

Le Ludique comme Stratégie d’Enseignement/Apprentissage en Classe de Langue

**MEGUENNI LAHRECHE Amel,
Université d’Oran 2**

Résumé : *De nos jours, l’enseignement ne repose plus sur le seul facteur humain comme outil de médiation. Les démarches actuelles d’enseignement des langues recentrées sur l’apprenant préconisent le recours à toutes sortes de supports y compris les TICES et mettent en avant les compétences transversales qui visent un objectif efficace des enseignements afin de contribuer à la formation du citoyen de demain. La classe de langue devient un espace scolaire privilégié où s’entremêlent les différentes pratiques de classe, avec un intérêt particulier accordé au ludique, aux TICE, etc. Face à un éventail aussi riche que divers, le recours à un support ludique en classe de FLE serait le bienvenu. Ludique synonyme de souplesse, d’efficacité et surtout de plaisir. Le plaisir esthétique d’un joli support, ajouté au plaisir sensuel de le manipuler, ne gâte rien, et permet de marquer l’activité d’une empreinte affective : l’apprenant se souviendra d’autant mieux d’une règle de grammaire, d’une structure langagière, d’un mot du vocabulaire, d’une séquence d’interaction, qu’il pourra y rattacher le souvenir d’objets et d’activités concrètes auxquelles il a participé. Les théoriciens des diverses disciplines, les pédagogues, les enseignants parlent souvent du plaisir d’apprendre. Au plaisir que peut prendre l’apprenant durant une activité ludique bien menée peut s’ajouter celui que peut prendre l’enseignant lorsqu’il constate qu’il a inscrit la dimension ludique avec profit au cœur d’une démarche pédagogique personnalisée, libérée des chemins balisés des manuels mais tout à fait libre d’y revenir. Dès lors, le ludique n’est en mesure de devenir une stratégie pédagogique à part entière que lorsque les enseignants seront de véritables acteurs de leur pratique, et non de simples exécutants.*

Les mots clés : acquisition- compétence- enseignement/apprentissage, jeu, ludique, stratégie.

Abstract: *Nowadays, teaching not only pushes the human factor as a mediation tool. Current approaches to teaching the languages refocused learner advocated using all kinds of media including ICT and highlight transferable skills that aim objective of effective teaching to help the formation of the citizen of tomorrow. The language class becomes a privileged school space where different classroom practices intermingle, with particular interest given to playful, to ICT, etc. Faced with a rich and diverse range, use a fun class FLE support would be welcome. Playful synonymous with flexibility, efficiency and above all fun. The aesthetic pleasure of a nice support, added to the sensual pleasure to handle it does no harm, and to mark the activity of an emotional imprint: the learner will remember all the better of a grammar rule, structure of a language, a vocabulary word, a sequence of interaction, can there reattach the memory of objects and concrete activities in which he participated. Theorists of the various disciplines, educators, teachers often speak of the pleasure of learning. Hope that the learner can take in some beautiful movement fun activity can add one can take the teacher when he finds included the playful dimension with profit in the heart of a personalized teaching approach, free*

from marked paths manuals but quite free to return. Therefore, the fun is able to become a full-fledged educational strategy that when teachers will be real actors of their practice, and not mere performers.

Key words: acquisition, competence, teaching/learning, game, strategy.

Introduction

La didactique des langues renvoie à un espace social et relationnel singulier. Même si Germain (1993) retrace l'évolution historique de l'enseignement des langues en remontant 50 siècles en arrière, la didactique des langues en tant que discipline autonome est d'une apparition relativement récente. De plus, sa «visée praxéologique » en fait le lieu d'une tension permanente.

Cette discipline qui a également connu des développements originaux par rapport aux autres didactiques du fait de la spécificité des publics d'apprenants visés et de la relative marginalité des institutions au sein desquelles, elle s'est développée pendant la longue partie de son encore courte histoire (CREDIF, BELC). Les publics visés ont en effet surtout été des publics scolaires situés dans des institutions éducatives. Ces constatations de la didactique valent aussi pour le jeu en tant que champ d'exploration. Or, si la didactique des langues semble être enfin au seuil de sa reconnaissance, la ludologie en tant qu'étude scientifique des phénomènes ludiques dans toute leur diversité, peine à consolider pleinement son autonomie et sa légitimité.

L'activité ludique est associée à la notion de plaisir, et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Si une des missions de l'école est l'apprentissage de l'effort et si tout enseignement exige de la part des apprenants rigueur, concentration, ténacité, rien interdit aux enseignants d'avoir recours aux activités ludiques quand celle-ci contribuent à faire progresser les compétences langagières.

