

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

Le cas des apprenants de (6 à 8 ans), en Syrie

Amine TAMMAA

Université Al-BAATH / Institut Supérieur des Langues
Département d'Enseignement de Langue Française

Résumé :

Il parât que nous sommes invités aujourd'hui plus qu'à tout autre moment de repenser, de réhabiliter et de réintégrer la notion de l'apprentissage par le jeu. L'enfant d'aujourd'hui est un digital-natif envahi naturellement par ce monde numérique qui l'entoure. Des méthodes d'enseignement à part entière se présentant sous la forme d'applications numériques, sous : androïde, iOS, ou d'autres. Des jeux-vidéo assistés par l'intelligence artificielle se présentant avec des tas de mérites aux niveaux du développement cognitif et mental, ainsi que la perception mémorielle.

En revanche, nous nous doutons du développement sensori-moteur, qui trouve son environnement idéal normalement chez les enfants de 6-8 ans. Ce qui favorise l'usage réel des jeux en classe de langue afin de stimuler les apprenants à apprendre une nouvelle langue étrangère en développant leurs capacités intellectuelles et sensori-motrice à la fois.

Mots clés : classe de langue, motivation, jeu, ludique, cycle primaire

الباحث: أمين طماع

قسم تعليم اللغة الفرنسية المعهد العالي للغات - جامعة البعث

ملخص:

يبدو أننا مدعوون اليوم أكثر من أي وقت آخر للتفكير وإعادة تأهيل ودمج فكرة التعلم من خلال اللعب. فطفل اليوم هو مواطن-رقمي-بالمولد محاط بالتكنولوجيا الرقمية المحيطة به بطبيعة الحال. فها هي مناهج تدريس كاملة على شكل تطبيقات رقمية في بيئة أندرويد أو آيوس أو غيرها، وكذلك ألعاب مرئية مدعومة بالذكاء الصناعي والتي تطرح نفسها مع العديد من المزايا على مستوى التطوير المعرفي والعقلي، بالإضافة إلى تطوير إمكانات الذاكرة بعيدة المدى. من ناحية أخرى، نشكك في إمكانات هذه الألعاب الرقمية على التطوير الحسي-الحركي بشكل واسع، والذي يجد بيئته المثالية بشكل طبيعي عند الأطفال من 6-8 سنوات. وهنا يكمن أهمية تفعيل ودمج الاستخدام الحقيقي للألعاب في صفوف اللغة من أجل تحفيز المتعلمين على تعلم لغة أجنبية جديدة وبما يتيح تطوير قدراتهم الفكرية والحسية-الحركية في نفس الوقت.

الكلمات المفتاحية: صف اللغة، الدافع، اللعب، المرح، المرحلة الابتدائية.

Introduction

Le domaine d'enseignement/apprentissage du FLE demande une forme variée de méthodes nécessaires, pour aboutir aux attentes et aux besoins des apprenants d'une part, et aux objectifs de l'enseignant en général. On ne peut jamais parler de l'enseignement sans parler de la motivation scolaire, qui est l'un des concepts primordiaux de l'apprentissage et son absence rend ce dernier impossible ; ce qui l'assure VIAU d'ailleurs en considérant que : « *La motivation est un concept dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but* » p.7. (VIAU, 2009)

L'école primaire de notre jour adopte souvent une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage, à cause de leurs aptitudes à créer des situations stimulantes qui préparent une bonne source de motivation et permettent à l'enfant d'apprendre la langue au biais du plaisir, où il trouve l'espace à la créativité, l'affection, la détente et

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

l'imagination, en prenant compte de diverses pratiques ludiques (dessin, chant, théâtre, jeu...etc.). Selon Piaget : « *Jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur* » p.14. (FOULIN & MOUCHON, 2005)

L'enseignant joue un rôle très important dans la transmission du savoir aux apprenants ; cependant, il doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe, en se basant sur la motivation de ses élèves. Il doit avoir conscience de l'importance et de la nécessité de la motivation dans le déroulement de ces apprentissages.

Pour jouer et apprendre, l'enseignant devrait sélectionner afin de passer par les modalités suivantes: choisir les jeux, varier les supports, distribuer les rôles, identifier les moments clés.

L'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche efficace et tout à fait appropriée à l'enseignement/ apprentissage du FLE puisqu' elle permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre. C'est une activité de communication « *qui est fondée sur le défi* ». (KERVAN, 1996)

L'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. Le jeu aide à motiver les élèves pour apprendre. Pour bien réaliser cette recherche, nous sommes intéressés aux apprenants de 1^{ère} et 2^{ème} classe au cycle primaire. La réussite de l'élève dans l'apprentissage d'une langue étrangère dépend de sa motivation ; ce thème avait attiré notre attention en tant qu'enseignants-chercheurs mais également en tant qu'anciens élèves.

L'un des premiers facteurs de la motivation est le jeu qui se considère comme un outil majeur étant à la fois, et facteur de la motivation et porteur de sens.

