

Rôle du jeu dans le contexte d'appropriation d'une langue étrangère aux enfants à Lattaquié

Dr. Itidal Habib*

(Déposé le 19 / 12 / 2022. Accepté 12 / 2 / 2023)

□ Résumé □

Le jeu est considéré comme un outil indispensable à l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère aux enfants leur permettant de se libérer des inhibitions. Il constitue pour les jeunes apprenants un contexte favorisant la communication. Le jeu est considéré comme un facteur de motivation et un outil d'apprentissage favorisant une pratique de la langue dans un cadre proche de la réalité. De plus, ce type d'activité offre à l'enseignant une source inépuisable d'exploitations contribuant à enrichir toute unité didactique.

Cet article se base sur des recherches théoriques ainsi que sur les résultats des expériences faites par certains étudiants, chercheurs à Lattaquié afin de mettre en relief les avantages associés au jeu dans l'appropriation du FLE.

Mots clés : enseignement, apprentissage, jeu, communication, langue étrangère, activité ludique, enfants.

Copyright



:Tishreen University journal-Syria, The authors retain the copyright under a CC BY-NC-SA 04

* Professeur adjoint à l'institut Supérieur des Langues – Section de français – Université Tichrine - Lattaquié- Syrie. itidalitidal418@gmail.com

دور اللعبة في سياق اعتماد اللغة الأجنبية لدى الصغار في اللادقية

د. اعتدال حبيب *

(تاريخ الإيداع 19 / 12 / 2022. قبل للنشر في 12 / 2 / 2023)

□ ملخص □

تعتبر اللعبة أداة لا غنى عنها لتعليم و تعلم لغة أجنبية للأطفال مما يسمح لهم بتحرير أنفسهم من الاحباطات التي قد يتعرضون لها، حيث تزود المتعلمين الصغار بسياق يعزز التواصل. لذلك تعد اللعبة عاملاً محفزاً وأداة تعليمية تعزز ممارسة اللغة في بيئة قريبة من الواقع. بالإضافة إلى ذلك، يوفر هذا النوع من النشاط للمعلم مصدرًا لا ينضب للاستثمار الذي يساهم في إثراء أي وحدة تعليمية. يستند هذا المقال إلى الأبحاث النظرية وكذلك على نتائج التجارب التي أجراها بعض الطلاب والباحثين في اللادقية من أجل إبراز المزايا المرتبطة باللعبة في اكتساب اللغة الفرنسية كلغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية : التدريس ، التعلم ، اللعبة ، التواصل ، اللغة الأجنبية ، النشاط الترفيهي ، الأطفال.

حقوق النشر : مجلة جامعة تشرين- سورية، يحتفظ المؤلفون بحقوق النشر بموجب الترخيص



CC BY-NC-SA 04

* استاذ مساعد - قسم تعليم اللغة الفرنسية - المعهد العالي للغات - جامعة تشرين - اللادقية- سورية. Itidalitidal418@gmail.com

Introduction

Actuellement, il est connu que l'enseignement des langues occupe une place croissante dans les classes de langue partout dans le monde, particulièrement en Syrie surtout durant les dix dernières années. Il est nécessaire d'enseigner aux apprenants notamment aux enfants la pratique concrète d'une ou plusieurs langues vivantes.

Mais comment motiver les enfants pour apprendre une langue étrangère comme le français ? L'activité ludique accorde de la pertinence et de l'authenticité à la communication et favorise l'acquisition de certaines compétences. Il place l'apprenant en situation d'acteur social qui se trouve dans l'obligation de réaliser une tâche dans un contexte donné. Le rôle joué par l'apprentissage par le jeu dans la stimulation du développement cognitif des jeunes enfants a été décrit par des psychologues de l'éducation comme, Bruner, Piaget et Vygotsky. La question qui se pose porte sur le fait de savoir si l'apprentissage par le jeu constitue un environnement favorisant le développement des capacités de réflexion essentielles au perfectionnement cognitif.

L'apprentissage par le jeu implique une démarche appropriée à cet enseignement, puisqu'elle permet de franchir des obstacles psychiques liés à l'appréhension de l'expression en langue étrangère en associant apprentissage et plaisir.

