

Le jeu en classe de FLE, entre représentations et expériences The game in the FLE classroom, between representations and experiences

Sarra ZAIMI¹

Université Frères Mentouri Constantine 1
sarra.zaimi@doc.umc.edu.dz

Dr Yasmina KHAINNAR

Université Frères Mentouri Constantine 1
yasmina.khainnar@umc.edu.dz

Received 04/11/2023 Accepted 06/01/2024 Published online 15/03/2024

2024/ النشر على الخط 2023/11/06/012024/03/15 القبول 04 تاريخ الوصول

Résumé

Ce présent article s'interroge sur les représentations que possèdent les enseignants vis-à-vis du jeu ainsi que de son impact réel en classe de FLE. Les élèves qui ont déjà des difficultés quant au développement de leurs compétences en langue maternelle, se trouvent désemparés face à la langue étrangère. Cette situation exige de faire appel à plusieurs techniques et procédés afin de créer un climat favorable à l'enseignement – apprentissage de cette langue étrangère. Le jeu représente l'une de ces activités susceptibles de faciliter le processus d'acquisition. Aussi cherchons nous à savoir quels sont les apports réels d'une exploitation du ludique en classe de FLE ? Afin d'apporter des éléments de réponse à cette question, nous avons eu recours au questionnaire et à l'observation de classe. Les résultats ont montré que l'apport des activités ludiques est d'une consistance significative en faveur de l'apprentissage du FLE.

Mots-clés : enseignement/apprentissage, activités ludiques, représentations, expérience, classe de FLE.

Abstract

This article asks about the representations teachers have regarding the game and its real impact in FFL class. Pupils who already have difficulties in developing their mother tongue skills find themselves at a loss when it comes to the foreign language. This situation requires the use of several techniques and processes to create a climate conducive to teaching – learning this foreign language. Play is one of those activities that can facilitate the acquisition process. we want, therefore, to know what are the real contributions of an exploitation of the game in FFL class? In order to provide answers to this question, we used the questionnaire and class observation. The results showed that the contribution of fun activities is of a significant consistency in favor of learning FFL.

Keywords : teaching/learning, fun activities, performances, experience, FFL class.

ملخص

يتطرق هذا المقال إلى التصورات التي يستخدمها المدرسون في اللعب كطريقة تدريس وتأثيرها الفعلي في حصص تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية (FLE). تتملك التلاميذ الذين يواجهون في الأصل صعوبات في تطوير مهاراتهم في لغتهم الأم، الحيرة أثناء تعلمهم اللغة الأجنبية. لهذا، فإن الوضع يتطلب استخدام العديد من التقنيات والعمليات لتهيئة مناخ مواتي لتدريس هذه اللغة الأجنبية وتعلمها ويعتبر اللعب أحد تلك الأنشطة التي يمكن أن تسهل عملية التعلم. لذلك، فنحن نسعى من خلال هذه الدراسة إلى معرفة إسهامات اللعب الفعلية في قسم تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية؟ من أجل التوصل إلى إجابات على هذا السؤال، قمنا باستخدام استبيان لجمع معلومات دقيقة إلى جانب المراقبة الفعلية في القسم. وقد أظهرت لنا النتائج أن الأنشطة الممتعة تساهم بشكل كبير في تعلم اللغة الأجنبية.

الكلمات المفتاحية: التعليم/التعلم، الأنشطة الترفيهية، الأداء، التجربة، قسم تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية

¹ Auteur correspondant: Sarra ZAIMI, Email: sarra.zaimi@doc.umc.edu.dz

1. Introduction

Le français langue étrangère en Algérie soulève toujours autant de questionnements quant aux « bonnes » méthodes ou approches facilitant l'enseignement/apprentissage de cette dernière. Nous assistons, depuis des années, à l'intégration de nouvelles pratiques, à leur remodelage, à l'intégration de techniques plus modernes ou modernisées, et ce à tous les niveaux, permettant et à l'enseignant et à l'apprenant une appréhension plus aisée du FLE.

