

## N'a-t-on pas le droit d'apprendre tout en s'amusant ?

Manal Assaad\*

(Déposé le 26 / 5 / 2014. Accepté 3 / 9 / 2014)

### □ Résumé □

Les enseignants essayent de rendre la classe plus vivante, plus dynamique et plus interactive par l'introduction de l'humour, de jeux de langue, etc. pour des fins pédagogiques. Ils recourent spontanément à l'humour et au jeu pour créer dans la classe un climat de détente et de bonne humeur qui lève les blocages chez les apprenants. L'humour constitue une puissante motivation qui est au centre du débat pédagogique. Les enseignants s'accordent à dire qu'elle éveille le désir d'apprendre chez les apprenants.

**Mots-clés :** humour, activités ludiques, enseignant, apprenant, pédagogie, motivation, apprentissage, enseignement.

---

\*Maitre de conférence au département de français à l'Institut Supérieur des Langues, Université Tichrine, Lattaquié, Syrie.

## ألا يحق لنا أن نتعلم ونستمتع في آن واحد ؟

منال أسعد\*

(تاريخ الإيداع 26 / 5 / 2014. قبل للنشر في 3 / 9 / 2014)

### □ ملخص □

يحاول المدرسون، ولأهداف تدريسية وتربوية، أن يجعلوا درسهم أكثر حيوية وتفاعلية عبر إدخال المرح والتلاعب باللغة إلى الصف، فيلجا هؤلاء ويشكل عفوي إلى النكتة واللعب لخلق جو من الارتياح والمزاج الجيد في الصف، مما يساهم في كسر الحواجز لدى المتعلمين. يشكل المزاح واللعب تحفيزاً قوياً لا يزال محوراً هاماً في النقاشات التي تدور في مجال طرائق التدريس، إلا أن المدرسين يجمعون على القول بأنه يحفز الرغبة بالتعلم.

**الكلمات المفتاحية:** نكتة، نشاطات ترفيهية، مدرس، متعلم، طرائق تدريس، حافز، تعلم، تعليم.

\* مدرسة - قسم اللغة الفرنسية - المعهد العالي للغات - جامعة تشرين - اللاذقية - سورية.

## Introduction :

La communication se définit comme un processus qui permet de transmettre un message à l'aide d'un code. Emis à la source par un destinataire ou émetteur, le message vise une cible, le destinataire ou récepteur, par l'intermédiaire d'un canal. Et pour bien communiquer, l'émetteur et le récepteur doivent connaître les règles du jeu, autrement dit le code de la communication constitué par l'ensemble des signes et de leurs règles de combinaisons permettant d'échanger un message et de le comprendre.

Ainsi, il est difficile de communiquer avec un étranger dont on ne connaît pas la langue. Communiquer est en effet un besoin fondamental pour les humains. Cependant, la communication humaine n'a pas nécessairement l'information comme finalité.

Le processus général de la communication le montre bien, en distinguant les fonctions répertoriées par R. Jakobson (à savoir la fonction référentielle, la fonction émotive, la fonction conative, la fonction phatique, la fonction métalinguistique et la fonction poétique). Ce processus montre que la communication a une fonction poétique qui se rattache à la fonction ludique, où l'on peut « *communiquer pour le plaisir* » (Dalgalian G., Lieutaud S. et Weiss F., 1981 : 58). La fonction ludique n'est pas la plus négligeable. Il y a de nombreuses situations dans lesquelles l'emploi de la langue peut être expliqué uniquement par le désir d'exploiter le potentiel sonore du langage. Jouer avec les mots est en effet une activité humaine pratiquée partout dans le monde.

La fonction ludique a pour objectif de détendre les récepteurs et de les faire rire par l'utilisation de l'humour. Donc, peut-on l'utiliser en classe pour motiver les apprenants et lever les blocages ? N'est-ce pas un moyen efficace d'attirer l'attention des apprenants quand celle-ci se disperse ?