Le rôle du professeur de langue étrangère a beaucoup changé durant ces dernières années. Sa pratique, actuellement, est liée aux évolutions de la société et à ces attentes. Aujourd'hui plus qu'avant, les nouvelles technologies remettent en question le statut de l'enseignant et sa place au sein de la société puisqu'il est passé du statut de la source unique de savoirs, à celui qui le met face à d'autres sources d'information, comme la télévision, Internet, l'ordinateur..... L'enseignant d'aujourd'hui doit avoir à l'esprit qu'il a en face de lui des enfants issus de la génération de l'image, de l'action et du rythme: il est impossible de ne pas y tenir compte.

Un enfant qui se sent bien à l'école est un élève qui apprend mieux. Face aux rythmes effrénés de l'école, un espace de plaisir doit

être créée par l'enseignant où l'invention et l'imitation de l'enfant occupent une place de choix. Quoi de mieux que Le ludique comme stratégie d'enseignement qui tendrait à faire sortir l'apprenant algérien - souvent en décrochage face à des dispositifs pédagogiques sans cesse renouvelés et souvent inaccessibles- du cadre institutionnel et formel de l'école.

Orientée vers un objectif d'apprentissage, le ludique, dans l'enseignement apprentissage, permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. Cette nouvelle approche innovatrice, dont découlerait une nouvelle transmission du savoir, trouverait toute sa plénitude dans le plaisir de l'action et du jeu. Elle rendrait l'école plus agréable et plus attrayante aux yeux de l'élève en lui procurant bonheur et bien être.

1. Le ludique comme stratégie d'Enseignement/ pratique de classe

Si l'on prend la définition du web, nous allons trouver : « le ludique est une activité de loisir d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelle, tirée du plaisir et de l'amusement ». Selon la définition du dictionnaire de didactique du français de Jean pierre Cuq : l'activité ludique est : « une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »

Dans cette définition J.P. Cuq met l'accent sur le rapport entre le jeu comme activité ciblée par une approche didactique et communicative. L'enseignement /apprentissage du français langue étrangère et seconde au primaire ainsi que dans tous les autres paliers a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale. Le ludique dans le domaine de l'analyse du discours représente un ensemble de moyens, d'items qui manifestent un raisonnement, une stratégie avec une logique discursive qui amène, petit à petit l'apprenant à découvrir puis à appliquer un modèle et une logique d'analyse.

Les apprenants doivent donc être en mesure de communiquer dans différents contextes en faisant usage de leurs compétences et de leurs connaissances acquises à l'école .Pour cela, l'enseignant doit

créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe tout en se basant sur la motivation de ses élèves et leur engouement à la matière enseignée pour la multiplicité des outils ludique. Dans ce cas, la tache de l'enseignant consiste à mettre l'enfant en harmonie avec l'école et le familiariser avec l'apprentissage de la langue française en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants, par l'utilisation des pratiques qui stimule le désir d'apprendre la langue. Ainsi, il est évident d'admettre que l'activité ludique devient une méthode d'apprentissage qui répondrait aux besoins des apprenants. Il est essentiel de ne pas confondre la distraction (le jeu pour le jeu) avec le ludique en tant que stratégie d'enseignement/apprentissage.

Notre intérêt dans ce travail est d'approver comment le ludique peut-il devenir une compétence dans le domaine de l'enseignement/apprentissage du FLE ? Et si l'activité ludique est-elle une stratégie d'apprentissage ou alors une simple distraction? Le jeu est totalement lié à son aspect ludique (liberté, plaisir et sans commandement).ces caractéristiques de jeu ne peuvent pas être appliquées en classe, car à l'école il y a des règles à suivre, si on va jouer en classe c'est pour apprendre et même l'enseignant ne peut pas utiliser ce jeu par peur d'être traité en tant qu'une personne qui fuit ses tâches et qui n'apprend rien à ses élèves, la chose qui impose que le jeu en classe sera différent et qui interviendra d'une manière éducative suivant une pédagogie adéquate aux compétences visées par rapport au niveau des apprenants en gardant toujours l'aspect ludique du jeu.

Le jeu en classe intervient selon trois composantes en même temps. Un jeu doit être ludique, pour permettre à l'enfant de mieux s'intégrer, et développer en lui un sentiment de plaisir et une sensation de joie. Le jeu exploite la découverte des connaissances par une action ludique, il provoque aussi la motivation intrinsèque à l'apprentissage et à l'accomplissement des tâches. L'intervention éducative est le premier pas vers la structuration de jeu, pour que ce dernier favorise l'apprentissage d'ordre intellectuel et affectif.