Afin de développer les capacités langagières d'un apprenant en bas âge, un bon enseignant-pédagogue aura usage de tous les outils et techniques permettant cette installation de compétences. Permettre à un apprenant de communiquer à l'oral ou à l'écrit, à titre d'exemple, reste chose ardue. Ces enfants, ayant déjà des difficultés quant au développement de leurs compétences en langue mère, leur imposer une langue étrangère reste délicat mais en aucun cas impossible. Tous les moyens sont donc « bons » pour faire de ce processus, une tâche tendant à l'amusement qu'au labeur même. Le jeu est ainsi vu par beaucoup de didacticiens comme l'une de ces pratiques endossant ce caractère récréatif et pédagogique. L'adjectif ludique est selon le nouveau Petit Robert tout ce qui est relatif au jeu, quant à l'activité ludique, cette dernière est présentée par le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde comme « *une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure* » (Cuq, 2003 : 15). De par son caractère « récréatif » mais tout aussi effectif qu'une stratégie pédagogique quelconque, lorsque cette dernière est orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'employer de manière collaborative et créative la totalité de leurs ressources verbales et communicatives. (Cuq, 2003).

Qu'en est-il de la place qu'accordent les enseignants à cette intégration ? Et quels sont les apports réels d'une exploitation du ludique en classe de FLE ?

À travers cet article nous allons tenter d'effectuer un contraste entre les représentations que possèdent les enseignants vis-à-vis du jeu ainsi que de son impact réel en classe de langue. Mais qu'en est-il des représentations ? Il s'agit de tout « ce qui est présent à l'esprit, ce que l'on se représente, ce qui forme le contenu concret d'un acte de pensée (...) - En particulier, d'une reproduction d'une perception antérieure. » (Lal, 1968).

2. Représentations sur le ludique

2.1. Corpus

L'expérience que nous allons mener a pour but de vérifier si les représentations que possèdent les enseignants sur le ludique ou son apport, en l'occurrence, coïncident avec son intégration en classe de FLE et son efficacité réelle sur le terrain.

Pour ce faire, nous avons mené, dans un premier temps, une enquête auprès de 15 enseignants au cycle primaire à qui nous avons soumis un questionnaire, nous avons souhaité étaler notre champ d'investigation sur plusieurs établissements scolaires, nous nous sommes assurés, en outre, de l'hétérogénéité du groupe constitué : enseignants des deux sexes, dont l'âge varie entre 27 et 48 ans et dont l'ancienneté (expérience) est variable.

Afin de mettre en lumière les représentations liées au ludique nous avons rassemblés dans cette grille d'analyse les critères sur lesquels nous nous sommes appuyés afin de constituer notre questionnaire.

Tableau 1. Grille d'analyse du questionnaire.

Éléments	Critères
- Représentations sur le ludique en classe de FLE :	<ul style="list-style-type: none"> • Son apport en classe de langue. • Son utilité en classe de langue. • Son impact sur les apprenants.

Le questionnaire que nous avons pris soin d'élaborer comprend 07 questions, de nature variable, ces dernières nous ont permis de "mieux" cerner la vision des enseignants (et de leurs apprenants) vis-à-vis du ludique :

- **Question n°01** : que pensez-vous de l'intégration du ludique en classe de FLE ?
La première question, comme entrée en matière, a pour but "de baliser" notre sujet ainsi que de connaître l'avis de l'échantillon quant à l'intégration du ludique en classe de FLE
- **Question n°02** : avez-vous recours au ludique dans vos pratiques pédagogiques ?
Cette question a pour but de déterminer le statut, généralement « officieux », que peut occuper le jeu en classe de langues et ce à travers son utilisation, ou non, de la part des enseignants.
- **Question n°03** : cette exploitation a-t-elle donné des résultats concluants ?
La troisième question a pour but de déterminer l'efficacité, jugée par des enseignants adeptes de ces pratiques, en classe de FLE.
- **Question n°04** : avez-vous remarqué un changement d'attitude vis-à-vis de vos apprenants suite à l'intégration du jeu ?
Cette quatrième question, comme la précédente, a pour utilité d'établir le taux d'efficacité du jeu en classe de langue et ce à travers l'investissement des apprenants, toujours selon la perception des enseignants.
- **Question n°05** : comment perçoivent-ils les activités ludiques ?
Cette question nous permet de creuser un peu plus loin dans le champ des représentations et ce, en essayant de connaître l'avis même des apprenants au sujet des activités ludiques exploités en classe.
- **Question n°06** : considérez-vous le jeu comme facteur influant sur la motivation des apprenants ?
En outre d'impacter « la qualité » de transmission du savoir et d'installation/développement de compétences, nous avons essayé de déterminer si, pour ces enseignants, le jeu est source de motivation.
- **Question n°07** : pensez-vous qu'une exploitation régulière d'activités ludiques en classe de langue pourrait altérer « positivement » le cours de la leçon en question ?