## Objectif et intérêt de l'article :

L'article a pour objectif de montrer qu'il est possible et agréable de se détendre tout en continuant à apprendre. En effet, les enseignants cherchent des idées pour rendre leur enseignement plus dynamique, plus interactif et plus impliquant pour les apprenants. L'objectif d'une telle pédagogie est de favoriser l'implication des apprenants grâce à des activités stimulantes, ludiques et créatives.

## Méthodologie :

L'apprentissage est synonyme d'effort et donc de sérieux, ce qui s'accommoderait mal avec le divertissement. Or, il est attesté qu'un peu d'humour dans la pédagogie facilite l'acquisition des connaissances et rend ce processus moins pénible et plus motivant pour les apprenants.

En nous posant des questions sur nos propres pratiques en tant qu'enseignante de FLE (français langue étrangère), et en comparant les réactions des apprenants dans un cours classique, pris très au sérieux, où le sourire ou le rire est un crime contre le sérieux du processus de l'enseignement/apprentissage, et dans un autre cours où nous avons introduit l'humour, nous avons remarqué l'impact positif que peut avoir l'humour sur le déroulement du cours, la motivation des apprenants et la manière dont il lève les blocages de certains apprenants, notamment les plus faibles.

Pour le prouver, nous avons interrogé les apprenants sur ce qu'ils considèrent comme cours idéal. Les réponses étaient quasi identiques car la majorité a dit que le cours idéal est celui dans lequel ils ne s'ennuient pas, et surtout quand l'enseignant recourt à l'humour.

## Discussion et résultats :

Compte tenu des propriétés pédagogiques du phénomène de l'humour, pourquoi donc ne pas l'exploiter en classe de langue en le considérant comme un objet privilégié dans l'enseignement d'une langue ?

L'humour repose généralement sur ce qui est sous-entendu, soit des expressions courantes, soit des images, qui sont devenues pour le public français un langage de convention, ou des codes pour communiquer certaines idées. Or, ce qui est sous-entendu est justement ce qui est inconnu aux apprenants étrangers, qui appartiennent à une culture différente de celle du public français. C'est justement pour cette raison que l'utilisation de l'humour constitue un bon moyen pour l'accès à la culture étrangère.

L'humour, appelant à la connivence et à la complicité du public, a toujours partie liée avec la culture dans laquelle il baigne, avec les situations, les circonstances et les contextes dans lesquels les signes sont émis. C'est pourquoi on peut parler des humours nationaux. En fait, l'humour est une activité de groupe, et il procure un sentiment d'appartenance. Il peut servir à augmenter l'adhésion au groupe et la cohésion du groupe. Il peut servir aussi pour résoudre des conflits.

L'humour suscite une relation entre le locuteur qui amuse et le destinataire qui ne demande qu'à ne pas s'ennuyer. De même, il utilise des procédés relationnels dans le cadre de l'implicite. L'humour permet, en outre, d'instaurer une relation de partenariat, de complicité avec le récepteur. L'humour a besoin d'un témoin et d'un complice. « *Tant qu'il n'a pas trouvé un destinataire, il reste 'lettre morte.'* » (Evrard F., 1996 : 126).

Grâce à l'humour, on peut créer un univers totalement différent, bousculer les conventions formelles les mieux ancrées, et enfin s'attaquer aux normes esthétiques, morales ou sociales.

De plus, l'humour a une dimension culturelle. En effet, l'humour varie énormément d'une culture à l'autre, à tel point que l'on peut parler spécifiquement d'humour anglais ou d'humour français, par exemple.

L'humour n'est pas universel. Son interprétation suppose connues les normes auxquelles il renvoie, qu'il s'y conforme ou qu'il les transgresse : « *L'humour indique ainsi que, dans son unité plurielle, fonctionne un deuxième élément : le partage. L'humoriste ne peut agir seul. Il a besoin d'un interlocuteur, complice ou victime.* » (Porcher L., 2002 : 49). En effet, ce qui fait rire des Français n'est pas forcément drôle pour un étranger, surtout lorsque le sens lui échappe partiellement. L'humour se révèle, selon l'expression de A. Cormanski, comme un « *véritable passeport pour l'interculturel.* » (Cormanski A., 2002 : 175), et un bon moyen pour la mise en œuvre d'une pédagogie interculturelle.

