

REPUBLIQUE DU CAMEROUN

Paix – Travail – Patrie

UNIVERSITE DE YAOUNDE I

FACULTÉ DES SCIENCES DE

L'ÉDUCATION

DEPARTEMENT DE DIDACTIQUE

DES DISCIPLINES

CENTRE DE RECHERCHE ET DE

FORMATION DOCTORALE (CRFD)

EN SCIENCE HUMAINES, SOCIALES

ET ÉDUCATIVES



REPUBLIC OF CAMEROUN

Peace – Work – Fatherland

UNIVERSITY OF YAOUNDE I

FACULTY OF SCIENCES OF

EDUCATION

DEPARTMENT OF DIDACTIC

OF

DISCIPLINES

POST COORDINATE SCHOOL

FOR

SOCIAL AND EDUCATIONAL

SCIENCE

**LA PLACE DU JEU DANS L'ACQUISITION DU FRANÇAIS
PAR LES ÉLÈVES DE FORM II LORS DU PROCESSUS
ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE ET SON IMPACT
DANS L'INSERTION SOCIALE DU JEUNE**

Mémoire rédigé et présenté en vue de l'obtention du diplôme de
MASTER

Par : **Jacquy Joëlle GUIMDJEU ZEUFACK**

Titulaire d'une licence en lettres bilingues

Sous la direction de

Madame Marie-Thérèse BETOKO AMBASSA

Chargée de Cours

ENS Yaoundé

Pr Aloysius NGEFAC

Maître de conférences

ENS Yaoundé

Année Académique : 2018



SOMMAIRE

SOMMAIRE	ii
REMERCIEMENTS	iii
LISTE DES ABRÉVIATIONS	iv
LISTE DES DIAGRAMMES	v
LISTE DES TABLEAUX	vi
LISTE DES ANNEXES	vii
RÉSUMÉ.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1
PREMIÈRE PARTIE : CADRE THÉORIQUE DE L'ÉTUDE ET INSERTION DU SUJET.....	13
CHAPITRE I : PROBLÉMATIQUE DE L'ÉTUDE ET DÉFINITION DES CONCEPTS-CLÉS	14
CHAPITRE II : REVUE DE LA LITTÉRATURE ET PRÉSENTATION DU CHAMP DE RECHERCHE	30
DEUXIÈME PARTIE :	45
ENQUÊTE SUR L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS ET ANALYSE DES DONNÉES	45
CHAPITRE III : ENQUÊTE SUR L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS EN FORM II.....	46
CHAPITRE IV : PRÉSENTATION ET ANALYSE DES DONNÉES	60
TROISIÈME PARTIE :	88
INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET RAPPEL DE LA THÉORIE DE RÉFÉRENCE	88
CHAPITRE V: INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET RAPPEL DE LA THÉORIE DE LA MOTIVATION	89
CHAPITRE VI : PERSPECTIVES DE RECHERCHE ET PROPOSITIONS DIDACTIQUES	99
CONCLUSION GÉNÉRALE	113
ANNEXES	117
BIBLIOGRAPHIE	147
TABLE DES MATIÈRES.....	151

A

M et Mme GUIMDJEU

Qui par leurs efforts et leurs soutiens conjugués ont bâti les jalons de notre formation.

REMERCIEMENTS

La naissance de cette œuvre est le fruit d'une étroite collaboration. C'est pourquoi nous avons tenu à exprimer notre gratitude à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à sa réalisation. Notre gratitude va à l'endroit de :

- Dr Marie-Thérèse BETOKO AMBASSA qui, de son bon gré, a accepté de diriger le présent travail et dont la patience et la disponibilité à amender et à répondre à nos préoccupations ont développé l'enthousiasme, le dynamisme et le sens de l'effort en nous. Nous la remercions pour sa rigueur et son objectivité,
- Monsieur le Doyen de la Faculté des sciences de l'éducation, Pr Barnabé MBALA ZE et du chef de département des didactiques des disciplines Dr NKECK BIDIAS qui se sont dévoués à nous donner une formation de qualité et ont facilité la mise en œuvre de ce mémoire. Nous remercions tous les enseignants du département des didactiques des disciplines pour leur encadrement, leur disponibilité et surtout pour leurs conseils.
- Nous remercions aussi tous nos camarades de promotion pour l'ambiance de sérénité, l'esprit d'équipe et dont les conseils ont été d'un apport capital pour la réalisation de ce mémoire,
- Nous remercions M. AWAMBENG, censeur des Form II du Lycée bilingue d'Étoug-ébé et Mme AKUMATI, chef de département de français de la section anglophone du Lycée bilingue d'Étoug-ébé qui nous ont aidés à mener notre enquête et à passer l'expérimentation auprès des élèves de leur établissement,
- Nous tenons enfin à remercier nos petites sœurs GUIMDJEU Stéphanie, GUIMDJEU Vanessa et petits frères GUIMDJEU Martial, GUIMDJEU Emmanuel, GUIMDJEU Wilfried pour leur soutien moral.

LISTE DES ABRÉVIATIONS

ANOVA	: Analyse de variance
FLE	: Français Langue Étrangère
Form II	: deuxième année du cycle d'observation dans le sous-système anglophone
UNESCO	: Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, la Science et la Culture
VI	: Variable Indépendante
VD	: Variable Dépendante
HR	: Hypothèse de Recherche
H ₀	: Hypothèse statistique
H _a	: contre hypothèse
F	: Fischer
TIC	: Technologie de l'Information et de la Communication

LISTE DES DIAGRAMMES

Diagramme 1: Effectifs par classe.....	73
Diagramme 2 : Répartition des élèves par sexe	74
Diagramme 3: Répartition par âge	74
Diagramme 4: Statut de l'élève	74
Diagramme 5: Durée dans l'établissement.....	75
Diagramme 6: Activités utilisées par l'enseignant.....	75
Diagramme 7: Amusement pendant le cours	77
Diagramme 8: Temps de la détente.....	77
Diagramme 9: Leçon à partir du jeu.....	78
Diagramme 10: Sommeil pendant le cours	78
Diagramme 11 : Si oui pourquoi.....	79
Diagramme 12 : Jeux en classe de français.....	79
Diagramme 13: Dernier jeu effectué pendant la leçon.....	80
Diagramme 14: Moment de la leçon	80
Diagramme 15: Les méthodes utilisées par l'enseignant	81
Diagramme 16: Activités demandées.....	81
Diagramme 17: Répartition des activités ludiques en fonction des classes	83
Diagramme 18 : Activités ludiques pendant le cours de français en fonction de classe.....	83
Diagramme 19 : Temps de détente en fonction des classes	84
Diagramme 20 : Sommeil pendant le cours en fonction des classes.....	85

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Le tableau synoptique.....	43
Tableau 2: Répartition de la population accessible.....	46
Tableau 3 : La taille de l'échantillon lors de l'interview	47
Tableau 4: Répartition des effectifs de l'échantillon.....	48
Tableau 5 : Le guide d'entretien.....	50
Tableau 6: La grille d'analyse des différentes catégories	57
Tableau 7 : Le cas A1	60
Tableau 8: Le cas A2.....	64
Tableau 9: Le cas A3.....	65
Tableau 10: Le cas A4.....	67
Tableau 11: Le cas E1	69
Tableau 12: Le cas E2	71
Tableau 13 : Le cas E3	72
Tableau 14: Calcul de la valeur du test de Student	86
Tableau 15: Test d'anova à 1 facteur	87
Tableau 16: Moyennes ajustées au pré-test et post test des deux groupes.....	87

LISTE DES ANNEXES

ANNEXE 1:QUESTIONNAIRE ADRESSÉ AUX ÉLÈVES	118
ANNEXE 2 : PRÉ- TEST ADRESSÉ AUX ÉLÈVES DE FORM II BILINGUE ET DE FORM II E DU LYCÉE BILINGUE D'ÉTOUG-ÉBÉ	121
ANNEXE 3:POST- TEST ADRESSÉ AUX ÉLÈVES DE FORM II BILINGUE ET DE FORM II E DU LYCÉE BILINGUE D'ÉTOUG-ÉBÉ	122
ANNEXE 4 : FICHE DE JEU N°1	123
ANNEXE 5 : GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES ÉLÈVES	126
ANNEXE 6:GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES ENSEIGNANTS	128
ANNEXE 7: VERBATIM	129

RÉSUMÉ

L'apprentissage du français dans le sous-système anglophone en général et la Form II en particulier dépend de la motivation des apprenants. L'enseignant a la lourde tâche de favoriser cet apprentissage à travers l'utilisation du jeu comme un support d'apprentissage pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre le français. Le jeu est un facteur de motivation, un vecteur de communication qui favorise les échanges et les interactions entre les élèves. Le jeu, comme tout support pédagogique a des limites et est parfois contraignant pour l'enseignant parce qu'il doit monter un jeu en fonction de ses objectifs visés. De ce fait, l'objectif de cette recherche est de renforcer la motivation des élèves du sous-système éducatif anglophone en général et ceux du cycle d'observation en particulier à s'impliquer activement dans le processus enseignement-apprentissage du français et d'améliorer leurs compétences langagières à partir du jeu. Dans le cadre de cette recherche, il s'agit d'une étude expérimentale. Les méthodes d'analyse des données sont l'entretien, le questionnaire et le test. La population cible est constituée des élèves de Form II des établissements bilingues ou anglophones du centre et la population accessible est l'ensemble des élèves de Form II du Lycée bilingue d'Étoug-ébé, d'ASEC Foundation, d'Havard Foundation et du collège bilingue Mokala. Le questionnaire a servi de collecte de données pour faciliter une étude descriptive. L'expérimentation a permis de mettre à l'épreuve l'instrument de mesure qu'est le jeu. Il s'est déroulé dans une classe expérimentale. Pourtant dans la classe témoin les activités se sont déroulées normalement. Les résultats de l'analyse ont montré qu'il y a une bonne performance dans la classe où le jeu est utilisé. Ainsi, l'utilisation du jeu en classe de français améliore efficacement les compétences langagières. Il est important pour l'enseignant d'utiliser le jeu comme méthode d'enseignement du français pour susciter de l'engouement chez les élèves. Aussi, il est nécessaire pour l'enseignant d'utiliser un matériel local pour aider les élèves à se socialiser.

Mots clés : apprentissage, français, enseignement, jeu, motivation, interaction, support, pédagogique, interaction, compétence, langagière

ABSTRACT

The learning of French in the Anglo-Saxon subsystem of education in general, and in Form II in particular; depends on students' motivation. The teacher has the strong responsibility to favor the very learning using game as a learning medium to elicit the desire to learn French. Game is both a motivation factor and a communication medium that enables exchanges and interactions among students. It is, like any other pedagogic medium, limited and sometimes constraining for the teacher who should take some time to design the game; this is by far not easy. As a matter of fact, this study aims at reinforcing the motivation of students of the Anglo-Saxon subsystem of education in general and those of the first cycle in particular; so that they become totally involved in the process of learning French with the ultimate purpose of improving on their linguistic competence thanks to play. Thus, this study is experimental and has the interview, the questionnaire and the test as research instruments. In the same vein the target and the accessible populations are the bilingual schools of the Mfoundi division in the Centre region and the set of Form II students of Government Bilingual High School (G.B.H.S) Étoug-Ébé, ASEC Foundation, Harvard Foundation and Mokala bilingual secondary school. The questionnaire has helped in collecting the data that made the descriptive study easy and test was useful for experimentation. This was done by choosing two levels out of which one was participated in the experiment and the other witnessed. A lesson is taught to students of the former level while activities are going on normally in the latter. After the analysis, it is found that there is a good performance in the levels in which games are used thereby leading to the claim that the use of games efficiently improves the linguistics competences. It is therefore important to use them as a French teaching method to make students enthusiastic. It is also necessary that the teacher makes use of the local didactic material to help students socialize themselves.

Key words: learning, French, teaching, game, motivation, support, pedagogic, interaction, competence, linguistic

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Le Dictionnaire des sciences humaines (2004 ; 398) définit la langue comme « un dialecte qui a pris le pouvoir dans un pays »¹. C'est un système d'expression et de communication propre à un groupe social. Pour Ferdinand de Saussure, cité par Claude Hagege (2002 ; 36) « la langue est un produit social de la faculté de langage et un ensemble de conventions nécessaires adoptées par le corps social pour permettre l'exercice de cette faculté chez les individus »². La langue selon lui est un trésor déposé par la pratique de la parole dans les personnes appartenant à une même communauté. Ainsi, la langue rassemble les peuples et favorise l'intégration nationale. Les individus ou des groupes de personnes interagissent avec les autres et partagent les valeurs et les normes de la société.

Au Cameroun, le français et l'anglais sont des langues adoptées après l'indépendance comme facteurs d'unité nationale et d'intégration entre les communautés francophones et anglophones et inscrites dans la constitution comme deux langues d'égale valeur. Aussi, l'intégration nationale vise l'unité linguistique qui se manifeste par le bilinguisme dans nos écoles et nos administrations.

La semaine nationale du bilinguisme instituée en octobre 2002 est une occasion pour sensibiliser tous les élèves camerounais à l'intégration nationale à travers l'usage des deux langues officielles du pays et de l'inclusion sociale qui consiste à fournir des efforts pour s'assurer que tous les jeunes peuvent réaliser leur potentiel linguistique dans la société camerounaise. Dans le même ordre d'idées, la Commission nationale pour la promotion du bilinguisme et du multiculturalisme est créée par le président de la république du Cameroun le 23 janvier 2017 pour consolider l'unité de notre pays par la nécessité pour chaque citoyen d'user des deux langues dans le souci de briser les clivages linguistiques et de renforcer la volonté et la pratique quotidienne du vivre-ensemble. L'Acquisition effective des langues officielles du Cameroun constitue l'une des préoccupations majeures des pouvoirs publics, que ce soit dans le cadre informel ou formel, comme à l'école, bon nombre d'élèves ont du mal à acquérir une bonne maîtrise de celles-ci. Que faut-il faire dans notre contexte où le maniement facile des langues devient une exigence pour toute la communauté ? Nous avons donc pensé en ce qui concerne le sous-système éducatif anglophone, nous intéresser aux élèves du sous cycle d'observation de l'enseignement secondaire général et ceux de la Form II en particulier. Le maintien et l'amélioration de la langue française par ce groupe de camerounais nécessitent un grand intérêt et un accent particulier sur l'ensemble des

1Dortier Jean – François,(2004 ; 398). Dictionnaire des Sciences Humaines. Paris, éd. Sciences Humaines.

2 Saussure Ferdinand de, cité par Claude Hagege (2002 ; 36). Halte à la mort des langues. Paris, Odile Jacob.

mécanismes et des pratiques permettant aux apprenants de construire des connaissances et d'acquérir des aptitudes dans la langue. La didactique des langues en général et plus particulièrement celle du français depuis l'avènement de l'approche par les compétences, a subi de nombreux changements. Ceux-ci ont pour objectif d'inculquer aux apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif leur permettant de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale dans leur vécu quotidien. De plus la didactique des langues de nos jours intègre le composant jeu, un des éléments nécessaires à toute leçon de langue.

Depuis plusieurs années, les activités ludiques ont été introduites dans les classes de langue. Plusieurs recherches menées en sciences de l'éducation et en psychologie ont montré que l'apprentissage à partir des jeux favorise le développement cognitif de l'enfant. Le jeu permet aussi de détendre l'ambiance, de remotiver les élèves durant une pratique de classe. L'usage du jeu est nécessaire à l'école. Il offre à l'enseignant la possibilité de renouveler ses stratégies d'enseignement. Le jeu contribue aussi au sentiment d'appartenance à un groupe. Le jeu, en tant que dispositif pédagogique est aussi un mode privilégié d'apprentissage ; en ce sens qu'il permet à l'enfant de représenter son fantasme et l'amène vers le groupe grâce à la règle du jeu.

En outre, le jeu est reconnu comme étant structurant par les principaux auteurs intéressés par le développement cognitif de l'enfant. Selon Vygotsky, (1967)³le jeu crée la zone de développement proximal de l'enfant. Dans le jeu, l'enfant se situe toujours au-delà de son âge moyen, de son comportement habituel, comme s'il était au-dessus de lui-même.

En effet, grâce aux activités ludiques, les capacités individuelles sont de plus en plus prises en considération. L'insertion du jeu en classe de langue est une mise en action continue de la créativité de l'enseignant et celle des élèves. Les activités ludiques en classe de FLE constituent d'excellentes recettes pour l'enseignant qui prend la peine de réfléchir minutieusement sur les règles de jeu depuis sa conception jusqu'à sa mise en œuvre. L'enseignant doit mettre en place dès les premières heures de cours des dispositifs pédagogiques qui lui permettent d'élaborer des séquences didactiques pour sa classe.

Le jeu, utilisé à divers niveaux en classe de langue est un moyen de susciter la motivation et la créativité des apprenants et faire de ceux-ci des créateurs. Il permet aussi, le

³Vygotsky (1967 ; 6-18). Jouer et son rôle dans le développement mental de l'enfant. Psychologie soviétique.

développement des compétences multiples et ceci de manière ludique. Dans une salle de classe, chaque enseignant peut agir librement à son niveau avec les moyens qui se présentent à lui, à partir d'une feuille de papier à une simple carte en papier. Ces jeux sont des supports pédagogiques dans la salle de classe. L'enseignant esquisse ses jeux, apporte des outils linguistiques utiles à l'écriture de ses règles et fait découvrir le jeu à ses élèves.

Le divertissement et l'éducation sont autonomes et se rencontrent en plusieurs points. Il s'agit de valoriser le jeu pour une dimension éducative ou alors de tenter de transformer certains moments d'éducation en divertissement pour rendre le cours gai. Le jeu est une forme de divertissement qui propose des moyens nécessaires pour transformer l'apprentissage en une situation de plaisir qui fait de lui un support du développement et de l'éducation de l'enfant. Il est un moyen naturel de l'éducation. Selon Brougère, (1995) « Il s'agit de détourner, de tromper l'enfant pour qu'il prenne des exercices pour des jeux en les colorant en minima de traits ludiques »⁴. Le jeu est donc une stratégie de ruse que l'enseignant utilise pour attirer l'attention de l'élève. Ici, le jeu quitte du stade de divertissement pour être un support pédagogique. Le jeu pédagogique contribue à l'acquisition des connaissances ou des compétences. Il représente une source de motivation et de plaisir et un moyen d'exercer des compétences langagières dans des situations vivantes où l'élève est impliqué. Ainsi, le jeu propose une grande variété de situations motivantes et familières, modifie le rythme d'un cours et relance l'intérêt des élèves. Il fait participer les élèves timides aux activités de la classe, apporte aux élèves un moment où ils s'approprient l'action et obtient une attention et une implication de l'ensemble des élèves. Ces derniers jouent ensemble et leur attention est soutenue, au contraire d'un cours où les élèves peuvent penser à autre chose. Aussi, la motivation de gagner renforce leur attention.

Les jeux socialisent les enfants qui apprennent à respecter une règle commune, ce qui fait partie des objectifs de l'enseignement secondaire. Pour Piaget cité par Maryse Metra (2006 ; 6)⁵, la période des opérations concrètes introduit plus l'aspect social du jeu avec l'apparition des jeux à règles qui traduisent la maturité intellectuelle et psychologique de l'enfant. Par le jeu, l'enfant appréhende et découvre l'autre, le groupe, le monde extérieur, les objets, la vie. De plus, le jeu est un outil de développement de l'enfant. C'est un lieu d'intégration du divertissement et de l'apprentissage au niveau du développement d'habiletés

4Brougère (1995). Jeu et éducation. Paris, L'Harmattan.

5Metra Maryse (2016). Approches théoriques du jeu. IUFM Lyon

langagières et motrices, des valeurs morales et sociales. Les jeux de société promeuvent l'esprit de coopération. Ils contribuent à faire comprendre et veille au respect des règles.

Le jeu conçu pour l'école valorise en même temps l'apprentissage et le plaisir de jouer et reste lié à une logique du jeu tout en respectant les règles. Selon Brougère (2005)⁶, le jeu apparaît comme la mise en scène des contenus éducatifs sur des supports de divertissement sans que soit garantie une logique d'apprentissage. Dans une pratique de classe, le jeu maintien et facilite la résolution des problèmes liés à l'apprentissage. Lorsque les élèves éprouvent des difficultés en français, l'enseignant transforme le jeu en support d'éducation pour alléger l'échec. Il est une situation qui a son propre intérêt et est porteur d'apprentissage de la vie d'une communauté ou d'un groupe. A partir du jeu, l'enfant apprend sa propre culture ou celle des autres. Pour Roger Caillois cité par Maryse Metra (2006 ; 6)⁷, le jeu est un agent d'intégration sociale et culturelle. Il sert à transformer de l'instinct en social, du naturel en culturel. C'est en jouant que l'enfant parvient à mieux contrôler les situations qu'il subit. L'enfant qui joue est en retrait et se concentre sur son jeu. De ce fait, l'activité ludique est un savoir-être intéressant pour l'apprentissage ; car, l'enfant apprend à se concentrer, à être tolérant face à l'échec, il apprend aussi à se mobiliser en investissant son énergie dans un domaine particulier. Le jeu est aussi un processus intellectuel d'assimilation qui est la projection d'un projet interne dans le réel. Les jeux de règles sont des vecteurs de socialisation et des supports d'apprentissages motivants, et les jeux de société débouchent sur des séances de langage dans le domaine du vivre ensemble. Le jeu est employé comme un outil pédagogique au service de l'instruction et de l'éducation de l'élève. Il est un support pour l'acquisition des compétences car il permet à l'enfant de découvrir le monde. Selon Jean Château, (1947)⁸ l'enfant qui joue a besoin de règles et d'ordre, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe et se trouve intégré à un groupe social. Durant une séquence didactique, l'enfant à partir du jeu, mobilise ses facultés physiques, intellectuelles et morales.

L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances pour gagner. L'enseignant emploie les jeux pour faciliter les exercices faits en classe par les élèves. Ainsi, il doit observer ceux-ci et s'assurer que le jeu utilisé sert bien la cause de l'apprentissage visé au moment où les élèves jouent. De nombreux types de jeux peuvent être utilisés en classe pour viser divers types d'apprentissages. L'enfant apprend en s'amusant,

6 Op. cit.

7 Op. cit.

8 Château Jean, (1947). Le jeu chez l'enfant.

ceci rend les enseignements plus agréables et le motive à travailler davantage en classe. Le jeu est construit de manière à viser les apprentissages qui y sont cachés. Axé sur le devoir d'apprendre, le jeu pédagogique génère un apprentissage précis, un appel aux connaissances du joueur, un constat des habiletés. Il est un moyen de tester les savoirs. Il sert à vérifier et à renforcer les compétences, c'est aussi le plaisir de performer. Lorsque l'enseignant utilise un jeu pédagogique, les apprentissages sont déjà présents. Les élèves se servent des compétences et des connaissances qu'ils doivent solliciter pour jouer. Le jeu pédagogique est la dernière étape d'un apprentissage par le biais des jeux. L'utilisation du jeu peut se faire en fin d'apprentissage pour vérifier l'acquisition d'une connaissance ou d'une compétence. Aussi, au cours d'un apprentissage, le jeu peut apporter une remédiation si un objectif n'est pas atteint dans la classe.

Le but du jeu pédagogique est en plus de créer la motivation chez les apprenants, est un moyen pour eux d'acquérir ce qu'ils doivent apprendre. Le jeu dissimule à son utilisateur ce vers quoi il tend. Entre l'apprenant et la langue à apprendre, il crée un plaisir qui est à la fois l'obstacle et la transparence. Le jeu doit rester ce qu'il est, dénué de tout objectif final. C'est à ce prix que les élèves prennent du plaisir à une pratique de classe. Lorsqu'un enseignant propose un jeu qui contraint à l'utilisation d'une notion à enseigner, son jeu, quelle qu'en soit la qualité perd sa valeur première. Chaque enseignant est libre d'accorder au jeu la place qu'il veut dans ses enseignements. Le but de l'enseignant est d'atteindre les objectifs fixés par les programmes et le suivi de la progression pour l'année. D'après Nicole De Grandmont, (2010)⁹ le jeu permet d'explorer des notions et des concepts trop abstraits, d'expérimenter ou d'appliquer les notions et les concepts découverts et de vérifier si ceux-ci sont acquis.