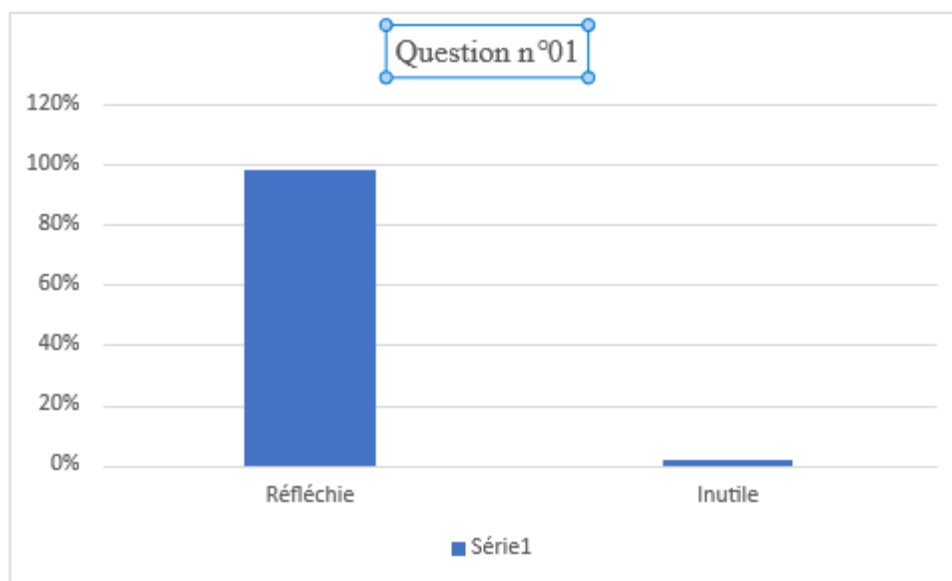
Nous avons essayé à travers cette question de connaître l'avis des enseignants concernant une utilisation « à grande échelle » du ludique en classe de FLE, est-il nécessaire pour eux de l'intégrer de façon plus permanente ?

2.2. Analyse et interprétation des résultats

Nous avons, en premier lieu, présenté une synthèse des résultats obtenus sous forme de tableaux et d'histogrammes et ce pour chaque question, s'ensuit une grille de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

- **Question n°01** : que pensez-vous de l'intégration du ludique en classe de FLE ?

Réfléchie	98 %
Inutile	2%

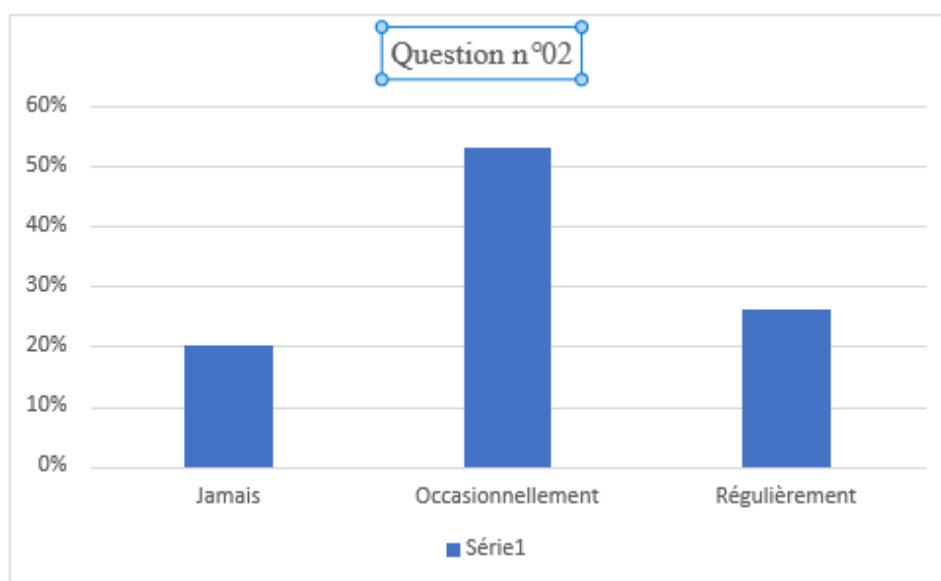


Nous remarquons suite à l'observation du tableau ci-dessus que 98 % des enseignants sollicités estiment que le recours au ludique est appropriée contre 02 % le jugeant inutile.