Apprendre une langue, c'est aussi découvrir la place qu'y tient le rire et la fonction de l'humour dans les interactions sociales. Le rire procure un certain plaisir. Dans le cadre de notre vie sociale, le rire évite les tensions ou les conflits puisqu'il peut les désamorcer. Ce qui amène à dire que l'humour a de grandes vertus didactiques, et l'on peut même se demander avec G.-V. Martin : « *Et si l'humour, cet incompris, était le seul remède à l'angoisse de l'enseignant ou de l'apprenant seul devant la langue ?* » (Martin G.-V., 1989 : 40).

L'apprentissage d'une langue étrangère entraînerait des dysfonctionnements, et il pourrait donner à l'apprenant l'impression de perdre ses points de repère. Or, pour y remédier, il semble que l'humour constitue pour les apprenants un excellent mode d'accès à une culture étrangère. C'est en atténuant le choc culturel par l'effet de surprise que l'enseignant peut aider l'apprenant, grâce à l'humour, à relativiser les valeurs culturelles et à corriger l'ethnocentrisme. La plupart des didacticiens sont d'accord pour affirmer

qu'utiliser l'humour dans certaines de ses composantes (les jeux de mots, les histoires drôles), c'est faire l'apprentissage de la langue et faire la preuve de la maîtrise de cette langue.

L'humour est présent dans la communication quotidienne, et la méconnaissance de sa spécificité et de ses fonctions sociales peut entraîner des échecs de communication entre natifs et non-natifs. Il y a certes des problèmes de traduction et d'adaptations culturelles (selon les cultures, on ne rit pas des mêmes choses), mais aussi des malentendus sociolinguistiques : ce qui passe pour de l'humour en France est perçue comme de l'ironie, voire de l'agression dans une autre culture.

En dehors de l'incompréhension purement linguistique, le manque d'adhésion de la part d'apprenants étrangers à l'humour français peut donc être motivé par une culture de l'humour différente, ou par des malentendus nés de la méconnaissance de certaines fonctions sociales liées à l'humour. Il convient donc de sensibiliser l'apprenant étranger à la spécificité de l'humour français (ou francophone) dans ses dimensions linguistiques (les fameux jeux de mots et les problèmes de traduction), culturelles (il est admis en France de rire sur des sujets qui paraissent tabous dans d'autres cultures et inversement) et sociales (la fameuse taquinerie française souvent perçue comme inadmissible à l'égard de l'étranger). La dimension humoristique se révèle donc comme l'une des composantes de la compétence socioculturelle.

L'humour est, d'après P. Blanchet (1998 : 178), intéressant dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère à double titre :

- L'un, pédagogique, en est l'aspect ludique : les méthodes pédagogiques modernes ont intégré de façon importante la notion de « jeu », très pédagogique par ses modalités symboliques de transfert, par sa dynamique individuelle et collective, par ses procédures transparentes d'évaluation.

- L'autre, didactique, en est l'apprentissage de fonctionnements relationnels et d'inférences linguistico-culturelles. On sait que la compétence à jouer avec la langue est un indicateur manifeste de compétence linguistique, et que traditionnellement, tous les peuples, tous les parents, enseignent la langue aux enfants à travers des jeux de langue.

L'insertion de l'humour dans les activités d'apprentissage élargit le champ des pratiques pédagogiques usuelles. L'apprenant peut inventer, réagir, imaginer, détourner ou renverser des situations ou des paroles, même au-delà des activités qui lui sont proposées. De plus, le recours à l'humour, en sollicitant l'expression personnelle et la créativité, entraîne à réagir à l'inattendu, à l'imprévu, en construisant l'imprévisible, en dépassant les conditions ordinaires d'utilisation du langage dans la communication quotidienne.