Le jeu éducatif permet l'apprentissage de la compréhension des notions et des concepts ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances, c'est un facilitateur de la structuration de la pensée, comme il aide aussi le développement des connaissances et des habitudes chez l'enfant .Le jeu pédagogique est axé sur le devoir d'apprendre aux élèves et le plaisir de performer, il sert avant tout à vérifier et à renforcer les compétences chez l'enfant, le composant pédagogique du jeu génère habituellement un apprentissage précis, il

fait habituellement appel à la pensée convergente pour atteindre un objectif visé.

2. Enquête sur les pratiques de l'activité ludique aux milieux scolaires

2.1 Le questionnaire

Le cycle primaire est considéré comme le palier principal du socle commun, puisque tout apprentissage débute à l'école primaire et si un enfant part sur de mauvaises bases, c'est le secondaire et le supérieur qui émphasitent, d'où la nécessité de s'étaler à la tâche et d'installer dès le jeune âge les compétences nécessaires participant au progrès et à l'avancement de l'apprenant en lui permettant l'accès au savoir et l'ouverture sur le monde. A cet effet, nous avons choisi de faire une expérimentation ou une enquête auprès d'une trentaine d'enseignants d'écoles primaires à Oran ville concernant l'utilisation et la place du ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

Le questionnaire soumis aux enseignants se focalisait sur l'activité ludique dans l'espace/ classe et se composait des questions suivantes :

Q1 : Que pensez-vous des activités ludiques dans l'apprentissage de la langue française ?

Q2 : Quelle place occupe l'activité ludique dans votre cours de français ?

Q3 : Si vous utilisez le ludique dans votre classe, quels types d'activités vous utilisez ?

Q4 : Pour quel type de compétence utilisez-vous cette activité ?

Q5 : Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ?

Q6 : Pensez-vous que les activités ludiques peuvent donner de meilleurs résultats ?

Q7 : Quels pourraient être les inconvénients de ces activités et pourquoi ?

2.2 Interprétation des résultats /réponses

Après avoir analysé les réponses des enseignants nous avons constaté que 97% des enseignants jugent qu'il est important et nécessaire d'utiliser les activités ludiques comme méthode d'apprentissage, car :

- Elles permettent aux apprenants de s'exprimer librement à l'oral et à l'écrit.
- Elles contribuent également à enrichir le vocabulaire de l'enfant puisqu'elles représentent un bon moyen de motivation.

- Elles aident aussi à surmonter le problème de la timidité.
- Elles facilitent la compréhension et l'assimilation du cours et assurent également une meilleure interaction et participation.

L'enquête montre de manière exhaustive que les enseignants aussi bien que les apprenants souhaitent et privilégient l'utilisation du ludique en tant que stratégie dans l'enseignement de toute les matières, car le potentiel de créativité redynamise et rajeunit l'acte d'enseigner.

3. L'activité ludique dans un cours de langue

3.1 La fable comme support pédagogique

Pour montrer et comprendre le mode de fonctionnement l'activité ludique dans l'espace/ classe, nous avons choisi de proposer la fable de La Fontaine intitulée La Cigale et La Fourmi. Le but étant d'observer comment cette séquence déclenche une interaction en situation de classe, mais encore comment celle-ci amène l'apprenant à agir et à produire à son tour à travers un processus cognitif déclenché par le jeu et le jeu de rôles. L'exemple de cette fable montre bien le fonctionnement du processus instruire/ plaire.

« LA CIGALE ET LA FOURMI »

La Cigale, ayant chanté
Tout l'été,
Se trouva fort dépourvue
Quand la bise fut venue :
Pas un seul petit morceau
De mouche ou de vermisseau.
Elle alla crier famine Chez la Fourmi sa voisine,



La priant de lui prêter
Quelque grain pour subsister
Jusqu'à la saison nouvelle.
"Je vous paierai, lui dit-elle,
Avant l'Oût, foi d'animal,
Intérêt et principal."
La Fourmi n'est pas prêteuse :
C'est là son moindre défaut.
Que faisiez-vous au temps chaud ?
Dit-elle à cette emprunteuse.
- Nuit et jour à tout venant
Je chantais, ne vous déplaise.
- Vous chantiez ? J'en suis fort aise.
Eh bien! Dansez maintenant.

Dans cet exemple, la versification, les images telles que la personification de la fourmi permettent la théâtralisation du texte. Les visées illocutoires identifiées par l'enseignant sont plusieurs. La poéticité des mots « quand la bise fut venue pas un seul petit morceau de mouche ou de vermisseau. », la multiplicité de la négation installe le thème de l'hiver mais également le rythme du texte. La morale instaurée par le texte se laisse comprendre de manière très fluide par les jeux de mots, les jeux de rôles et surtout par le dialogue établi entre deux animaux. Le sens est ainsi véhiculé de manière vulgarisée, il devient dès lors accessible, intéressant et surtout rigolo pour l'apprenant. L'objectif visé par cette démarche se trouve alors accompli dans cette forme du ludique en classe de langue.