Méthodologie de travail

Nous commençons initialement par une sorte d'interrogation portant sur les raisons de l'importance du "jeu" pour l'enfant et sur les avantages de l'exploitation des activités ludiques dans une classe de langue étrangère. Nous essayons de discerner l'importance de l'intégration de ce type d'activités dans l'approche didactique adoptée par l'enseignant ; ensuite nous tentons de voir la place de ce dernier dans cette approche et son rôle dans la motivation des apprenants. Puis après, nous montrons les contributions d'une pédagogie basée sur une approche par le jeu sur l'acquisition de différentes compétences, en rappelant aussi les difficultés que peut rencontrer une telle pédagogie. Nous présentons en dernier lieu les résultats des expérimentations que certains étudiants bénévoles du Centre National des Distingués ont mené au centre culturel arabe, ainsi que ceux des étudiants de Master FLE réalisés dans certaines écoles à Lattaquié et à l'Institut Supérieur des Langues à l'université Tichrine auprès des enfants des enseignants et des fonctionnaires travaillant dans le cadre universitaire.

Importance du travail

Le jeu est précieux pour les enfants afin de consolider certains aspects liés à l'acquisition des compétences langagières indispensables pour leur développement cognitif. L'apprentissage des langues étrangères doit tenir compte de l'âge des apprenants et de leur psychologie.

L'importance de ce travail provient du fait que le jeu semble répondre au besoin de motivation dont les apprenants sont en quête pour réussir. En effet, un apprenant motivé aura plus de plaisir à étudier la langue, ce qui pourrait entraîner des répercussions positives dans son apprentissage. Le jeu est également une réponse à l'approche "actionnelle" adoptée dans la plupart des méthodes d'enseignement du français à l'école en Syrie. Nous attirons l'attention des étudiants en master, futurs chercheurs au fait que l'étude de "l'apprentissage par le jeu" dans la plupart des cas doit être nécessaire. Elle nécessite d'associer l'analyse du jeu "auto-dirigé" et les expériences de jeu dirigées par les adultes.

Acquisition précoce d'une deuxième langue

Gaonac'h (2006) conteste l'idée selon laquelle les jeunes enfants sont de meilleurs apprenants d'une deuxième langue que les adultes; selon lui chaque âge a ses "atouts opposés". Le jeune enfant, après avoir consolidé sa langue maternelle, à l'âge de 7 ans est - phonologiquement parlant- mieux doté que l'adulte concernant la perception et la production d'une deuxième langue; cependant ce dernier trouve une difficulté à atteindre une prononciation ressemblant à celle des natifs. Du point de vue morphologique, si son exposition à la langue est suffisante, le jeune enfant, grâce à sa capacité d'intégration sociale, acquiert spontanément les différentes formes des mots utilisés à l'oral dans des contextes variés. En revanche, lorsque l'adulte commence l'apprentissage d'une deuxième langue il a déjà appris à apprendre, il est capable à diriger son apprentissage : il profite de ses expériences langagières antérieures organisées dans sa mémoire, il dispose d'une aptitude à relier ce qui est nouveau avec les connaissances antérieures.

Pourquoi le jeu?

Le jeu est un phénomène "total" (Caillois: 1958), "un évènement de communication interactif" (Cuq, 2003 : 106) visant " le plaisir » (REY, A. ; REY-DEBOVE, J., 1992). Il fait partie de l'univers de l'enfant et répond à un besoin naturel que D. Winnicott (1989) analyse à la lumière des fonctions du jeu chez l'enfant. Ce dernier joue par plaisir, pour maîtriser son inquiétude et établir des contacts avec son environnement. De ce fait, la méthodologie ludique place l'élève dans une position d'acteur.

Pour les psychologues de l'éducation, le jeu contribue au développement cognitive de l'enfant, c'est dans la relation entre activité physique et opération mentale que se développe la fonction "symbolique" (Piaget, 1994).

Le jeu se déroule, selon Vigotsky (1985), dans une zone d'expérience proche de la réalité. Lorsqu'il joue, l'enfant montre une grande disponibilité pour résoudre les problèmes que le jeu restitue de manière "simulée". Bruner (2002), à son tour, signale que c'est par le jeu, parce qu'il présente des structures spécifiques *répétitives* et *innovantes* en même temps, que l'enfant accède au langage.

Silva (2008) apporte sa contribution sur le jeu en pédagogie : L'apprenant est devenu au centre de l'apprentissage. Le jeu favorise les mécanismes de classification et de structuration du temps. Pour Sylva, le jeu contribue au développement de l'autonomie et incite l'enfant à la communication. Ce dernier joue et apprend simultanément; pendant le jeu, l'erreur est "dédramatisée"; l'enfant est conscient d'avoir droit à l'erreur ce qui lui permet de progresser. Le jeu peut toujours selon Silva (2008: 18) être introduit dans la séance afin de « *Briser la glace* », « *faciliter le travail collaboratif* », « *Réviser des points de la leçon* », « *mémoriser des structures linguistiques* », « *Dynamiser le groupe classe* », « *motiver* », « *faire naître de la curiosité* », « *Améliorer la dynamique du groupe* », « *Devenir un instrument de dialogue et d'approfondissement culturel* ».