Le jeu fait partie intégrante d'un apprentissage puisqu'il peut être utilisé comme une activité de découverte, d'automatisation, de réinvestissement ou d'évaluation. Le jeu permet de varier les techniques d'enseignement pour éviter de toujours rester figé sur des anciennes méthodes. Il détend les enfants en même temps qu'ils apprennent au lieu de les laisser dans une logique de travail compressant. Il est un outil, c'est à l'enseignant de faire son travail mais aussi de donner la possibilité à l'enfant de dire ce qu'il souhaite faire et de prendre en compte ses motivations et ses envies.

⁹Grandmont Nicole De, (2010). Pédagogie et Philosophie du jeu.

Cependant, certains enseignants n'utilisent pas les jeux en classe. Ils pensent que l'école doit être prise au sérieux et que les distractions sont une perte de temps. Ils se contentent des vieilles méthodes qui manquent d'originalité et qui ont déjà fait leurs preuves. Ils dénigrent le jeu et le considèrent frivole ou déplacé à l'école. Ceux-ci n'adaptent pas les choses, ne sont pas créatifs, ils prennent tout pour acquis. Ils utilisent la même méthode qu'ils ont apprise pour enseigner. Ils utilisent des pratiques pédagogiques basées sur des cours magistraux, les exercices d'application et les leçons à apprendre. Ils donnent peu la possibilité aux élèves de manipuler du concret, d'expérimenter et de découvrir eux-mêmes les notions. Selon Brougère, (1995) :

« La valeur du jeu renvoie peut-être au fait qu'il s'agit du comportement le plus évident pour mettre l'enfant en situation de décider. Les pédagogies hostiles au jeu seraient donc avant tout des pédagogies hostiles à la reconnaissance d'un pouvoir de décision de l'enfant, sauf à certains moments limités ou encadrés comme la récréation »¹⁰.

En plus du fait que le jeu soit un moyen de décision pour l'enfant, il reste toujours l'activité naturelle de ce dernier. L'enseignant doit penser à cela lorsqu'il décide d'enseigner sans utiliser le jeu. En outre, le fait de satisfaire l'élève en lui donnant la possibilité d'apprendre en s'amusant ne suffit pas à rendre l'apprentissage efficace. Il faut faire un choix du jeu qui va être utilisé à des fins pédagogiques. Si l'enseignant utilise un jeu qui n'est pas adapté aux objectifs visés, il prendra assez de temps pour l'organiser, l'analyser, le transformer de nouveau afin qu'il puisse s'accorder aux objectifs spécifiques. C'est pourquoi certains enseignants sont réticents à utiliser le jeu dans la salle de classe parce qu'il prend assez de temps pour l'adapter aux enseignements. L'enseignant laisse ses élèves le plus souvent jouer sans intervenir. Les élèves sont seuls à faire face au problème qui leur est posé par le jeu et doivent trouver des stratégies pour résoudre ce problème en mobilisant des connaissances et des compétences acquises. Lorsque les élèves ne se sentent pas guidés par l'enseignant, en un certain moment, ils doutent d'eux-mêmes. C'est pour cela que l'enseignant doit faire partie du jeu en tant que guide.

De plus, la classification des jeux pédagogiques a pour but d'aider l'enseignant à mieux les doser en fonction de l'ensemble de son programme de travail. Certains auteurs ont

10 Op cit.

classé les jeux par rapport à leurs fonctions. Les jeux d'apprentissage permettent d'apprendre des connaissances nouvelles en vocabulaire, en grammaire, en expression écrite et orale. L'utilisation du jeu permet de mémoriser un contenu lors d'une séquence didactique. Les jeux d'expérimentation permettent à l'apprenant de mettre ce qu'il sait en pratique. Il doit prouver qu'un savoir-faire est mis en pratique. Les jeux de création font appel à la faculté d'adaptation et d'imagination du joueur. Il l'offre la capacité d'inventer.

Le jeu a pour l'enseignant une visée utilitaire et pédagogique. Le jeu en situation pédagogique est le moyen de tenter d'atteindre un objectif. L'enseignant doit permettre au joueur d'effectuer un transfert entre la situation de jeu et la situation d'apprentissage. L'utilisation du jeu contribue au sentiment d'appartenance à un groupe. Le jeu permet de développer des situations d'entraide. Il est nécessaire pour chaque joueur de verbaliser sa démarche et de contrôler la proposition de l'autre.

Il conduit à une tolérance face à l'échec car, avec le jeu on apprend à gagner et à perdre. Pourtant certains élèves n'aiment pas l'échec en situation d'apprentissage. La réussite de l'élève dans l'apprentissage d'une langue dépend de sa motivation. L'enseignant a pour rôle fondamental de favoriser l'apprentissage par la mise en place des stratégies pour rendre attrayante une classe de langue et encourager les élèves à s'engager davantage à l'apprentissage. L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage est un facteur de motivation qui permet de rendre l'élève actif et acteur de ses apprentissages. De plus, il est un vecteur de communication puissant qui favorise les échanges et les interactions des élèves entre eux.

Les réflexions en ce domaine concernent essentiellement la création des conditions permettant de faciliter cette construction des connaissances. L'éducation consiste à former une personne individuelle de sorte qu'elle passe d'un état initial « A » à un état final « B » qui correspond à la réalisation du but visé par le formateur. Le souci de l'enseignant est d'aider les élèves à atteindre un niveau acceptable de performance par rapport aux objectifs du cours, étant donné que le degré de performance permet de se prononcer sur la qualité de la performance. Dans ce cas la tâche de l'enseignant consiste à mettre l'enfant en harmonie avec l'école, et à le familiariser avec l'apprentissage de la langue, en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants, par l'utilisation des pratiques qui stimulent leur désir d'apprendre la langue, de la manière qui répond le plus à leurs besoins de jouer.

Toutefois, il convient de montrer les limites du jeu. Il permet l'assimilation des notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme. Aussi, on ne peut pas l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus d'enseignement-apprentissage. De plus, le jeu dans la salle de classe apporte des contraintes pour l'enseignant. Il doit calculer le temps de déroulement d'un jeu, s'il le prolonge, les élèves sont frustrés et lassés. Le jeu entraîne une effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou un défi, car les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, recourant spontanément à l'anglais, la pratique ludique perd son intérêt. Il convient de fixer des règles de jeu et de conduite dès le début de la séance. Aussi, l'enseignant doit prévoir et préparer le matériel nécessaire au jeu, cela peut lui demander beaucoup de temps et d'imagination. Il doit considérer le besoin de parler de ses élèves et leur donne des formules, des phrases types pour exprimer leur enthousiasme ou leur déception.

Cependant, dans nos salles de classe, très peu d'élèves perçoivent les cours de français comme intéressants ou passionnants. Ils déclarent que les cours de français sont abstraits, ennuyeux et ne sont pas satisfaisants. Étant donné qu'ils parlent déjà le français, nous pouvons émettre l'hypothèse selon laquelle les élèves s'ennuient dans les cours de français. Pour pallier cette difficulté, nous avons pensé que les élèves aiment bien jouer même pendant les leçons qu'ils n'aiment pas et nous nous sommes posé la question fondamentale suivante : Comment insérer le jeu dans une unité didactique en vue de la rendre attrayante pour créer de la motivation à l'apprentissage du français chez les élèves du sous cycle d'observation du sous-système anglophone ? Tel est le problème que pose notre sujet.

Nous nous proposons d'utiliser les jeux pour l'apprentissage du français en situation de classe. Dans le cadre de notre réflexion nous avons choisi comme public cible les élèves de Form II. Nous nous proposons de choisir des jeux en fonction des besoins des apprenants en les utilisant comme méthode d'apprentissage, pour une médiation pédagogique adaptée à leur âge. C'est une technique qui nous facilitera le processus enseignement/apprentissage en ce sens que l'utilisation des jeux dans les classes provoquera divers changements dans les pratiques pédagogiques. Certains jeux comme les mots croisés, les mots fléchés, les puzzles, les jeux de cartes, de mots et de nombres, permettront de modifier les rapports entre les élèves et les enseignants d'un côté, et de susciter l'éveil de l'autre côté. Dans chaque activité mettant en jeu l'oral et l'écriture, l'enseignant conduit les élèves à utiliser tous les instruments nécessaires à savoir répertoires, dictionnaires pour vérifier et corriger l'orthographe lexicale. Ceci aide les élèves à mémoriser l'orthographe lexicale des mots les plus fréquents. De plus,

en ce qui concerne la grammaire, un texte est élaboré à partir d'images pour déterminer et analyser les outils grammaticaux et lexicaux. Les élèves doivent être attentifs aux indications venant de l'enseignant et effectueront la tâche demandée. Pour répondre aux besoins de communication, la grammaire guide l'apprenant vers la compétence langagière. A partir de cette grammaire, il est possible de greffer un lexique approprié au niveau cognitif des élèves. Ainsi, les textes proposés serviront aux pratiques de lecture. Ils auront pour tâches de suivre la lecture faite à partir du jeu, de la répéter à haute voix et de suivre les consignes liées à la compréhension du texte. Ces démarches donneront la capacité aux élèves de rédiger des textes narratifs, descriptifs.

Fondé sur les principes et la philosophie de l'approche par les compétences de l'enseignement et de l'apprentissage du français, le jeu a pour but de fournir aux apprenants un cadre approprié à l'organisation d'activités qui développent chez les apprenants une compétence communicative en français. L'apprenant doit être capable d'utiliser le français à l'oral pour communiquer ses idées, à l'écrit pour participer aux échanges interindividuels de la vie quotidienne. Aussi l'usage du jeu saisit toutes les opportunités pour encourager son implication active au processus d'apprentissage.

Dans le cadre de ce mémoire, nous avons centré notre réflexion sur la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II. Nous avons montré ses atouts et ses limites d'un point de vue pédagogique. L'apprentissage du français par le jeu est intéressant à analyser en ce sens qu'il conditionne l'enthousiasme, la motivation, des élèves et permet d'augmenter la participation orale des élèves.

Dans un premier temps, nous avons tenté de définir le jeu en nous appuyant sur diverses sources, puis nous nous sommes interrogées sur l'apprentissage du français par le jeu en dégageant d'abord ses avantages mais aussi ses limites du point de vue pédagogique et nous avons cherché à adopter un compromis. Nous avons mis en place des activités ludiques dans le but d'affirmer ou d'infirmer nos hypothèses et de mesurer l'impact du jeu sur le plaisir que prennent les élèves à apprendre le français.

Notre objectif est de renforcer la motivation des élèves du sous système éducatif anglophone en général et de ceux du cycle d'observation en particulier à s'impliquer activement dans le processus enseignement-apprentissage du français. De mettre à la disposition des enseignants des outils efficaces qui puissent leur permettre de susciter l'engouement des apprenants du sous-système anglophone et surtout ceux de Form II en

particulier, à étudier le français avec zèle par l'approche jeu. Aussi, d'identifier les contraintes relatives au processus enseignement-apprentissage du français par l'approche jeu chez les apprenants. Enfin, proposer quelques jeux permettant de susciter de l'intérêt d'étudier le français chez les élèves.

Nous partons de l'hypothèse que le jeu, mis au service de l'apprentissage, améliore les compétences langagières. Il est un facteur de motivation, il facilite l'interaction entre les apprenants, il est un vecteur d'intégration et favorise l'apprentissage.

Nous nous sommes posé un certain nombre de questions qui nous permettront de clarifier notre recherche et de répondre à notre problématique : qu'est-ce que le jeu ? Comment et à quel degré le jeu peut-il influencer l'apprentissage du français à l'oral comme à l'écrit dans le sous-système anglophone dans l'ensemble et plus précisément dans la classe de Form II ? Quels types de jeux peut-on proposer aux élèves de ce niveau ? À quel moment de la leçon peut-on les introduire ? Comment l'enseignant de français peut-il utiliser le jeu pour motiver ses apprenants ? Comment le mettre en place pour qu'il constitue un outil d'apprentissage efficace ?

Notre travail est organisé en six chapitres : le premier chapitre porte sur « la problématique de l'étude et la définition des concepts-clés ». Il s'agit de présenter le cadre théorique de l'étude et l'insertion du sujet en évoquant le contexte de l'étude, tout en insistant sur la signification des concepts de jeu et d'apprentissage.

Dans le deuxième chapitre, « revue de la littérature et présentation du champ de recherche », il consistera à connaître les différents aspects du thème étudié.

Le troisième chapitre « enquête sur l'enseignement du français en Form II » est consacré aux démarches entreprises pour la collecte des informations et leur traitement en vue de produire des résultats et de vérifier les hypothèses.

Le quatrième chapitre intitulé « présentation et analyse des données » consiste à ordonner, classer et regrouper les données pour pouvoir les analyser.

Le cinquième chapitre « interprétation des résultats et rappel de la théorie de la motivation » est consacré à l'explication des résultats dans le contexte de l'étude, la vérification des hypothèses et le rappel de la théorie de la motivation.

Le sixième chapitre, « perspectives de recherche et propositions didactiques » porte sur les propositions concrètes. Il s'agit de montrer comment intégrer le jeu dans une leçon de français en Form II.

PREMIÈRE PARTIE :
CADRE THÉORIQUE DE L'ÉTUDE ET
INSERTION DU SUJET

CHAPITRE I : PROBLÉMATIQUE DE L'ÉTUDE ET DÉFINITION DES CONCEPTS-CLÉS

Selon le Dictionnaire Encarta, la problématique est une construction thématique qui met en relation un certain nombre de problèmes et de questions qui dépendent les uns des autres. C'est aussi un ensemble de problèmes posés par la connaissance. Ici, la problématique consiste à formuler le contexte de l'étude, de poser le problème, de présenter la question de recherche, les objectifs de l'étude, son intérêt et la délimitation de l'étude.

1.1. Contexte de l'étude

L'apprentissage d'une langue occupe une place centrale dans tout projet de formation. Selon les programmes et instructions officiels pour le français en Afrique francophone, la langue se situe au cœur de la communication et constitue un véhicule d'apprentissage au service de toutes les disciplines. Elle permet à l'élève de structurer sa pensée, de s'exprimer avec clarté et rigueur, de communiquer avec efficacité oralement ou par écrit dans différents contextes. Puisqu'elle donne accès au savoir, elle représente un outil indispensable pour créer, analyser, exercer son sens critique, décrire ou exprimer des idées, des perceptions et des sentiments. C'est par elle que se construit la vision du monde.

Les enfants jouent partout dans le monde. Cette activité est importante dans leur vie en ce sens qu'elle permet le développement harmonieux du corps et de l'intelligence. Ainsi, le jeu est une activité essentielle à l'école. Il offre à l'enseignant le moyen de comprendre l'enfant et de renouveler ses stratégies d'enseignement. Il contribue au sentiment d'appartenance à un groupe et développe des situations d'entraide. Le jeu en situation pédagogique est le moyen pour l'enseignant de tenter d'atteindre un objectif.

Dans un contexte où l'enseignement du FLE est difficile, le ludique apparaît comme un moyen efficace pour la motivation des apprenants à acquérir le français. Le programme de formation de l'école québécoise (2006 : 53) nous montre que « par le jeu et l'activité spontanée, l'enfant s'exprime, expérimente, construit ses connaissances, structure sa pensée et élabore sa vision du monde. Il apprend à être lui-même, à interagir avec les autres et à résoudre des problèmes. Il développe également son imagination et sa créativité ». Aussi, dans l'article 3 de la Loi N° 98/004 du 4 avril 1998 portant orientation de l'éducation au Cameroun, l'État consacre le bilinguisme à tous les niveaux d'enseignement comme un facteur d'unité et d'intégration nationale. C'est d'ailleurs à ce titre qu'il crée des

établissements bilingues à travers l'étendue de notre pays ; forme les enseignants ; voue tous les ans une journée à sa célébration et instaure des pratiques telles « le jeu bilingue » dans la mise en œuvre des enseignements. En outre, les programmes officiels de « French » insistent avec emphase sur l'enseignement du Français qui est une discipline parmi tant d'autres. L'un des objectifs généraux du Premier cycle est de fournir aux élèves les moyens linguistiques et paralinguistiques, d'utiliser le français dans les diverses situations communicationnelles qui font partie de leur quotidien.

Le niveau 1, constitué des trois premières années du cycle d'observation est une période où le jeune adolescent, n'a pas de véritable motivation pour l'étude du français. Car c'est une matière imposée par le cursus et il s'en conforme pour éviter d'être en indécatesse avec l'administration scolaire et faire plaisir à ses parents par sa conduite exemplaire. De ce fait, l'enseignant doit l'impliquer dans son apprentissage en utilisant tous les outils nécessaires qui servent de déclencheur pour lui permettre de comprendre ses leçons. Lors des activités d'apprentissage à l'oral, l'enseignant peut alors proposer une foule d'activités. Aux premiers rangs desquelles figurent : les sketches, jeux de rôles, saynètes, dialogues, chansons, poèmes, dessins et l'interprétation des images. Toutes ces techniques ont pour but de raviver les pratiques de classe afin que l'apprentissage de FLE cesse d'être une corvée fastidieuse de la part des élèves pour devenir un moment de récréation. Ce faisant, il fascine l'apprenant et l'amène non seulement à s'impliquer à gré et à cœur joie aux activités d'apprentissage mais aussi à découvrir la réelle mesure de ses potentialités. Pour cela, le ludique dans les pratiques de classe détend, motive l'apprenant à se donner à fond et promeut la compétence tout en dénichant les vocations jadis cachées par la timidité et le désintéressement dont font montre la quasi-totalité de nos élèves.

C'est pour cette raison à laquelle la dix-neuvième session de la conférence générale de l'UNESCO¹¹ tenue à Nairobi en 1976, a adopté un programme faisant de l'utilisation du jeu une technique pédagogique dans les différents contextes socioculturels. Car, a-t-elle pensé, les jeux peuvent fournir à la pédagogie des moyens de stimuler la créativité et d'influencer le développement de la personnalité de l'élève à travers l'environnement culturel et social.

11 UNESCO, (1979). L'enfant et le jeu. Approches théoriques et applications pédagogiques. Inédit.

Ainsi, le jeu en classe de langue est le moyen par excellence de susciter la motivation et la créativité des apprenants. Il favorise le développement des compétences multiples très souvent cachées en eux. Il est, de ce fait un catalyseur de l'éclosion des vocations.

1.2. Position et formulation du Problème

L'enseignement du Français au niveau secondaire du sous-système anglophone occupe une place importante en ce qui concerne la promotion du bilinguisme. De ce fait, les pouvoirs publics mettent tous les moyens en œuvre pour promouvoir l'apprentissage et l'acquisition de cette langue à l'école. Malgré tous ces efforts faits dans l'optique de faciliter l'apprentissage du Français, les élèves anglophones rencontrent des difficultés. Le jeu est une activité qui contribue au développement du jeune. Il joue un rôle important dans l'apprentissage et conditionne le développement harmonieux du corps, de l'intelligence et de l'affectivité. Lorsque les élèves sont encouragés, estimés et écoutés, ils ont confiance en eux-mêmes et parviennent à se dépasser face à un problème à résoudre ou lorsqu'ils sont mis en situation de défi. Le jeu est une activité où l'enfant s'épanouit le plus.

Or, on observe que l'apprentissage qui s'effectue dans nos écoles ne respecte pas toujours les prescriptions du programme d'étude au Cameroun. En effet, la classe de langue devrait être animée pour que les élèves s'épanouissent bien. Ici, le jeu doit être le mieux prisée parce qu'il est un facteur d'acquisition des langues et de socialisation. Il permet aux jeunes d'acquérir l'outil de communication. Pendant que les élèves jouent, ils éprouvent du plaisir qui est nécessaire à l'apprentissage de la langue. Ainsi, le jeu peut prendre place au centre de la pédagogie en ce sens que c'est un moyen de stimuler la créativité des élèves et d'influencer leurs comportements pendant les pratiques de classe. Il est aussi un moyen pour l'enseignant de connaître ses élèves tant sur le plan du psychisme individuel que des composantes culturelles et sociales.

Pourtant dans nos lycées et collèges, il semble exister une confusion entre les jeux qui servent de détente et les jeux utilisés comme une technique pédagogique ou alors le refus de les utiliser en classe de langue. Nous avons constaté lors de notre stage d'observation que, certains enseignants n'intègrent pas les activités ludiques dans le processus d'enseignement-apprentissage. Pourtant celui-ci fait partie intégrante des éléments fondamentaux d'une leçon de FLE. Nous nous sommes alors posé la question de savoir : Comment et à quel degré le jeu peut-il influencer l'apprentissage du français à l'oral comme à l'écrit dans le sous-système

anglophone dans l'ensemble et plus précisément dans la classe de Form II ? En d'autres termes, quel type de jeux peut-on proposer aux élèves de ce niveau ? À quel moment de la leçon peut-on les introduire ? Comment l'enseignant de français peut-il utiliser le jeu pour motiver ses apprenants ? Comment le mettre en place pour qu'il constitue un outil d'apprentissage efficace ?

Dans une classe de Form II où les pesanteurs culturelles sont très souvent réunies pour rendre le cours de FLE ennuyeux et peu attrayant, comment insérer le jeu dans une unité didactique en vue de la rendre attrayante pour créer de la motivation à l'apprentissage du français chez les élèves du sous cycle d'observation du sous-système anglophone ? Telle est la question que pose notre problème.

1.3. Objectifs de la recherche

Nous allons présenter ici notre objectif général et nos objectifs spécifiques.

- **Objectif général**

L'objectif général de l'étude est de renforcer la motivation des élèves du sous-système éducatif anglophone en général et ceux du cycle d'observation en particulier à s'impliquer activement dans le processus enseignement-apprentissage du français.

- **Objectifs spécifiques**

Les objectifs spécifiques de notre étude se déclinent comme suit :

- Faire un diagnostic de la pratique actuelle de l'apprentissage du français ; et mettre à la disposition des enseignants des outils efficaces qui puissent leur permettre de susciter l'engouement des apprenants du sous- système anglophone et surtout ceux de Form II à étudier le français avec zèle par l'approche jeu.
- Identifier les contraintes relatives au processus enseignement/apprentissage du français par l'approche jeu chez les apprenants.
- À travers notre travail essayer d'apporter quelques réponses à notre problématique qui suit.
- Proposer quelques jeux permettant de susciter de l'intérêt d'étudier le français chez les élèves.

1.4. L'intérêt de la recherche

L'intérêt de l'étude est la pertinence du travail. Il consiste à montrer en quoi cette étude est importante. La portée de cette recherche est d'ordre social, pédagogique, didactique et scientifique dans la mesure où elle facilite l'apprentissage du français en Form II et son utilisation aisée comme moyen de communication dans les diverses circonstances de la vie courante. Elle adapte aussi les savoirs au jeu. Cette recherche vise à apporter quelque chose de plus à l'enseignement du FLE et sur l'utilisation du jeu comme un outil pédagogique pour l'amélioration des compétences en français.

1.4.1. L'intérêt social

Le jeu est le créateur de la culture pour l'enfant, en ce sens qu'il se manifeste par l'apprentissage de la langue, le désir de communiquer avec les autres et de s'adapter à diverses situations de la vie. Il est pour l'élève une prise directe avec le social.

1.4.2. L'intérêt pédagogique

Cette étude veut montrer que le jeu est une technique parmi tant d'autres pour l'animation des classes de conversation. À partir de cette étude, l'enseignant doit comprendre que certaines difficultés d'apprentissage en classe de FLE viennent de la rareté de la pratique des jeux, d'une insuffisance de ceux-ci ou le fait de ne pas les utiliser en classe. La pratique régulière des activités ludiques est une stratégie qui permet la transmission des connaissances dans la bonne humeur et de proposer des situations motivantes. En ce qui concerne les élèves, cette étude les aidera à renforcer les compétences en français, à développer un sentiment d'amour pour le français et de comprendre qu'on peut aussi jouer en apprenant. Pour les parents, cette étude intéressera ces derniers en ceci que les jeux utilisés à l'école pour l'apprentissage d'un contenu peuvent aussi être utilisés à la maison par les adultes pour aider l'enfant à renforcer ses acquis. Pour les pouvoirs publics, ils doivent rénover les programmes officiels en ce sens que le jeu ne soit plus une activité complémentaire dans les classes de Form II mais plutôt une activité à part entière. Ils doivent aussi mettre à la disposition des enseignants une variété d'activités ludiques adéquates pour pallier aux difficultés liées à l'enseignement du français.