3.2 Les activités extra- scolaires comme moyens d'apprentissage

Dans le cadre des activités ludique extra –scolaires « le jeu de trivial poursuite », un jeu de société connu au Québec sous le nom de « quelques arpents de pièges », est désormais commercialisé sous ce nom anglophone dont la progression dépend de la capacité du joueur à répondre à des questions de culture générale, réadapté en situation de classe par un enseignant qui reconnaît dans le ludique son pouvoir d'attraction et de circulation de sens (les temps verbaux sont appris par l'élève en restituant l'élément syntaxique (la barque de la flexion) dans la dimension sémantique contextualiser. Le temps verbal, dans la phrase et dans l'énoncé.



Maingueneau précise que « On atteint la compétence de grammaire locale et la grammaire globale. ». Il ne s'agit pas d'un apprentissage traditionnel mais d'un apprentissage imagé et projeté dans l'usage de la langue.

4. Les fonctions du jeu en classe

Le jeu est une activité essentielle pour l'enfant c'est une « assimilation du réel ». Il est reconnu que le jeu est un facteur important dans l'acte d'apprentissage, sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe. Le jeu permet :

La découverte et la recherche : Le jeu lui-même pour l'enfant est un nouveau matériel à découvrir, il lui exige de chercher un but possible à atteindre à partir de ses modes de fonctionnement, cela l'oblige de chercher les solutions convenables pour arriver à son but.

L'entraînement et la consolidation : Le jeu a un caractère répétitif qui permet à l'enfant de s'exercer en mémorisant sans se lasser grâce à son aspect ludique, le jeu à la capacité de mobiliser les compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises.

L'application et la création : Le jeu est l'un des moyens d'apprentissage des nouveaux concepts en classe, mais c'est aussi le champ de la mise en œuvre des compétences précédemment acquises par l'enfant, qu'il va les adapter à chaque jeu (des situations nouvelles) chose qui demande la créativité de l'enfant.

La communication : La communication verbale ou non est toujours présente au sein d'un jeu, qu'elle soit collective par des échanges oraux ou même individuelle par des interventions ; dans tous les cas l'enfant va s'exprimer sur ce qu'il fait ou sur ce qu'il est en train de faire, pour participer ,pour préciser sa démarche ou pour dire sa satisfaction ,ou bien pour exposer ses difficultés.

L'évaluation : L'observation de l'enfant en train de jouer donne l'occasion à l'enseignant de l'évaluer, le jeu est un indicateur sur les compétences des enfants il informe sur le degré de leurs acquisitions. À partir de l'évaluation l'enseignant peut vérifier si les objectifs visés dès le début sont atteints.

Conclusion

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social. En jouant l'enfant apprend à explorer son univers , quand il joue, il le fait avec sérieux, pour lui jouer n'est jamais rien faire, à ce moment l'enfant donne un grand effort, il respecte les règles, aussi il décide et s'exerce sans avoir des contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente qui est un constituant fondamental dans le jeu. Donc, l'utilisation de l'activité ludique est une nécessité à l'école, cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme stratégie pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. D'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément de la langue française va installer chez les apprenants une compétence langagière par le billet du jeu. Le jeu pédagogique ne doit pas être exclusivement réservé aux enfants et aux jeunes adolescents, dans la mesure où la richesse de l'univers ludique offre de nombreuses options adaptables à divers types de publics.

Pour conclure et d'après notre recherche nous pensons que le jeu peut devenir un auxiliaire important et indispensable dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue. A noter que la plupart des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux répondre aux objectifs ou au niveau de classe.

Bibliographie

- CICUREL, F., 2008, « Editorial », *Recherche et formation* (59), 5-10.
- GALISSON, R., 1989, Problématique de l'autonomie en didactique des langues (contexte français), *Langue française 1* (82), 95-115.
- CUQ, J.P., GRUCA, I, (2013), *Cours de Didactique du Français Langue Etrangère et Seconde*, E. PUG.
- CUQ, J.P. (1990), *Dictionnaire de didactique du français*, Clé international, Paris, ASDIFEL.
- MAINIGUENEAU, D. (1991), *L'analyse du discours : Introduction aux lectures de l'archive*, E.HACHETTE, Paris.
- SILVA, H. (2011), *Guide pour la Recherche en Didactique des Langues et des Cultures*, E. DES ARCHIVES Contemporaines.
- WALTER H. (1988), *Le Français dans tous les Sens*, E. Robert Laffont.
- WEISS F. (2002), *Jouer, Communiquer, Apprendre, « pratiques de classe »*, E.HACHETTE.