Les résultats obtenus pour cette question montrent le "regard positif" que portent les enseignants sur le ludique ainsi leur attrait à son égard, chose pouvant être expliquée par une intégration préalable réussie du jeu ou un désir de l'exploiter.

- **Question n°02 : avez-vous recours au ludique dans vos pratiques pédagogiques ?**

Jamais	20%
Occasionnellement	53%
Régulièrement	26%

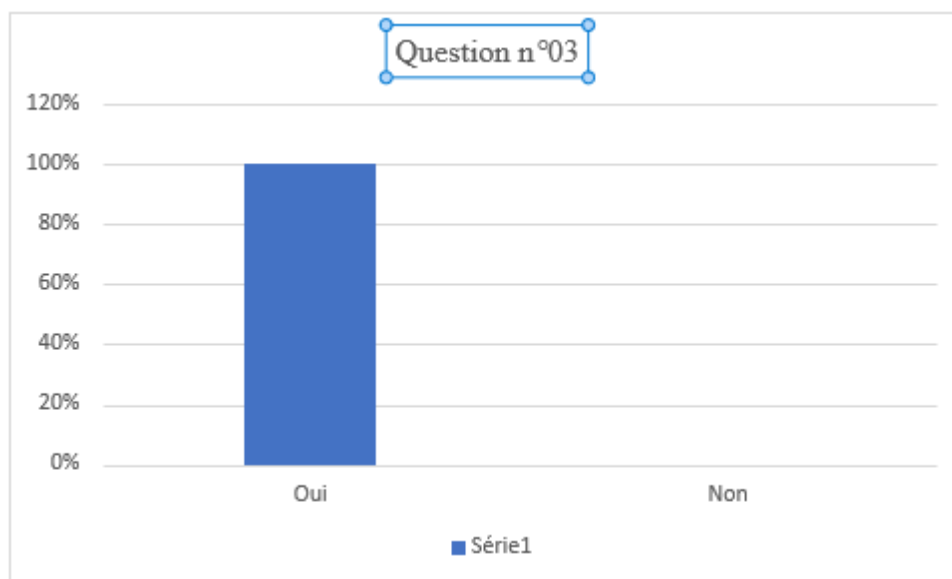


Sur l'ensemble des enseignants interrogés la majorité soit 53% d'entre eux, soutient recourir occasionnellement au ludique, 26% ont fait du jeu un outil "à part entière" avec une utilisation régulière de ce dernier, sauf 20% n'ont jamais opté pour le jeu dans leurs pratiques pédagogiques.

À travers cette question, et ce même à petite échelle, a été prouvé que le jeu fait partie intégrante des supports pédagogiques en classe de FLE. Il serait, néanmoins, important de relever les différences entre une utilisation intensive et occasionnelle quant à son impact sur l'apprenant.

- **Question n°03 :** cette exploitation a-t-elle donné des résultats concluants ?