1.4.3. L'intérêt didactique

L'usage du jeu est important en ceci qu'il facilite l'élaboration chez les apprenants des projets porteurs d'invention et de simulation. Il permet de relancer l'intérêt des élèves, de leur apporter un moment où ils s'approprient l'action, découvrent, expérimentent des savoirs avec enthousiasme. Il s'agit de mettre au service des élèves des habiletés nécessaires pour consolider les acquis (simulation, créativité).

1.4.4. L'intérêt scientifique

Il s'agit de montrer l'apport du jeu dans l'enseignement-apprentissage du français. Le jeu, bien qu'ayant une caractéristique de divertissement, sert de moyen à l'acquisition du français. C'est ainsi que nous avons pensé apporter notre contribution pour la résolution des problèmes qui minent le système éducatif camerounais, qu'il est important d'utiliser le jeu en classe de français afin d'accroître les performances en français chez les élèves du sous-système anglophone ; car la langue est plus facile à acquérir en jouant.

1.5. Délimitation de l'étude

Délimiter consiste à circonscrire le sujet dans un cadre précis. Il s'agit pour le chercheur de définir un cadre précis pour ses investigations sur les plans théoriques et empiriques.

1.5.1. Délimitation théorique

Cette étude s'inscrit dans le cadre des recherches en sciences de l'éducation en général et en didactique du français en particulier. Elle met en exergue la pratique du jeu en classe de français chez les élèves du sous-système anglophone et leurs implications dans l'apprentissage du français. Il s'agit de vérifier le lien qui existe entre le jeu et l'amélioration des compétences langagières en français.

1.5.2. Délimitation empirique

Il s'agit de déterminer la zone géographique dans laquelle nous allons effectuer notre investigation. L'idéal pour nous aurait été de mener notre étude dans tous les établissements bilingues de la région du centre, mais compte tenu du temps et faute de moyens nous nous limiterons au département du Mfoundi, arrondissement de Yaoundé VI, au lycée bilingue

d'Etoug-ébé, au collège bilingue Mokala, au complexe Havard foundation et au complexe ASSEC foundation avec les élèves de Form II.

Du point de vue temporel, cette étude est d'actualité dans la mesure où elle s'interroge sur la problématique du jeu en classe de français dans le sous-cycle d'observation.

Après la formulation du problème, l'intérêt et la délimitation de l'étude, nous allons définir les concepts.

1.6. Définition des concepts

La tâche consiste à apporter des éclaircissements sur les notions de jeu, d'enseignement, d'apprentissage et insertion sociale pour faciliter la compréhension du travail à faire. Il s'agit de nous interroger sur le concept du jeu, de présenter les jeux qui sont nécessaires à l'apprentissage des jeunes, de montrer comment ils ont une emprise sur l'insertion du jeune et de donner les raisons qui nous ont amené à faire ce choix.

1.6.1. Définition du concept de jeu

Dans son sens étymologique, le mot jeu vient du latin *jocus* qui signifie « badinage, plaisanterie ». Selon le Dictionnaire Encyclopédique de psychologie¹², le jeu est une activité structurée qui consiste soit en l'exercice à vide des fonctions sensori-motrices, intellectuelles, sociales, soit en la reproduction fictive, sur un mode symbolique, d'une situation vécue.

1.6.1.1. Ce que le jeu n'est pas

Le jeu a toujours été considéré comme une activité qui s'oppose au travail et dont la finalité est le plaisir de celui qui le procure. Cette conception est dénuée de son sens dans la mesure où le joueur de loto ne peut pas jouer juste pour le plaisir et sans qu'une fin soit poursuivie. Le jeu ne saurait être réduit au plaisir. Nous ne devons pas voir le jeu sous cet angle parce qu'il provoque une controverse et n'est pas pris au sérieux. Donc tous les jeux n'ont pas pour finalité le simple plaisir.

¹²Nobert Sillamy, (1980 :635-637). *Dictionnaire Encyclopédique de Psychologie*. Édition Michel Mastrojanni et Marguérite Montange, Bordas.

1.6.1.2. Le jeu dans l'enseignement

L'enseignement est l'action pour l'enseignant de transmettre des connaissances tout en les exposant le plus précisément possible. C'est aussi le fait d'inculquer des comportements, des attitudes, d'entraîner les élèves à produire les réponses attendues selon les problèmes rencontrés. De plus c'est le processus d'acquisition et de construction des connaissances par les élèves.

L'utilisation du jeu dans l'enseignement est justifiée par la connaissance de l'intérêt du jeu pour les élèves. Il représente une source de motivation, de plaisir et le moyen d'exercer des compétences dans une situation où les élèves sont impliqués. Il permet aussi d'obtenir une attention et une implication de ceux-ci. L'enfant qui apprend par le jeu comprend mieux le monde qui l'entoure et saisit mieux les rapports entre les différents éléments de son environnement. Le jeu n'est pas seulement un outil lié à l'enseignement, il est mieux encore un facteur de socialisation.

1.6.1.3. Le jeu, un facteur de socialisation

Le jeu socialise dans la mesure où il repose sur des règles préalablement établies et implique très souvent plusieurs personnes constituées en équipes opposées. De même, au sein de celles-ci, il promeut la notion de partenariat vis-à-vis d'un adversaire commun. Car, il serait absurde d'imaginer un jeu en solitaire. Et quand, c'est le cas, on ne saurait oublier son concepteur. Voilà pourquoi Maryse Metra déclare « Le jeu est une activité du groupe, formée par des unités parentales ou locales du voisinage, du quartier, du village ; d'une part, par des classes d'âge et par la stratification hiérarchique, de l'autre. »¹³ En outre, tout jeu a un substrat. Lequel s'inspire des réalités de la société, et partante culturelles. Vu sous cet angle, il devient moyen d'acquisition des éléments culturels. C'est la raison pour laquelle Huizinga a fait d'affirmer :

Le jeu est « sous l'angle de la forme, une action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur. Une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, qui se suscite dans la vie des relations de groupe, s'entourant volontiers de mystère ou

13Op. cit

accentuant par le « déguisement » leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel »¹⁴.

ST Hall cité par Maryse Métra renchérit davantage en ces termes : le jeu est une « activité consistant dans la reproduction d'actions actuellement inutiles, mais qui, dans le passé de l'histoire de l'humanité, ont été des travaux. »¹⁵Ce sont ces fonctions sociologiques et culturelles du jeu qui lui confère toute sa place de choix lors de la mise en branle du processus enseignement-apprentissage. Ainsi, par sa libre distraction ; son insertion de l'individu dans le groupe et sa diffusion des valeurs culturelles, il est à même d'outiller l'enseignant de français de Form II dans le système anglophone d'un élément motivationnel et récréatif de haut vol. Pour cela, nous le définissons dans le cadre de notre travail comme une activité libre et amusante que l'enseignant organise au cours de sa leçon afin de détendre les apprenants et de les stimuler à s'impliquer davantage dans le processus d'enseignement-apprentissage.

1.6.2. Quelques jeux favorables à l'apprentissage

Il est nécessaire de définir d'abord la notion d'apprentissage, ensuite d'élucider quelques jeux qui sont favorables à l'apprentissage.

1.6.2.1. Définition de L'apprentissage

D'après Gérard Barnier¹⁶ « *on peut considérer l'apprentissage comme une modification stable et durable des savoirs, des savoir-faire, ou des savoirs être d'un individu, modification attribuable à l'expérience, à l'entraînement, aux exercices pratiqués par cet individu* ».

Ce terme véhicule plusieurs définitions car chaque théoricien a une définition correspondante à son champ d'action. Le modèle transmissif de l'apprentissage montre que pour apprendre, les élèves écoutent l'enseignant, prennent des notes ou écrivent sous la dictée de l'enseignant selon le niveau de classe. Pour le behaviorisme, apprendre c'est devenir capable de donner la réponse adéquate. Ici, l'apprentissage est la manifestation observable de la maîtrise d'une connaissance, celle qui permettra de s'assurer que l'objectif visé est atteint. Le constructivisme quant à lui développe l'idée que les connaissances se construisent par ceux qui apprennent. Acquérir des connaissances suppose l'activité des apprenants, les activités de

14Huizinga (1938). Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu. Paris, Gallimard.

15ST Hall cité par Maryse Métra

16 Gérard Barnier, formateur, IUFM d'Aix-Marseille.

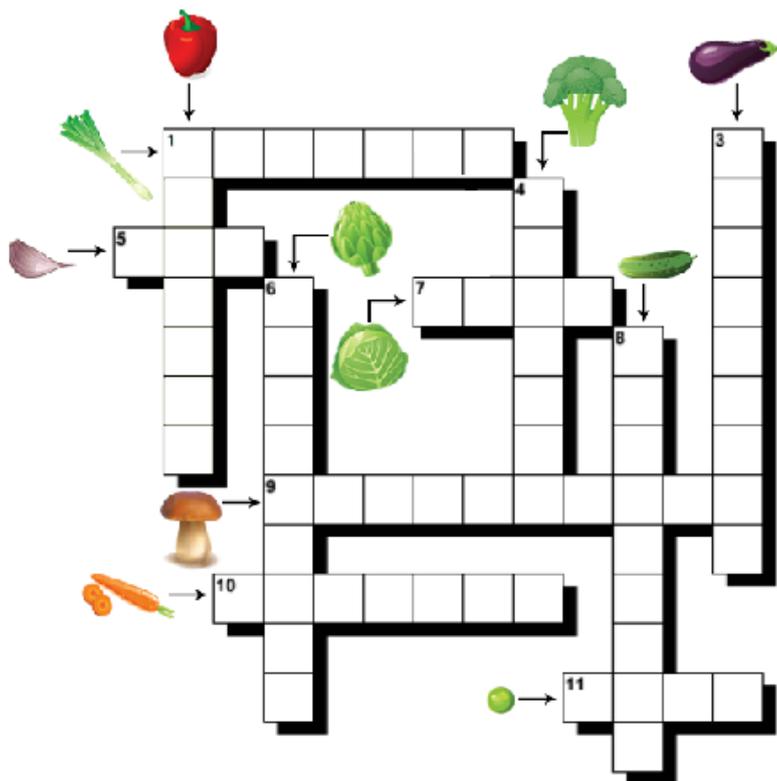
manipulation d'idées, des connaissances, de conceptions. Dans le cadre socioconstructivisme, l'apprentissage n'est pas seulement l'acquisition des connaissances nouvelles ou la restructuration des connaissances existantes ; c'est également le développement de la capacité à apprendre, à comprendre, à analyser, c'est également la maîtrise d'outils.

1.6.2.2. Jeu et apprentissage

Nous présentons quelques jeux qui développent les compétences des élèves.

1.6.2.3. Les mots fléchés

Les mots fléchés sont un jeu de lettres dont le but consiste à placer des lettres de mots dans des cases d'une grille le plus souvent rectangulaire mots trouvés grâce à des définitions placées dans la grille. Voici un exemple de mots fléchés.



Mots utilisés : pois, carotte, aubergine, chou, poireau, cornichon, champignon, poivron, ail, artichaut, brocoli.

Ils sont nés en Suède et c'est la raison pour laquelle ils sont connus sous le nom de « mots croisés suédois ». C'est en 1969 que le linguiste Jacques Capelovici les a importés en France. Ils font appel à l'intelligence linguistique. Le flécheur en raisonnant le plus rapidement possible par association de synonymes doit trouver les mots de la grille.

1.6.2.4. Les puzzles

Un puzzle est un jeu de patience qui consiste à reconstituer un objet à deux ou trois dimensions à l'aide des pièces qui s'emboîtent les unes dans les autres. L'invention des puzzles est attribuée à John Spilsbury, un cartographe et graveur londonien qui, vers 1760, eut l'idée de découper des cartes représentant différents pays du monde et de les vendre comme moyen ludique d'apprendre la géographie. Il s'emploie aussi en langue pour désigner la dispersion d'objets qui étaient réunis ou qu'on cherche à réunir. On dit alors, par exemple, qu'on cherche à rassembler le puzzle de tels ou tels objets.

1.6.2.5. Les mots croisés

Les mots croisés sont un jeu de lettres connu dans le monde entier. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille. Ainsi, les mots de ces deux directions s'entrecroisent d'où le nom de « mots croisés ». Le jeu se déroule sur une grille dont la forme est très généralement rectangulaire. La grille est composée de cases blanches et de cases noires. Les cases noires servent de séparateurs. Un amateur de mots croisés s'appelle un « cruciverbiste » tandis que l'auteur d'une grille de mots croisés s'appelle un « verbicruciste ».

1.6.2.6. Les charades

Une charade est une forme de devinette qui combine les jeux de mots et la phonétique. Elle consiste à deviner en plusieurs mots que l'on définit l'un après l'autre.

Exemple 1 :

Mon premier miaule,

Mon deuxième est un animal

Mon tout est le petit de mon premier.

Réponse : le chaton (chat-thon)

Exemple 2 :

Mon premier ouvre les portes

Mon second se boit

Mon troisième garde les moutons

Jules César aime bien mon tout

Solution : Clé - eau - pâte : Cléopâtre

1.6.2.7. Les énigmes

Selon le Webster's Third Dictionary (1961 :1952), l'énigme est définie comme « une question obscure, trompeuse ou embarrassante présentée comme un problème à résoudre ou souvent devinée comme un jeu ». L'énigme constitue un degré élevé de pensée dans la communauté et est un agent de socialisation. Pour Noureddine Guella, les énigmes enseignent aux jeunes et aux adolescents la nature relative de la vérité et visent à évaluer leur niveau d'intégration dans leur communauté.

Exemple :

Un jour, un crocodile s'empara d'un bébé qui jouait sur les bords du Nil.

La mère supplia l'animal de lui rendre son fils.

- Soit, répondit le crocodile. Si tu devines exactement ce que je vais faire, je te rendrai l'enfant. Mais, si tu te trompes, je le mangerai.
- Tu vas le dévorer ! s'écria la mère.
- Je ne peux pas te le rendre. Car, si je te le rends, tu te seras trompée et je t'ai prévenue que, dans ce cas, ton fils sera dévoré.
- Bien au contraire ! Tu ne peux pas le manger, car, si tu le fais, j'aurais dit la vérité et tu m'as promis que, dans ce cas, tu me rendrais mon enfant. Et je sais que tu es un honorable crocodile, respectueux de la parole donnée.

Dans cet échange d'arguments, qui a raison ?

Et, du point de vue logique, que va-t-il se passer ?

1.6.2.8. Les jeux vidéo

L'expression jeu vidéo englobe tout jeu fonctionnant via un circuit électronique logique qui comporte un aspect d'interactivité, et affiche sur un écran le résultat des actions d'un joueur. Il est conçu d'une part pour réaliser la promotion de nouvelles technologies et d'autre part pour divertir et éduquer les jeunes. Les jeux vidéo développent le processus cognitif et affectif des élèves car ils œuvrent pour l'amélioration de leurs compétences. Les

jeux qui incitent les élèves à la réflexion, la stratégie et l'attention tels que le puzzle, les mots croisés, les mots fléchés, sont recommandés parce qu'ils sont utiles à l'éducation des jeunes.

1.6.2.9. Les bandes dessinées

Une bande dessinée est une succession d'images organisées pour raconter une histoire et présentée de façons diverses (en planche, en illustré, en petit format, en album, etc.).



En d'autres termes, une bande dessinée est une histoire comique ou réaliste racontée en images. Elle contribue à l'apprentissage du vocabulaire et de la grammaire en ce sens que sa caractéristique repose sur une nouvelle manière d'articuler textes et images montées en séquence. Prenons l'exemple ci-dessus : il faut trouver des objets dissimulés dans le dessin. Un poisson, une tête d'élan, un porc-épic, une flèche, une cafetière, une paire de lunettes et un saucisson. Elle facilite la concentration et l'attention des élèves, lorsqu'il est question de trouver dans le dessin les objets cachés. Les enfants s'intéressent beaucoup aux bandes dessinées qui sont des moyens de distraction à travers des images et un outil considérable pour éduquer parce qu'il permet aux apprenants de développer le vocabulaire, d'apprendre à lire, de découvrir le langage familier et les onomatopées.

1.6.2.10. Les jeux en salle de classe

Ce sont des jeux qui servent de supports à l'enseignant pendant la leçon. Il s'agit des jeux interactifs entre les apprenants et l'enseignant. Ainsi, Patrice Julien dans son livre intitulé *Activités ludiques*, propose des jeux en fonction des besoins de la classe. Un exemple de ces jeux « j'aime, je n'aime pas » se déroule comme suit :

Objectifs :

Brise-glace.

Favoriser l'expression orale et la connaissance mutuelle au sein du groupe.

Matériel :

Fiches cartonnées de couleurs différentes mais de mêmes dimensions sur lesquelles vous avez collé des photos découpées dans des magazines.

Ces photos doivent être de trois sortes :

- 1- Personnages
- 2- Objets
- 3- Lieux (paysages, photos de grands hôtels, petites maisons de campagne, plage, piscine, tennis, etc.) les trois types de photographie seront collés sur des supports cartonnés, de taille identique mais de couleurs différentes (une couleur pour chaque type de photos).

Déroulement :

Les participants s'assoient en cercle de façon à tous se voir. Distribuer leur une fiche de chaque couleur (1 fiche personnage, 1 fiche objet, 1 fiche lieu). A tour de rôle, ils montrent les photos qu'ils ont reçues et disent s'ils aiment ou n'aiment pas ce qu'elles représentent. Ils doivent justifier leur choix.

Variante simplifiée :

Avec des débutants on peut se contenter de demander une description des photos.

Variante écrite :

Vous pouvez aussi proposer une préparation écrite. Les joueurs devront produire trois à six phrases à propos des photos. Vous imposerez une seule contrainte à la fois : l'énoncé devra impliquer le joueur, chaque phrase devra inclure une subordonnée relative.

Exemple :

Variante écrite :

Contrainte : Implication de l'énonciateur

Première photo : personnage.

Phrase 1 : je ne connais pas la personne représentée sur cette photo.

Phrase 2 : j'ai un vêtement de la même couleur que celui que porte cette femme.

Deuxième photo : objet

Phrase 1 : je ne sais pas à quoi sert cet objet.

Phrase 2 : je pense que le prix de cet objet doit être élevé.

Troisième photo : paysage.

Phrase 1 : je trouve que ce paysage est très joli.

Phrase 2 : j'aimerais bien aller visiter cet endroit.

Ces jeux favorisent l'apprentissage des élèves et nécessitent un suivi de l'enseignant, d'où son importance dans le processus enseignement-apprentissage. Ces questions se posent par la suite : qu'est-ce que la Form II ? Qu'est-ce que le système éducatif anglophone ? Pourquoi avons-nous fait ce choix ?

1.6.3. Form II

C'est la deuxième année du premier cycle dans le sous-système anglophone.

1.6.3.1. Le système éducatif anglophone

Le système éducatif camerounais est organisé en deux sous-systèmes, l'un anglophone, l'autre francophone. Nous focalisons notre attention sur le sous-système anglophone. Il est organisé en cycles et filières ainsi qu'il suit : les enseignements maternelle, primaire, secondaire et normal. L'enseignement secondaire comprend : un premier cycle ayant un sous cycle d'observation et un sous cycle d'orientation, puis un second cycle. Le sous cycle d'observation et la Form II en particulier fait l'objet de notre recherche.

1.6.3.2. La motivation du choix de Form II

De nos jours, les élèves sont très jeunes lorsqu'ils franchissent les portes du secondaire. De ce fait, le jeu fait encore partie de leur quotidien. C'est à partir de cette nature des élèves que nous abordons le jeu comme un outil d'apprentissage. Étant donné que les

enseignements sont focalisés sur l'observation, l'élève de Form II est jovial lorsqu'il observe et découvre le monde qui l'entoure et c'est grâce aux jeux que l'enseignant capte son attention pendant la leçon.

1.6.4. Insertion sociale

C'est l'action de s'introduire dans la société en tant que partie intégrante du groupe. Le jeu permet à l'élève de s'insérer dans la vie courante. Quand l'élève joue, il mobilise ses aptitudes physiques, intellectuelles et morales pour connaître le monde et accéder à diverses cultures.

1.6.4.1. Le jeu, une voie d'accès aux activités culturelles

De plus, selon le Dictionnaire Encyclopédique de Psychologie, « *le jeu constitue la voie d'accès aux activités culturelles : travail, art, idéologie, politique, comme aux relations interpersonnelles qui les sous-tendent : amour, jalousie, haine, découverte d'autrui* ». L'élève est formé pour faire face à la réalité de la société et a le désir de maîtriser la culture qui l'entoure. Car, le jeu est l'assimilation des divers domaines de la réalité et l'initiation à l'organisation du monde des adultes. Aussi, le jeu vise l'affirmation de soi entre les concurrents placés sur un même pied d'égalité et le respect des règles. Pour R. Doghbey et S. Ndiaye¹⁷, « *la connaissance, la traduction des symboles et des rythmes font partie de l'intégration sociale* ». C'est pour dire que par le jeu, l'élève entre en relation avec la culture de son peuple.

En somme, l'utilisation du jeu en classe de français est un outil qui facilite l'apprentissage et suscite le désir de communiquer chez les apprenants. En situation pédagogique, il est le moyen pour l'enseignant de tenter d'atteindre ses objectifs. Ainsi, les différentes théories que nous allons employer nous permettront d'expliquer notre étude.

17 Dogby, et Ndiaye, (Document UNESCO inédit). Utilisation des jeux et jouets à des fins pédagogiques.

CHAPITRE II : REVUE DE LA LITTÉRATURE ET PRÉSENTATION DU CHAMP DE RECHERCHE

Elle permet de découvrir, d'interpréter et d'évaluer les rapports des ouvrages et des auteurs qui ont travaillé dans notre domaine d'étude. Elle nous aide à connaître les différents aspects du thème étudié. La problématique sur l'apport du jeu lors du processus enseignement-apprentissage est au centre de divers travaux de recherche qui ont donné lieu à plusieurs publications. Nous essayons de faire une synthèse de quelques réflexions dégagées sur le jeu dans l'enseignement. Nous nous appuyons sur l'évolution du jeu chez l'enfant par rapport à l'histoire, la place du jeu dans l'enseignement du français, le jeu comme une technique d'enseignement en Form II, l'apport du jeu dans l'enseignement du français, le jeu une construction des pratiques dans le groupe et les théories explicatives.

2.1. L'évolution du jeu chez l'enfant par rapport à l'histoire

Depuis l'antiquité jusqu'au XVIIIe siècle, le jeu avait le sens opposé du sérieux, il était souvent lié aux notions de divertissement et de détente tandis que l'effort et l'utilité étaient rattachés aux métiers et à toutes activités sérieuses. Selon Brougère¹⁸, c'est à la fin du XVIIIe siècle et du début XIXe siècle, dans sa forme radicale, qu'on repense le jeu comme moyen naturel d'éducation et est bien antérieur dans une stratégie de ruse mise en valeur à travers des anciennes pratiques. En plus, à cette époque, le jeu était lié soit à l'enfant, dont la considération était moins importante que celle de nos jours. C'est à partir de la renaissance que le jeu est utilisé dans les pratiques pédagogiques, dans les écoles religieuses et dans les éducations de petits princes ; les éducateurs utilisaient le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin. C'est beaucoup plus tard à l'époque romantique qu'on a abandonné la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient une activité sérieuse dans la mesure où il contribue à un développement naturel de l'enfant

À travers les contes, les poésies, les théâtres, « *le jeu quitte la sphère du frivole, du pur divertissement, pour devenir sérieux, apparaît comme un support d'éducation spontanée ce que la nature offre au petit d'homme pour qu'il devienne grand.* » Brougère (1995).

18Op. Cit

Aussi, les jeux varient en fonction de l'évolution des enfants. Piaget (1945), cité par Maryse Metra¹⁹ a mis en évidence les différentes étapes du jeu, qui vont de l'exercice à la règle en passant par le symbole. Il y montre les interactions entre les différents domaines d'évolution que sont le jeu, la pensée logique, la socialisation. Pour Piaget, le jeu conduit de l'action à la représentation « *dans la mesure où il évolue de sa forme initiale d'exercice sensori-moteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination* ». Denise Garon²⁰ s'appuie sur le classement de jeu de Piaget et propose quatre stades.