Ainsi pour procéder à un apprentissage efficace répondant aux besoins de communication des apprenants; il est nécessaire de recourir au jeu : « *Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé à l'avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. (...) Dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont plus alors des mots mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant.* » (Vanthier, 2009 : 47)

C'est aussi « *à travers le jeu que naît le sens, à travers le jeu naît l'implication permettant l'établissement d'un véritable rapport personnel à la langue.* » (2009 : 57)

De plus, par la motivation "intrinsèque", l'apprenant est capable de déclencher une prise de parole. Le jeu est ainsi une situation d'expérimentation du langage. Il s'agit de parler en français pour agir, pour gagner ou réguler l'activité. L'apprentissage par le jeu selon les termes de Danniels et Pyle (2018) consiste à apprendre tout en jouant.

Le jeu contribue à réduire la distance entre l'enseignant et l'apprenant. Il présente des avantages dans différents domaines : linguistique, culturel et développe des compétences transversales : le lexique utilisé nécessite le recours à la vie de tous les jours d'un enfant; ce dernier doit évidemment savoir parler de soi, parler aux autres, parler des autres et du monde : les activités doivent être motivantes et la mise en situation de ces activités doivent s'appuyer sur la découverte de la vie quotidienne, des fêtes et traditions, de la géographie du pays dont l'enfant étudie la langue. Ajoutons que l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère permet de renforcer la capacité d'écoute, celle de mémorisation et celle de production verbale. L'appropriation d'une langue s'effectue aussi par la découverte du pays dans lequel cette langue est parlée. L'enseignant doit de ce fait amener les élèves à réfléchir, à poser des questions et à avoir une idée sur le fait que différents modes de vie et culture existent partout dans le monde.

Jeu et motivation des apprenants

L'approche actionnelle contribue à engager les apprenants; elle permet à l'enseignant de mettre en place des stratégies pédagogiques qui favorisent l'engagement des élèves dans la tâche à réaliser. Dans cette perspective l'élève est acteur de ses apprentissages ; il apprend alors la langue par la réalisation des tâches. Pour Meirieu (2015), le rôle de l'enseignant adoptant la démarche de projet est de créer des conditions pour que les élèves se mobilisent dans le but d'acquérir les savoirs nécessaires à leur développement cognitif.

Selon Bandura (2003), la motivation des élèves a une influence directe sur leur réussite dans les tâches. Ainsi elle peut être déclenchée par l'autonomie, la créativité, la connaissance du but de l'apprentissage et l'authenticité de la situation. Ajoutons aussi que la variété dans les jeux proposés permet de motiver les apprenants, en stimulant leur curiosité et en sollicitant leur attention.

Quand on se sent en sécurité, on peut prendre le risque de l'apprentissage. A chaque apprentissage réussi, l'individu devient moins dépendant (Favre : 2015). La motivation est également engendrée par le plaisir que l'activité proposée procure à l'élève. Elle détermine la fixation des acquisitions; l'enseignant doit chercher à développer une motivation "intrinsèque" ou " intégrative" selon les termes de Gardner (2001) chez ses apprenants en leur permettant de devenir les acteurs de leur apprentissage et à encourager l'autonomie en favorisant la communication. C'est à l'enseignant, médiateur, de choisir et préparer les activités, d' introduire les situations et de prévoir le déroulement de ces activités. Pour réussir la pratique de l'approche par le jeu, Il est en conséquence indispensable, que l'enseignant dispose lui-même, selon les termes de Silva, de l'« Attitude ludique »; l'enseignant, disposant des connaissances de tout type, doit de la sorte être un véritable acteur du jeu dont le succès dépend de son travail dans la classe.

Les jeux en classe de langue étrangère

La frontière entre le jeu et l'exercice pourrait, selon Bazin¹, être marquée quand l'activité proposée n'est plus application d'un savoir antérieur ou activité à objectif d'apprentissage précis (réponses vrai-faux; réponses présentées sous forme de choix multiples; exercices à trous), mais pratique transposée où le domaine du concret, de la réalité (le matériel

¹ Hervé Bazin, FDM 223.

linguistique à apprendre) s'estompe au profit du surgissement de l'illusion personnelle ou collective que crée le jeu. C'est le cas des jeux linguistiques (mots croisés, trouver le mot le plus long, mettre les images en ordre, ...) où l'apprenant ne met en jeu que sa compréhension linguistique. Le jeu ici, ne constitue pas un moyen d'apprentissage linguistique, mais de plaisir associé à la "créativité". S'il faut "prendre au sérieux les jeux pédagogiques"², c'est pour en tirer toutes les possibilités d'appropriation de la langue étrangère.

