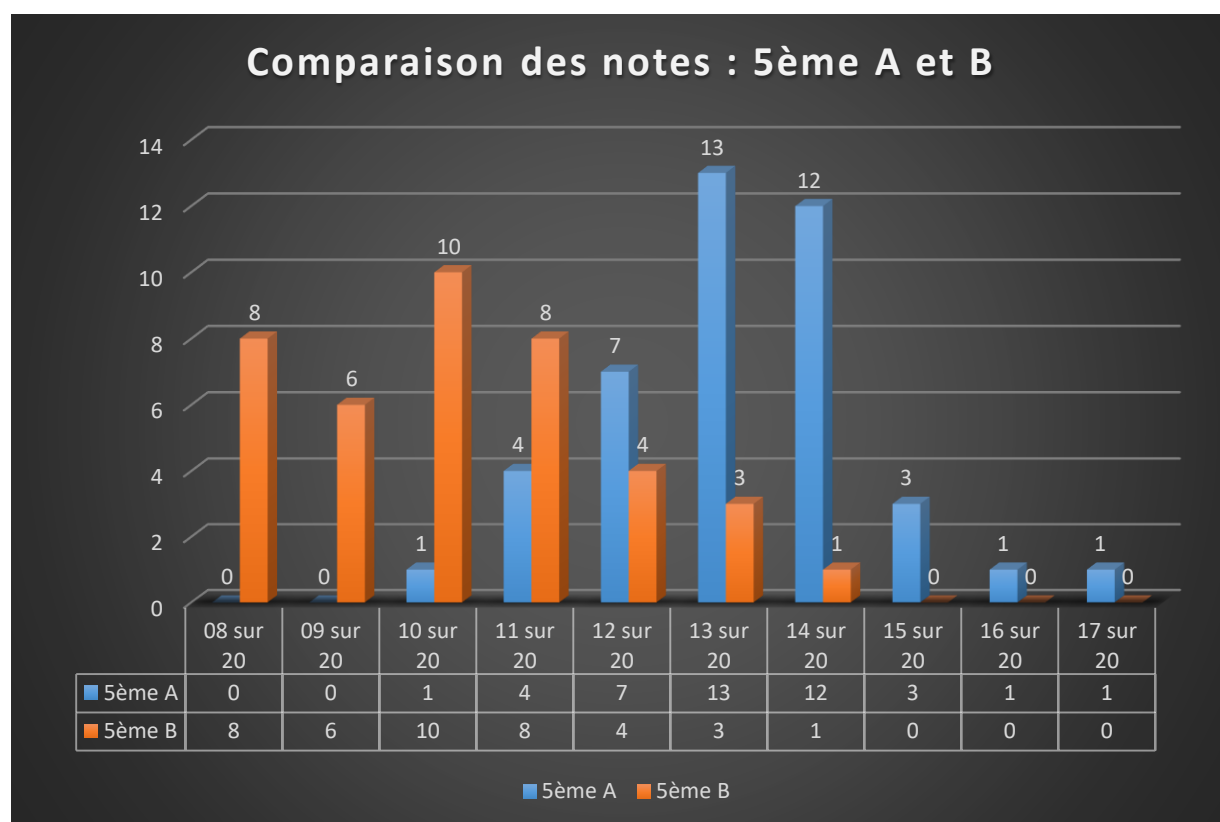
N.B : Les deux classes ont eu les mêmes contenus de cours mais on a eu recours à deux approches différentes.

5^{ème} A : Approche ludique

5^{ème} B : Approche standard (celle utilisée par le titulaire de la classe qu'on a imité à partir des observations de classe qu'on a effectué.)

IV- Les résultats

Figure n°11 : Comparaison des notes de la classe de 5^{ème} A et B.



Dans un souci d'objectivité, nous avons sollicité la collaboration de l'enseignant titulaire des deux classes pour qu'elle s'occupe de l'attribution des notes. Ce dernier ne connaît pas le déroulement de l'expérimentation ni son objet.

IV-1 Interprétation des résultats

Sur le graphique ci-dessus, on observe nettement que le niveau des élèves de la classe 5^{ème}A dépasse largement celui de la classe 5^{ème}B avec une moyenne de classe de 13,75/20 contre 10,25. On peut en conclure que l'usage du ludique dans la classe de 5^{ème}A a grandement contribué à améliorer le niveau des élèves qui ont travaillé dans une classe dynamisée par le jeu.