Oui	100%
Non	0%

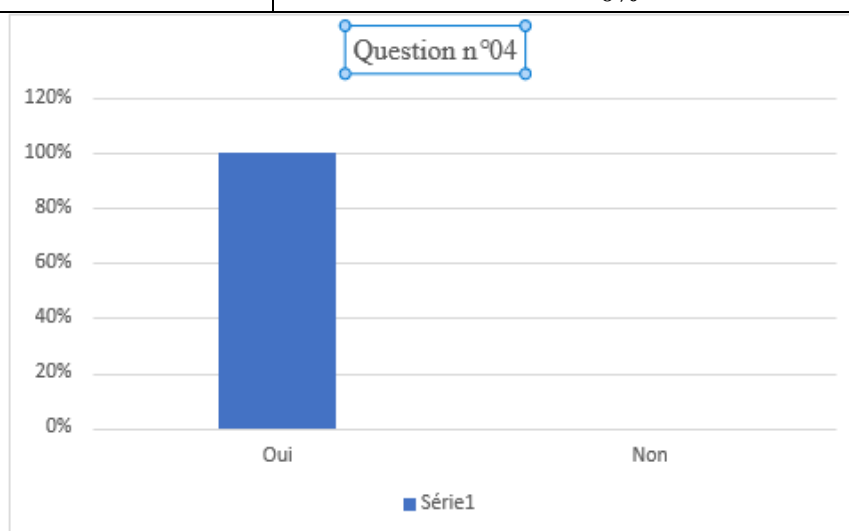


La totalité des enseignants interrogés estime que cette intégration ne fut aucunement vaine et donna de bons résultats.

À la lecture de ces résultats nous remarquons l'impact indéniable que peut avoir le jeu sur la qualité de l'enseignement/apprentissage du FLE.

- **Question n°04 :** avez-vous remarqué un changement d'attitude vis-à-vis de vos apprenants suite à l'intégration du jeu ?

Oui	100%
Non	0%



À l'instar de la question précédente, la totalité des enseignants a répondu affirmativement au changement d'attitude de leurs apprenants suite à l'intégration des activités ludiques en classe.

Affirmation totale pour cette question, montrant ainsi l'influence qu'a le jeu sur l'apprenant, sur son comportement, sa motivation et son désir d'apprendre, le ludique favorisant une certaine liberté, octroyant à la pratique pédagogique un caractère récréatif accroissant la motivation de l'apprenant et l'impliquant, conséquemment, davantage dans son apprentissage.

- **Question n°05 : comment perçoivent-ils les activités ludiques ?**

Le ludique accroît la motivation.
Les activités ludiques sont prisées par les apprenants.

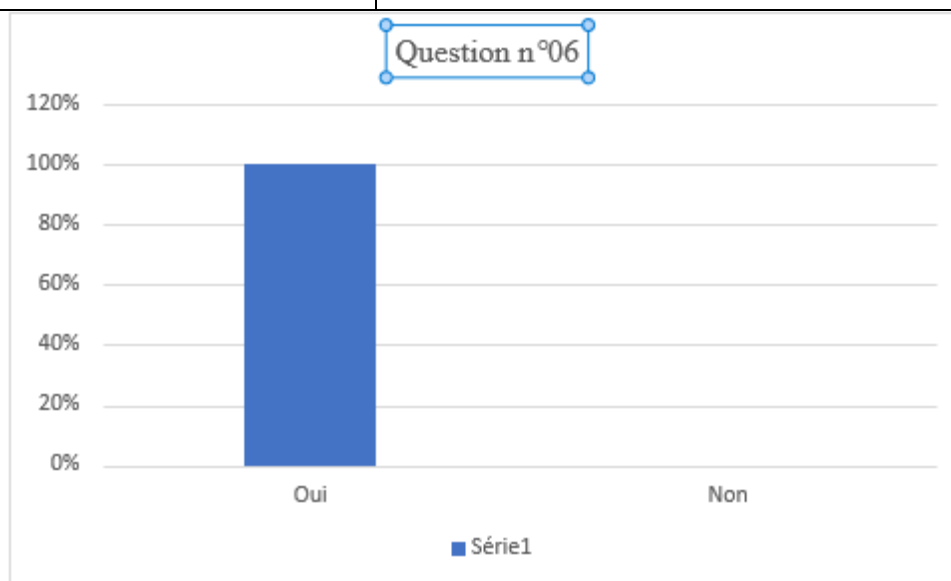
• La réponse à cette question a fait ressortir deux points importants quant à la perception des apprenants de l'activité ludique :

- Le jeu accroît la motivation chez les apprenants, il l'entretient.
- Les apprenants montrent un plus grand intérêt pour ce genre d'activités.

Nous remarquons à travers ces résultats l'impact positif qu'a le ludique sur des apprenants voyant leur intérêt d'apprendre monter en flèche suite à l'utilisation du jeu en classe, les faisant sortir d'une situation ordinaire d'apprentissage, les rendant ainsi "acteurs" de ce dernier.