Le jeu en classe présente "une triple dimension" : ludique, langagière (cognitive) et socialisante (Vanthier , 2009 : 57). Dans le jeu selon Vanthier,

- il y a toujours "un enjeu", un obstacle à surmonter et une part d'inconnu lié au hasard et aux stratégies à développer . Le jeu réussit donc à impliquer « la personne ».
- l'enfant parle pour agir, donc à perfectionner sa langue dans la perspective de l'action. Le jeu favorise de ce fait le développement des compétences communicatives et linguistiques.
- les participants entrent en interaction afin de réaliser une tâche. Dans cette interaction, le respect des règles est nécessaire au bon déroulement du jeu.
- La pluralité des rôles que l'enfant assume quand il joue, font de la pratique des jeux un moyen efficace d'initier l'enfant à la compréhension du monde dans lequel il vit. Le jeu est ainsi un instrument de socialisation qui permet de s'ouvrir au monde, tout en évoluant dans un cadre sécurisé.

Selon les analyses de Vigotsky : c'est dans le rapport conversationnel, coopératif avec les autres individus que surgit la langue comme instrument d'action. Les jeux de rôles sont par exemple des jeux communicatifs : pour cela, il faut que ces activités fonctionnent dans l'esprit des élèves comme des jeux divertissants. Le jeu contribue ainsi au développement d'une compétence langagière qui est à la fois pragmatique, sociale et culturelle. Il est souvent facile pour l'enseignant de répondre à l'objectif culturel en introduisant dans le jeu des traits de civilisation (du monde francophone dans notre cas).

Le jeu efficace et ses caractéristiques

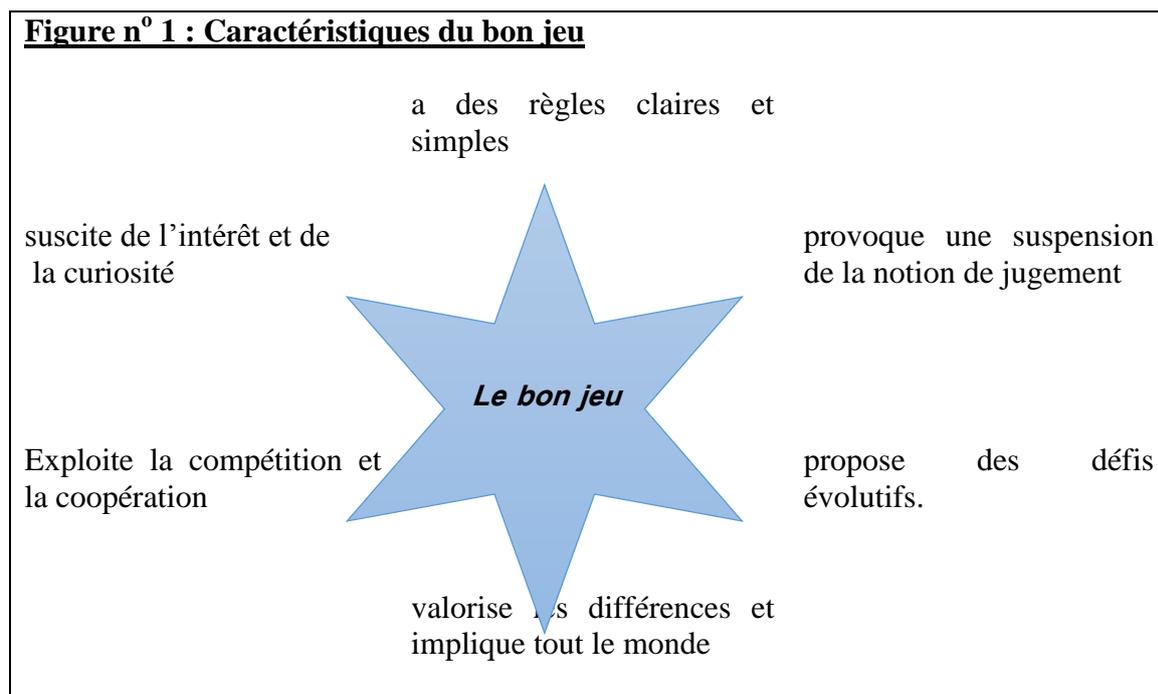
Pour Vanthier (2009), un jeu efficace, c'est un jeu qui "*permet et enrichit*" l'apprentissage, cela nécessite une préparation. Ainsi l'enseignant doit pouvoir définir nettement les objectifs d'enseignement/apprentissage visés. En fonction de ces objectifs, il est essentiel de définir exactement le temps du déroulement de la séquence pédagogique où le jeu sera réalisé. Ce dernier doit être adapté à l'âge et au niveau de développement du public. Si les activités sollicitant les actions motrices et sensorielles conviennent aux plus jeunes, les jeux de société peuvent être proposés aux enfants à partir de 5 ans (2009 : 58).