Le jeu permet de mettre les élèves en situation de pouvoir communiquer, c'est-à-dire de mettre à leur disposition des moyens qui leur permettent de développer cette faculté motivante et bénéfique pour un meilleur apprentissage de la langue. Le jeu permet aussi de modifier le rythme de la séance, mais on ne doit pas oublier que l'enseignant est le moteur essentiel du jeu, il est responsable de la réussite ou l'échec, c'est pourquoi il doit se

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

demander si le jeu est convenable pour (l'âge, le niveau, le besoin) de ses apprenants, s'il cherche à les amener à atteindre l'objectif visé.

En effet, ce qui motive certains élèves ne motive pas forcément les autres.

Il est possible donc, de faire une problématique primordiale sur laquelle nous nous basons pour faire cette recherche et réaliser nos objectifs :

- ✓ Comment peut-on motiver les apprenants et leur pousser à aimer d'apprendre ?
- ✓ Comment l'activité ludique devient-elle une source et un moyen efficace et motivant dans l'enseignement/apprentissage du FLE ?
- ✓ Est-ce que nous pouvons améliorer la participation des élèves par le biais des jeux ?
- ✓ En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?
- ✓ Comment mettre en place le jeu en classe du FLE ?
- ✓ Comment choisir un jeu ?
- ✓ Quels sont les facteurs qu'on doit prendre en considération pour la réussite du jeu ?
- ✓ Peut-on apprendre en jouant ?

Notre départ va entamer la question : Quel jeu correspond le mieux aux besoins pédagogiques des enfants (de 6 à 8 ans)?

1. Le jeu en classe du FLE :

Le jeu est une activité très importante pour l'élève, c'est un élément essentiel à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social. « *Le jeu et le jouet sont aussi nécessaires à l'enfant que l'air ou la nourriture* » (VIAL, 1981)

1.1 Quelques définitions du mot « jeu » :

Les méthodes traditionnelles d'enseignement ne sont pas toujours efficaces et adaptées à tous les enfants, alors certains n'hésitent pas d'avoir recours au jeu comme support d'apprentissage. L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé en science de l'éducation et en psychologie qui défend l'idée selon laquelle l'enfant acquiert des compétences à travers l'activité de jeu, en donnant un sens au monde qui l'entoure. « *Lorsque les enfants jouent, ils découvrent, créent, improvisent et apprennent* » (Déclaration du CMEC sur l'apprentissage par le jeu, 2012)

Selon CUQ: « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidé par des règles de jeux et pratiqué pour le plaisir quel procure, elle permet une*

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative » (CUQ, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003).

L'un des premiers facteurs de motivation chez l'enfant est le jeu. Dans le jeu, l'élève est actif, il est mobilisé et tombe donc moins vite dans l'ennuie.

Quant à Weiss, il croit que : « *ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en lui faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris* » (WEISS, 1983).

Le jeu est un instrument de communication important permettant aux apprenants de s'exprimer et de susciter le goût et le plaisir d'apprendre et d'instaurer un climat de classe agréable. Selon Coq « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* » (CUQ, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003).

De plus, le jeu est une forme d'activité essentielle pour l'enfant, non seulement, un élément nécessaire à son équilibre mais un moyen pour son développement global, psychologique et affectif. Comme le souligne Vauthier «*Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes du travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe.*» (VAUTHIER, 2006).

1.2 Les types des jeux

L'école primaire de nos jours fait appel aux jeux en classe autant que méthode d'apprentissage grâce à la motivation bien établie qu'elle engendre, qui suscite chez l'enfant l'envie et le désir d'apprendre la langue. Le jeu aide l'élève à développer sa capacité de mémorisation, grâce à son aspect ludique, il l'aide à acquérir de nouvelles compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises. Afin de présenter un jeu en classe, l'enseignant doit être guidé par une démarche pédagogique qui prendra en considération au premier lieu le niveau et les compétences d'apprentissage de ses apprenants, et il est important de choisir des jeux qui correspondent avec des objectifs fixés dès le début.

1.2.1 Le jeu ludique

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

Il permet à l'enfant de mieux s'intégrer et développer en lui le sentiment de plaisir et la sensation de joie, l'enfant joue par plaisir, à son rythme et selon ses tensions et non pas parce qu'on lui commande, « *Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et de l'espace* ». (GRANDMONT, 1997). A travers les jeux ludiques, les élèves prennent beaucoup de plaisir à faire des activités dans lesquelles le regard, l'écoute et la parole.

Le principe 7 de la déclaration des droits de l'enfant affirme : « *l'enfant doit avoir toutes possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientés vers les fins visées, par l'éducation, la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit* » (Humanium, 1959). Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage de FLE, elles ne sont pas axées sur le devoir d'apprendre mais sur le divertissement et le plaisir.

1.2.2 Le jeu pédagogique

A l'école, il y a des règles à suivre, le jeu en classe sera différent. Il interviendra d'une manière éducative suivant une pédagogie adéquate aux compétences visées par rapport au niveau des apprenants. Le composant

pédagogique du jeu génère habituellement un apprentissage précis, il fait appel à la pensée convergente pour atteindre un objectif visé. Avant de jouer il paraît nécessaire que l'enseignant choisisse un jeu par lequel pourrait-il atteindre son but. Donc, le jeu n'est plus vu comme uniquement frivole mais sérieux, repris par les mouvements d'éducation nouvelle.