L'élaboration d'un bon message humoristique fait appel à la créativité, à la connaissance et à la maîtrise de la langue. Toutes les ressources de l'imagination sont mises à contribution. La langue, véhicule de communication, joue un rôle de premier plan. L'effet ludique provient des multiples jeux réalisés sur les sons, sur le sens ou sur les deux à la fois. Le rapprochement voulu de ce langage avec la poésie passe par le pouvoir des mots au delà du sens : « *C'est la magie du verbe exploitée par les concepteurs en vue de créer de la poésie 'pour' et non de la poésie 'pure'*. » (Vittoz Canuto M.-B., 1983 : 142), une poésie utile et non gratuite. L'usage ludique de la langue n'est donc pas réservé à la poésie : on retrouve les mêmes effets dans d'autres textes, notamment dans l'humour. L'humour utilise la fonction poétique pour attirer l'attention et capter l'intérêt, renforcer le message, le fixer dans la mémoire, ainsi que pour s'exprimer et persuader, donc suggérer.

L'humour exploite en les développant toutes les virtualités de la langue, quitte à transgresser les règles imposées par la grammaire, la logique ou le bon sens. L'humour

transgresse les normes linguistiques et stylistiques par des ruptures syntaxiques, des néologismes, des conflits de niveaux de langue, une orthographe phonétique, etc.

Jouer avec la langue, en violer les règles de la syntaxe et de la sémantique, c'est justement ce qui donne naissance à la poésie, c'est-à-dire à un écart par rapport à une normalité culturelle et sociale : « *Le jeu, c'est aussi une révolte contre le cliché, la redondance, le stéréotype, tout ce qui fait que les mots fonctionnent comme des automatismes, sans entraîner une pensée, sans signifier.* » (Yaguello M., 1981 : 32).

On sait aussi que la poésie et les jeux de mots sont d'une grande utilité pour fournir des renseignements sur la prononciation du français à une certaine époque, pour reconstruire la prononciation de stades plus anciens d'une langue vivante, ainsi que celle des langues mortes. Voilà une bonne raison pour les introduire en classe de FLE : les jeux de mots « *aident à connaître dans une certaine mesure le système phonologique d'une époque.* » (Calvet L.-J., 1980 : 29).

Certains jeux de mots sont fondés sur un savoir collectif, des références culturelles comme des citations célèbres, des proverbes, les titres ou extraits d'œuvres d'origines diverses (cinéma, télévision, littérature, chanson, etc.). Ce type de jeux de mots consiste à emprunter mot à mot, soit un extrait ou un titre d'une œuvre, soit une phrase célèbre attribuée à un personnage ou circulant dans la mémoire collective. Dans ce cas, la citation célèbre est déformée selon les besoins du message. Ce qui permet d'instaurer entre l'émetteur et le récepteur une certaine connivence ludique et culturelle. Il est bien évident que la communication poétique fait appel, pour s'établir, non seulement à un code linguistique, mais aussi à un code culturel dont la lecture nécessite un fonds culturel commun. Il demeure néanmoins que les jeux ne sont amusants que parce que l'ambiguïté est souvent levée par le récepteur et devient, pour cela même, une « pseudo-ambiguïté ».

Depuis que les didacticiens perçoivent la compétence culturelle comme un ingrédient majeur de la compétence communicative, ils travaillent sur la culture dans la langue, afin d'ouvrir une voie d'accès à la culture mobilisée dans les discours ordinaires, et promouvoir de la sorte un enseignement intégré de la langue et de la culture.

Les langues étrangères, par leur pouvoir de faire entrer le monde extérieur dans la classe, répondent à leur soif de prise directe sur la réalité. Les jeux de mots ont un impact motivationnel dans l'enseignement d'une langue étrangère. Les proverbes sont des véhicules de valeurs très importants, parce qu'ils dévoilent un monde plein de conclusions éthiques, ce qui contribue non seulement à la motivation, mais aussi à l'éducation des apprenants. D'ailleurs le discours quotidien de la presse, de la publicité, puise dans cette richesse. Le jeu est, dans ce sens, un moyen de motivation, l'apprenant ne joue pas seulement pour apprendre et développer des habiletés mais aussi pour le plaisir de jouer.