- Les jeux d'exercices (0-2 ans) : ce sont des manifestations spontanées (gesticulation, exploration, gazouillis). Le but est le plaisir même du fonctionnement. Ici, l'enfant coordonne peu à peu ses perceptions sensorielles et ses mouvements. Exemple : l'enfant tire sur le cordon pour entendre un son.
- Le jeu symbolique (2-6 ans) : l'enfant a la capacité de représenter des objets par un autre. Aussi, l'enfant commence à faire semblant, il s'imite à travers un autre, puis il joue à divers rôles sociaux du monde des adultes. Il simule des situations de la vie courante. Exemple : l'enfant joue à papa ou à maman, au policier.
- Les jeux d'assemblage (7 ans- 11 ans) : les jeux constituent pour Piaget un palier intermédiaire entre le jeu d'exercice sensori-moteur et le symbolique et également entre le jeu symbolique et les jeux à règles. L'utilisation de l'assemblage entraîne l'enfant à combiner, à construire, à agencer, à monter plusieurs éléments vers un but, une tâche précise. Exemple : les jeux pour compter et de vocabulaire.
- Les jeux de règles simples et complexes (11 ans et plus) : les règles de jeu deviennent de plus en plus complexes et indépendantes de l'action et portent sur le raisonnement, les combinaisons logiques, des hypothèses, des stratégies et des déductions intériorisés dans les jeux de réflexion et des stratégies complexes. Exemple : les jeux de dramatisations

D'après la classification de Piaget, les jeux de règles simples et complexes sont adaptés aux élèves de Form II. Ils permettent de susciter l'attention des élèves, d'améliorer le degré de concentration, de canaliser leur énergie sur la capacité de créer et à construire. Aussi, d'aider les enseignants à travailler avec aisance dans la salle de classe.

19Op. Cit

20Denise Garon (2002). *Le système ESAR, Electre*.

2.2. La place et le rôle du jeu dans l'enseignement du français

Le jeu a une place et un rôle important dans l'enseignement et l'apprentissage du français. Il facilite la communication et l'interaction entre les élèves pour développer une compétence pendant une leçon. Les jeux en classe de français dans le sous-système anglophone favorisent la motivation des élèves. Ainsi, il est pris comme une visée d'apprentissage. Le jeu de rôle en éducation correspond à une simulation durant laquelle les apprenants incarnent un personnage dans un contexte donné de la vie réelle en improvisant un dialogue. Il est aussi une situation fictive, fantaisiste ou artificielle dans laquelle des joueurs, mis en position de conflit sont soumis à des règles qui structurent leurs actions en vue d'atteindre des objectifs d'apprentissage et un but déterminé par le jeu. Pour Musset et Thibert (2009 : 1),

« La définition, la place et le rôle du jeu ont une histoire longue et contrastée. Des initiatives variées, individuelles ou institutionnelles, ont été prises dans différents systèmes éducatifs : « jouer » à l'école est possible. Les enseignants qui intègrent le jeu sous une forme ou une autre ne sont pas forcément joueurs eux-mêmes : c'est l'impact positif du jeu sur la motivation et sur les apprentissages qui les a généralement convaincus de tenter l'expérience. Jeux dramatiques et jeux de rôle favorisent en effet la motivation des élèves, servent de levier aux apprentissages et sont des outils précieux dans une approche de l'enseignement orientée vers le développement des compétences »²¹.

Ainsi, se demandent-ils si le jeu est une méthode d'enseignement en elle-même ou alors c'est une technique facilitatrice qui s'agrippe sur une méthode donnée. Toutefois, les travaux ont le mérite d'avoir montré que l'enseignant par le jeu devient un facilitateur qui suscite les savoirs par les activités ludiques qu'il met en scène pour favoriser la motivation des apprenants. Il met en exergue des jeux dramatiques et jeux de rôle qui favorisent la motivation des élèves, servent de levier aux apprentissages et sont des outils précieux dans une approche de l'enseignement orientée vers le développement des compétences. De plus, Thibert s'interroge sur la place spécifique et le rôle original du jeu dans le processus d'apprentissage. Et de la question de l'utilisation du jeu au service de l'acquisition des connaissances et des compétences. Selon lui l'enseignant doit adapter le jeu et ses objectifs. Le jeu permet de faire passer des objectifs de nature pédagogique de manière indirecte, tout en n'excluant aucun élève.

21Musset, M. et Thibert, R. (2009). *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*, Dossier d'actualité Veille et Analyses, n° 48.

2.3. Le jeu comme une technique d'enseignement en Form II

Le jeu favorise l'apprentissage en partant des différentes manipulations du concret pour atteindre sa manipulation abstraite et intellectuelle. Ainsi, la pédagogie du jeu se veut plus adapter à l'enfant ; en ce sens que la démarche et le langage d'apprentissage doivent être naturel à l'enfant. De ce fait, l'enseignant doit utiliser les jeux qui appartiennent à son milieu de vie. Il fait partie d'une culture donnée qu'il faut comprendre. Pour Yahaya S. Toureh, (1979 ; 11) « *l'éducateur doit saisir les différents sens de cette culture qui peut l'aider à connaître la tournure d'esprit, les croyances, les expériences et les aspirations des enfants dont il a la charge et, à partir de là, à élaborer sa stratégie pédagogique* »²². Exemple : le jeu de rôle sur l'environnement et la santé.

De plus, avec le langage, le jeu constitue la voie d'accès aux activités culturelles : travail, art, idéologie, politique, comme aux relations interpersonnelles qui les sous-tendent : amour, jalousie, haine, découverte d'autrui. Il est façonné, de loin, et en fonction des capacités changeantes de l'enfant, par le désir de celui-ci de maîtriser la culture qui l'entoure et par la structure variable de société à société, de cette dernière.

Javier Suzo Lopez montre que le jeu linguistique est un plaisir associé à la créativité, ou à la jonglerie linguistique. Il met en exergue, le plaisir de la création poétique, les calembours, les devinettes, les mots cachés, les histoires drôles, les slogans publicitaires, l'épellation des mots, les charades, et les jeux de mots de la publicité. Aussi, il dit que les jeux communicatifs se caractérisent par l'implication personnelle de l'élève dans l'échange. Ces jeux maintiennent un rapport au théâtre. Ce sont des activités langagières où l'apprenant doit s'investir en tant qu'individu pour déboucher sur une communication authentique ; car à travers la parole on active des émotions, des désirs, des attractions ou des répulsions.

2.3.1. L'insertion du jeu dans le manuel scolaire

Selon Joseph Poth²³, (1997 : 9) le manuel scolaire est « un livre d'apprentissage discontinu et progressif avec des séquences horaires, journalières ou hebdomadaires, articulées les unes aux autres et conçues en fonction des capacités d'attention de l'enfant ». Il est perçu comme un support de l'apprentissage contenant des thèmes variés, des textes et des images qui respectent les principes du programme d'étude. Nous focaliserons notre attention

²²Yahaya S. Toureh (1979). *Guide pour l'utilisation en pédagogie des activités ludiques*. Préparé par l'UNESCO.

²³Poth Joseph (1997 : 9). *La conception et la réalisation des manuels scolaires, initiation aux techniques d'auteurs*. CIPA.

sur la place que donne le livre à l'usage du jeu ainsi que de répertorier les éléments qui ont traits au jeu dans le livre.

2.3.1.1. La place du jeu dans le livre de français en Form II : le cas d'Excellence en français 2

Le livre « Excellence en français 2 », édition Cameroon Publishing Company est constitué d'une préface qui montre que « teaching-learning process is facilitated by very illustrative pictures. It is spiced with popular songs and very exciting educative poems ». Il contient des dessins, des poèmes, des chants et des textes. Après avoir parcouru le livre, nous observons qu'il y a plusieurs dessins qui servent d'illustration. Les textes proposés sont des dialogues pour la plupart. Ils sont employés pour la mise en situation et servent aussi de jeux de rôle et de simulation.

Néanmoins, les chants et les poèmes qui servent d'activités de loisir n'ont pas tout à fait un rapport avec le thème étudié. Dans la troisième leçon intitulée « la place du village », les activités ludiques correspondantes sont « notre père » et « si tu as la joie » page 29. Ils n'ont rien à voir avec le thème de la leçon. Pourtant nous pouvons proposer le chant « mon beau village » qui est adapté au thème.

*« Mon beau village
Connais-tu mon beau village ?
Il se mire au clair ruisseau
Entouré par le feuillage
On dirait un nid d'oiseau
Ma maison parmi l'ombrage
Me sourit comme un ruisseau »*

Aussi, le poème intitulé « l'avion » de la page 68 devait plutôt intégrer la leçon sur « les moyens de transports » de la page 98 et non la leçon « Au marché du village ».

2.3.1.2. Les éléments ayant traits au jeu dans le livre

Les textes dans le livre ont pour but de détendre les élèves. C'est le cas des dialogues « la pauvreté », « la voix du Nigéria » et des récits. Nous avons par exemple des textes sur « la coupe d'Afrique des Nations » (page 87), les chants « dans ma misère » (page 37), « si tu

as la joie » (page 29), « le jour des résultats » (page 68), « Au dernier jour » (page 88), « l'étude d'image » (page 89), les poèmes « Majesté » (page 80), « l'avion » page 68, « Notre père » (page 29). Dans ces textes les noms des personnages sont amusants. Par exemple : Courage, Chizoban, Toyobo.

2.4. L'apport du jeu dans l'enseignement du français

Musset et Thibert, (2009 : 6) montrent que « *sur le terrain, jeux dramatiques et jeux de rôle favorisent la motivation des élèves et servent de levier aux apprentissages* »²⁴. La motivation est primordiale dans l'appropriation des connaissances par les élèves. Elle est au cœur de la démarche à travers le jeu dramatique en éducation qui consiste à utiliser les ressources, les techniques et les méthodes du théâtre et à mettre l'accent sur l'importance de l'expression orale et sur la place de l'imagination, de la création et des sensations que suscite le jeu durant l'apprentissage. Le jeu ainsi conçu favorise l'apprentissage du vocabulaire et des règles de grammaire. Aussi, le jeu de rôle occupe une place similaire dans l'éducation. Elle peut être associée aux jeux de simulation. Pour Henriksen (2004) cité par Musset et Thibert, le jeu de rôle est « *un médium qui permet à une personne de s'immerger dans un rôle et dans l'univers qui lui est afférent. Ce faisant, il peut entrer en interaction avec le contenu de ce monde et ses participants* »²⁵ ; car l'immersion motive le désir de l'élève d'accéder à des sources de savoir et à la maîtrise des compétences variées. Le jeu de rôle fait partie des outils éducatifs utilisés par les enseignants. Ceux qui utilisent ces ressources travaillent avec soin cette étape qui permet à chaque élève de s'imprégner pendant le jeu. Aussi, il est un outil d'apprentissage et un instrument qui favorise la motivation. De ce fait, les enseignants élaborent des travaux adaptés sur les savoirs et les savoirs-être. Exemple : dans un module sur l'environnement, le bien-être et la santé, lorsque l'enseignant distribue des rôles aux élèves, nous remarquons que l'élève qui joue le rôle du médecin s'intéresse beaucoup aux ressources qui ont un rapport avec la médecine. Il est fier de jouer le rôle du médecin qui consulte un patient.

En outre, le jeu de rôle contribue à la formation du citoyen ; car interpréter un rôle, c'est accéder à un autre point de vue. Il contribue à la transmission de l'esprit associatif et au développement du civisme. Il permet aussi l'apprentissage de ligne de conduite, du vivre ensemble et de la responsabilisation. Les sketches sur des scènes de marchandage initient les élèves à interagir dans les milieux économiques.

24Op. cit.

25Henriksen T. (2004). *On the transmutation of Educational Role play*. Helsinki.

2.5. Le jeu, une construction des pratiques dans le groupe

Pour D.W. Winnicott, cité par Maryse Métra (2006 ; 8) : « *le jeu est essentiel dans l'établissement de la relation objectale et dans la maturation de l'enfant. Il établit un continuum allant des phénomènes transitionnels au jeu, puis au jeu partagé, ouvrant une aire privilégiée de la connaissance de soi et aussi d'autrui pour aboutir, enfin, aux expériences culturelles et à l'activité créatrice* »²⁶. Le jeu est créatif, c'est-à-dire qu'il place l'élève en face d'un problème réel à résoudre. Il favorise un emploi réaliste de la langue et conduit à un emploi répété d'un lexique et de structures prévisibles. Ainsi, le recours aux jeux pour l'animation de classes de conversation met l'accent sur la communication en développant parallèlement dans les classes le sentiment d'appartenance à un groupe et la recherche de sa cohésion. Aussi, il permet l'évolution vers une individualisation et une autonomisation progressive de l'apprentissage.

Dans des situations de jeu, la mise en groupe est importante en ce sens que les élèves s'expriment aisément lorsqu'ils sont entre eux. Cependant, ils communiquent difficilement dans des classes où les élèves sont les uns derrière les autres face au tableau. Au cours d'une conversation, il y a des difficultés au moment de la prise de parole. Comme par exemple des dysfonctionnements et parfois des pannes dans les interactions. Selon Billaut J. :

« Le jeu, parce qu'il est lui-même mélange de libertés et de contraintes, offre un espace de conciliation entre les exigences d'autonomie de l'individu qui se forme et les contraintes de la vie collective dans laquelle celui-ci doit de plus en plus profondément s'insérer. L'enfant qui joue pratique l'autonomie, s'exerce à l'autonomie. On lui fixe un but à atteindre, on lui précise les règles qu'il devra respecter. Mais pour le reste, il est son maître »²⁷.

En effet, le jeu socialise les élèves, soutient le travail en groupe, facilite l'apprentissage de l'autonomie, encourage l'esprit d'initiative. Le jeu en groupe permet de réaliser une tâche, de mettre en commun les résultats, les comparer et en discuter.

2.6. Théories explicatives

Selon le Micro Robert, la théorie est « *un ensemble organisé d'idées, de concepts abstraits prenant pour objet un domaine particulier qu'il décrit et explicite* »²⁸. C'est aussi une construction intellectuelle et méthodique à caractère scientifique. Les théories que nous

²⁶Winnicott D (1971). Jeu et réalité. Folio.

²⁷Billaut J. et Ali (1976). *L'enfant à la découverte de sa langue maternelle*. Paris, Casterman.

²⁸ Robert P. (1981).*Micro Robert*

avons choisies pour notre étude nous permettent d'expliquer l'influence du jeu sur l'apprentissage du français en Form II. Nous nous intéressons sur les théories du jeu, de la motivation et de l'apprentissage.

2.6.1. La théorie du jeu

Piaget a mis en évidence les différentes étapes du jeu. Il montre les interactions entre les différents domaines d'évolution que sont le jeu, la pensée logique, la socialisation.

Roger Caillois montre que le jeu est

« une activité libre : à laquelle le joueur, ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant le joueur. Séparé : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixés à l'avance. Incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur. Improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie. Réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte. Fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. ».

2.6.2. Les approches psychologiques

Elles cherchent à saisir le rôle joué par le jeu dans l'évolution du psychisme individuel. Le jeu joue un rôle essentiel dans la formation du moi et dans le développement de l'intelligence, sa fonction dans les procédures d'apprentissage est fondamentale. La théorie psychanalytique explique le jeu par le besoin de réduction des pulsions et lui accorde un rôle prépondérant dans la formation du moi. La psychogénétique se sert du jeu comme d'un instrument pour mesurer les processus de maturation et le développement mental et affectif.

2.6.3. Les approches pédagogiques

D'une part, les activités et matériels ludiques constituent les meilleurs moyens pour l'enfant de s'exprimer et les meilleurs témoignages à partir desquels l'adulte peut tenter de le comprendre ; d'autre part, ces activités et matériels peuvent servir de fondement aux méthodes et techniques pédagogiques que l'adulte veut arriver à élaborer à l'intention de cet enfant dont l'éducation lui est confiée.

Pour l'éducateur, le jeu est d'abord un moyen privilégié de connaissance de l'enfant, tant sur le plan du psychisme individuel que des composantes culturelles et sociales. Grâce à l'observation du jeu de l'enfant, on pourra voir se manifester un trouble de développement mental auquel l'enfant est parvenu et dont il faudra tenir compte si l'on veut perfectionner les techniques d'apprentissage utilisées, et découvrir les méthodes qui ont le plus de chance de réussir.

2.6.4. Les approches ethnologiques

Les jeux fournissent un moyen privilégié d'apprentissage des valeurs culturelles de la société, qu'ils restituent de manière symbolique : dans les règles du jeu et par l'emploi des motifs décoratifs traditionnels. Ce sont des activités de groupe formées par des unités locales ou des classes d'âges qui modifient les différents savoirs d'un individu.

2.7. La théorie de l'apprentissage

Selon Barnier, *« l'apprentissage est considéré comme une modification stable et durable des savoirs, des savoir-faire ou des savoirs être d'un individu, modification attribuable à l'expérience, à l'entraînement, aux exercices pratiqués par cet individu »*²⁹. Pour lui, l'apprentissage est un processus actif de construction des savoirs à partir des connaissances que possède l'élève.

Pour Piaget,³⁰ celui qui apprend n'est pas seulement en relation avec les connaissances qu'il apprend ; il organise son monde au fur et à mesure qu'il apprend, en s'adaptant. En ce qui concerne notre travail, la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage, les élèves de la section anglophone ont besoin d'être initié en français ; ceci se fait à partir des observations, des exercices pratiqués et des expériences. Ainsi, l'usage du jeu pendant le cours de français contribue à l'acquisition des connaissances ou des compétences et facilite la concentration.

Les élèves aiment jouer. Le fait d'introduire les activités ludiques dans un cours de français perçu comme ennuyeux peuvent les passionner et le fait de jouer ensemble renforce l'attention des élèves. Les jeux pendant les cours de FLE socialisent les enfants qui apprennent à respecter les règles communes.

29 Barnier G. *Théories de l'apprentissage et pratiques d'enseignement*. Formateur IUFM, d'Aix- Marseille.

30 Piaget J. (1969). *Psychologie et pédagogie*. Paris, Denoël.

Aussi, Bruner cité par Catherine Valiant³¹ considère que le jeu est un moyen d'exploration, une source de plaisir, un terrain propice aux inventions, un lieu d'idéalisation et de projection. A partir du jeu, l'élève peut explorer une ville, un pays et les sites touristiques. L'enseignant fait découvrir à l'élève le plaisir d'inventer à partir du jeu. Aussi, l'élève représente des situations de la vie quotidienne, apprend à les maîtriser lorsqu'il est motivé et intéressé par la leçon.

2.8. La théorie de la motivation

La motivation est une condition qui déclenche, oriente et maintient les comportements jusqu'à ce qu'un but soit atteint. La motivation se présente comme un facteur de l'apprentissage. Pour que l'élève acquiert facilement les connaissances, il faut qu'il soit motivé et intéressé par le cours. Pour cela, le jeu représente une source de motivation de plaisir et le moyen d'exercer les compétences langagières dans des situations vivantes. Lors des pratiques de classe, les élèves qui travaillent bien sont récompensés par des encouragements, des primes, des bonus. Ce sont ces récompenses qui motivent les élèves à travailler davantage. Les activités ludiques sont un moyen nécessaire pour susciter la motivation et la créativité des apprenants. Car elles placent les élèves au centre de leur apprentissage.

La motivation est une force qui influe sur l'individu et oriente ses énergies vers l'appropriation d'un but donné. Elle correspond de ce fait aux conditions qui déclenchent, dirigent et maintiennent les comportements jusqu'à ce que l'objectif visé soit atteint. Elle se présente sous la forme d'un emballement affectif du moi pour une cause particulière dû aux stimuli de sa propre sensibilité ou alors de son milieu de vie. C'est en ce sens que l'on peut affirmer que la motivation est une force intrinsèque ou extrinsèque qui nous pousse à l'action. Fort de cette définition, elle trouve toute son importance dans un cours de FLE en gros et de français dans le sous-système anglophone dont fait partie la classe de Form II en particulier.

Comme nous le savons tous, le processus d'enseignement-apprentissage place l'élève au centre de toutes les activités. Pour cette raison, ce dernier doit faire montre de beaucoup de volonté et d'enthousiasme pour le bon déroulement des différentes séquences de la leçon d'une part et l'appropriation des notions apprises afin de pouvoir les utiliser dans les diverses circonstances de la vie quotidienne de l'autre. Pourtant, tel est loin d'être le cas dans la grande

31Valiant C. *Un outil pédagogique particulier : le jeu*. Formateur IUFM.

majorité. Il revient alors à l'enseignant de trouver des moyens pour booster l'implication de ses apprenants dans le déroulement des activités d'apprentissage. C'est à ce niveau que la motivation devient un précieux sésame. Dans la mesure où elle enflamme l'élève ; lui donne l'amour et le désir ardent de participer à ce qui se fait en classe. Ce faisant, il apprend et découvre ses talents, et partant sa vocation. Elle est pour cela, un grand facteur de réussite.

Pour motiver leurs apprenants les enseignants déploient alors une kyrielle de techniques incitatives telles : le don des bonus, l'octroi des présents, l'encouragement et la distinction des plus méritants. Toutes ces méthodes ne concourent qu'à inciter les élèves à plus d'ardeur au travail dans leurs matières.

Dans la même lancée, notre système éducatif donne une très grande place à la motivation à travers des prix, bourses, tableaux d'honneur et autres. A l'instar des outils mis en œuvre par l'enseignant dans la salle de classe, ces stratégies gonflent le moral des apprenants et les incitent à s'impliquer activement dans le déroulement du processus d'enseignement apprentissage. Ce faisant, ils se découvrent en train de réaliser des performances insoupçonnées. Ceci laisse éclore leurs multiples et divers talents et donne libre cours à la mise en exergue de leurs vocations. C'est dans ce registre que la théorie de la motivation est un indéniable tremplin qui nous permet d'expliquer notre thème. Dans la mesure où l'enseignant du FLE, par le truchement des activités ludiques, fait de sa classe un havre de plaisir où l'élève s'y plait et se donne à fond à tout ce qui se dit et se déroule. Et en procédant de la sorte découvre qu'il peut faire mieux et tutoyer l'excellence. De cette manière, par sa forte implication aux pratiques de classe, il s'approprie la maxime : « Quand on m'enseigne ; j'oublie. Quand je participe ; je découvre ; je retiens et je pratique ». La théorie de la motivation au moyen des activités ludiques devient alors un outil indispensable à un enseignement du FLE qui se veut participatif. L'enseignant cesse, de ce fait, d'être celui-là qui transmet les savoirs pour devenir ce facilitateur qui, par la mise en œuvre de ses activités guidées suscite les savoirs. S'inscrivant dans cette dynamique, la théorie de la motivation va avec l'implémentation de l'approche par les compétences avec entrée par les situations de vie comme un gang.

2.9. Hypothèses de recherche

Les hypothèses de recherche s'articulent autour des points suivants :

2.9.1. Hypothèse générale

L'utilisation du jeu permet à l'élève d'améliorer les compétences langagières.

Variable indépendante (V I : l'utilisation du jeu)

Variable dépendante (V D : les compétences langagières)

- ❖ **Opérationnalisation des variables de l'hypothèse générale**
- ❖ **Opérations de la variable indépendante**

Thème 1 : Interaction

- Indicateurs : communication, participation
- Modalité : efficace, moins efficace
Élevée, moins élevée

Thème 2 : Intégration

- Indicateurs : expression orale, créativité, résolution des problèmes
- Modalité : bonne, mauvaise
Efficace, moins efficace

Thème 3 : La motivation

- Indicateurs : action, force
- Modalité : élevée, moins élevée, moyennement faible, faible

Thème 4 : L'apprentissage

- Indicateurs : assimilation, accommodation
- Modalités : bonne, mauvaise

2.9.2. Hypothèses de recherche

Au terme de l'opérationnalisation des variables de l'hypothèse générale, nous pouvons formuler quatre hypothèses de recherche.

Hypothèse 1 : « Les activités ludiques dans l'enseignement du français, qui facilitent l'interaction entre les élèves participent à l'amélioration des compétences langagières ».

Hypothèse2 : « La pratique du jeu dans l'enseignement du français, qui est un vecteur d'intégration des élèves dans le groupe contribue à l'amélioration des compétences langagières ».