Selon Declory : « la distinction entre le jeu et le travail est basée sur le fait que, dans le jeu, l'intérêt se trouve dans l'activité même qui s'y déploie, tandis que dans le travail l'intérêt est surtout orienté vers le but à atteindre » (cité par Musset et Thibert, 2009 : 2).

Le jeu est l'un des moyens pédagogiques dans le contexte de l'enseignement/apprentissage du FLE, c'est un moyen qui doit être toujours présent en classe, car le jeu est un outil capable de rendre les apprenants plus motivés et leur permet de communiquer entre eux et avec leur enseignant en dépassant tous les obstacles langagiers, ils apprennent ainsi sans s'ennuyer.

1.2.3 Le jeu éducatif

A partir des jeux éducatifs, l'enfant arrive à créer un nouveau monde pour lui-même où il pense seul. L'apprentissage devient efficace s'il répond aux besoins des apprenants. De ce fait, l'enseignant doit susciter le besoin des

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

apprenants de cet égard afin de les faire entrer dans un mécanisme d'apprentissage de langue étrangère. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'apprenant. Il permet d'organiser, de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives, le jeu se déroule dans tous les groupes d'âges.

Les jeux encouragent la réflexion, l'usage et la ponctualité de la part des enseignants et des apprenants, ils prennent aussi des formes variables selon l'intention et l'attente et surtout les niveaux des apprenants, les jeux entre l'enseignant et ses apprenants sont un excellent moyen de créer des liens qui facilitent l'apprentissage.

Certains enseignants découvrent des talents à partir des jeux en classe.

Le jeu est un superbe outil pédagogique qui sert à l'approfondissement et à la révision des matières enseignées. Le jeu en classe de langue encourage la mémorisation et la récolte de ce qui est appris, à partir d'un jeu, les apprenants arrivent à apprécier ce qui est bon pour eux et à rejeter ce qui est mauvais. « Le jeu éducatif est un outil didactique visant la transmission ou l'exercice de compétences identifiées » (compte rendu de l'atelier de construction collective n°4, 2004)

1.3 La classification des jeux

L'enseignant de langue française devrait installer chez ses apprenants une compétence langagière par le facteur du jeu, la mise en œuvre des jeux en classe comme méthode d'enseignement aide les apprenants a mieux apprendre le FLE , l'enseignant doit alors être guidé par une démarche pédagogique qui prendra en considération au premier lieu le niveau et les préacquis de ces apprenants, cependant il est important de choisir les jeux qu'il va présenter en déclarant les objectifs visés dès le début.

1.3.1 Les jeux linguistiques

Ce sont, selon CUQ et GRUCA : « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* » (CUQ & GRUCA, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, 2008). Autrement dit, ils sont tout ce qui sert à développer la langue et ses composantes. Or, l'apprenant va développer ses capacités de mémorisation, apprendre à former des phrases, et améliorer la prononciation de ses dernières. Ils travaillent sur la langue en jouant.

Mais, face à cette hypothèse qui met les jeux linguistiques en valeur, nous devons souligner l'autre hypothèse qui considère que « *le jeu, ici, ne*

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

constitue pas à proprement parler un moyen d'apprentissage linguistique, mais de plaisir associé à la "créativité" , ou à la jonglerie linguistique. Il ne sert que de détente passagère qu'il faut doser pour revenir de plus belle aux activités ou exercices sérieux d'apprentissage » (LOPEZ, 2002)

1.3.2 Les jeux communicatifs

Tous les nouveaux courants d'enseignement des langues étrangères incitent à développer la compétence communicative. Cette compétence qui, selon KERBRAT-ORECCHIONI, symbolise « *l'ensemble des aptitudes permettant au sujet parlant de communiquer efficacement dans des situations culturelles spécifiques* »p.30 (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990).

Les jeux communicatifs est un type très répandu parce qu'il évoque la production orale qui reste l'une des compétences les plus difficiles à acquérir par les apprenants, spécialement lorsqu'on rend compte de ses multiples couches assez complexes (pensons à ses formes verbale, non verbale, etc. et à ses aspects référentiel, socioculturel et pragmatique, etc.).

A travers ces jeux « *le domaine du concret, de la réalité (le matériel linguistique à apprendre) s'estompe au profit du surgissement de l'illusion*

personnelle ou collective (monde de la fiction et de l'invention) »p.7
(LOPEZ, 2002)

1.3.3 Les jeux de créativité

Nous savons tous que nous entendons par le terme "créativité" : la capacité d'imaginer, d'inventer, de créer, de s'exprimer et de produire. Elle est importante dans l'enseignement du FLE car le métier d'enseignant est un métier de création ; c'est-à-dire, L'enseignant doit bien choisir les moyens qu'il doit utiliser afin d'attirer ses apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE efficace et impulsé par le plaisir. La créativité est une forme de pensées que l'enseignant doit transmettre à ses apprenants, tout en se délibérant des méthodes traditionnelles et en s'orientant vers de nouvelles voies afin d'améliorer les situations d'apprentissage. La créativité peut être entendue comme une « *propriété possédée en quantité variable par les individus et susceptible de se révéler plus ou moins au fils des situations* »p.13 (Rouquette, 1981)

1.4 Les caractéristiques du jeu

Les auteurs Pierre FERRAN, François MARTINET et Louis PORCHER, et d'autres comme H. WALLON ont essayés d'éclaircir les traits essentiels

constitutifs de tout acte de jouer et ils ont proposé les traits psychologiques du jeu de l'enfant.