Pour comprendre l'importance du jeu en didactique des langues<sup>1</sup>, il suffit d'ouvrir une revue spécialisée comme *Le français dans le monde*. Dans son numéro 290, de juillet 1997, la rubrique *Fiches pratiques* propose quatre activités basées sur le jeu qui ont pour titre *Le jeu de l'alphabet, Chanter la phonétique, Vivre un roman policier, Voyage en train*.

Dans *Le jeu de l'alphabet*, l'auteur C. Camilleri, apprend aux enfants l'alphabet en leur faisant écouter une chanson, *L'alphabet* de C. Goya.

Avec *Chanter la phonétique*, O. Diaz propose, à partir de deux chansons (*L'oiseau et l'enfant* de M. Myriam, et *Prendre un enfant par la main* de Y. Duteil), un travail phonétique sur les nasales.

<sup>1</sup> Pour plus d'informations vous pouvez consulter WEISS François, 2002, *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris, Hachette.

Dans les deux cas, le jeu vise à l'acquisition de connaissances linguistiques (l'acquisition de l'alphabet, des nasales) et culturelles (les chansons proposées appartiennent au patrimoine français).

Dans *Vivre un roman policier*, J. P. Raveneau imagine de transformer des élèves en "Super Maigret" en leur faisant, dans la première phase de l'activité ludique, construire une intrigue (la victime, les suspects, les lieux, le mobile, le coupable, l'emploi du temps, les indices) qu'ils mettent en scène dans la seconde, l'enquête (le déroulement, les rebondissements). Avec cette simulation globale, l'auteur pense développer les aptitudes à la créativité, au travail en groupe, à la prise de décision des apprenants.

Avec *Voyage en train*, C. Gruffat propose un travail aux objectifs multiples, (linguistiques : l'interrogation, la durée, la localisation, communicatifs : la demande de renseignements, culturels : la pratique des gares et du voyage en train), qui se compose :

- à l'oral : de jeux de rôle (comme : "Vous êtes dans le train à destination de Lyon, mais vous avez oublié de composer votre billet. Quelles explications donnez-vous au contrôleur ?")

- à l'écrit : d'activités intéressant le lexique (exercice de repérage portant sur les composantes d'un billet de train : compostage, classe, heure d'arrivée, etc.) et la grammaire (exercice où l'apprenant est invité à compléter avec des adverbes de temps des énoncés lacunaires sur le thème du voyage en train).

Cela dit, les activités ludiques ont effectivement leur place dans l'enseignement : elles permettent de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue, de mettre en valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots. Dans certains types de jeu de mots, l'émetteur affiche « *une langue de complicité ayant une implication sociale évidente, c'est-à-dire que l'émetteur, afin de s'assurer que le message passe, tisse des liens à travers le langage derrière lequel se situe tout un réseau sous-jacent de connotations.* » (Vittoz Canuto M.-B., 1983 : 10) On lui fait ainsi acquérir la langue étrangère à travers des pratiques ludiques, qui lui font oublier qu'il se trouve impliqué dans un processus d'apprentissage.

Les didacticiens font souvent référence, pour la classe de langue, à des activités ludiques dont le but n'est pas absolument de faire rire mais d'entreprendre une manipulation, un bricolage sémantique qui prête au rire. A ce titre, M. Monnot vante le mérite de quelques « *acrobaties verbales* » (Monnot M., 1988 : 59) en présentant une liste de jeux de mots dans la publicité française. Très souvent, la rime est associée à la marque dans la publicité : « On est fou d'Afflelou », « Du pain, du vin, du Boursin ». Parfois, la rime n'est pas associée à une marque commerciale, mais avec certaines causes ou organismes sociaux, et semble très efficace en ce qui concerne la mémorisation. Qui ne connaît le fameux : « Un verre, ça va, trois verres, bonjour les dégâts ». Ces jeux qui ont l'avantage d'être présents dans de nombreux journaux, magazines et revues, doublent le rendement pédagogique du point de vue de l'acquisition linguistique dans une dualité lexicale décrite par l'auteur. L'article insiste également sur l'implicite culturel donné par ces divertissements linguistiques, en signalant que le jeu doit être adapté au niveau de la classe.