- **Question n°06 : considérez-vous le jeu comme facteur influant sur la motivation des apprenants ?**

Oui	100%
Non	0%

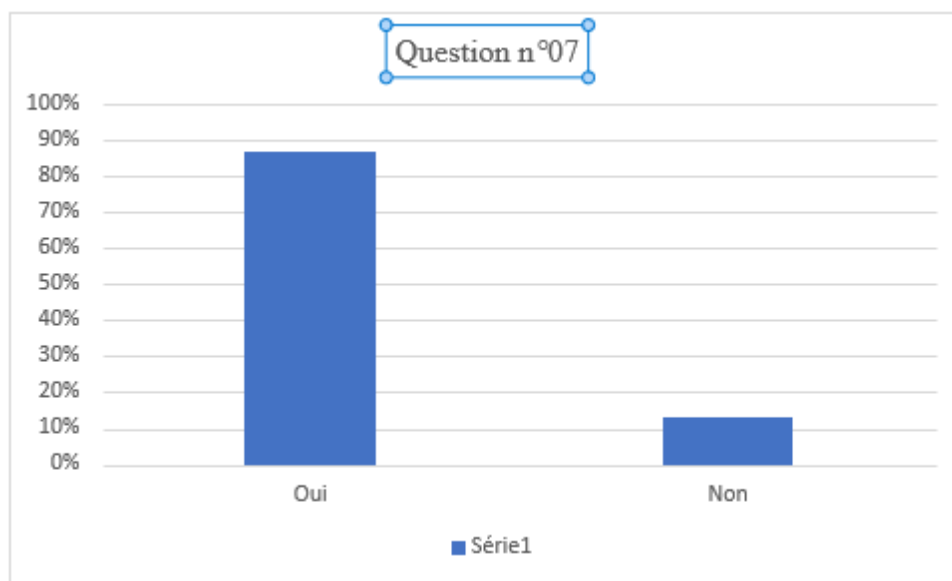


Il va sans dire que les enseignants interrogés sont dans leur totalité d'accord au sujet de l'impact du jeu sur la motivation de leurs apprenants.

Nous avons essayé, ici, au travers de cette question de montrer la corrélation existante entre motivation et apprentissage voire enseignement/apprentissage. L'activité ludique étant source de plaisir pour ces apprenants, le caractère rigide et machinal qu'impose une situation dite classique d'apprentissage est dépassée, l'apprenant est motivé, il souhaite participer, accomplir certaines tâches, les réussir, il s'investit pleinement.

- **Question n°07 : pensez-vous qu'une exploitation régulière d'activités ludiques en classe de langue pourrait altérer positivement le cours de la leçon en question ?**

Oui	87%
Non	13%



Sur les 15 enseignants interrogés, seuls deux se sont abstenus de répondre, le reste affirme quant à lui, qu'effectivement, une exploitation régulière du jeu en classe de FLE pourrait apporter « un plus » non négligeable aux deux processus d'enseignement/apprentissage en classe de langue étrangère.

Cette question clôturant notre enquête n'a pas été posée fortuitement, nous souhaitons, en effet, connaître le statut qu'octroient ces enseignants au ludique et au vu des résultats obtenus, ces derniers voient en ces pratiques un réel apport en classe de FLE, un outil pédagogique à part entière.

Synthèse :

Au vu des données recueillies, nous pouvons affirmer que les représentations sur le jeu en classe de FLE sont globalement et incontestablement positives. Les enseignants voient en ces pratiques ludiques un outil dont l'utilité est incontournable pour des apprenants éprouvant de réelles difficultés en langue étrangère : apprentissage de cette dernière, installation de compétences, leur développement..., l'accroissement de la motivation des apprenants ainsi que de leur investissement en classe font de ces outils un réel atout pour des enseignants en quête de solutions tangibles.

3. Expérience d'intégration : impacts réels

Dans ce second axe de l'article nous avons essayé et ce à dessein de consolider les résultats collectés à travers notre enquête ainsi que d'effectuer un contraste entre les représentations sur le jeu et la réalité du terrain, intégrer une activité ludique durant une leçon d'expression orale au primaire.

Afin de réaliser notre expérimentation nous sommes parties du principe que l'exploitation d'activités ludiques dans le cadre d'un cours d'expression orale faciliterait cette dernière, et ce dans toutes ses dimensions. En effet, l'aspect machinal que proposent les cours (leçons) classiques d'oral, apportent, non sans difficulté leurs fruits et plus particulièrement avec des apprenants en bas âges.