1.4.1 La fiction

D'Après Wallon, quant à la fiction : « *elle fait naturellement partie du jeu, puisqu' elle est ce qui s'oppose à la réalité présente* » (WALLON, 1941, rééd. 2002). Faire semblant part toujours de la réalité, le joueur s'y investie avec autant de sérieux que dans la réalité. Dans le jeu il existe un décalage par rapport à la réalité, le jeu possède des caractéristiques imaginaires.

1.4.2 L'exploration

C'est un exercice de pouvoir « *jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle* » (FERRAN, MARIET, & PORCHER, 1978). Par le jeu, l'enfant peut découvrir les choses et le monde autour de lui, et peut découvrir lui-même.

Les jeux d'exploration et de construction l'aidera à apprendre, à observer, à expérimenter. L'élève invente, conçoit, crée son propre monde.

1.4.3 La socialisation

« *Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, l'antagonisme et de la coopération [...] parce que le jeu est fiction , l'affrontement y est symbolique* » (FERRAN, MARIET, & PORCHER, 1978). Le jeu permet l'implication de tous les élèves, même les plus en difficulté devant la gratuité des actions. Il contribue ainsi à développer la confiance en soi. Le jeu est le meilleur élément pour la construction de la personnalité, il est aussi une source de motivation et de plaisir. De plus, quand un enfant a le désir de réussir ; alors, toute sa personnalité est fixée par cet objectif. Il réfléchit, met une technique, prévoit une autre stratégie si la première est vouée à l'échec.

Philippe Gutton pense également que l'enfant construit sa personnalité en jouant : « *Il aura dans le jeu un instrument fondamental pour la construction de son identité* ». (GUTTON, 1973)

1.4.4 La compétition

« *Le jeu a un but et constitue un enjeu [...] la compétition est donc soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui* ». (FERRAN, MARIET, &

PORCHER, 1978). L'enfant joue pour réussir et il peut aussi échouer mais il doit garder l'espoir d'obtenir la victoire, le jeu motive l'enfant à aller vers le travail, donc accomplir des efforts afin de vaincre des difficultés. Chaque individu joue et a l'envie de réussir, l'adulte ou l'enfant jouent afin de vaincre et gagner. Les jeux de compétition peuvent être une occasion intéressante d'apprentissage et un moment de développement d'attitudes positives.

1.5 Les intérêts du jeu

1.5.1 Le développement de la personnalité

Le jeu permet à l'enfant de se construire une responsabilité et de se préparer au monde d'adulte. « *Pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre conscience de soi, à la fois dans ce qu'on est et dans ce que l'on veut être* ». (HENRIOT, 1989). Le jeu est une première introduction aux formes sociales de la vie de l'enfant où il s'engage et développe son sens des responsabilités, sa réflexion en respectant les règles et les autres, trouver sa place au sein du groupe, respecter une consigne, il découvre à travers sa fonction de partenaire qu'il a un rôle à jouer, une forme de

responsabilité au sein de son équipe pour le faire gagner. Le jeu permet à l'enfant d'exprimer sa différence avec l'autre, d'exprimer sa singularité, ainsi que son contrôle et son dépassement de soi.

1.5.2 La motivation

« *La motivation est définie en termes d'état d'activation pour répondre à un motif à satisfaire* » (GIORDON, 2005). Elle apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec les autres apprenants. Mêler le jeu aux situations d'apprentissage donne une certaine forme de plaisir et de motivation aux élèves. Ce qui leur donne la capacité de s'exprimer oralement sans hésitation, et d'assurer une bonne mémorisation et cela dans un climat de détente et de jouissance.

Le jeu permet de renforcer la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances ; surtout la motivation intrinsèque impulsée par l'autodétermination et l'estime de soi. Douangdora dit à ce propos : « *Il est toujours plus agréable de faire face à des apprenants portant un réel intérêt à la matière enseignée et étudiant pour le plaisir et non pas par des motifs extrinsèques* » (DOUANGDORA, 2015)

1.5.3 L'acquisition

Le jeu est un moyen d'acquisition, selon « *S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'autonomie)* » (DECURE, FRAGER, & ALI, 1985).

Le jeu est un facteur de motivation et de communication, certains jeux permettent une meilleure acquisition du vocabulaire, de structure, d'autres favorisent l'apprentissage de la prononciation. De plus, le jeu développe la composante socioculturelle « *le jeu nécessite également la prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir-jouer / savoir-vivre ensemble* »p.57 (VANTHIER, 2009)

Le jeu aide à acquérir des compétences ; lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement, le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problèmes de langue.