Centré sur la didactique du français langue étrangère, l'article de H. Besse (1989) sur les calembours est incontournable dans cette problématique. Outre les jeux langagiers proposés sur les calembours avec un « *atelier de calembours* », H. Besse pose le problème de la composante pragmatique du jeu de mots. La plaisanterie qui reflète les usages sociaux est ainsi une détente sociale autorisée, ajoute l'auteur. H. Besse centre également sa réflexion sur la composante culturelle de l'humour.

Traditionnellement, la notion de jeu est toujours associée, en didactique, à celle de langage et de créativité. En effet, le jeu peut servir la cause de la langue, à travers la créativité qui l'habite, du simple « jeu de mots » au jeu de rôle. Pilier de la pédagogie de l'oral dans les méthodes fondées sur l'approche communicative, le jeu de rôle conclut en général l'unité didactique et a un double objectif, fonctionnel et pédagogique. Beaucoup de psychologues et de pédagogues ont reconnu le jeu comme un instrument fondamental pour l'épanouissement de la personnalité de l'enfant, et en particulier dans le processus d'apprentissage.

### Conclusion :

Ce que nous venons de dire nous amène à dire que l'humour a toute sa légitimité en classe de FLE.

D'abord, parce qu'il fascine aussi bien l'enseignant que les apprenants, et crée un moment de partage et de plaisir qui fait oublier que l'on est dans un contexte de contraintes, d'apprentissage. Ensuite, parce que les activités ludiques proposées peuvent être la porte ouverte sur la réalité de la vie quotidienne.

Grâce à l'humour, l'enseignant peut sensibiliser les apprenants aux fins détails qui font la particularité de la réalité française. En effet, l'humour remplit une fonction d'accroche qui permet de susciter ou d'entretenir l'attention et la motivation. Il crée une bonne ambiance et détend l'atmosphère. Il crée également un climat propice à l'apprentissage.

Grâce à l'humour, on devient plus intéressés car l'activité de ce point de vue est un plaisir en soi.

Grâce à l'humour, enseignement et esprit de sérieux ont pu enfin divorcer !

Et pour changer, si on apprenait en s'amusant !

### Bibliographie :

- Besse H., 1989, « La culture des calembours », in *Le français dans le monde*, N°223, pp. 32-39.
- Blanchet P., 1998, *Introduction à la complexité de l'enseignement du français langue étrangère*, Louvain-la-Neuve, Peeters, 253p.
- Calvet L.-J., 1980, « Rire en français. Parler français... », in *Le français dans le monde*, N°151, pp. 27-30.
- Cormanski A., 2002, « L'humour par la 'pub', passeport pour l'interculturel », in *Le français dans le monde*, n° spécial, pp. 174-181.
- Dalgalian G., Lieutaud S. et Weiss F., 1981, *Pour un nouvel enseignement des langues*, Paris, Clé International, 144p.
- Evrard F., 1996, *L'humour*, Paris, Hachette Livre, 144p.
- Martin G.-V., 1989, « Didactique : l'heure de l'humour », in *Le français dans le monde*, N°225, pp. 39-40.
- Monnot M., 1988, « Jeux de mots et enseignement », in *Le français dans le monde*, N°215, pp. 59-62.
- Porcher L., 2002, « L'humour comme le tango : une pensée triste qui se danse... », in *Le français dans le monde*, N° spécial, pp. 48-53.
- Vittoz Canuto M.-B., 1983, *Si vous avez votre jeu de mots à dire*, Paris, A.-G. NIZET, 153p.
- WEISS François, 2002, *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris, Hachette, 127p.
- Yaguello M., 1981, *Alice au pays du langage*, Paris, Editions du Seuil, 218p.