Accorder une place très importante au jeu n'est pas toujours avantageux; Meirieu (2006 : 32-33) nous rappelle que « *le jeu (en classe) n'est possible et intéressant que parce qu'il y a des moments où l'on ne joue plus* », et où on réfléchit à ce qu'on a fait, comment on l'a fait pour pouvoir en retenir des savoirs plus généraux, transférables à d'autres situations.

Lors des simulations globales, c'est la personne elle-même qui parle : il est essentiel de conduire doucement le groupe d'apprenants en évitant des résistances psychologiques. Elles sont plus puissantes chez les adolescents que chez les enfants, les adolescents étant au cours de développement de leur personnalité. Par la socialisation, l'apprenant forme une image sociale qu'il effectue à partir de la manière d'être.

² Hervé Bazin, FDM 223.

L'enseignant doit alors entretenir un certain équilibre entre le jeu et l'apprentissage afin de préserver le plaisir de jouer . Il faut savoir établir, définir des règles de jeu, intervenir quand il le faut et savoir mettre fin au jeu. Le jeu sera efficace, toujours selon Vanthier, s'il répond aux exigences figurant dans la figure n°1 ci-dessous. Il est donc important de bien connaître son groupe pour diminuer les risques de situations désagréables lorsqu'on veut initier une séquence de jeu dans sa classe. L'enseignant est en conséquence invité à s'interroger sur l'objectif du jeu, sur le nombre d'apprenants dans le groupe, sur leur niveau et leur personnalité, sur la durée et l'espace dont on dispose.



Comment procéder?

Pour favoriser la participation de tous les élèves, leur distribution et l'aménagement de la classe doivent être pris en compte.

Le matériel du jeu doit être à la disposition de l'enseignant et la durée du jeu bien prévue. Pour préparer les enfants au jeu; il est indispensable que les consignes du jeu soient simples, faciles à comprendre et formulés à l'avance. Puisque le jeu sera réalisé en langue étrangère, il est essentiel que des activités antérieures soient prévues afin de donner l'occasion de faire jaillir les mots et les expressions dont ils ont besoin quand ils jouent. Après ces étapes préparatoires, l'enseignant doit s'éloigner quand le jeu commence. Afin de pouvoir jouer, selon Vanthier, il est indispensable d'"être capable de s'exprimer" : Le jeu en classe donne l'occasion d'avancer certains actes de parole en rapport avec l'utilisation du jeu. L'apprenant devrait être capable d'utiliser des mots et des structures comme par exemple des cartes, une case, une grille de jeu; un joueur, une équipe, le tour, avancer; « Il faut/ il ne faut pas... »; "gagner, perdre, le premier/ le dernier" , etc.

Certaines structures de la langue comme les phrases à l'impératif: ("réfléchis bien", "retourne la carte") ou les explications : (« Tu n'as pas de chance ! » ou « J'ai fini ! » ou « Bravo ! ») seront aussi utilisées.

Quels jeux pour la classe de langue étrangère ?

Il est connu que la langue maternelle a donné aux enfants les bases sur lesquelles l'enseignement de la langue étrangère doit bâtir le système de la langue.

Quelles activités mettre en œuvre en classe de langues ?

De très nombreux propositions sont disponibles dans les méthodes du FLE, dans des livres destinés aux enseignants de langue et sur Internet.

L'utilisation didactique du jeu nécessite la connaissance de la situation d'apprentissage, la détermination préalable du type de public ainsi que le moment de la classe, de l'unité didactique, ou du cursus de formation de l'apprenant. Certains jeux conviennent à l'enseignement précoce des langues; d'autres exigent des capacités logiques. Il faut ainsi établir une gradation dans les jeux, les "coller" aux objectifs linguistiques (actes de parole, éléments grammaticaux...). Il faut habituer les élèves à jouer en classe de langue, pour qu'ils réagissent face au jeu de manière normale, ce qui leur permettra de franchir les barrières psychosociales source d'échec de nombreuses expériences.