1.5.4 La communication

Le besoin et l'envie de communiquer sont des outils clés qui favorisent largement l'apprentissage d'une langue vivante étrangère , en effet, la nécessité d'interagir avec l'enseignant mais également entre les élèves

encourage la volonté de s'exprimer et d'échanger, « *Le jeu engendre une interaction sociale en vue d'une tâche à réaliser et requiert l'utilisation du langage comme moyen d'interaction authentique dans la classe* »p.57 (VANTHIER, 2009)

Il est important de mettre les élèves en situation de pouvoir communiquer. Les élèves montrent la nécessité de s'exprimer et d'échanger et c'est pour cette raison que l'enseignant doit proposer à ses élèves des situations d'interaction ainsi que présenter la langue comme un véritable outil de communication.

Vanthier affirme que : « *Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance: le hasard, la stratégie, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, le jeu d'entraide, ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le (je) est impliqué, les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant* » (VANTHIER, 2009).

1.6 Le rôle de l'enseignant

L'enseignant a un rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de maintenir ses efforts pour arriver à la maîtrise de la langue, en utilisant des méthodes attrayantes.

Il doit alors suivre une démarche pédago analytique, bien étudiée, à partir du niveau d'apprentissage de ses apprenants et leurs compétences, « *il faudra s'interroger sur la pertinence d'utiliser ce jeu et les raisons pédagogiques qui justifient notre choix* »p.35 (SILVA, 2008) . Au moment de la préparation d'un jeu, l'enseignant doit prendre en considération certains facteurs (La classe, le nombre d'élèves, le niveau de ces élèves, et les objectifs fixés).

Il est nécessaire que l'enseignant soit bien informé sur la démarche à suivre ; « *La première condition consiste à aborder le jeu de manière rigoureuse car, à l'instar de tout autre outil, son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait* » p.40 (SILVA, 2008).

Il doit alors choisir un jeu adapté aux élèves, c'est pourquoi, il doit penser à tous les détails de la séance, il doit définir le temps du jeu, les étapes successives, le rôle de chaque élève, la constitution des équipes, l'organisation de la classe.

2. LE JEU EN PRATIQUE

En effet, pour être productif, la mise en place des jeux doit être réfléchie afin d'éviter la lassitude ou la captation et de favoriser au mieux l'utilisation de la langue. Pour que l'approche ludique soit efficace, il est important que les enseignants intègrent le jeu de manière cohérente dans une séquence d'apprentissage. La mise en place des activités ludiques lors de l'établissement de notre recherche, nous a donné un sens plus concret de cette hypothèse. Nous avons remarqué l'implication et la motivation dont ont fait preuve les élèves à travers les jeux que nous proposons.

2.1 Description générale

Pour recueillir des informations susceptibles de nous aider dans notre recherche, nous estimons que les apprenants de la première et deuxième année (enseignement élémentaire) constituent un corpus idéal pour la réalisation de notre enquête, comme nous l'avons cité dans la partie théorique, les jeux doivent être structurés selon le niveau et doivent être convenables au public visé.

De ce fait, nous avons décidé de réaliser notre travail d'expérimentation avec les apprenants de la première et deuxième année primaire, parce qu'ils constituent un public jeune et sensible aux jeux.

2.2 Présentation des méthodes du travail

Pour réaliser l'enquête de la présente recherche, nous avons appliqué les méthodes suivantes: la technique d'observation de classe, la méthode analytique et comparative et finalement l'interprétation des résultats.

Parmi les méthodes choisies pour la réalisation de notre enquête figure la technique d'observation de classe.

Nous avons opté pour cette technique qui nous permettra de recueillir des observations concernant: les activités proposées aux apprenants, l'attitude des apprenants, le type de la participation et les interactions entre les apprenants. L'observation nous permettra de recueillir des informations lors de la réalisation des activités ludiques.

Notre objectif est précis dès le départ : essayer de trouver un jeu convenable pour les élèves (de 6 à 8 ans), ensuite, on a observé et analysé les résultats.

2.3 Lieu d'expérimentation

La présente enquête a eu lieu dans un établissement primaire, qui s'appelle (ALFAJRE/ école privée/ enseignement primaire), cette école est située dans une zone rurale, et contient actuellement 75 élèves de la classe 1 (6-7) ans, repartis en 3 classes dont chaque classe contient 25 élèves, et 92 élèves de la classe 2 (7-8) ans, dont chaque classe contient de 28 à 32 élèves, la classe est bien décorée par des dessins, et des histoires.

2.4 Présentation de l'échantillon

La classe choisie de la classe 2 est une classe mixte, se compose de 32 élèves, (20 filles et 12 garçons) de 7 à 8 ans. En revanche la classe choisie de la classe 1 se compose de 25 élèves (14 filles et 11 garçons) de 6 à 7 ans.

2.5 Fiche pédagogique

C'est une référence d'enseignement pour que le processus d'apprentissage puisse atteindre son objectif, elle comprend des éléments importants dans l'apprentissage.

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

Nom du jeu, son type, sa classification, ses caractéristiques, ses objectifs, ses étapes suivies pour réaliser la tâche, et l'âge des apprenants.