3.1. Expérience

Afin de montrer l'apport du jeu en classe de FLE, nous avons décidé d'intégrer l'une de ces activités dans une classe de 5e année primaire et ce en cours d'expression orale, notre choix s'est porté sur l'activité ludique du jeu de rôle que nous pouvons définir comme événement de communication interactif rassemblant deux à plusieurs participants, cette simulation aura pour effet de développer les compétences d'un apprenant et ce sous trois aspects : linguistique, pragmatique et sociolinguistique. Nous avons travaillé avec deux groupes d'apprenants bien distincts, un groupe expérimental et un groupe témoin, nous avons fait appel à l'enseignante afin de scinder la classe constituée de 30 apprenants et ce dans le but d'obtenir deux groupes au niveau plus ou moins homogène.

Concernant l'activité ludique proposée, la directive était que chaque apprenant incarne un animal de la ferme, présente ce dernier, fasse part à ses camarades de ses penchants alimentaires, aille à la rencontre de ses amis de la ferme afin de nouer des amitiés, nous avons demandé à l'enseignante de laisser une marge d'improvisation aux apprenants qui devaient expressément se « mettre dans la peau du personnage ». Il est à noter que l'activité proposée s'inscrit dans le cadre du programme scolaire officiel et ce au vu des compétences à installer ainsi qu'à travailler.

Tableau 2. Grille d'observation en classe.

	Compétences linguistiques :	Compétences sociolinguistiques :	Compétences pragmatiques :
Leçon classique d'expression orale :			
Leçon d'expression orale agrémentée du jeu de rôle :			

Le tableau ci-dessus représente les trois axes (compétences) sur lesquelles nous avons basé notre analyse :

- Compétence linguistique : qui dit compétence linguistique dit utilisation de la langue et ce dans le but de communiquer oralement ou par écrit, de mener une conversation. C'est l'expression même d'un cheminement de pensée, de sentiments ou d'opinions. Les compétences linguistiques englobent ces trois paramètres ; grammaticaux, lexicaux et phonologiques.
- Compétences sociolinguistiques : cette compétence exigera des capacités ainsi qu'habilités à faire fonctionner la langue et ce dans sa dimension sociale.
- Compétences pragmatiques : la compétence pragmatique assurera " la bonne " transmission du message, il s'agit tout bonnement de l'emploi approprié de la langue dans un contexte social donné. Une communication efficace dépend donc de cette compétence

3.2. Analyse des résultats obtenus

Nous avons scindé notre analyse en deux temps : une observation globale de la classe nous permettant ainsi de sonder les apprenants d'un point de vue comportemental ainsi qu'une grille d'analyse mettant en exergue l'impact du jeu de rôle sur la compétence orale, en l'occurrence celle de communication/expression en FLE.

3.2.1. Immersion en classe

Notre participation aux deux leçons d'expression orale ainsi qu'un re-visionnage des enregistrements effectués montre que du point de vue comportemental des apprenants, le changement d'attitude post-intégration est quasi flagrant : des apprenants plus réceptifs aux consignes, s'investissant pleinement en dépit de l'anxiété ressentie par certains lorsqu'il était question de prendre la parole avec la démarche habituelle adoptée par leur enseignante.

La motivation a été impactée et ce positivement, pour ce qui est des compétences nous relèverons cela dans le deuxième temps de notre expérience. La perception des enseignants quant à l'accroissement ainsi que l'influence positive du jeu sur la motivation de leurs apprenants coïncident parfaitement avec ce qui a été observé en classe. Le jeu de rôle a fait sortir de leur coquille jusqu'aux apprenants les plus craintifs et réticents.

3.2.2. Analyse des compétences

a. Les compétences linguistiques

En ce qui concerne la fonction de la langue nous avons remarqué qu'avec le groupe témoin les apprenants étaient dans l'incapacité même de formuler des phrases correctes ainsi que de les exprimer oralement, l'intervention continuelle de l'enseignante a révélé "une peur de l'erreur" de la part de ces enfants. Au-delà du blocage psychologique, les lacunes qu'éprouvent ces apprenants en langue française ainsi que l'atmosphère "pesante" de la classe a bridé le bon déroulement de la leçon.