Hypothèse3 : « L'usage du jeu dans l'enseignement du français, qui suscite la motivation des élèves peut être introduit au début, au milieu ou à la fin d'une leçon afin de permettre l'amélioration des compétences langagières ».

Hypothèse 4 :« Le jeu, associé à l'apprentissage du français permet l'amélioration des compétences langagières ».

Tableau 1: Le tableau synoptique

Centres d'intérêts	Catégories	Sous catégories	Unités d'analyse
La place du jeu dans l'acquisition du Français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-Apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences langagières	Efficace, moins efficace
		Développement cognitif	Élevé, moyen, mauvais
	Pratique du jeu	Détente	Bonne, mauvaise
		L'intérêt	Élevé, moyennement faible, faible
	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	Attitude, sentiment d'efficacité, buts fixés, atteinte des résultats
		Méthode d'apprentissage	Réussit, en voie de réussite, non réussit
Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale	Bonne, mauvaise
		Créativité	Efficace, moins efficace
		Résolution des problèmes	Efficace, moins efficace
	Interaction	Communication	Efficace, moins efficace
		Participation	Élevée, moins élevée
	Apprentissage	Assimilation	Bonne, mauvaise
		Accommodation	Bonne, mauvaise
	Motivation	Action	Élevée, moyennement faible, faible
Force		Élevée, moins élevée	

En définitive, la synthèse de quelques réflexions dégagées sur le jeu dans l'enseignement et les théories ont permis d'une part de cerner la place et le rôle du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage du français et d'autre part d'expliquer l'influence du jeu sur l'apprentissage du français en Form II.

DEUXIÈME PARTIE :
ENQUÊTE SUR L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS ET
ANALYSE DES DONNÉES

CHAPITRE III : ENQUÊTE SUR L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS EN FORM II

3.1. Méthodologie de l'étude

Dans le travail de recherche, la méthodologie suivie s'avère importante pour la fiabilité et la crédibilité des résultats. Elle se définit comme l'ensemble des démarches entreprises pour la collecte des données, des informations et leur traitement en vue de produire des résultats qui permettent d'atteindre les objectifs fixés et de vérifier les hypothèses. Dans ce chapitre, il sera question de définir le type de recherche, la population de l'étude, la méthode d'échantillonnage, les instruments de recueil de données et le traitement de ces données.

3.2 Définition de la population :

La population est l'ensemble fini ou infini d'éléments définis à l'avance sur lesquels portent les observations. Dans le cadre de cette étude, nous distinguons deux types : la population cible et la population accessible.

3.2.1. La population cible

C'est la population que nous désirons étudier. Elle est constituée des élèves de Form II des établissements bilingues de la région centre.

3.2.2. La population accessible

C'est la portion de la population cible qui est à notre portée. Notre population accessible est constituée des apprenants du lycée bilingue d'Étoug-ébé, d'ASEC Foundation, de Havard Foundation et du Collège bilingue Mokala situés à Yaoundé VI^e. Elle est composée des élèves de Form II.

Tableau 2: Répartition de la population accessible.

- Répartition des classes du Lycée bilingue d'Étoug-ébé

Classes	Effectifs	Pourcentage
form II bilingue	59	13,4
form II E	90	20,5
Form II B	97	22,1
form II C	96	21,9

form II D	97	22,1
Total	439	100

Dans la distribution, on observe que les élèves sont répartis en cinq classes. Chaque classe a en moyenne 88 élèves. De cette distribution, il ressort que ce sont des classes à grand groupes.

- **La taille de l'échantillon lors de l'interview**

Tableau 3 : La taille de l'échantillon lors de l'interview

Établissements	Nombre d'enseignants	Nombre d'élèves
ASEC Foundation	1	1
HAVARD Foundation	2	1
Collège Bilingue Mokala	1	1

3.3. Méthode d'échantillonnage et échantillon

3.3.1. Définition de l'échantillon

Un échantillon est un sous-ensemble d'éléments ou de sujets tirés de la population, qui sont sélectionnés pour participer à l'étude. Notre échantillon souhaité est de 500 élèves nous avons pu avoir 439 élèves des deux sexes en ce qui concerne la recherche quantitative. Pour ce qui est de la recherche qualitative, notre étude a porté sur 11 cas compte tenu des contraintes et de la complexité des données, nous avons jugé nécessaire de nous limiter à 7 cas à savoir 4 enseignants et 3 élèves.

3.3.2. Techniques d'échantillonnage

L'échantillonnage est l'opération par laquelle on sélectionne ou on choisit les individus qui constituent l'échantillon. En ce qui concerne cette étude, l'expérimentateur va partager le questionnaire aux élèves de Form II du lycée Bilingue d'Étoug-ébé qui serviront à déterminer la fréquence de l'utilisation du jeu. Ensuite, il pourra choisir un échantillon aléatoire simple des élèves de Form II qu'il soumet simultanément à l'expérimentation. Ainsi, il va choisir deux groupes : (le groupe de contrôle et le groupe expérimental) qui permettent de contrôler les variables qui peuvent brouiller les résultats de l'étude.

Avant le début de l'expérience, les deux groupes d'élèves doivent avoir à peu près le même niveau de compétences, le même âge, le même environnement. Notre souci est d'uniformiser les deux groupes pour assurer une validité de l'expérience. Le groupe qui reçoit le traitement est appelé groupe expérimental ; celui qui reçoit le traitement normal est appelé groupe de contrôle ou témoin. Après l'application des deux méthodes, on mesurera les aptitudes des élèves. Pour obtenir l'échantillon, nous avons choisi parmi les groupes de la population accessible, un groupe témoin et un groupe expérimental. La Form II Bilingue est expérimental et la Form II E est témoin.

Tableau 4: Répartition des effectifs de l'échantillon

Classes	Effectifs
Expérimentale	59
Contrôle	90

Le tableau indique que les deux classes ont un effectif élevé. Les élèves ont un même niveau d'enseignement.

3.4. Choix des méthodes et instruments de collectes des données

Cette étude est une recherche quantitative et qualitative à visée expérimentale. Les instruments de mesure pour la collecte de l'information sont l'observation, l'entretien, le questionnaire et le test.

3.4.1. L'observation

L'observation permet au chercheur de faire un inventaire du réel afin d'entrer en possession d'un ensemble d'informations. L'observation de recherche suppose une définition minutieuse du dispositif d'observation ; c'est-à-dire que le chercheur doit déterminer le lieu, l'espace, le cadre, les conditions matérielles que sont le temps d'observation et le nombre d'observateurs. Dans le cadre de cette recherche, nous nous sommes limités à l'observation participante qui consiste à s'immerger dans le milieu qu'on étudie tout en restant passif. Pour mener à bien notre observation nous avons utilisé un bloc note et un crayon à bille bleu pour noter les remarques issues des observations. Une fois l'observation achevée, nous avons utilisé un téléphone portable de marque LG qui nous a servi de dictaphone pour passer à la phase d'entretien.

3.4.2. L'entretien

L'entretien dans la visée de la recherche renvoie à « un entretien entre deux personnes, un interviewer et un interviewé conduit et enregistré par l'interviewer ; ce dernier ayant pour objectif de favoriser la production d'un discours linéaire de l'interviewé sur un thème défini dans le cadre de la recherche. »³²(Fernandez et Catteeuw, 2001 : 75). Les informations recueillies dans le cadre de l'entretien font mention des représentations, des modes de communication et des faits expérimentés. On distingue trois formes d'entretien en recherche à savoir l'entretien directif, l'entretien non directif et l'entretien semi directif. Dans le cadre de notre recherche, nous nous limiterons à l'entretien directif.

L'entretien directif permet de cadrer le discours de l'interviewé dans les questions prédéfinies. Ici, le guide d'entretien est appliqué et permet au chercheur de poser les questions les unes après les autres sans laisser à l'interviewé de développer d'autres points de vue.

3.4.2.1. L'entretien directif et ses applications

Lorsque nous utilisons l'entretien directif comme instrument de collecte des données, nous devons définir certaines composantes notamment :

Le cadre de l'entretien

Il s'agit de préciser le lieu du déroulement de l'entretien ainsi que les modalités données aux participants. Il consiste à présenter le formulaire de consentement éclairé aux différents participants. Aussi, les entretiens ont eu lieu dans l'enceinte des établissements respectifs.

La consigne

C'est le point de départ de l'entretien. Il s'agit pour le chercheur de se présenter, de donner les grands axes de son thème et de centrer le débat. La consigne doit être claire pour permettre à l'interviewé de s'exprimer librement. Ainsi, il s'agit d'établir un contrat de communication avec l'interviewé comprenant la durée, la fréquence, les objectifs, les moyens et les fonctions de l'entretien.

32 Fernandez et Catteeuw, (2001). *La recherche en psychologie clinique*. Paris : Nathan.

Le guide d'entretien

Le guide d'entretien est selon Blanchet et Gotman (1992 : 61) un « ensemble organisé de fonctions d'opérateurs et d'indicateur qui structurent l'activité d'écoute et d'intervention de l'interviewer ».³³

3.4.2.2. Présentation du guide d'entretien

Le guide d'entretien a été élaboré sur la base de l'objectif général, des catégories d'analyse, des théories consultées et de nos attentes. Notre guide d'entretien est structuré autour de deux centres d'intérêts. Le premier centre d'intérêt est constitué de trois catégories et de six sous catégories. Le second centre d'intérêt est constitué quant à lui de quatre catégories et de neuf sous catégories d'analyse.

Tableau 5 : Le guide d'entretien

Centres d'intérêts	Catégories	Sous catégories
la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans	Compétences langagières
	L'enseignement du français	Développement cognitif
	Pratique du jeu	Détente
		Intérêt
	Usage du jeu	Stratégie d'enseignement
		Méthode d'apprentissage
Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale
		Créativité
		Résolution des problèmes
	Interaction	Communication
		Participation
	Apprentissage	Assimilation
		Accommodation
	Motivation	Action
		Force

³³ Blanchet, Alain et Gotman, Anne, (1992 : 60). L'enquête et ses méthodes : l'entretien, Paris : Nathan.

La validité du guide d'entretien

Pour tester la validité de notre guide d'entretien nous avons eu recours à quatre personnes qui ont répondues par l'affirmation.

3.4.2.3. Le déroulement de l'entretien

Nos entretiens se sont déroulés durant le mois de mars 2017 et ceci en deux phases : la première était centrée sur les enseignants et la seconde sur les élèves. En ce qui concerne les entretiens faits aux enseignants, ils ont été réalisés le 15 mars 2017 avec les enseignants de français de Form II du collège bilingue Mokala, de Havard Foundation et d'ASEC Foundation. Les entretiens faits aux élèves se sont déroulés le 16 mars 2017. Étant donné un faible effectif en Form II dans ces établissements respectifs nous avons choisi au hasard un élève par classe.

3.4. 3. Le questionnaire

Selon Mimché, « le questionnaire est un outil spécifique aux enquêtes quantitatives. Il permet d'apporter des réponses aux interrogations qui ont motivé l'enquête »³⁴.

Le questionnaire comporte quatre modules.

Module I est intitulé : « caractéristiques sociales »

Le module II est intitulé : « pratique des activités ludiques »

Le module III est intitulé : « les activités que les enseignants utilisent pour détendre les élèves »

3.4.2. Le test

Le test que nous avons choisi pour l'expérimentation est constitué d'une épreuve de connaissances scolaires issues de la grammaire, du vocabulaire et de l'expression orale.

L'interaction

Elle se fait à travers l'expression orale. C'est le moment où les élèves utilisent la langue pour communiquer entre eux ou alors pour interagir dans la salle de classe. L'interaction intervient à la période réservée à l'expression orale. Les activités conduites sont

³⁴Mimché H. *Méthode de recherche en sciences humaines et sociales*. IFORD

le dialogue et le questionnement qui permettent à chaque élève de communiquer avec les pairs.

L'intégration

À travers l'expression orale, les élèves intègrent le groupe. Chacun contribue à la résolution des problèmes en donnant son point de vue. L'intégration prend appuie sur la pratique des expériences vécues par chaque élève. Les activités conduites sont des exercices qui ont un rapport avec le milieu de vie de l'élève.

La motivation

Elle se développe à partir de l'engouement des élèves lorsqu'ils éprouvent un réel plaisir pour la leçon et sont intéressés. Les activités que nous avons conduites concernent l'observation de la cour de l'école ; la localisation des salles de classe et des bureaux.

L'apprentissage

Elle se fait à travers l'expression orale qui est l'utilisation courante et naturelle de la langue. Elle constitue un moyen privilégié de la communication et une condition indispensable à l'acquisition des connaissances. Les activités d'expression orale comportent les exercices de langage et d'observation. Les exercices de langage améliorent l'expression et la communication ; l'acquisition du vocabulaire et de la grammaire. Les exercices d'observation développent la curiosité, l'attention, l'intérêt et permettent aux élèves d'avoir une connaissance objective de leurs milieux de vie. L'apprentissage ici s'appuie sur des exercices spécifiques sous forme de jeux :

- Pour communiquer oralement ;
- Pour se faire comprendre ;
- Pour améliorer son vocabulaire ;
- Pour acquérir les savoirs être et les savoirs faire ;
- Pour apprendre à vivre ensemble et à coopérer.

Procédure de collecte des données

Le questionnaire va nous permettre de collecter les données pour décrire les phénomènes étudiés dans la salle de classe. Les enfants sont soumis individuellement à un questionnaire qu'ils remplissent. En ce qui concerne le test, une épreuve comportant deux

exercices à partir de l’adverbe de lieu « où » et l’adjectif interrogatif « quel ». Une même épreuve est prescrite au pré-test et au post-test.

Le matériel

Le matériel utilisé est le papier, le stylo.

L’épreuve

Elle comporte les activités qui portent sur l’identité de quelqu’un ou de quelque chose à partir de « quel », et l’utilisation de l’adverbe « où » pour localiser le lieu ou les objets dans le texte. Les élèves doivent compléter des exercices à trou.

La cotation

La cotation est indiquée sur chaque épreuve. Les exercices 1 et 2 sont notés sur vingt. Chaque exercice est coté sur 10.

Le dépouillement des résultats

Il se fait en fonction des exercices de l’épreuve. Ils sont conçus sur les exercices de langage, notamment le vocabulaire et la syntaxe.

L’expérimentation

L’expérimentation va se dérouler en trois étapes qui sont le pré-test, l’expérimentation proprement dite et le post-test.

Le pré-test

C’est une évaluation qui se fait avant l’expérimentation. C’est la mise à l’épreuve de l’instrument de mesure avant le lancement de l’expérimentation pour s’assurer de la validité de l’expérimentation. Celle-ci consiste à vérifier et comparer le niveau de base des élèves des deux classes et leurs aptitudes par rapport aux contenus didactiques. Le pré-test a été le même pour les deux groupes. À la fin des apprentissages suivis d’évaluation, nous avons obtenu presque les mêmes résultats dans les deux classes. Après le pré-test, l’expérimentation a commencé.

L'expérimentation proprement dite

Elle s'est déroulée pendant trois semaines, nous avons mené des apprentissages en expression orale, grammaire et vocabulaire. Dans la classe témoin, les activités se sont déroulées de manière ordinaire, alors que dans la classe expérimentale, les activités portant sur le jeu sont respectées. Nous avons proposé des travaux au regard des activités retenues par notre recherche.

L'interaction

L'interaction est traduite par l'expression orale à travers le dialogue et le questionnement. Le titre de l'activité est : question sans fin.

La compétence à atteindre est : au terme de cette activité, l'élève sera capable de soutenir une conversation logique en n'utilisant que des questions avec l'interrogatif « quel » et l'adverbe de lieu « où ». Les élèves sont repartis en groupe de six. Chaque groupe choisit un joueur pour concourir. Le dialogue se fait en pairs. Le premier qui n'arrive plus à poser de nouvelles questions à poser a perdu. L'activité s'articule en six phases.

- 1- L'entrée par les situations de vie : l'élève jette une épluchure de banane à même le sol et l'enseignant lui demande où on jette les déchets.
- 2- Le traitement de la situation problème : découvrir la nature de « quel » et de « où »
- 3- La confrontation et la synthèse : Etudier les suggestions des élèves pour voir celle qui est juste.
- 4- Formulation de l'information pédagogique : Faire un résumé de tout ce qu'ont dit les élèves.
- 5- Consolidation : les élèves posent les questions avec « quel » et « où »
- 6- Intégration : soutenir une conversation logique en n'utilisant que des questions avec « quel » ou « où »

L'intégration

L'intégration, c'est faire résoudre des situations-problèmes nouvelles par chacun des élèves. Intégrer des savoirs et des savoir-faire c'est les utiliser de façon concrète dans des situations de la vie courante. Pour leur apprendre à intégrer leurs connaissances, on présente aux élèves des situations d'intégration, et on les invite à essayer de les résoudre. Certains élèves connaissent leurs leçons mais n'arrivent pas à utiliser leurs connaissances pour

résoudre une situation-problèmes. C'est pourquoi notre souci est de leur apprendre à intégrer leurs savoirs, savoir-faire et savoir-être.

La compétence à atteindre est : au terme de cette activité, l'élève sera capable d'identifier et de localiser un objet ou un lieu sur le plan d'un établissement scolaire.

L'activité se déroule de manière suivante :

Les élèves doivent localiser les informations qui se trouvent sur le plan de l'école. L'enseignant demande aux concurrents de se poser des questions avec « où » sur la position des objets. Ceci permet de renforcer le vocabulaire appartenant au champ lexical de l'intégration sociale. L'exemple d'action est : parler de son établissement, le personnel et les différents services.

La motivation

Elle consiste à intéresser les élèves pendant la leçon de français. Lorsque l'objet est localisé, il faut compter un point par objet bien situé. Les élèves qui attendent une récompense s'impliquent beaucoup dans la résolution des problèmes et sont bien attentionnés parce qu'il faut un gagnant à tout prix.

L'apprentissage

L'apprentissage est vivant et actif en ceci que la situation d'intégration a permis aux élèves de mobiliser leurs acquis. La démarche adoptée est la suivante : situation didactique, le cours et l'activité d'intégration. Nous avons les apprentissages par une situation didactique dans laquelle les élèves étaient actifs. Ensuite, la systématisation des connaissances nous a permis de structurer les nouvelles connaissances que nous avons mises en relation avec les acquis précédents. En fin de leçon, nous avons proposé une activité d'intégration pendant laquelle chaque élève mobilise ses nouvelles connaissances et prend conscience qu'il peut les mettre à profit lorsqu'il faut localiser les objets dans un plan de l'école.

Le post-test

C'est une réévaluation à laquelle ont été soumis les élèves à la fin de l'expérimentation. Des épreuves identiques ont été données dans les deux classes. Ce qui permet de mesurer le niveau de performance des élèves. Le but est de vérifier si les élèves ont amélioré.

3.5. Méthode de traitement des données

Elle est une étape fondamentale et incontournable de la recherche. Dans le cadre de notre recherche, il s'agit du traitement des données issues des entretiens, du questionnaire et du test. En ce qui concerne l'entretien, l'analyse des contenus est la méthode que nous avons jugée nécessaire pour le traitement des données.

3.5.1. L'analyse des contenus des entretiens

L'analyse des contenus se définit comme un ensemble des techniques de recherche qui consiste à décrire le contenu manifeste d'un discours ou d'un énoncé en vue de l'interpréter. Pour l'analyse des contenus nous avons choisi l'analyse thématique qui consiste à découper transversalement les entretiens et à rechercher une cohérence thématique. L'analyse thématique nous a permis de regrouper par thème ce que les élèves pensent du jeu pendant la leçon de français et comment les enseignants perçoivent la pratique du jeu comme un moyen pour développer les compétences langagières. L'analyse s'est faite en trois étapes :

- Durant cette étape il s'agissait pour nous de recueillir, de préparer, de classer et d'évaluer le matériel à analyser.
- Lors de cette étape, il s'agissait pour nous de repérer les différents points importants de nos entretiens dont le but est de repérer les indicateurs issus de l'opérationnalisation des catégories d'analyse.
- La troisième étape est consacrée à la codification des données recueillies.

3.5.2. La transcription des données de l'entretien

Après l'enregistrement des discours des différents participants, nous avons procédé à la transcription des données qui consiste à passer de l'oral à l'écrit. Cette forme écrite prend le nom de verbatim et est considérée comme les données brutes.

3.5.3. Présentation de la grille d'analyse des données des entretiens

La grille d'analyse est un outil d'analyse des données dans un devis qualitatif. Elle permet au chercheur de prendre des décisions, de confirmer ou de rejeter des hypothèses. Elle est élaborée en tenant compte des sous catégories d'analyse.

3.5.4. Le codage

Le codage est la transformation des données bruts du texte qui par décodage, agrégation et dénombrement permet d'aboutir à une représentation du contenu ou de son expression susceptible d'éclairer l'analyse sur les caractéristiques du texte. Les sous-catégories d'analyse traversent une étape qui est la codification de chaque catégorie d'analyse, car chaque sous-catégorie est analysée au regard des discours provenant des entretiens. En ce qui concerne le premier centre d'intérêt, le (0) renvoie au non pertinence du fait dans le discours. Le (1) signifie que le fait est présent dans le discours, mais qu'il est peu pertinent. Le (2) renvoie à pertinent. Le (3) renvoie à très pertinent. De ce qui est du deuxième centre d'intérêt le (0) renvoie à faible, le (1) à moyen, le (2) à élevé et le (3) à très élevé.

Chaque catégorie et sous-catégorie d'analyse ont un code qui leur sont attribuées. C'est ainsi que la catégorie 1 est désignée par A, la catégorie 2 est désignée par B, la catégorie 3 est désignée par C, la catégorie 4 est désignée par D, la catégorie 5 est désignée par E, la catégorie 6 est désignée par F et la catégorie 7 est désignée par G.

La sous-catégorie 1 porte le code (a), la sous-catégorie 2 porte le code (b), la sous-catégorie 3 porte le code (c), la sous-catégorie 4 porte le code (d), la sous-catégorie 5 porte le code (e), la sous-catégorie (6) porte le code (f), la sous-catégorie (7) porte le code (g), la sous-catégorie (8) porte le code (h), la sous-catégorie (9) porte le code (i), la sous-catégorie (10) porte le code (j), la sous-catégorie (11) porte le code (k), la sous-catégorie (12) porte le code (l), la sous-catégorie (13) porte le code (m), la sous-catégorie (14) porte le code (n) et la sous-catégorie (15) porte le code (o).

Tableau 6: la grille d'analyse des différentes catégories

Centres d'intérêt	Catégories d'analyse	Codes	Sous catégories d'analyse	Codes	Observations			
					0	1	2	3
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de	Activités Ludiques dans l'enseignement du français	A	Compétences Langagières	a				
			Développement cognitif	b				
	Pratique du jeu	B	Détente	c				

Form II lors du processus enseignement - apprentissage			L'intérêt	d				
	Usage du jeu	C	Stratégies d'enseignement	e				
			Méthode d'apprentissage	f				
son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	D	Expression orale	g				
			Créativité	h				
			Résolution des Problèmes	i				
	Interaction	E	Communication	j				
			Participation	k				
	Apprentissage	F	Assimilation	l				
			Accommodation	m				
	Motivation	G	Action	n				
			Force	o				

3.5.2. Les outils statistiques : le T Students

Pour analyser quantitativement nos données, nous avons choisi le T Students. Sa

formule est la suivante : $T = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$

Où :

\bar{X}_1 désigne la moyenne du groupe expérimental

\bar{X}_2 désigne la moyenne du groupe témoin

S_1^2 désigne la variance du groupe expérimental

S_2^2 désigne la variance du groupe témoin

N_1 désigne l'effectif du groupe expérimental

N_2 désigne l'effectif du groupe témoin

Enfin, la méthodologie suivie nous a permis de définir la population et l'échantillon, de présenter la technique d'échantillonnage ainsi que les différents instruments de mesure pour la collecte des données dont le but est la description et l'analyse quantitative et qualitative des informations. Alors, la présentation et l'analyse des données donneront les résultats de dépouillement des données recueillies sur le terrain.

CHAPITRE IV : PRÉSENTATION ET ANALYSE DES DONNÉES

4.1. La présentation des données recueillies sur le terrain après l'entretien

Après la collecte des données sur le terrain nous procédons à l'analyse et à la discussion des données.