Il y a lieu de préciser que le jeu n'a pas occupé la totalité des cours, il n'a pas occupé une partie majoritaire. Le temps consacré au jeu a été emprunté à la partie réservée aux applications et aux exercices.

Chapitre II. LIMITES ET RECOMMANDATIONS

I- Limites du recours au ludique

I-1 Les limites du jeu dans l'enseignement

Même si lors de l'expérimentation, on a pu démontrer l'efficacité de l'usage du ludique dans l'enseignement/apprentissage de la langue française en classe de 5^{ème}, le ludique n'est en lui seul une approche indépendante. Il est alors convenable de mesurer les limites des activités de jeu lors d'un cours. Ce dernier intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter la leçon à part entière. Il ne permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme. L'apprenant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il cherche avant tout du plaisir.

De plus, le jeu ne saurait être un moyen convenable à l'évaluation individuelle, les facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des individus face à une tâche à accomplir.

I-2 Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement

Le jeu en classe apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant, le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter la lassitude ou la frustration, et surtout pour être productif.

L'effet de contraste entre un cours ayant recours au ludique et celui qui va le suivre risque de perturber la dynamique de classe. En fait, une fois la motivation retombée, il pourrait s'en suivre un état d'ennui et de déconcentration, voire de fatigue si l'activité implique de faire des efforts physiques.

II- Recommandations dans la réalisation du ludique

II.1. Connaissance de son public et du contexte de situation d'enseignement/apprentissage

Pour s'assurer d'un bon résultat, il faut concevoir les jeux par rapport à l'âge des élèves, à l'environnement et au contexte d'enseignement/apprentissage. On peut identifier de ce fait les points sensibles et les toucher plus efficacement. Par conséquent, il ne doit pas y avoir de hasard dans le choix d'une activité ou d'un dispositif qu'on met en place dans une classe. Mais aussi il est important de souligner que le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire des nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes.

II.2. Comment éviter l'effet de contraste sur les autres cours

En vue d'une collaboration efficace entre enseignants, il est important de s'informer et de se convenir par rapport aux approches utilisées après le recours au ludique par un pair. Cela par le simple fait que si dans un cours, on adopte une situation d'apprentissage où le jeu occupe une place importante, le cours suivant peut être affecté gravement suite à une chute de la motivation des élèves. En plus de cela, le ludique ne doit pas non plus faire l'objet d'anarchie dans la classe. L'enseignant, se doit de rester à son statut de détenteur de l'autorité et d'éducateur et le faire comprendre discrètement mais efficacement aux élèves, sans pour autant créer une atmosphère de contrainte, le but du jeu par rapport à l'apprentissage.

II.3. La véritable finalité du ludique

Il faut savoir que le fait d'optimiser au maximum les dispositifs mise en place pour une participation active de la totalité des élèves ne signifie pas centrer toute la stratégie d'enseignement sur le ludique car il vient uniquement pour compléter, stimuler et mobiliser le conatif. En tout, le ludique a pour but ultime de faire en sorte d'atteindre chez l'élève une motivation intrinsèque, c'est-à-dire, lui faire comprendre et aimer ce qu'il est en train d'apprendre.

CONCLUSION

Ce travail de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la langue française au premier cycle du secondaire (classe de 5^{ème}).

L'interprétation et l'analyse des résultats de l'investigation et l'expérimentation nous ont orientées vers des points bien précis qui sont les suivants :

- L'activité ludique est une méthode utile et importante dans la structuration et l'assimilation de nouvelles connaissances surtout dans la langue française.
- L'utilisation du ludique par les enseignants, en particulier ceux du premier cycle du secondaire, classe de 5^{ème}, dans diverses pratiques (l'oral, conjugaison, vocabulaire...), trouve un puissant stimulus d'apprentissage, car les apprenants développent leur compétence et aptitudes en utilisant les acquis, ce qui les aide à assimiler efficacement les nouvelles leçons.
- La pratique des activités ludiques favorise la motivation dans le processus d'apprentissage car les apprenants ressentent le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribuées.
- Les activités ludiques instaurent un climat favorisant la communication. Et le jeu permet à l'apprenant de faire des échanges, de collaborer avec d'autres dans le but de réussir.

En établissant une étude comparative des résultats collectés entre une classe qui a recouru au ludique et une classe ordinaire, nous constatons que les activités ludiques influencent d'une manière positive l'apprentissage d'une langue, les résultats confirment que l'enseignement ludique renforce et facilite l'apprentissage surtout chez les préadolescents.