Jouer en suivant les règles convenues constitue une règle de départ pour arriver à la découverte du monde abstrait des relations linguistiques. Lier les techniques du jeu à des modules communicatifs en langue étrangère (LE), à travers différentes tâches, essayer ensuite de résoudre les problèmes que la communication a soulevé, engageront la pensée de l'enfant mais aussi l'intérêt et le besoin de parler en LE.

Place du jeu dans l'unité didactique :

Le jeu constitue la base de toute présentation de contenus. Ainsi, les activités introduisant les contenus du jeu : parole, chant, mouvement du corps, expression motrice ou figurative forment la colonne vertébrale de l'unité didactique. L'utilisation du jeu en classe de FLE pour enfants serait indispensable. Le jeu pourrait donner lieu à une unité pédagogique complète, visant plusieurs compétences et mobilisant plusieurs "intelligences" (Gardner : 2001).

Les jeux présentés dans les tableaux ci-dessous, sont, dans la plupart, exploités dans les classes avec 18 élèves de 7 - 9 ans au centre culturel arabe de Lattaquié en été. ils sont généralement facile à réaliser et à faire évoluer. La plupart fonctionne à partir d'un matériel qui autorise les manipulations car celles-ci sont très importantes pour les jeunes enfants³. Des jeux, des chansons et des contes aussi sont exploités par certains étudiants de master à l'Institut Supérieur des Langues à l'université Tichrine lors de la réalisation de leurs recherches de master FLE.

Ces jeux interviendront à des moments différents de l'unité didactique, selon le type de compétences langagières qu'ils permettent de développer. Ces jeux sont regroupés en fonction de la compétence mise en jeu : compréhension orale ou production orale.

1. Jeux visant le développement de la compréhension orale

Ces jeux (tableau 1) impliquent une écoute active de la part des élèves. Dans les diverses situations présentées, il s'agit d'écouter afin de comprendre et pouvoir ensuite manifester sa compréhension par une réponse non verbale appropriée : toucher, montrer, dessiner associer, aller chercher, se déplacer, etc. les élèves montrent qu'ils ont compris sans avoir à formuler un énoncé dans la langue cible, ce dont ils ne sont peut-être pas encore capables au moment où le jeu intervient.

³ Vous trouvez des explications détaillées du déroulement de tous les jeux cités dans les tableaux dans le livre de VANTHIER H., *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE international, 2009, p. 76-140.

Tableau 1 : Jeux visant le développement de la compréhension orale

Le jeu	Organisation pédagogique	Niveau/ Age	Habilité transversale sollicitée
Jeu du bérét	Groupe-classe Se joue en extérieur ou dans une salle spacieuse	A partir de 5 ans pour la variante 1, 7 ans pour la variante 2.	Habilité psychomotrice : réagir physiquement à une consigne verbale
Jeu du plus rapide	Groupe-classe	A partir de 6 ans	Habilité psychomotrice
Jacques a dit	Groupe-classe	A partir de 6 ans	Habilité psychomotrice
Salade de fruits	Groupe-classe, en cercle	A partir de 5 ans	réagir physiquement à une consigne verbale
Pioche rapide	En groupe de 4/5 élève	A partir de 7 ans	Habilité psychomotrice
Remplissons nos paniers	En équipe, salle spacieuse de préférence	A partir de 5/6 ans	Mémoire sonore
Cache-image	Groupe-classe, puis par équipe	A partir de 5 ans	Mémoire visuelle
Jeu de bingo (Le bingo des nombres. Le bingo des heures. Le bingo des enfants)	Individuellement ou en binômes	A partir de 5 ans	Mémoire visuelle

2. Jeux visant le développement de la production/interaction orale

Une première présentation des jeux se fait collectivement avec le groupe-classe dans son ensemble. Lorsque les enfants se sont appropriés le fonctionnement du jeu, et afin d'augmenter le temps de parole et de jeu de chacun, l'activité se poursuit en petits groupes de 4 à 5 élèves (à partir de 7 ans pour l'activité en petits groupes autonomes), (tableau 2).