4.1.1. Identification des cas

Notre recherche a porté sur onze (11) cas ; compte tenu des contraintes et de la complexité des données des cas, nous avons jugé nécessaire de nous limiter à sept (07) cas spécifiques à savoir : quatre (04) enseignants (A1, A2, A3, A4) et trois (03) élèves (E1, E2, E3).

4.1.1.1. Le cas A1

Données idiographiques :

Sexe : masculin

Poste occupé : Enseignant de français à HAVARD Foundation, Étoug-ébé

Tableau 7 : Le cas A1

Centres d'intérêts	Catégories	Sous-catégories	Éléments de sens
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences langagières	Nous apportons également le jeu du bilinguisme particulièrement nous qui enseignons le français il y a assez après chaque classe c'est-à-dire à la fin de chaque cours nous essayons d'amener nos élèves à eux-mêmes d'essayer de traduire leur cours d'une manière ou d'une autre et maintenant à la fin c'est l'expression; le jeu bilingue c'est à dire l'élève répond, l'élève traduit lui-même sa leçon, l'élève essaye lui même d'apporter un peu d'éclaircissement sur la langue qu'il connaît et le français donc c'est

			un peu ça.
		Développement Cognitif	On peut lui demander quels sont les différentes connaissances qu'il a de son environnement s'il faut décrire par exemple sa maison. Le professeur peut amener ce questionnement là et mettre l'élève au centre de la situation, l'élève apporte lui-même l'information. Il intervient en posant certaines questions qu'il a déjà des connaissances empiriques. Tout part d'une situation de vie, nous faisons des dessins, des caricatures pour qu'ils comprennent bien la leçon, il faut apporter des images, des dessins, des caricatures, il faut mettre tout en œuvre pour susciter son intelligence.
	Pratique du jeu	Détente	On peut adopter une petite pose chant, un chant peut être qui correspond avec la leçon comme qu'on a enseigné ou un chant qui est dans la langue qu'on est en train de les enseigner c'est à dire le français on peut adopter une pose chant, on peut adopter des pauses, des petits jeux, des petits quiz.
		L'intérêt	L'élève doit non seulement euh avoir la théorie mais aussi la pratique les petits débats, les petites récitations, des petits chants liés au cours qu'on vient de faire ; c'est très important.
	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	Quand je prépare mon cours je l'ai amené également à, c'est-à-dire j'apprête un jeu donc c'est fifty-fifty parfois ils apportent des jeux qu'ils proposent, parfois quand j'ai

			amené à faire le quiz, oui des petits chants.
		Participation	L'élève peut participer au cours en suscitant certaines réflexions, la participation de l'élève à travers une unité, un thème bien donné ; c'est à dire une participation centrée
	Apprentissage	Assimilation	Cela permet à l'élève de bien de bien comprendre, de bien assimiler sa leçon
		Accommodation	La pratique des petits débats, des petits chants, les petites récitations, les quiz.
	Motivation	Action	L'élève doit se sentir dégager parce que c'est un cours de langue où il doit s'exprimer.
		Force	Le jeu est inné à l'enfant on ne peut séparer l'enfant du jeu. Ils aiment vraiment le jeu et il faut beaucoup en faire pour l'apprentissage du français.

Commentaire : le jeu se fait à la fin de chaque leçon, les élèves font le jeu bilingue qui consiste à traduire la leçon des français en anglais. Pour lui il faut mettre l'emphase sur le jeu.

4.1.1.2. Le cas A2

Données idiographiques :

Sexe : Féminin

Poste occupé : Enseignante de français à ASEC Foundation, Étoug-ébé

Tableau 8: le cas A2

Centres d'intérêts	Catégories	Sous-catégories	Éléments de sens
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences langagières	Approche questions-réponses, le jeu de rôle,
		Développement Cognitif	Leur faire suivre des choses qui ont à voir à leur milieu de vie et leurs difficultés quotidiennes
	Pratique du jeu	Détente	Petits jeux debout assis
		L'intérêt	Questions-réponses, le jeu de rôle, lecture guidée et orientée
	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	Contextualiser la leçon
		Méthode d'apprentissage	Jouer des rôles, des simulations, le jeu entre aussi dans le processus d'apprentissage
Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale	Approche questions-réponses
		Créativité	Jouer des jeux à partir de la leçon, demander aux élèves de proposer de Jeux,
		Résolution des problèmes	Comment il peut faire pour résoudre un problème contextuel dans une situation commune
	Interaction	Communication	Simulations, jeux de rôle
		Participation	Questions-réponses, lecture guidée et orientée
	Apprentissage	Assimilation	Questions-réponses
		Accommodation	Jeux de rôle, simulations
	Motivation	Action	Ça leur permet de bien suivre la leçon

		Force	Ça leur motive
--	--	-------	----------------

Commentaire : Dans le cas A2, nous notons l'emploi des activités ludiques au cours de français. A travers les activités ludiques, les élèves construisent les compétences sans lourdeur, sans peine. Selon l'enseignant A2, il faut insister sur le ludique.

4.1.1.3. Le cas A3

Données idiographiques :

Sexe : Masculin

Poste occupé : Enseignant de français au collège Mokala, Étoug-ébé

Tableau 9: Le cas A3

Centres d'intérêts	Catégories	Sous-catégories	Éléments de sens
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences Langagières	Ils construisent les compétences sans lourdeur, sans peine, il faut insister sur le ludique
		Développement Cognitif	L'élève construit lui-même son savoir
	Pratique du jeu	Détente	Les chants, les charades, les devinettes
		L'intérêt	Une fois t'as donné une charade quelqu'un sort il se rend compte que c'est important,
	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	J'utilise déjà plus d'une stratégie, mais parmi lesquelles il Ya le jeu. Alors, dans les stratégies on a les jeux de rôle comme je disais, on a le jeu, on a les chants, les charades, les devinettes. Parfois je me mets sur le pied du magistère je le leur impose, parfois c'est eux qui me demandent et je leur propose.
		Méthode d'apprentissage	Parfois ils multiplient des exercices, parfois ils essaient d'apparenter les exercices.

Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale	Avec le jeu ils s'intègrent facilement, le jeu de rôle
		Créativité	Ils se mettent à monter des charades entre eux, ils cherchent à en créer un autre.
		Résolution des problèmes	C'est comme ça qu'ils construisent le savoir.
	Interaction	Communication	On a les jeux de rôle, les charades, les chants
		Participation	En classe de français ils en demandent parfois ils multiplient des exercices.
	Apprentissage	Assimilation	Assimilation
Accommodation			Jeux de rôle, charade
Motivation		Action	Ça suscite l'engouement
		Force	Alors au-delà ou alors en plus de la motivation extrinsèque il faudrait bien mettre une emphase sur la motivation intrinsèque.

Commentaire : Dans les cas A3, l'activité ludique est l'approche questions-réponse, le jeu de rôle, les simulations.

4.1.1.4. Le cas A4

Données idiographiques :

Sexe : Masculin

Poste occupé : Enseignant de français à HAVARD Foundation, Étoug-ébé

Tableau 10: le cas A4

Centres d'intérêts	Catégories	Sous-catégories	Éléments de sens
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences Langagières	Je n'utilise pas je n'utilise pas le ludique et le jeu dans mes cours. Pour améliorer les compétences de mes élèves très souvent nous revenons sur les leçons de base, nous révisons les leçons de base, nous travaillons sur les exercices, beaucoup d'exercices, revenir sur les notions de base et travailler sur les exercices, beaucoup de pratiques pour asseoir une grande compétence chez ces élèves.
		Développement Cognitif	Le questionnement, on pose beaucoup de questions aux enfants.
		Pratique du jeu	Détente
		L'intérêt	On suscite leur intérêt avec des notions connexes, c'est à dire une notion, on explique un phénomène et on développe le phénomène en prenant un exemple ailleurs parfois pas dans le domaine de l'école.

	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	Je n'utilise pas le jeu.
		Méthode d'apprentissage	L'enfant sera beaucoup plus attiré vers l'exemple, l'illustration, le cas pratique qu'on a pris et très souvent en retenant le cas pratique, il va derrière retenir aussi la règle de grammaire et va asseoir eh la la connaissance.
Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale	Le questionnement, un enfant doit faire un accord oral, un accord qui ressort à l'oral.
		Créativité	On explique un phénomène et on développe le phénomène en prenant un exemple ailleurs parfois pas dans le domaine de l'école.
		Résolution des problèmes	Si j'enseigne l'accord du participe passé je prends un cas de figure où dans la vie réelle un enfant doit faire un discours et il doit faire un accord oral, un accord qui ressort à l'oral, un accord qui peut dans un sens avoir un impact positif ou un impact négatif. L'enfant sera beaucoup plus attiré vers l'exemple, l'illustration, le cas pratique
	Interaction	Communication	Questionnement
		Participation	On les interroge pour simplement voir ce qu'ils savent et ce qu'ils ne savent pas.
	Apprentissage	Assimilation	Nous commençons par un exercice déjà vu, un exercice facile qu'ils avaient déjà traité et un exercice que la majorité de la classe avait maîtrisé

			petit à petit corps en savoir circulaire on évolue vers la nouvelle leçon.
		Accommodation	L'enfant sera beaucoup plus eh attiré vers l'exemple, l'illustration, le cas pratique qu'on a pris et très souvent en retenant le cas pratique, il va derrière retenir aussi la règle de grammaire et va asseoir eh la la connaissance
	Motivation	Action	On pouvait réviser une leçon pour asseoir d'autre, réviser d'autres notions qu'on pourrait asseoir ce jour là
		Force	Parfois ils ne tirent pas la leçon importante qu'ils devraient tirer du jeu. Ils retiennent juste le jeu.

Commentaire : Dans le cas A4, nous notons le refus d'utilisation des activités ludiques parce que le jeu selon l'enseignant est une digression pour les élèves. Ils ne tirent pas la leçon importante qui vient du jeu. Ils retiennent juste le jeu.

4.1.1.5. Le cas E1

Données idiographiques :

Sexe : Masculin

Etablissement fréquenté : Harvard foundation

Classe : Form II

Statut : élève

Tableau 11: le cas E1

Centres d'intérêts	Catégories	Sous-catégories	Éléments de sens
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences Langagières	Ils donnent souvent des chants et des cantiques.
		Développement Cognitif	Car, ils se débrouillent pour apprendre beaucoup le français.
	Pratique du jeu	Détente	C'est très amusant au début
		L'intérêt	Les chants et les cantiques
	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	Il pose des questions.
		Méthodes d'apprentissage	Individuellement
	Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale
Créativité			Les cantiques
Résolution des problèmes			Comme à la maison, je suis francophone, je parle beaucoup le français
Interaction		Communication	Certains font trop de bruit
		Participation	Il pose des questions
Apprentissage		Assimilation	Ils se débrouillent pour apprendre beaucoup le français
			Accommodation
	Motivation	Action	Il donne quelque chose à la personne qui réussit à apprendre
		Force	Beaucoup de gens veulent être premier

Commentaire : Le cas E1 nous fait comprendre que son enseignant utilise les chants et les cantiques pour détendre les élèves.

4.1.1.6. Le cas E2

Données idiographiques :

Sexe : Féminin

Etablissement fréquenté : ASEC foundation

Classe : Form II

Statut : élève

Tableau 12: le cas E2

Centres d'intérêts	Catégories	Sous-catégories	Éléments de sens
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences Langagières	La lecture
		Développement Cognitif	Quand je veux parler je réfléchis à ce que je veux dire
	Pratique du jeu	Détente	Quand on fait la lecture et qu'on arrive à une place qui nous fait rire
		L'intérêt	Oui après le jeu j'ai envie de suivre le Cours
	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	Elle se rappelle d'une histoire et nous la raconte
		Méthodes d'apprentissage	J'écoute
Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale	Quand les gens parlent je retiens ce qu'ils disent et si je fais une erreur, je suis corrigé par mon professeur ou par mes camarades.
		Créativité	Elle raconte une histoire
		Résolution des problèmes	Parfois oui, j'enseigne ces jeux à mes frères au quartier

	Interaction	Communication	En groupe	
		Participation	J'aime jouer avec mes camarades	
	Apprentissage	Assimilation	J'écoute quand les gens parlent et je retiens ce qu'ils disent et quand je veux parler je réfléchis à ce que je veux dire	
		Accommodation	Si je fais une erreur, je suis corrigé par mon professeur ou par mes camarades.	
		Motivation	Action	L'envie de suivre les cours
			Force	Le professeur raconte les histoires

Commentaire : L'emploi du jeu n'apparaît pas dans le cas E2, lorsque les élèves font la lecture d'un passage qui fait rire, l'enseignant se rappelle d'une histoire et la raconte. La lecture ne peut pas être considérée comme un jeu.

4.1.1.7. Le cas E3

Données idiographiques :

Sexe : Féminin

Etablissement fréquenté : Collège Mokala

Classe : Form II

Statut : élève

Tableau 13 : le cas E3

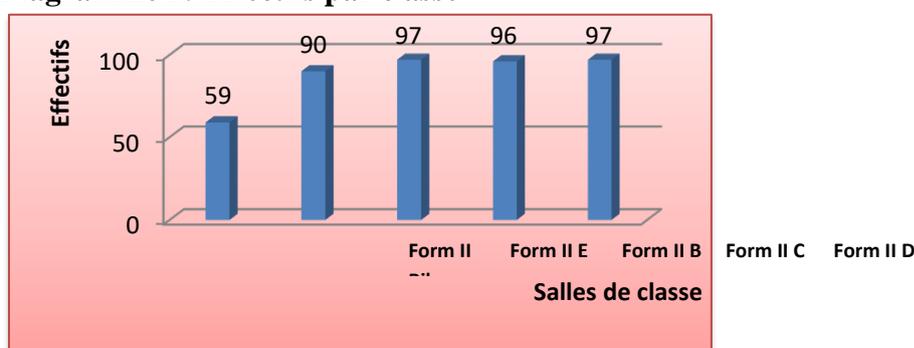
Centres d'intérêts	Catégories	Sous-catégories	Éléments de sens
La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage	Activités ludiques dans l'enseignement du français	Compétences Langagières	Je lis beaucoup de livre
		Développement Cognitif	Esprit de compétition
	Pratique du jeu	Détente	Elle n'aime pas les jeux

		L'intérêt	Le cours de français est intéressant
	Usage du jeu	Stratégies d'enseignement	Elle pose beaucoup de questions
		Méthodes d'apprentissage	Je lis beaucoup de livres
Son impact dans l'insertion sociale du jeune	Intégration	Expression orale	Elle pose beaucoup de questions
		Créativité	/
		Résolution des problèmes	Les bonnes notes
	Interaction	Communication	Elle pose beaucoup de questions
		Participation	Ceux qui ont bien travaillé
	Apprentissage	Assimilation	Beaucoup de questions qui me font bien comprendre
		Accommodation	La discipline
	Motivation	Action	En ajoutant les points à ceux qui ont bien travaillé
		Force	Elle nous encourage

Commentaire : dans le cas E3, l'enseignante n'utilise pas le jeu à cause de son caractère strict. Sa stratégie d'enseignement est de poser beaucoup de questions aux élèves et encourage ceux qui travaillent bien.

4.2. Présentation des données recueillies à partir du questionnaire

Diagramme 1: Effectifs par classe

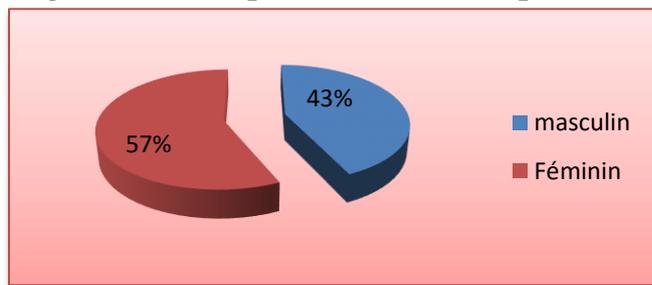


Au regard des données ci-dessus, il en ressort que le pourcentage des élèves en classes de Form II (E, B, C et D) est nettement supérieur à (20,5 ; 22,1 ; 21,9 et 22,1) à celui

des élèves de Form II bilingue (13,4). Ce faible pourcentage en Form II bilingue pourrait s'expliquer par une sélection pour l'entrée en classes de formation bilingue. Aussi, le critère note entre en jeu en ce sens qu'il faut avoir une bonne note en français et en anglais.

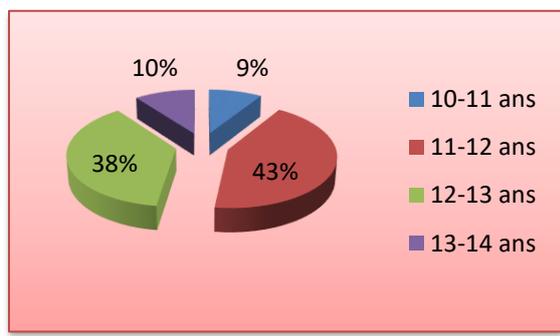
4.2.1. Caractéristiques générales des élèves

Diagramme 2 : Répartition des élèves par sexe



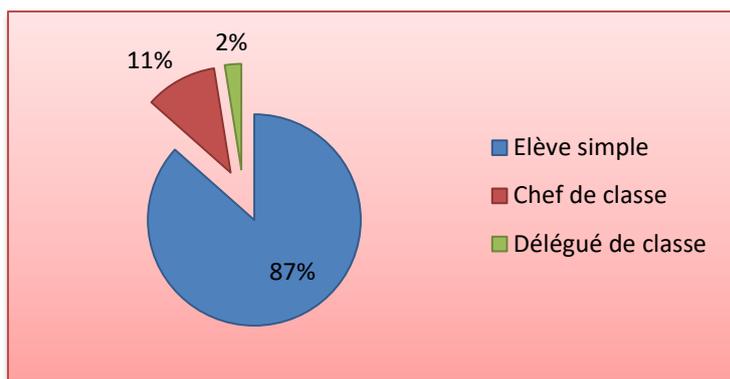
Dans la répartition des élèves par sexe, le pourcentage de filles est élevé (57%) contrairement à celui des garçons (43%). Ceci s'explique par le pourcentage élevé de filles aussi bien au niveau national que mondial.

Diagramme 3: Répartition par âge



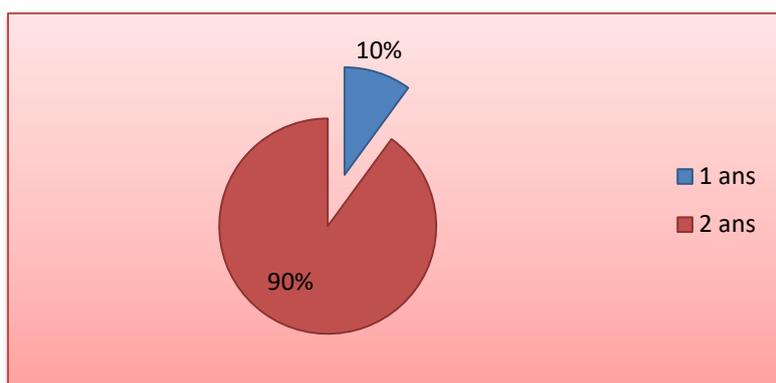
La figure ci-contre représente la répartition par âge des élèves des classes de Form II. Il en ressort que la classe d'âge la plus élevée est comprise entre 11-12 ans (43%), ensuite celles comprises entre 12-13 ans sont de (38%), de 12-14 ans (10%) et de 10-11 ans (9%).

Diagramme 4: Statut de l'élève



Au niveau du statut des élèves, il en ressort que seul 13% des élèves ont des statuts en classe de Form II repartie entre 11% pour le chef de classe, 2% pour les délégués et 87% pour les élèves simples. Ceci veut dire que 87% des élèves ont la possibilité d'être attentifs en classe parce qu'ils n'ont pas d'autres tâches à faire.

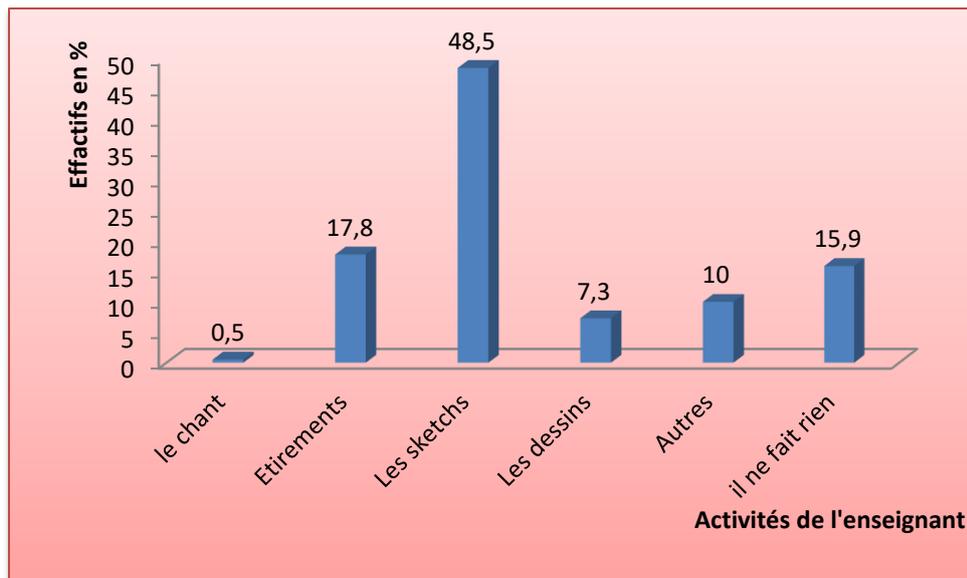
Diagramme 5: Durée dans l'établissement



Le diagramme ci-dessus nous montre le nombre d'année passée au sein de l'établissement par les élèves. Ainsi, nous remarquons que 90% des élèves ont déjà fait deux ans. C'est-à-dire, qu'ils sont considérés comme des anciens sans redoublement. Seulement 10% sont de nouveaux élèves qui ont passé un an au sein de l'établissement.

4.2.2. Pratique des activités utilisées par les enseignants pendant la leçon de français

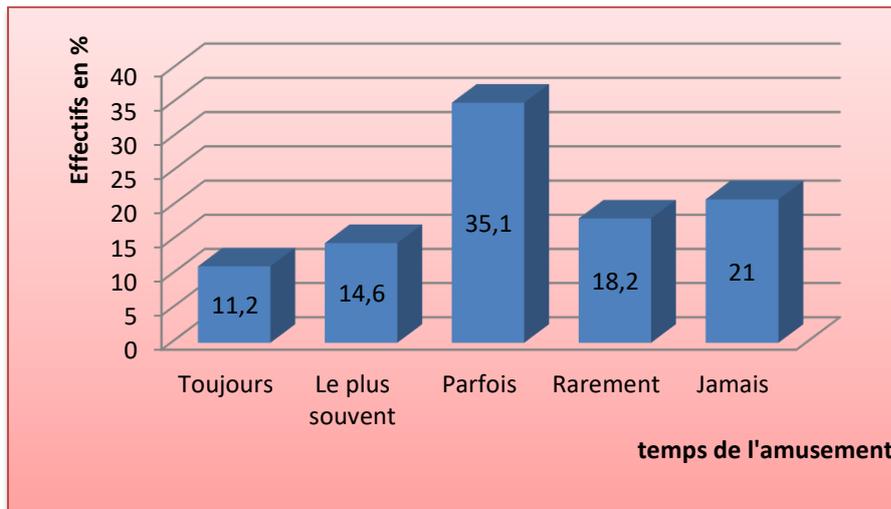
Diagramme 6: Activités utilisées par l'enseignant



Pendant la leçon, l'enseignant de français utilise plusieurs activités pour faciliter l'apprentissage ou alors pour détendre l'atmosphère. Celles les plus prisées sont les activités ludiques. Ces activités réparties dans le diagramme ci-dessus nous permettent de dire que l'enseignant de français utilise :

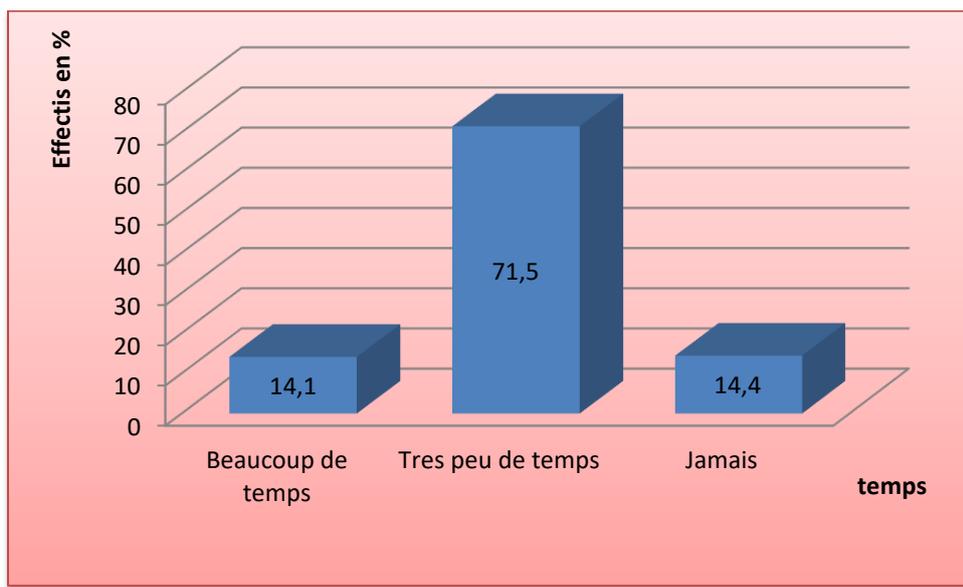
- Le chant à 0.5%
- Les étirements à 17,8% sont utilisés pour détendre les élèves
- Les sketches à 48,5%
- Les dessins à 7,3%
- Autres (lectures, récitations) à 10%
- 15,9% des enseignants ne font rien ; ils n'utilisent pas les jeux. Ils pensent que cela ralentit leurs programmes.