2.6 Présentation des jeux choisis

2.6.1 Le jeu: Le trésor

Nom du jeu	Le trésor
Le type du jeu	Éducatif
La classification du jeu	Communicatif
Les caractéristiques du jeu	<p>-Ce jeu présente à l'enfant un moment de liberté, de la créativité et une source de motivation et de compétition.</p> <p>-Le jeu du trésor est un jeu coopératif, parce qu'il encourage le travail en équipe, la pensée créative, la résolution de problèmes langagiers.</p>
Les objectifs du jeu	<p>-Il favorise l'acquisition, la connaissance et l'apprentissage de la règle avec le plaisir et le divertissement, sans la concentration sur</p>

	<p>l'apprentissage.</p> <p>-L'élève se communique avec ses camarades et son enseignant, les élèves ont besoin l'un de l'autre, puisque chacun d'eux a l'information que l'autre en a besoin.</p> <p>-Ce jeu aide à créer un climat favorable d'expression dans lequel la langue est considérée comme un outil de communication et d'interaction.</p>
<p>Le déroulement du jeu</p>	<p>-L'enseignant prépare un cadeau simple qu'il appelle le trésor, il le met sur la table.</p> <p>-Il divise les élèves de la classe en petits groupes.</p> <p>-Puis, il choisit un groupe d'élèves pour entourer ce trésor, il appelle ces élèves (les gardes).</p> <p>-Il choisit de ces groupes un concurrent, la tâche de ce concurrent est de traverser les</p>

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

	<p>gardes et répondre à toutes les questions pour arriver au trésor.</p> <p>- L'enseignant écrit quelques questions et donne ces questions aux gardes pour expérimenter le concurrent.</p> <p>-Chaque garde a une question, le premier garde pose la question, si le concurrent connaît la réponse, il passe au deuxième garde, s'il ne connaît pas la réponse, on lui permet de revenir à son groupe seulement une fois pour demander l'aide, si son groupe ne connaît pas la réponse correcte, il sort de la compétition.</p> <p>-Le concurrent gagne quand il arrive au trésor.</p>
--	--

1.6.2 Le jeu: So-sudoku

Nom du jeu	So-Sudoku
Le type du jeu	Ludique

La classification du jeu	Jeu de créativité
Les caractéristiques du jeu	<p>-Ce jeu favorise la fiction et l'exploration chez l'enfant.</p> <p>-C'est un jeu interactif, favorise les capacités intellectuelles chez l'enfant.</p> <p>- Activer les centres de la créativité et de l'imagination.</p>
Les objectifs du jeu	<p>-Ce jeu favorise la motivation dans les apprentissages.</p> <p>-Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribuées sans attendre une récompense.</p> <p>-Ce jeu modifie le rythme de la séance où l'enfant est moins soumis au stress, à la peur de l'erreur ou de l'échec car les règles sont connues de tous.</p> <p>-Lier le plaisir à l'intérêt.</p> <p>-Motiver/stimuler l'intelligence et renforcer</p>

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

	la mémoire et la concentration de l'enfant. -Attirer l'attention de l'enfant en raison de la dépendance aux couleurs et aux formes.
Le déroulement du jeu	Le jeu comporte les nombres de "1 à 4" et les couleurs "jaune- rouge – orange- bleu" L'enseignant choisit 2-3 élèves et pose les questions pour les aide à accomplir leurs tâches, par exemple, quel numéro doit-on mettre ici ?, quelle couleur doit-on mettre?

2.7 Analyses des résultats

2.7.1. Le trésor

Nous avons déjà signalé que le jeu est un facteur motivant dans l'apprentissage où il suscite l'envie d'apprendre chez les apprenants et leur fait découvrir le monde. Ce jeu permet de rendre l'apprentissage agréable. Nos observations sont recueillies lors de la réalisation du jeu " le trésor" en classe 2. Au déroulement de ce jeu, nous avons vu qu'il y a une forte stimulation liée au plaisir de bouger et de jouer chez les apprenants, ce

plaisir s'exprime par une expression du visage enjouée, un sourire affiché, l'élève est complètement investi dans le jeu ; son attention est focalisée sur la tâche à accomplir via le jeu, nous avons remarqué plutôt dans cette pratique un haut degré de positivité chez la majorité des apprenants.

Les élèves sélectionnés pour jouer sont des véritables acteurs, les autres se contentent d'être spectateurs.

Nous avons utilisé ce jeu pour éveiller l'intérêt des élèves, les encourager à parler, et pour diminuer le stress dû à la nouvelle situation d'apprentissage.

Le trésor vise à découvrir le nouveau groupe et permettre aux apprenants de faire la connaissance de leurs camarades et coopérer.

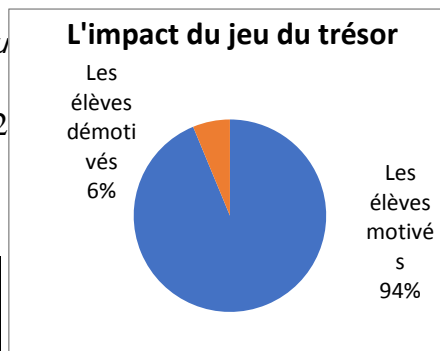
Il aide pour créer un environnement d'apprentissage positif qui favorise l'utilisation du français. Il permet à l'apprenant d'apprendre par l'essai et l'erreur, et développer l'esprit créatif chez lui.