Donc, au terme de ce travail, nous pouvons affirmer que les activités ludiques contribuent grandement dans la motivation des apprenants à travers ses innombrables atouts que l'enseignant doit pouvoir exploiter au maximum. Ce dernier qui a pour mission de fournir des outils qui permettent à l'apprenant d'apprécier la matière enseignée en utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes et ainsi de permettre à l'individu apprenant de persévérer dans son processus d'apprentissage.

Références bibliographiques

- BROUGERE. G, Jeu et éducation, Ed. Le harmattan, Paris, 1995.
- CAILLOIS. R., Les jeux et les hommes, Ed. Gallimard, 1968.
- CAILLOIS. R., Les jeux et les hommes, Paris, Ed. Logiques.1995.
- CLAPAREDE. E., L'école sur mesure, 1920.
- CUQ, JEAN. P, GRUCA, ISABELLE., cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Ed. Presse université de Grenoble 2003.
- De GRANDONT N., la pédagogie du jeu, Montréal, Ed. Logique, 1995.
- DER BROCKHAUS G., F.A Brockhaus, 2004.
- FERRAN. P, Mariet. F, Pocher. L., A l'école du jeu, Ed. Bordas, 1978.
- FREINET C., L'Education du travail, Delachaux et Niestlé, 1960. (1ère Ed., 1946).
- GHILISSEN V et DIEGAS V., Les participes passés par le jeu travail de fin d'études présenté en vue de l'obtention du titre d'agrégé de l'enseignement secondaire inférieur – Ecole normale catholique du Brandant Wallon - LLN – 2000.
- HAYDEE. S., Le jeu en classe de langue, Ed. Clé, collection technique et pratique de classe, 2008.
- HUIZINGA J., Homo Ludens, Poitier, Ed. Gallimard, 1976.
- HUIZINGA J., Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu, Paris, Ed. Gallimard, 1951.
- LERBERTG, PIAGET., Paris ED. Universitaire ; 1970.
- Mémoire de DEA, JEAN, Tic et apprentissage, présenté par Jean-Laurent PLUIES, septembre 2001.
- MORIN E., Le paradigme perdu : la nature humaine, Paris, Ed. Le Seuil, 1973.
- PERINO O., Des espaces pour jouer, Ed. Erès, 2016.
- PIAGET J., La formation du symbole chez l'enfant, 8^{ème} Ed. Broché 1994.
- PLAISANCE., E. Pauline Kergomard et l'école maternelle. Paris : Presses universitaires de France, 1996.
- WINNICOTT., L'enfant et le Monde extérieur, Payat, 1838-1925 et Jeu et réalité : l'espace potentiel, Ed. Gallimard, 1971.
- WRIGHT A., BETTERRIDGE D., BUCKBY M., Games for language learning, Cambridge University press, 2006.

Dictionnaires :

CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003.

Dictionnaire Fr-Fr mobile Version 3.6 – Androïde.

GAFFIOT. F, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, Paris, Hachette-livre, 2001.

Webographie :

CHRISTINE. R, LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>.

GABRIEL. R, MOTIVATION, disponible sur anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/motivation.pdf.

HAYDEE. S, la CREATIVITE ASSOCIEE AU JEU EN CLASSE DE FRANÇAIS ETRANGERE, disponible sur <http://www.francparler.org/dossier/sylva2005.html> (Consulté le 18-07-2016).

Wikipédia, LES MOTS CROISES, disponible sur <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>.

METHODES ET PRATIQUE DE L'EDUCATION, disponible sur http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1.

LA_MOTIVATION.pdf, disponible sur http://www.stus.be/_docs%20pdf/circulaires2008/.

LE_JEU_EN_CLASSE_DE_FLE.pdf, disponible sur <https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/>

LIEURY, et FENOUILLET, 1997, MOTIVATION.pdf, disponible sur www.psychotheque.ch/cours/.

LENS et DECI, Dictionnaire Fr(2006), disponible sur http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4101_4?cookieSet=1www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/.