Tableau 2 : Jeux visant le développement de la production/interaction orale

Le jeu	Organisation pédagogique	Niveau/ Age	Habilité transversale sollicitée
Jeu de Kim	Groupe-classe, puis en petits groupes de 4/5 élèves	A partir de 5 ans pour l'activité collective	Développement de la mémoire visuelle, repérage spatial
Le tourne-cache	Groupe-classe, puis en petits groupes	A partir de 5 ans pour l'activité collective	Développement de la mémoire visuelle, repérage spatial
Jeu de Memory	Par équipe ou en petits groupes	A partir de 5 ans	Développement de la mémoire visuelle, repérage spatial
Jeu de loto	En groupes de 4 élèves	A partir de 7 ans	
Je pars en voyage et je mets dans ma valise...	Groupe-classe, en cercle	A partir de 7 ans	Développement de la mémoire sonore
Le chuchotement chinois	Par équipe en file indienne, même nombre d'élèves dans chaque équipe	A partir de 8 ans	Rapidité, développement de la solidarité et de la coopération
Qui suis-je ? qu'est-ce que je suis ?	Par binômes, puis groupe-classe	A partir de 9 ans	Déduction, développement de l'esprit logique
Le jeu du morpion	Deux équipes	A partir de 9 ans	Savoir anticiper et développer des stratégies, se repérer dans l'espace

Le jeu des jumeaux	Groupe-classe, puis en groupes de 5 ou 6 élèves	A partir de 9 ans&	Déduction, développement de l'esprit logique
Le jeu des 5 familles	4 équipes, puis en groupes de 4 élèves	A partir de 7 ans	Déduction / développement de l'esprit logique
Sudoku	Groupe-classe/ par petits groupes de 2 ou 3 élèves lorsque le principe du jeu est connu	A partir de 7 ans	Spatiale et logicomathématique

Dans certains numéros du FDM⁴ on propose des fiches pédagogiques où l'on présente des jeux expliqués en détails et prêts à être utilisés en classe. nous avons groupé ces jeux dans le tableau ci-dessous, (tableau 3), en montrant l'objectif de chaque jeu.

Tableau 3 : Les jeux dans certains numéros du FDM

N° FDM	Jeux proposés	Objectif du jeu
358	Le jeu du vicair	Systématisation de dix verbes courants au présent de l'indicatif, par production orale guidée.
355	Jouer avec les mots	Apprendre et/ou réviser des mots de façon ludique.
333	Le jeu de l'oie	Enrichir le vocabulaire et stimuler l'expression orale (construction de phrases simples, forme interrogative). Encourager l'autocorrection entre élèves.
322	Apprendre avec le bingo	S'exercer à l'écoute du français, pratiquer le vocabulaire appris, créer des champs lexicaux, mettre en relation deux systèmes sémantiques.
356	Le bingo musical	Reconnaitre la mélodie et les paroles d'une chanson. Tester la discrimination auditive de façon individuelle, mais à travers une activité collective et amusante.
290	Le jeu de l'alphabet/ chanter la phonétique	L'acquisition des connaissances linguistiques et culturelles.
290	Voyage en train	Objectifs multiples, (linguistique: l'interrogation, la durée, la localisation, communicatifs : la demande de renseignements, culturels: la pratique du voyage en train).

Résultats de la recherche

Le lien qui existe entre le langage et l'action constitue la base de l'approche actionnelle qui, selon les recherches, motive les enfants à l'apprentissage parce que ces derniers attendent résolument le moment du projet pour pouvoir participer à la réalisation de la tâche. Ils sont

⁴ Nous présentons dans la liste suivante quelques ressources en ligne qui proposent aussi des activités ludiques pour la classe.

www.tv5.org/cms/chaine-francophone/lf/p-9489-Jeux-de-lettres-interactifs-du-CCDMD.htm

<http://lesexperts.jimdo.com/c-est-l-%C3%A9t%C3%A9-des-jeux-pour-le-fle/>

<http://institutfrancais.pl/enseigner-le-francais/2013/04/jeux-fle-entretien-createurs-web-serie/>

www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm

www.jeuxdenim.be/

www.trictrac.tv/

www.philibernet.com/

plus motivés par les projets que par les exercices structuraux ou les répétitions. Le contexte concret et la participation des enfants à la réalisation d'un projet aident la compréhension et l'acquisition de certains éléments. Faire la cuisine, comme projet, c'est la circonstance de dire ce que vous avez à faire, parler du goût, des ingrédients, de ce que vous aimez ou que vous n'aimez pas. La réalisation d'un gâteau, par exemple, sera une occasion pour introduire du lexique. Le contexte contribue à la compréhension et la mémorisation (l'espace : la cuisine, la table, le four, etc., les ingrédients : sucre, œufs, huile, etc., les actions : casser, mélanger, cuire, etc.)