Nous avons été surpris de voir qu'avec le groupe expérimental l'utilisation du FLE fut plus optimale dans le sens où ces derniers malgré des difficultés, présentes dans les deux groupes, firent de leur mieux pour, dans ce cas-ci, présenter un animal de la ferme et le faire interagir avec ses congénères.

b. Les compétences sociolinguistiques

L'activité ludique a permis aux apprenants de mieux cerner l'enjeu social inhérent à cette communication, en effet, il ne s'agit pas ici de parler pour parler, mais d'échanger avec des interlocuteurs et ce dans un cadre donné à des fins précises, chose que nous avons eu du mal à relever avec les apprenants du groupe témoin donnant l'impression de réciter un monologue.

c. Les compétences pragmatiques

Comme il a été mentionné pour les compétences sociolinguistiques les apprenants du groupe témoin n'ont pas été dans la capacité "d'adapter" leur discours, de dépasser l'aspect purement linguistique de la communication, les apprenants du groupe expérimental se sentant plus dans leur élément, ayant oublié le caractère formel de la leçon se sont laissés aller à une interaction répondant aux codes sociaux (l'aspect pragmatique inclut).

À partir des données analysées ci-dessus, nous pouvons affirmer que le jeu a un rôle à jouer quant à la qualité de l'enseignement prodigué ainsi que l'aisance d'assimilation des apprenants. Nous n'octroyons aucunement un caractère miracle à ces activités mais assumons que le ludique endosse le rôle d'outil pédagogique à part entière, représentation bien fondée de la part d'enseignants l'ayant souligné préalablement lors de notre enquête.

4. Conclusion

La problématique soulevée dans cet article montre qu'entre représentations et réalité du terrain il n'y a qu'un pas étant celui de l'expérience, cette dernière nous ayant prouvé que le jeu, en l'occurrence, son intégration a une importance non négligeable en classe de langue. L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère peut se faciliter grâce à la création d'environnements propices à l'apprentissage, d'environnements familiers pour de jeunes apprenants dont la motivation se verra s'accroître au fil des utilisations. Nous pouvons dire que dans le cas de cette intégration, les représentations sur le ludique coïncident parfaitement avec leur apport réel en classe de FLE. En effet, il ne s'agit pas d'une image exagérée de la part d'enseignants cherchant dans le ludique un moyen d'innover et de dédramatiser l'enseignement/apprentissage du français, mais d'un outil ayant fait ses preuves. Nous souhaitons souligner aussi, que cet emploi peut réellement s'avérer d'une grande efficacité avec des apprenants d'une certaine tranche d'âge, ceux du primaire pour être plus précis.

5. Liste Bibliographique

- Cossu Yvonne & Favel Jean-Jacques (1998), L'enseignement de l'anglais, Nathan, Paris, France.
- Cuq Jean-Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde (2003), CLE International, Paris, France.
- De Greave. S, Apprendre par les jeux, Outils pour enseigner (2006). Ed. De Boeck, Paris, France.
- Gilles Brougère, Johanne Bédard (2010), Jeu et apprentissage : quelles relations ? Éditions du CRP, France.
- Henriot, J (1969), « Le Jeu », PUF, Paris, France.
- Huizinga.J, Homo Ludens (1951), Essai sur la fonction social du jeu, Gallimard, Paris, France.
- Lieury Alain, Fenouillet Fabien (2013), Motivation et réussite scolaire, DUNOD, Paris, France.
- Ohmann.M, P.Weikart David, Bourgon Louise, Proulx Michelle (2001), Partager le plaisir d'apprendre, guide d'intervention éducative au préscolaire « collection outils pour enseigner », Ed. De Boeck, Paris, France.
- Piaget. J (1972), Le langage et la pensée chez l'enfant : actualité pédagogique et psychologique. Ed Delachaux et Niestlé, France.
- Robert Jean-Pierre, Dictionnaire pratique de didactique du FLE (2008), Ophrys, Paris, France.
- Weiss F, jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique » (1983), Hachette, France.

Ouvrages usuels

- Le Nouveau Petit Robert (1993). Paris : Dictionnaire Le Robert, France.
- Le Petit Robert Grand Format (1996). Paris : Dictionnaire Le Robert, France.

Site web

- Pierre, J.-M. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <https://www.cnrtl.fr/>, (consulté le 17 octobre 2022).