ANNEXES

1- Questionnaire n°1, destiné à l'enseignant	I
2- Questionnaire n°2, destiné aux élèves	III
3- Photos n°1.....	V
4- Photos n°2	VI
5- Photos n°3	VII
6- Photos n°4	VIII
7- Photo n°5	IX
8- Photos n°6	X

Annexe n°1

Questionnaire n°1, destiné à l'enseignant

- 1- Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?
- 2- Quel âge ont généralement vos élèves de la classe de 5^{ème} ?
- 3- Quelles sont les difficultés les plus fréquents que vous rencontrez dans l'enseignement de la langue française ?
- 4- D'après vous, quel est le statut de la langue française aux yeux de vos élèves de la classe de 5^{ème} ?
- 5- Quel serait le niveau actuel de vos élèves
 - Très bon
 - Bon
 - Moyen
 - En dessous de la moyenne
- 6- A votre avis, l'origine des difficultés rencontrées serait plus
 - La compréhension orale
 - La grammaire
 - La lecture
 - La richesse lexicale
- 7- Comment trouvez-vous le programme officiel :
 - Adéquat

- Incomplet
- A revoir, complètement

8- Des activités ludiques sont-elles incluses dans le programme d'enseignement de la classe de 5^{ème} ?

9- Dans votre pratique pédagogique, avez-vous recours au ludique ? Si oui, à quelle fréquence ?

10- Quels sont les activités à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe ? Pourquoi ?

11- A quel moment du cours faudrait-il programmer ludique ?

12- D'après vous, peut-on apprendre une langue à travers les « jeux sérieux »?

13- Pouvez-vous préciser sur quel aspect de l'apprentissage le jeu exerce/pourrait exercer une bonne influence ?

- L'apprentissage à l'oral
- L'apprentissage des mots nouveaux
- L'apprentissage à l'écrit

14- Pouvez-vous nous donner un exercice ludique que vous auriez créé pour votre enseignement ?

15- Quelle pourraient être les inconvénients de l'usage du ludique ?

Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

Annexe n°2

Questionnaire n°1, destiné aux élèves

- 1- Tu as quel âge ?
- 2- Quelles sont tes matières préférées (2 ou 3)?
- 3- Depuis le temps que tu viens à l'école, quelle classe tu as le plus aimé jusqu'à maintenant ?
- 4- Quelle langue utilisez-vous le plus à l'école ?
 - Le malgache
 - Le français
 - L'anglais
- 5- En dehors de l'école, est ce que tu utilises le français ? (Si oui, où est ce que tu parles le français en dehors de l'école)
- 6- Pour toi, la langue française est :
 - facile à apprendre
 - difficile à apprendre
- 7- Pour toi, lesquels de ces éléments de la langue française sont les plus intéressants :
 - La lecture
 - L'expression écrite
 - La grammaire
 - Les vocabulaires
 - Le parler
- 8- Pendant les cours de français, tu te sens comment ?

- Amusé
- Concentré
- Ennuyé

9- Si tu devais choisir entre les activités suivantes, lesquelles choisirais-tu ?

- Dialogue
- Dicté
- Question pour un champion
- Devoir sur table
- Dicté
- Devoir de groupe
- Devoir à faire à la maison

10- Est-ce que pendant les cours de français votre enseignante utilise des jeux ?

11- Raconte-moi le plus beau moment que tu as passé lors d'un le cours de français de cette année (10 à 15 lignes)

Annexe n°3

Photos n°1 : Les élèves de la classe de 5^{ème} A du collège privé Les Orchidées qui chantent
« On écrit sur les murs » et « En chantant » dans la cour de récréation.



Annexe n°4

Photos n°2 : Elèves de la classe 5^{ème} A du collège les Orchidée jouant à « Tirer et conjuguer »



Annexe n°5

Photos n°3 : Le tableau à la fin du cours, « Tirer et conjuguer »



Annexe n°6

Photos n°4 : Les élèves de la classe de 5^{ème} A jouant à « Maximum de mots ».



Annexe n°7

Photo n°5 : Deux élèves de la classe de 5^{ème}A 15 minutes se concertant avant le débat à la recherche d'idées et dont l'une prend les notes.



Annexe n°8

Photos n°6 : Classe de 5^{ème} A à la fin du débat.