La figure 2 ci-dessous montre un autre exemple représentant le texte de la recette de *la pâte à sel* tel qu'il est cité par Vanthier.

Figure n° 2, Texte de la recette de la pâte à sel (à partir de 8/9 ans)

Recette de la pâte à sel

Il faut :

- 4 verres de farine - un saladier
- 2 verres de sel - 2 verres d'eau

Préparation :

1. Verser la farine dans le saladier.
2. Verser le sel dans le saladier.
3. Verser l'eau petit à petit dans le saladier.
4. Mélanger et former une boule avec la pâte.

En plus de l'apprentissage du vocabulaire concernant des verbes (verser, mélanger, former), certains noms (saladier, farine, eau, boule, sel,...) et certains chiffres, il s'agit d'effectuer des créations curieuses en pâte à sel, colorer ces créations et les décorer avec des cailloux, des paillettes et des coquillages. Puis, l'enseignant peut proposer aux élèves de prendre des photos de leurs propres productions et les utiliser pour raconter une histoire et réaliser ensuite leur propre livre qui sera rangé dans la bibliothèque de la classe.

Les enfants ont beaucoup aimé les séances de français, les enseignants qui sont eux-mêmes encore étudiants, ont montré de l'enthousiasme dans leur enseignement : « ils ont appris et joué ensemble ». certains parents sont venus voir ces enseignants auxquels leurs enfants ont montré de la sympathie et de l'attachement ; ils ont parlé d' « amélioration de comportements », de « changement de personnalité » chez les enfants et de « motivation pour le français » ; ils ont sollicité pour leurs enfants la possibilité de poursuivre des cours de français durant l'année scolaire.

Conclusion

Il est clair maintenant que la mise en place du jeu aide l'apprentissage et constitue un moteur de motivation. Il est donc important de varier les approches. Même si le jeu a des avantages avérés, il est indispensable d'attirer l'attention des élèves sur les apprentissages sous-jacents. Quand nous introduisons dans la classe de langues des activités ludiques, l'enfant se sent motivé pour surmonter les difficultés que la pratique linguistique impose et trouve du plaisir dans la maîtrise des règles complexes de communication d'une langue étrangère. D'une part le jeu favorise la détente émotionnelle, physique et intellectuelle des participants et d'autre part, il assure l'expression des idées dans un contexte où l'erreur est banalisée. Ajoutons enfin que les conséquences des études sur le rôle du jeu dans le développement cognitif sont hétérogènes. De ce fait, nos étudiants sont invités lors de leurs

recherches de master à réaliser encore des études expérimentales solides afin de découvrir la richesse et la constance des portées cognitives de "l'apprentissage par le jeu" chez les jeunes enfants.

Bibliographie

- BRUNER, J.S., *comment les enfants apprennent à parler*. Paris, Retz, 2002, 128.
- CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, 1958, 306.
- CUQ, J. P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, éd. Pencreac'h, 2003 : 106)
- DANNIELS, E.; PYLE, A. *L'apprentissage par le jeu*, OISE University of Toronto, Canada, 2018.
- FAVRE, D., *Cessons de démotiver les élèves*. Paris : Dunod, 2015.
- FRANÇOIS, F., *Pratique de l'oral*. Paris, Nathan, 1993, 225.
- GAONACH, D., *L'apprentissage précoce d'une langue étrangère. Le point de vue de la psycholinguistique*. Hachette-Education, 2006.
- GARDNER, H., *Les intelligences multiples*, Retz, 2001.
- MEIRIEU, P., « *Le désir et la règle* ». Les cahiers pédagogiques n° 448, Le jeu en classe, décembre 2006.
- MEIRIEU, P., *article de la revue Sciences Humaines*, n°268, 03/2015.
- PIAGET, J., *La formation du symbole chez l'enfant*. 8^{ème} édition, Broché, 1994, 310.
- REY, A. ; REY-DEBOVE, J., *Le Petit Robert 1*, Dictionnaires LE ROBERT, Canada, 1992.
- SILVA, H., *Le jeu en classe de langue*. Paris, CLE international, 2008, 300.
- VANTHIER, H., *L'enseignement aux enfants en classe de langue*. Paris, CLE international, 2009, 223.
- VIGOTSKY, L.S., *Pensée et langage*. éditions sociales. (1934 ; trad. 1985), 546.
- WINNICOTT, D. *L'enfant et le monde extérieur*. Paris, Payot, 1989, 192.

Numéros du FDM

358, 355, 333, 322, 223, 356, 290