Diagramme 7: Amusement pendant le cours



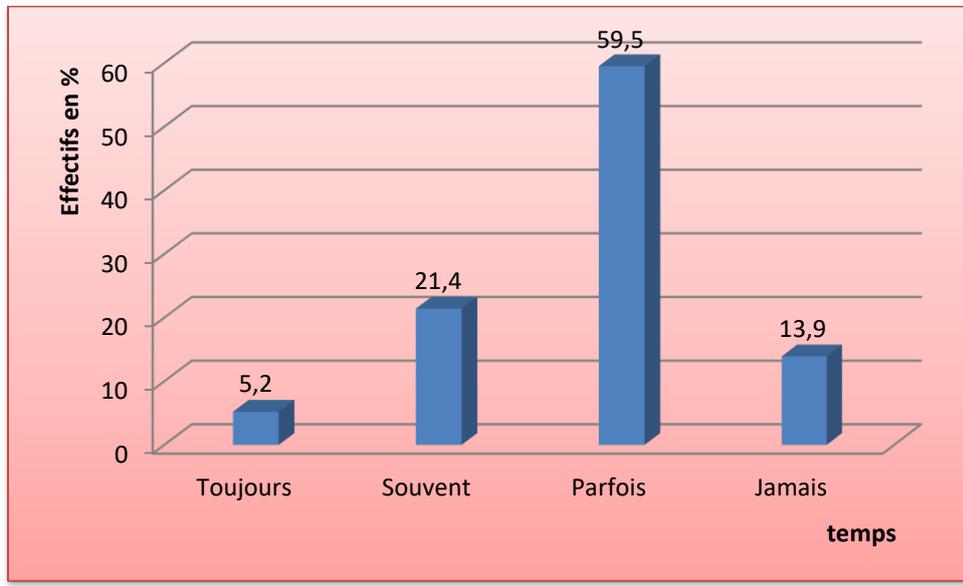
L'amusement pendant la leçon est nécessaire et surtout pendant une leçon de français jugée trop longue. Cependant, il en ressort que seul 11,2% des élèves soit 49 élèves affirment toujours s'amuser pendant la leçon, 14,6% soit 64 élèves s'amusent le plus souvent, 35,1% soit 154 élèves s'amusent parfois, 18,2% soit 80 élèves s'amusent rarement et 21% soit 92 élèves affirment ne jamais s'amuser pendant la leçon de français. Ainsi, que se soit toujours, le plus souvent, parfois ou rarement, on constate que sur 439 élèves, 347 affirment s'amuser pendant la leçon. Cependant 92 élèves disent ne pas s'amuser pendant la leçon. Ceci peut être dû à cause du caractère strict de l'enseignant ou alors par un manque de temps.

Diagramme 8: Temps de la détente



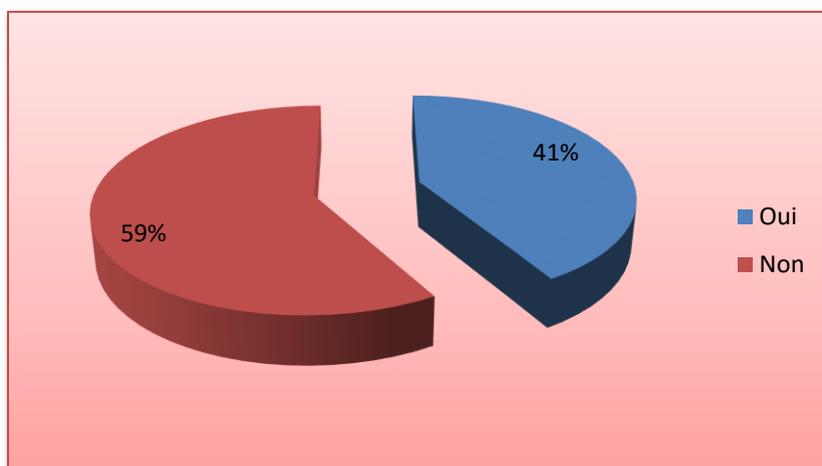
Le diagramme ci-dessus ressort la fréquence ou le temps de la détente pendant ou après la leçon. On remarque que seulement 14,1% des élèves ont beaucoup de temps de détente, 71,5% ont très peu de temps et 14,4% des élèves n'ont jamais de temps de détente.

Diagramme 9: Leçon à partir du jeu



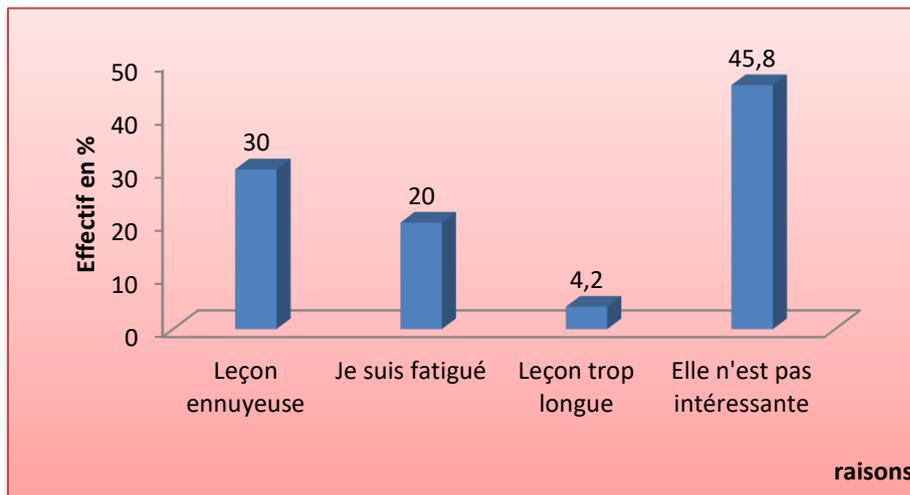
La leçon à partir du jeu accroît la réflexion et la compréhension des élèves. Au regard des données du diagramme, on constate que seul 5,2% des élèves affirment que l'enseignant utilise toujours le jeu pendant la leçon, 21,4% déclarent que l'enseignant utilise souvent le jeu, 59,5% des élèves soulignent que l'enseignant utilise parfois le jeu et 13,9% des élèves disent que le jeu n'est jamais introduit dans la leçon. Ainsi, nous pouvons dire que très peu d'enseignants intègrent le jeu pendant les leçons de français.

Diagramme 10: Sommeil pendant le cours



Le diagramme circulaire ci-dessus nous montre le pourcentage des élèves qui dorment pendant la leçon. 41% des élèves affirment dormir pendant la leçon tandis que 59% déclarent ne jamais dormir durant la leçon.

Diagramme 11 : Si oui pourquoi

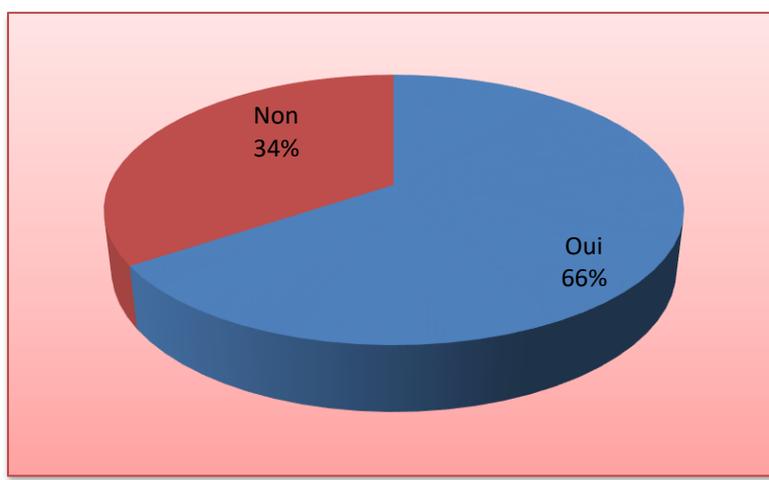


A travers le diagramme ci-dessus on remarque ceci :

- 30% des élèves dorment pendant la leçon à cause du caractère ennuyeux de la leçon,
- 20% déclarent dormir à cause de la fatigue,
- 4,2% dorment parce que la leçon est trop longue,
- 45,8% des élèves affirment dormir tout simplement parce que la leçon n'est pas intéressante.

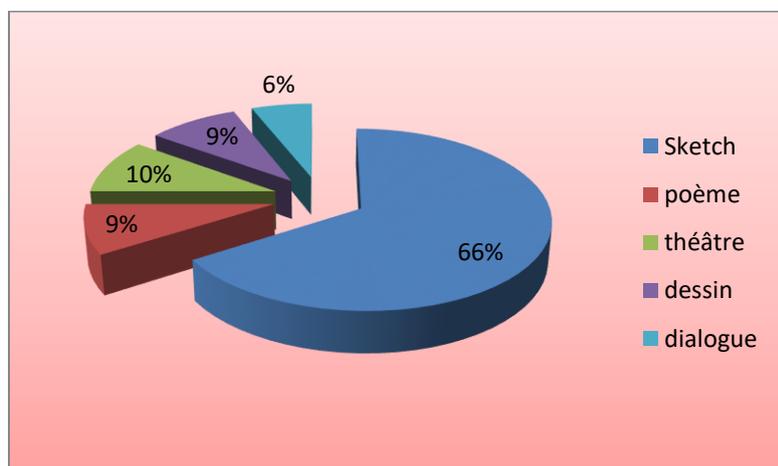
4.3. Pratiques des activités ludiques au lycée

Diagramme 12 : Jeux en classe de français



Certains enseignants font usage du jeu pendant la leçon. D'après le diagramme, 66% des élèves déclarent jouer pendant le cours tandis que 34% n'ont pas recours aux jeux avec l'enseignant.

Diagramme 13: Dernier jeu effectué pendant la leçon



Plusieurs jeux sont utilisés par les enseignants pour faciliter l'apprentissage et détendre l'atmosphère de la salle de classe. Le diagramme montre que 66% des élèves affirment que l'enseignant a utilisé les sketches, 10% affirment que c'est le théâtre, 9% disent que c'est le dessin et le poème et seulement 6% de dialogue.

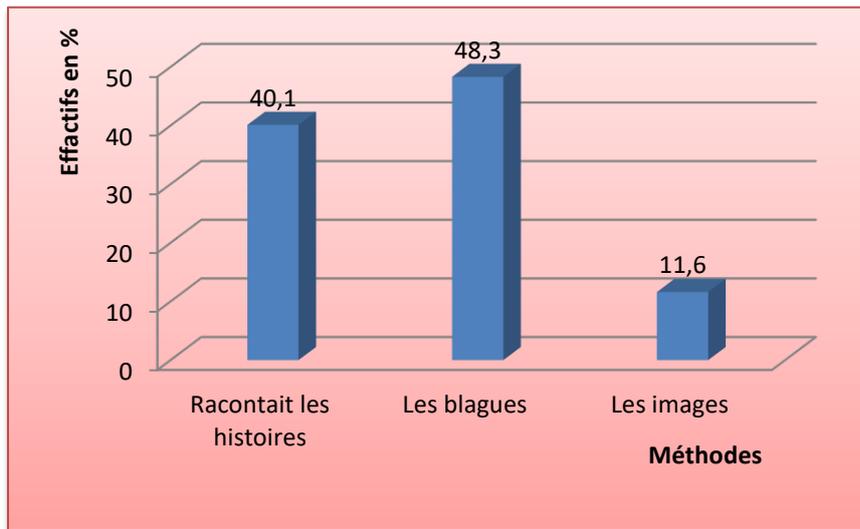
Diagramme 14: Moment de la leçon



Le moment pendant lequel le jeu est introduit dans la leçon est très important. Ainsi, selon le diagramme ci-dessus, il ressort que le jeu est utilisé au début de la leçon pour éveiller les élèves à hauteur de 39,1 ; d'autres enseignants, pour détendre les élèves l'utilisent à mi-

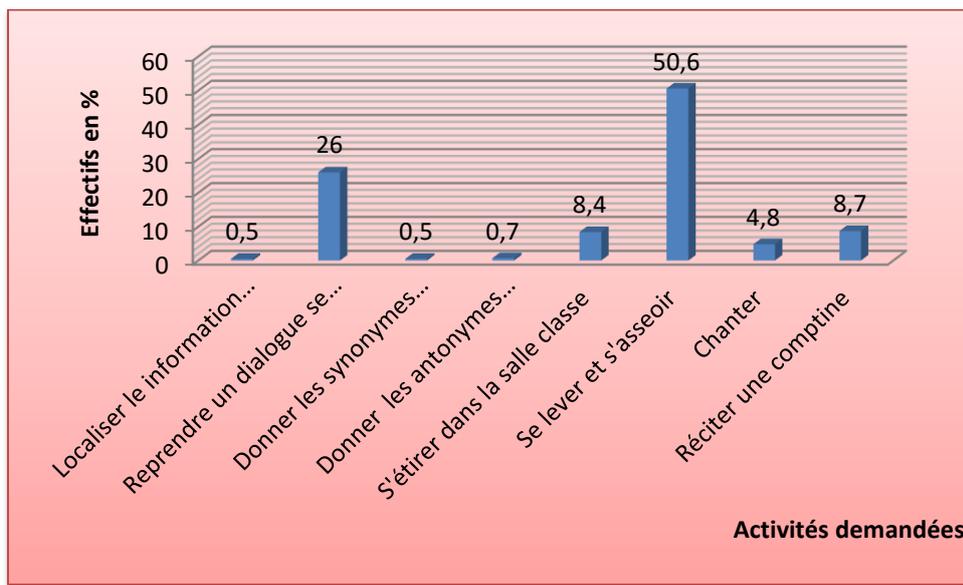
parcours à hauteur de 55% et enfin pour s'assurer de la bonne compréhension de la leçon, l'enseignant utilise le jeu à la fin ; soit un pourcentage de 5,9% qui est très faible. Que ce soit au début, à mi-parcours ou à la fin de la leçon ; l'utilisation du jeu est importante pendant la leçon de français.

Diagramme 15: Les méthodes utilisées par l'enseignant



Le diagramme ci-dessus ressort les méthodes utilisées par l'enseignant dans sa salle de classe. Les histoires sont utilisées à 40,1%, les blagues à 48,3%. Les images sont utilisées seulement à 11,6%. On constate que les enseignants utilisent plus les histoires et les blagues puisqu'elles ne nécessitent pas assez d'efforts de leur part.

Diagramme 16: Activités demandées



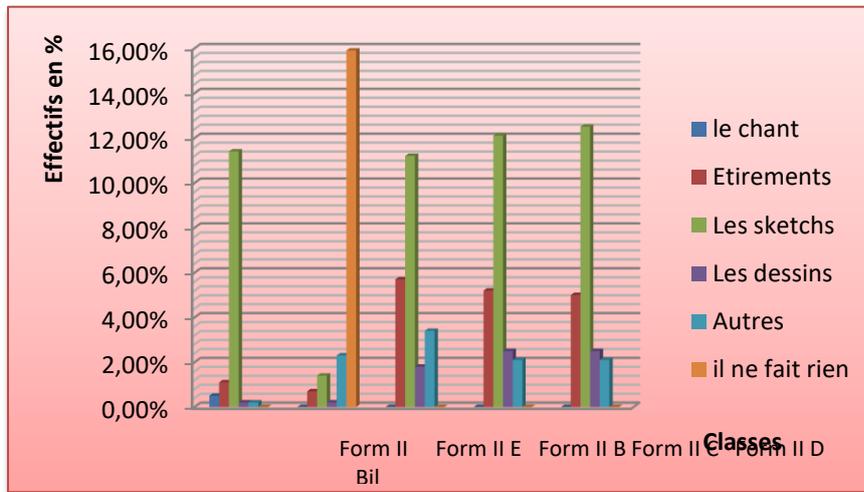
Dans notre étude, nous avons travaillé avec un échantillon de 439 individus. Nous nous sommes alors donné le devoir de les interroger sur leur fréquence à mener les activités suivantes dans leurs salles de classe : localiser les informations sur une carte, reprendre un dialogue dans le livre, donner les synonymes des expressions et termes divers ; donner les antonymes des dits mots et expressions ; s'étirer dans la salle de classe ; se lever et s'asseoir ; chanter ; réciter une comptine. Des propos des uns et des autres, nous avons pu obtenir les résultats ci-après :

- 1^{er} cas : 2
- 2^e cas : 114
- 3^e cas : 2
- 4^e cas : 4
- 5^e cas : 37
- 6^e cas : 221
- 7^e cas : 21
- 8^e cas : 38

De l'analyse de ces résultats, il en ressort alors que les élèves du sous-système anglophone en général et ceux de Form II en particulier éprouvent d'énormes difficultés lexicales en ce qui concerne la localisation des faits ou des phénomènes naturels. La synonymie et l'antonymie ne sont pas en restant. Car les enseignants s'évertuent dans leur plus grande majorité à s'abandonner aux tâches de routine pour pouvoir susciter la motivation de leurs apprenants. Ainsi, la motricité occupe une place fondamentale dans la mise en œuvre de ces stratégies. Elle y est talonnée de près par la théâtralisation des textes. Autant de faits qui ont gagné leur droit de cité parmi les pratiques de classe de nos enseignants. Certes ces stratégies incitatives ont fait leurs preuves en impliquant à la limite du possible les apprenants dans la construction des connaissances lors du processus d'enseignement-apprentissage, mais elles demeurent parcellaires. C'est la raison pour laquelle les enseignants de la langue gagneraient à intégrer d'autres activités ludiques permettant de localiser, manier les synonymes et les antonymes qui sommes toute facilitent grandement l'élocution et partant améliorent la maîtrise de la langue.

4.3.1. Résultats des tableaux croisés

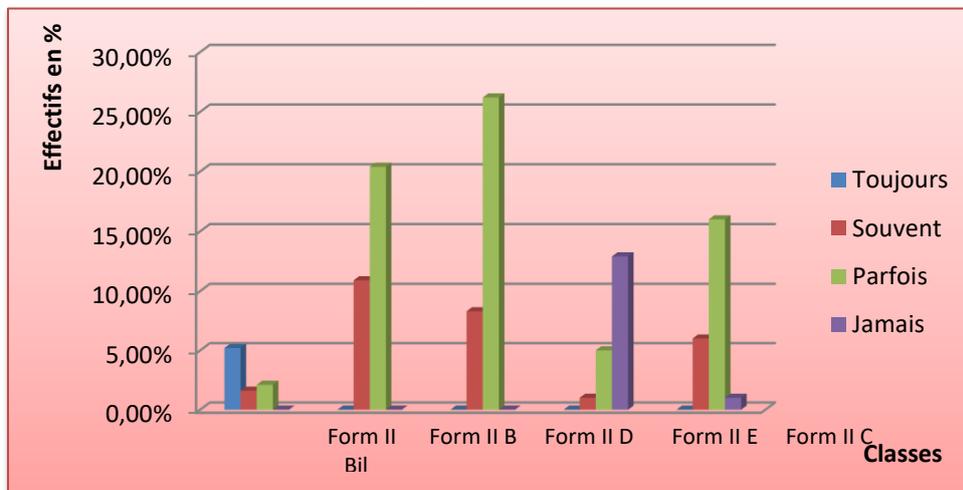
Diagramme 17: Répartition des activités ludiques en fonction des classes



Cette figure présente la répartition des activités ludiques menées au cours de français en fonction des salles de classe. L'analyse de cette figure permet de ressortir deux groupes en fonction des activités ludiques menées. Le premier groupe est caractérisé par la quasi absence des activités ludiques pendant le cours de français. Il s'agit principalement de la Form II E avec près de 16% d'élèves qui estiment que l'enseignant ne mène aucune activité ludique pendant le cours de français. Le second groupe est caractérisé par la présence des activités ludiques en salle de classe il s'agit de la Form II Bilingue avec 11,40% de sketches, la Form II C avec 12,5% de sketches, la Form II D où l'on retrouve également les sketches comme activité ludique.

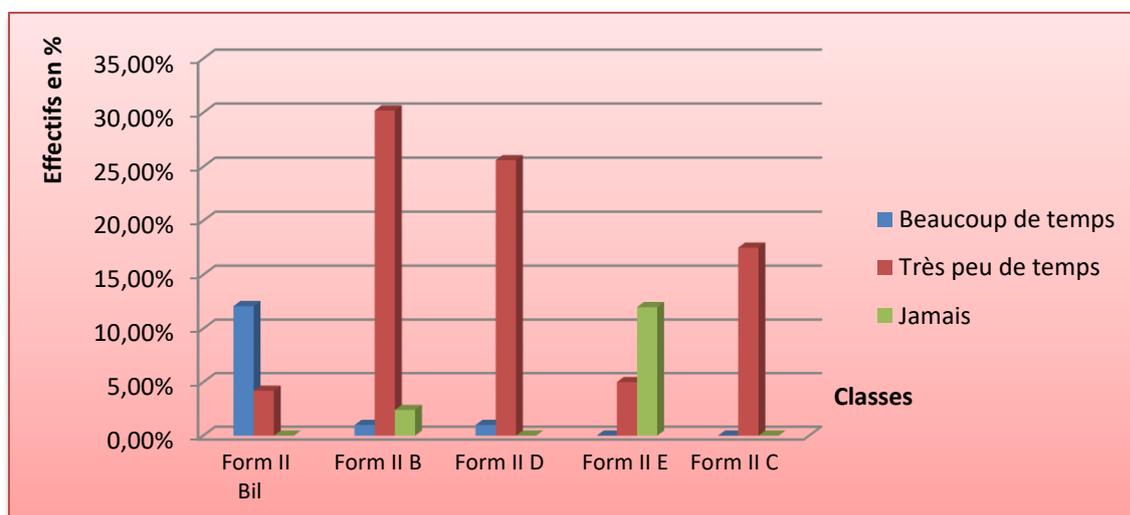
4.3.2. Activités ludiques pendant le cours de français en fonction de classe

Diagramme 18 : Activités ludiques pendant le cours de français en fonction de classe



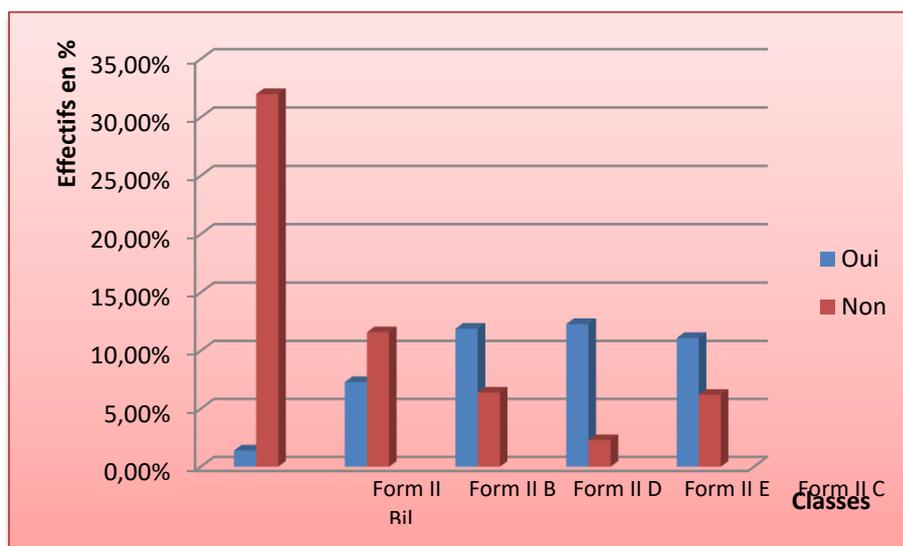
La fréquence d'utilisation du jeu dans une des activités didactiques varie d'une classe à une autre. La figure ci-dessous nous présente la répartition de la fréquence d'utilisation du jeu en fonction des salles de classe. En Form II Bilingue, l'enseignant utilise presque toujours le jeu pendant les leçons de français. Malgré la faible proportion de cette modalité dans la population totale (5,20%), il faut signaler que la majorité des élèves de la Form II bilingue affirment que l'enseignant utilise toujours le jeu pendant les leçons de français. En Form II B, C, D et E, on note que les enseignants utilisent souvent et parfois les activités ludiques soit respectivement 10,90%, 16% et 8,30%. Ici, les activités ludiques sont utilisées mais pas de façon fréquente comme en Form II Bilingue. En Form II E, les élèves affirment que l'enseignant ne fait jamais appel aux activités ludiques pendant le cours soit 12,90%.