TABLE DES MATIERS

INTRODUCTION	01
Partie I – LE JEU : OUTIL D’EDUCATION ET D’ENSEIGNEMENT	04
<i>Chapitre. 1- Jeu et éducation</i>	05
I- Généralité sur le jeu	05
I-1 Définitions du jeu	05
I-2 L’Homo Ludens de HUIZINGA et les critères de définition du jeu par R. CAILLOIS	06
II- Théorie sur le ludique en science de l’éducation	08
II-1 Didactique	08
1- Les quatre régions métamorphiques du jeu selon Haydée SYLVA	09
2- Tentative de classification des jeux	10
II-2 Psychopédagogie	13
1- Jean Piaget et les jeux associés aux différents stades de développement	13
2- Le jeu et l’individu	14
3- Les caractéristiques du jeu.....	14
II-3 Jeu/activité hormonale /apprentissage, un lien insoupçonné	16
<i>Chapitre. 2- Jeu et enseignement</i>	18
I- Activité et approche ludique	18
1- Approche ludique	18
2- Activité ludique	18
II- L’apprentissage ludique	19
1- L’apprentissage par la ludo-éducation et son histoire à travers les médias	19
2- L’apprentissage personnel par la ludo-éducation	20
III- Les différentes possibilités d’exploitations du jeu en cours de français.....	21
1- Les jeux linguistiques	21
2- Les jeux de créativité	21
3- Jeux culturels	22
4- Les jeux théâtraux	22
IV- Jeu en classe de français à Madagascar	23
IV-1 Contextualisation	23
1- Le système scolaire malgache	25
2- L’usage du français dans les écoles au premier cycle du secondaire	27

IV-2 Perspective de recours au ludique	28
Partie II – CHAMP D’INVESTIGATION	29
<i>Chapitre 1- Méthodologie et outils utilisés</i>	<i>30</i>
I- Présentation et analyse du questionnaire	30
I-I Objectifs et démarches	30
1- Questionnaire n°1, pour l’enseignant	31
2- Questionnaire n°2, pour les élèves	31
II- Observation de classe	32
II-1 Démarche et outil	32
III- Les logiciels de traitement de données	33
<i>Chapitre 2 - Résultats des investigations</i>	<i>34</i>
I- Questionnaires	34
II-1 Analyse approfondie et interprétation des données recueillis auprès de l’enseignant	34
II-2 Résultats du questionnaire soumis aux élèves	37
II- Observation de classe	45
II-1 Résultat n°1	45
II-2 Résultat n°2	46
III- Commentaires	47
III-1 Du côté de l’enseignant	47
III-2 Du côté des élèves	47
 Partie III – EXPERIMENTATION	
<i>Chapitre. 1- Mise en œuvre du dispositif</i>	<i>49</i>
I- Avant la réalisation : préparation des cours	49
I-1-Contenu du cours	50
I-2 Conjugaison	50
1- Conjuguer en chantant	50
2- Tirer et conjuguer	53

I-3 La formation des mots	53
I-4 L'argumentation et texte argumentatif	55
II- Pendant la réalisation	57
II-1 Conjugaison	57
1- Conjuguer en chantant	57
2- Tirer et Conjuguer	57
II-2 La formation des mots : « Maximum de mots »	57
II-3 Texte argumentatif et argumentation	58
1- Texte argumentatif	58
2- Le débat	60
III- Après la réalisation	60
IV- Les résultats	61
IV-1 Interprétation des résultats	61
<i>Chapitre. 2 - Limites et recommandations</i>	<i>62</i>
I- Limites du recours au ludique	62
I-1 Les limites du jeu dans l'enseignement	62
I-2 Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement	62
II- Recommandations dans la réalisation du ludique	63
II-1 Connaissance de son public et du contexte d'enseignement/apprentissage	63
II-2 Comment éviter l'effet de contraste sur les autres cours.....	63
II-3 La véritable finalité du ludique	63
CONCLUSION	64
Références bibliographiques	65
Dictionnaires	66
Webographie	66
ANNEXES	67

Résumé

Ce travail de recherche a pour finalité la démonstration de la nécessité d'un puissant stimulus dans une situation d'enseignement/apprentissage de la langue française en classe de 5^{ème} pour atteindre chez l'apprenant une motivation intrinsèque. Pour ce faire, on a recouru à différentes approches dont pédagogie-didactique, linguistique, psychologique, et hormonologique. A travers une démarche qui se doit d'être scientifique, la vérification des hypothèses de départ s'effectue à travers l'entreprise d'une investigation sur le terrain par l'intermédiaire des questionnaires, des observations de classe et la mise en place d'un dispositif expérimental d'enseignement où le ludique joue un rôle clé. Dans ce sens, le but est de mettre en valeur l'usage du jeu dans une classe en tant qu'outil favorisant une mobilisation efficace du conatif. Mais tout cela sans oublier de préciser les limites et les contraintes liées à cette pratique.

Mots clé : Stimulus, enseignement/apprentissage, langue française, motivation, ludique, jeu.