Il est toutefois à noter que les élèves en authentique situation ludique marquent pour la plupart un réel engagement dans la tâche. Ensuite, l'élève, quand celui-ci est personnellement sollicité par le jeu et qu'il est en situation véritable de participation dans ce dernier, doit réaliser une tâche.

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

Rappelons que la tâche définie par le CECRL renvoie à " toute visée que l'acteur se représente comme devant parvenir à un résultat donné en fonction d'un problème à résoudre ; d'u qu'on s'est fixé" (Conseil de l'Europe, 2001) comme but : de participer et de gagner.

Le nombre total des élèves	32
Les élèves motivés	30
Les élèves démotivés	2



2.7.2. Le So-sudoku

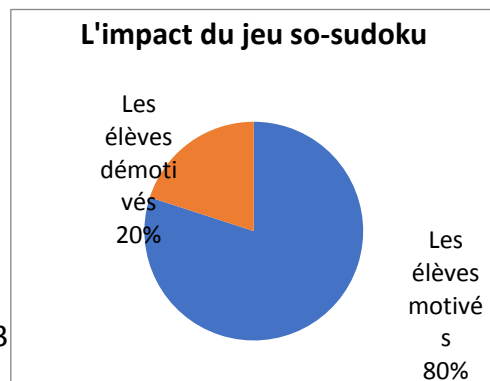
A travers ces graphiques qui représentent en pourcentages les résultats de la classe, nous avons pu constater que les élèves ont pu mieux s'exprimer oralement et plus facilement à l'aide du jeu " So-sudoku " .

Lors du déroulement habituel de la leçon, en classe 1, les élèves avaient peur de parler, ils avaient honte de s'exprimer oralement devant le professeur, mais aussi devant les élèves. À l'aide de So-sudoku, ils se sentaient libres et affrontaient leur timidité, c'est pour cette raison que le nombre des élèves désintéressés est très réduit. Durant le déroulement du

jeu, les élèves se montraient plus intéressés, dynamiques, moins timides. Ils étaient joyeux, détendus et attentifs. Ils n'avaient pas des difficultés à s'exprimer, ils répondaient facilement aux questions avec un grand enthousiasme. Le nombre des apprenants motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort en participant et en communiquant en langue française malgré qu'il y avait des difficultés de prononciation pour quelques-uns.

Le nombre des apprenants désintéressés était réduit car ils n'avaient pas le temps de parler entre eux ou faire autre chose que de jouer pour apprendre. Ce jeu permet aux élèves d'être motivés, d'avoir envie de réaliser la tâche, d'aller au bout de l'activité, de manière plus significative et plus efficace qu'une activité quelconque. C'est un jeu qui peut stimuler les élèves par une identification claire de la finalité de la tâche, et créait une émulation positive et collective ayant des répercussions individuelles sur la motivation intrinsèque de l'élève.

Le nombre total des élèves	25
Les élèves motivés	20
Les élèves démotivés	5



Conclusion

Nous savons que l'apprentissage d'une langue étrangère exige la maîtrise de la compétence de l'oral et celle de l'écrit, et pour maîtriser ces deux compétences d'une manière plus facile, nous sommes invités en tant qu'enseignants à jouer sur le moral de l'apprenant en lui offrant des activités ludiques comme les jeux de mots, les jeux de dialogues, les illustrations des bandes dessinées...etc. Ces activités ludiques sont des outils plus efficaces pour chercher les savoirs puis les acquérir dans un climat de plaisir et de la motivation.

Le jeu occupe une place primordiale dans la vie de l'enfant dès son plus jeune âge. Il lui permet notamment d'apprendre à développer son imaginaire et d'échanger avec les autres. Cette recherche a été réalisée dans le but de répondre à notre problématique et à notre objectif pour

trouver un jeu pédagogique aux enfants à un âge déterminé (6- 8 ans), ainsi de déterminer le rôle du jeu plus précisément comme moyen d'enseignement/apprentissage du FLE.

Selon nos résultats recueillis, nous avons observé que le jeu du trésor est le plus convenable et le plus stimulant aux élèves à cet âge sensible, où l'élève réalise la tâche pour arriver à la récompense, sans comprendre l'objectif essentiel qui consiste à intégrer des jeux en classe de FLE comme une nouvelle situation pédagogique, nous avons pu constater que ce genre d'activité suscite la motivation chez les apprenants en participant à leurs apprentissages. Par la joie éprouvée par l'enfant dans le jeu et aussi l'aspect de compétition, l'apprenant s'intègre sans aucun problème avec les autres, il se trouve motivé et cherche à apprendre rapidement. Notre travail de recherche n'apporte pas de recette magique à tous les problèmes de l'éducation, mais un concept qui est une source de motivation aux apprenants et qui peut les aider à mieux apprendre le FLE au cycle primaire.

En effet, les résultats de notre étude, nous a permis de constater que ces derniers peuvent être des supports précieux pour faciliter l'appropriation du

L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

vocabulaire et l'acquisition de la langue dans un contexte favorable et agréable.

D'une part, nous évaluons positivement les effets des activités ludiques afin de rendre l'atmosphère pédagogique plus agréable, et d'autre part, le jeu permet à l'enseignant de quitter les méthodes traditionnelles et de créer des situations nouvelles afin de favoriser la centration sur l'apprenant et lui accorder une autonomie dans le processus d'apprentissage.

L'emploi du jeu dans l'apprentissage des langues est à la fois un défi et un enjeu, nous ne pouvons pas trouver un procédé mieux que le jeu pour distraire l'enfant.

Alors, il est important de donner plus d'importance à ce procédé d'apprentissage et encourager de l'adapté dans les classes de langues et dans les programmes scolaires.

3. Bibliographie

- compte rendu de l'atelier de construction collective n°4. (2004). Jeu éducatif, vous avez dit jeu éducatif? . *Rencontres ludiques*. Roissard: Cerj.fr.
- Conseil de l'Europe. (2001). *cadre européen commun de référence pour les langues*. Récupéré sur Conseil de l'Europe.
- CUQ, J. P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: CLE International.
- CUQ, J. P., & GRUCA, I. (2008). *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*. Grenoble: PUG.
- Déclaration du CMEC sur l'apprentissage par le jeu*. (2012). Consulté le janvier 27, 2021, sur Conseil des Ministres de l'Education / Canada:
https://www.cmec.ca/Publications/Lists/Publications/Attachments/282/play-based-learning_statement_FR.pdf
- DECURE, N., FRAGER, F. B., & ALI, E. V. (1985). *Help! Exercice et jeux pour la classe d'anglais*. Toulouse: CRDP.
- DOUANGDORA, L. (2015). *motiver l'apprentissage du FLE par le jeu: expériences avec des élèves adolescents scolarisés au Laos*.

- Récupéré sur HAL, Sciences de l'homme et société:
<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01215251/document>
- FERRAN, P., MARIET, F., & PORCHER, L. (1978). *A l'école du jeu*. Paris: Bordas.
- FOULIN, J. N., & MOUCHON, S. (2005). *Psychologie de l'éducation*. Paris: Nathan.
- GIORDON, A. (2005, janvier 9). *Vive la motivation?* Récupéré sur Cahiers Pédagogiques: <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Vive-la-motivation>
- GRANDMONT, N. (1997). *La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, (Vol. Edition Bruxelles).
- GUTTON, P. (1973). *Le jeu chez l'enfant*. Paris: Larousse.
- HENRIOT, J. (1989). *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*. Paris: José Corti.
- Humanium. (1959, novembre 20). *Déclaration des droits de l'enfant du 20 novembre 1959*. Récupéré sur Humanium:
<https://www.humanium.org/fr/normes/declaration-1959/texte-integral-declaration-droits-enfant-1959/>
- KERBRAT-ORECCHIONI, C. (1990). *Les interactions verbales. Approche interactionnelle et structure des conversations*. (Vol. Tome 1). Paris: Armand Colin.
- KERVAN, M. (1996). *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école*. Paris: Armand Colin.
- LOPEZ, J. S. (2002). *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Récupéré sur Académia:
https://www.academia.edu/8407859/JEUX_COMMUNICATIFS_ET_ENSEIGNEMENT_APPRENTISSAGE_DES_LANGUES_ETRANGERE
- PEREZ, C. (consulté le 21/03/2017). Récupéré sur <Http://www.journaldesfemmes.com/maman/enfant/perez-caroline-quelle-est-l-importance-du-jeu-pour-un-enfant.shtml>
- Rouquette, M. -L. (1981). *La créativité*. Paris: PUF.
- SILVA, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International.
- VANTHIER, H. (2009). *L'enseignement aux enfants en classe de langue*. Paris: CLE international.

- VAUTHIER, E. (2006, décembre 04). *Un mode d'apprentissage efficace*. Récupéré sur Cahiers Pédagogiques:
<https://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace#:~:text=Par%20le%20jeu%2C%20l'%C3%A9l%C3%A8ve,raisonnement%2C%20du%20travail%20en%20groupe.&text=Le%20jeu%20am%C3%A8ne%20l'enfant,impliquer%2C%20se%20concentrer%2C%20r%C3%A9fl%C3%A9chir>
- VIAL, J. (1981). *Jeu et éducation*. Paris: Presses Universitaires de France.
- VIAU, R. (2009). *La motivation en contexte scolaire* (éd. 5ème). Bruxelles: De Boeck.
- WALLON, H. (1941, rééd. 2002). *L'évolution psychologique de l'enfant*. Paris: Armand Colin.
- WEISS, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue* (Vol. collection " pratique pédagogique). Paris, Hachette: Hachette.

ANNEXES

Annexe 1





L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU DANS UNE CLASSE SYRIENNE DE LANGUE ETRANGERE

Annexe2 :