Diagramme 19 : Temps de détente en fonction des classes



La figure ci-après nous présente la répartition du temps de détente en fonction des salles de classes. De l'analyse de cette figure, il en ressort que, en Form II bilingue, l'enseignant accorde beaucoup plus de temps pour la détente soit 12,10%. En Form II B, C et D les enseignants accordent très peu de temps à la détente. Par contre en Form II E l'enseignant n'accorde jamais de temps à la détente soit 12%.

Diagramme 20 : Sommeil pendant le cours en fonction des classes



Cette figure nous présente le sommeil pendant le cours en fonction des salles de classes. Ainsi, dans les classes où l'enseignant fait appel au jeu pendant le cours, les élèves dorment rarement au cours. C'est le cas de la Form II bilingue où 32% des élèves affirment qu'ils ne dorment pas au cours de français. Par contre les salles de classe où les enseignants ne font pas appel au jeu ou utilisent rarement les activités ludiques pendant la leçon de français, les élèves affirment qu'ils dorment durant la leçon. C'est le cas de Form II E où 12,30% des élèves affirment qu'ils dorment pendant le cours.

4.4. Présentation des résultats du test

4.4.1. Rappel de l'hypothèse générale

L'utilisation du jeu en classe de Français améliore les compétences langagières des élèves en Form II.

1^{ère} étape : Formulation de l'hypothèse statistique Ho et de sa contre hypothèse Ha

Ho : Il n'existe pas une relation significative entre l'utilisation du jeu en classe de français et le développement des compétences langagières des élèves. Par conséquent le jeu n'améliore pas les compétences langagières des élèves.

Ha : Il existe une relation significative entre l'utilisation du jeu en classe de Français et le développement des compétences langagières des élèves. Le jeu améliore donc les compétences langagières des élèves en classe de français

3^{ème} étape : Vérification des conditions d'application du test de student

- Il permet de comparer les moyennes du groupe de contrôle et du groupe expérimental au pré-test et au post-test ;
- La VI (utilisation du jeu) est qualitative VD (compétence langagières) est quantitative ;
- Il existe un groupe expérimental (Form II bilingue) et un groupe de contrôle (Form II E).

5^{ème} étape : Calcul de la valeur du test de Student

Tableau 14: Calcul de la valeur du test de Student

Groupes	T de student	Dégré de Liberté	Probabilité
Groupe de contrôle	1,500	196	0,135
Groupe expérimental	9,384	116	0,000

6^{ème} étape : Comparaison et prise de décision

Le test de student T appliqué au groupe de contrôle montre que la différence au niveau du pré-test et du post-test est non significative. Le résultat du T est de 1,500 avec une probabilité de 0,135 qui n'est pas significative au seuil de 0,05. Ceci veut tout simplement dire qu'il n'y a pas de différence dans la performance du groupe de contrôle au pré-test et au post-test. Par contre dans le groupe expérimental, nous avons un écart assez grand entre le pré-test et le post-test puisque le résultat du test de student est de 9,384 avec une probabilité de 0,000 qui est très significative au seuil de 0,05. Ceci explique clairement que l'intervention didactique qui a eu lieu après le pré-test a amélioré les compétences linguistiques des élèves de Form II bilingue.

L'hypothèse nulle selon laquelle le jeu n'améliore pas les compétences langagières des apprenants est donc rejetée. Par contre hypothèse Ha selon laquelle l'utilisation du jeu favorise le développement des compétences langagières des élèves est donc confirmée.

4.4.2. Test d'anova à 1 facteur

Afin de vérifier notre hypothèse, nous avons également appliqué le test d'Anova à 1 facteur afin de vérifier la différence des moyennes entre le groupe expérimental et le groupe

de contrôle. Ce test sera accompagné par le test de Fisher qui permet de mieux vérifier cette différence.

Tableau 15: Test d'anova à 1 facteur

Groupe	Somme des carrés	Dégré de liberté	Moyenne des carrés	Fisher	Probabilité
Inter-groupe	225,161	1	225,161	88,057	0,000
Intra-groupe	296,610	116	2,557		
Total	521,771	117			

Le tableau présente les résultats de l'analyse de la covariance ou la valeur $F = (88,057)$ et la probabilité associée 0.000 est considérée statistiquement significative. Ainsi. L'hypothèse que les moyennes du groupe expérimental et celles du groupe de contrôle sont égales est rejetée. La probabilité 0,000 indique l'existence d'une relation étroite entre l'enseignement dispensé au groupe expérimental et les résultats obtenus au post-test par ce dernier.

4.4.3. Moyennes ajustées au pré-test et post test des deux groupes

Tableau 16: Moyennes ajustées au pré-test et post test des deux groupes

Groupes	Pré-test	Post-test	Total
Groupe de contrôle	4,8952	5,2903	5,0808
Groupe expérimental	6,3390	9,1017	7,7203

En considérant ces résultats statistiques notre hypothèse de recherche peut être confirmée. Les élèves du groupe expérimental ayant suivi l'enseignement basé sur le modèle didactique à partir du jeu ont manifesté une meilleure acquisition des habiletés langagières par rapport aux élèves du groupe de contrôle.

Au regard des données recueillies, il en ressort que certains enseignants utilisent les jeux pendant la leçon de français d'autres ne les emploient pas. Ceux-là qui les utilisent abandonnent les tâches de routine pour susciter la motivation des apprenants. En considérant les résultats statistiques, les élèves du groupe expérimental qui ont suivi l'enseignement fait à partir du jeu ont manifesté une meilleure acquisition des habiletés langagières par rapport aux élèves du groupe de contrôle.

TROISIÈME PARTIE :
INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET RAPPEL DE LA
THÉORIE DE RÉFÉRENCE

CHAPITRE V: INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET RAPPEL DE LA THÉORIE DE LA MOTIVATION

Après avoir traité les données collectées sur le terrain, il convient de donner une signification à nos résultats. Ce chapitre s'articule autour de : l'interprétation des résultats et le rappel de la théorie de la motivation.

5.1. Interprétation des résultats à partir de la grille d'analyse

Pour interpréter ces résultats, nous allons nous appuyer sur les résultats des analyses suivant les sous catégories d'analyse et les thèmes des hypothèses de recherche.

5.1.1. Les compétences langagières

En développant les discours des répondants A1, A2, A3, il en découle que les activités ludiques développent les compétences langagières des apprenants. Or A4 nous montre qu'il faut revenir sur les notions de bases et travailler sur les exercices et beaucoup de pratiques pour asseoir une grande compétence chez les élèves. En ce qui concerne les élèves, le cas E1 nous fait comprendre que son enseignant leur donne des chants et des cantiques pour améliorer les compétences langagières. Pour le cas E2, il s'agit de la lecture. Pour Xavier Roegiers, « la compétence est ce qui permet à chacun de réaliser correctement une tâche complexe »³⁵. Pour les élèves, il s'agit de trouver des méthodes nécessaires pour augmenter leurs capacités langagières. Ainsi, E2 déclare qu'il écoute et retient ce que les gens disent et quand il veut parler il réfléchit à ce qu'il va dire, s'il fait des erreurs il se laisse corriger par son professeur ou ses camarades. Et E3 lit beaucoup des livres

5.1.2. Développement cognitif, stratégies d'enseignement et méthodes d'apprentissage

L'une des méthodes employées par le cas A1 est le brainstorming qui consiste à amener l'élève à s'interroger sur son environnement et se sert de ses connaissances antérieures. Le cas A2 familiarise ses élèves avec des choses qui ont un rapport à leur milieu de vie et à leurs difficultés. Le cas A3 montre qu'à partir du jeu l'élève construit lui-même son savoir. Et le cas A4 utilise le questionnement pour développer la cognition des élèves.

35 Xavier Roegiers ; *L'APC, qu'est-ce que c'est ? Approche par les compétences et pédagogie de l'intégration expliquées aux enseignants*. EDICEF

En ce qui concerne les stratégies d'enseignement et les méthodes d'apprentissage, le cas A1 présente un jeu à la fin de sa leçon ou alors demande aux élèves de proposer les jeux, pourtant A2 « contextualise » la leçon, A3 utilise les jeux de rôle, les chants, les charades et les devinettes. Or A4 n'utilise pas le jeu, selon lui, le cas pratique et l'illustration sont plus importants car en retenant le cas pratique, l'élève retient la règle de grammaire. Pour le cas A1, le jeu permet à l'élève de comprendre, de bien assimiler sa leçon. Le cas A2 emploie le jeu de rôle et les simulations. Pour lui, le jeu entre dans le processus d'apprentissage. Pour le cas A3, les élèves multiplient parfois des exercices et essayent de les apparenter. De plus le cas E1 nous fait comprendre que les élèves se débrouillent beaucoup pour apprendre le français. L'enseignant leur pose les questions et il préfère jouer individuellement. Le cas E2 présente son caractère mature ; avant de parler, il réfléchit d'abord à ce qu'il veut dire pour ne pas faire d'erreur. Aussi, la stratégie d'enseignement de l'enseignant est l'histoire qu'il raconte aux élèves et la méthode d'apprentissage est l'écoute. Pour E3, l'enseignant développe l'esprit de compétition entre les élèves et pose beaucoup de questions. Les élèves lisent beaucoup de livres.

5.1.3. Expression orale, communication et participation

Elles constituent les interactions entre les élèves et entre les élèves et l'enseignant. Pour le cas A1, il fait intégrer la pratique des petits débats, la participation centrée des élèves et la continuité du quiz, des petits chants pendant la récréation avec des camarades. Le cas A2, présente l'approche questions-réponses, les simulations, les jeux de rôle, la lecture guidée et orientée. A3 montre que l'intégration est facile avec le jeu. La communication s'établit à travers les jeux de rôle, les charades et les chants. Pour A4, le questionnaire permet de connaître ce qu'ils savent et ce qu'ils ne savent pas. Pour E1, il parle beaucoup le français, il pose des questions. E2 quant à lui retient ce que les gens disent et s'il fait des erreurs au moment de s'exprimer, il est corrigé par son enseignant ou par ses camarades. Aussi, le jeu se fait en groupe et avec des camarades. Le cas E3 montre que l'enseignante pose beaucoup de questions et les élèves travaillent bien. Selon Suso López : « le jeu communicatif a une triple dimension : la dimension ludique et divertissante, la dimension cognitive et formative, la dimension socialisante à travers les fonctions interactive et communicative »³⁶. C'est à travers l'apprentissage de la langue, que les trois dimensions du jeu se développent.

36 Op. Cit

5.1.4. Créativité, détente et résolution des problèmes

La créativité s'explique dans les propos des participants par la pratique des débats, des petits chants, des petites récitations liés à la leçon qu'il vient de faire, ceci c'est pour le cas A1. A2 fait jouer des jeux à ses élèves à partir de la leçon et leur demande aussi de proposer des jeux. A3 nous fait comprendre que les élèves montent des charades entre eux et cherchent à créer d'autres. Pour ce qui est de A4, il explique un phénomène et développe le phénomène en prenant un exemple ailleurs parfois pas dans le domaine de l'école. De plus, E1 dit que son enseignant utilise les cantiques et s'agissant d'E2, l'enseignante raconte une histoire.

Les intervenants A1, A2 et A3 adoptent des petits chants, des petits quiz, des petits jeux debout-assis, des charades et les devinettes pour détendre l'atmosphère. Le cas A4 montre que le temps du jeu peut être le temps de la distraction et de la digression qui fait perdre le fil des idées aux enfants, très souvent, c'est difficile de les ramener. Pour E1 le temps de la détente est amusant au début, E2 dit que c'est au moment de la lecture que les élèves sont épanouis. Le cas E3 dit que son enseignante n'aime pas les jeux parce qu'elle est stricte.

Dans la résolution des problèmes, le cas A1 met l'élève au centre d'une situation de vie. Il apporte lui-même l'information et l'enseignant la confirme. Le cas A2 montre comment il peut faire résoudre un problème contextuel dans une situation commune. Le cas A3 nous fait comprendre que c'est à partir des jeux que les élèves construisent les savoirs. Le cas A4, dans ses propos présente un cas de figure ; dans la vie réelle où l'élève doit utiliser l'accord du participe passé pour faire un discours à l'oral. Pour le cas E1, il est francophone et parle beaucoup le français. E2 perpétue les jeux à ses frères et sœurs au quartier et E3 nous fait comprendre que les élèves ont des bonnes notes en français. Pour Hervé Boudin,

« On a souvent associé le jeu et la créativité. Certains jeux font appel à une stratégie, d'autres à la pratique d'une connaissance, et d'autres enfin à l'imagination. Les jeux de création s'apparentent davantage à cette dernière catégorie. Par opposition avec le jeu d'expérimentation qui révèle la pratique d'un savoir-faire, le jeu de création se reconnaît à la liberté d'invention qu'il offre à ses utilisateurs »³⁷.

37Hervé Boudin (1989 :49). *Prendre au sérieux les jeux pédagogiques. Le français dans le monde*, 223.

Lorsque l'élève est à mesure d'adapter des charades, des devinettes pour résoudre un problème contextuel, c'est parce qu'il est motivé par la leçon.

5.1.5. L'intérêt, la force et l'action

Le cas A1 montre que l'élève doit avoir la théorie et la pratique. C'est très important de pratiquer à travers les petits débats, les chants et les récitations. A2 nous fait comprendre que les élèves sont intéressés par des jeux de rôle, des questions-réponses et la lecture guidée et orientée. Pour A3, l'élève se rend compte que la charade est importante. A4 suscite l'intérêt des élèves avec les notions connexes. E1 dit que les élèves sont intéressés par les chants et les cantiques, E2 a envie de suivre le cours après le jeu.

Pour ce qui est de la force et l'action, A1 nous fait comprendre que l'élève doit se sentir dégager au cours de langue. Étant donné qu'il aime le jeu, il faut beaucoup en faire pour l'apprentissage du français. Pour A2, le jeu motive les élèves et leur permettent de bien suivre la leçon. Selon A3, il faut mettre l'emphase sur les motivations intrinsèques et extrinsèques. Ces jeux suscitent l'engouement chez les élèves. Pour A4, il est nécessaire de réviser une leçon pour maîtriser les notions. E1 montre que beaucoup de gens veulent être premier c'est pour cette raison qu'ils fournissent assez d'effort en français et l'enseignant récompense les élèves travailleurs. Pour E2, l'enseignant raconte les histoires et les élèves ont l'envie de suivre les cours. Selon le cas E3, le cours de français est intéressant parce que l'enseignante encourage les élèves en ajoutant les points à ceux qui ont bien travaillés. Imene Merrakchi³⁸ montre que l'école de nos jours adapte une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage, à cause de leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes, engendrent une bonne source de motivation chez l'apprenant et lui permet d'apprendre par plaisir.

5.1.6. Assimilation et accommodation

Selon les propos du cas A1, le jeu permet à l'élève de bien assimiler sa leçon et de s'adapter à son milieu de vie à travers la pratique des petits débats, des chants, des récitations et des quiz. Le cas A2 utilise les questions-réponses pour permettre à l'élève d'assimiler ses leçons. Aussi, elle fait adapter les élèves aux jeux de rôles et aux simulations. Pour A3, les élèves cherchent à assimiler la leçon à travers le jeu et ils s'accoutument aux jeux de rôle et

³⁸Imene Merrakchi (2011). Université Mohamed Kheider Biskra. Faculté des lettres et des langues étrangères, Master.

aux charades. Or A4 emploie des exercices déjà traités par les élèves ; ce qu'ils ont maîtrisés et peu à peu évolue vers la nouvelle leçon. Aussi, l'accommodation s'explique par l'illustration et le cas pratique en ce sens que, l'élève retient en même temps le cas pratique et la règle de grammaire qui y découle. Pour le cas E1, ils se débrouillent pour apprendre beaucoup le français. Il nous fait comprendre que les élèves fournissent assez d'effort pour apprendre le français. Pour ce qui est de l'accommodation, l'enseignant les amène à travailler davantage. C'est pour cela qu'il dit « il nous tire ». Le cas E2, écoute et retient ce que les gens disent et réfléchit d'abord avant de parler. Pour s'approprier les connaissances, E2 est attentif aux autres et acquiert l'expression par rétention. Pour s'adapter au milieu, il se fait corriger par son enseignant ou ses camarades, lorsqu'il fait des erreurs. Pour E3, l'enseignante pose beaucoup de questions qui permettent à l'élève de bien comprendre la leçon. Elle instaure aussi la discipline à partir des punitions. Selon Catherine Valiant, faisant recours à Piaget, « l'accommodation oblige l'apprenant à se soumettre à l'organisation des faits et à s'y adapter, l'assimilation a pour fonction la projection d'un projet interne dans le réel »³⁹

5.2. Interprétation des résultats à partir de l'expérimentation

5.2.1. L'interaction

Les exercices que nous avons appliqués portaient sur l'interaction et le dialogue. Il consiste à donner la position d'un lieu ou d'un objet sur le plan de l'école à partir de l'adverbe de lieu « où », l'identité et la nature d'une personne ou d'une chose avec l'interrogatif « quel ». A travers les résultats, on a observé que l'activité a développé des aptitudes chez les élèves. Notamment, identifier et localiser les objets sur la carte ou un plan, soutenir une conversation logique. Ceci facilite l'adaptation de l'élève à son environnement social.

5.2.2. L'intégration

L'analyse des résultats au post-test nous a permis d'observer une différence de performance des deux classes. La classe expérimentale intègre facilement les consignes de déroulement du jeu. Les élèves de Form II bilingue identifient et interprètent rapidement les objets situés sur le plan de l'école. Ils emploient l'adverbe « où » pour le questionnement. Les jeux de langage permettent aux élèves de vaincre les difficultés liées à la prononciation et les blocages de communication.

³⁹Catherine Valiant, (2006). *Un outil pédagogique particulier : le jeu*. Formateur à l'IUFM

5.2.3. La motivation

Au regard des données empiriques que nous avons obtenues après l'expérimentation, il ressort que le jeu motive les élèves. Le fait de voir un dessin, un plan ou une carte au tableau attire l'attention des élèves. Le test a porté sur le plan du lycée d'Étoug-ébé inspiré par le module I qui est intitulé : vie familiale et intégration sociale. L'exemple d'action est de parler de son établissement, le personnel et les différents services. Il consiste à utiliser « où » pour localiser les bureaux, les salles de classes, les points d'eau, les toilettes et la cantine.

5.2.4. L'apprentissage

L'analyse des résultats au post-test nous a permis de comprendre que l'apprentissage de la langue dans le groupe expérimental se fait aisément dans le jeu parce que les élèves s'impliquent ardemment à leurs tâches. Pourtant dans la classe de contrôle, la notion étudiée reste toujours abstraite. Les élèves ont encore de la peine à utiliser le « où » pour la localisation et « quel » pour le questionnement.

5.3. Discussion des résultats

L'objectif de l'étude est de renforcer la motivation des élèves du sous-système éducatif anglophone en général et ceux du cycle d'observation en particulier à s'impliquer activement dans le processus enseignement-apprentissage du français. Ainsi, nous avons posé la question suivante : comment et à quel degré le jeu peut-il influencer l'apprentissage du français à l'oral comme à l'écrit dans le sous-système anglophone dans l'ensemble et plus précisément dans la classe de Form II ? Les résultats auxquels nous sommes parvenus sont les suivantes : certains enseignants utilisent les activités ludiques pour développer les compétences langagières des apprenants, d'autres utilisent le questionnement. Les stratégies d'enseignement utilisées permettent à l'élève de s'interroger sur son environnement et de se familiariser à son milieu de vie. À partir du jeu, l'élève construit lui-même son savoir. Ces stratégies facilitent le développement cognitif des élèves. De plus, le jeu est une méthode d'apprentissage en ce sens qu'il permet à l'élève de comprendre et de bien assimiler ses leçons avec plaisir, de créer d'autres jeux et d'intégrer les interactions entre les élèves et les enseignants pour faciliter l'expression orale et la participation pendant la leçon. Aussi, la pratique du jeu permet à l'élève d'être au centre d'une situation de vie et de résoudre les problèmes complexes. En classe de FLE, les élèves sont motivés par les jeux qui suscitent

l'intérêt et l'engouement de ceux-ci. Ils sont motivés et ont l'envie de bien suivre la leçon, de bien l'assimiler et de s'adapter à leurs milieux de vie.

Cependant d'autres enseignants n'utilisent pas le jeu dans leurs pratiques de classe parce que le temps du jeu peut être le temps de la distraction et de la digression qui fait perdre le fil des idées aux élèves. Ils procèdent par l'ancienne méthode qui consiste à revenir sur des notions de base et de faire beaucoup d'exercices pour développer une grande compétence chez les élèves. Ils emploient le questionnement pour connaître ce qu'ils savent et ce qu'ils ne savent pas. Pendant la leçon, l'enseignant explique un phénomène et le développe en prenant des exemples ailleurs. Pour lui, il est nécessaire de réviser une leçon, de traiter les exercices pour maîtriser les notions et évoluer vers une nouvelle leçon.

Au vu de tout cela, nous remarquons que le jeu est intermédiaire. Le cas A1 présente le jeu bilingue, la manière dont il l'aborde devient une activité et non un jeu parce que l'élève doit traduire ses cours et cela devient harassant pour celui-ci. Dans le jeu, l'élève ne doit pas se rendre compte qu'il apprend, lorsqu'il sait, le jeu est dénué de son sens. Aussi, les propos de A1, A2, A3 montrent qu'ils associent le jeu au récréatif et non comme une technique d'apprentissage. Dans cette lancée, Suso López montre que « l'utilisation didactique du jeu communicatif doit prendre en compte plusieurs éléments. Une première prévention consiste à savoir que pas tous les jeux, avec, leurs variantes multiples, peuvent être utilisés dans n'importe quelle situation d'apprentissage »⁴⁰. L'enseignant doit tenir compte du type d'élèves à qui est destiné le jeu, le moment de la leçon. Il faut aussi les adapter aux objectifs.

En observant les propos des participants, nous notons une abondance des interjections « euh » (15 occurrences), « hum » (09 occurrences) qui expriment le doute, l'embarras et l'hésitation. L'interjection « he, he, he, » (01 occurrence) marque l'ironie. L'interjection « beuh » (02 occurrences) traduit le doute et « eheheheh » (06 occurrences) marque l'embarras. La répétition des points de suspension (07 occurrences) marque le silence d'une part et une hésitation d'autre part. À partir de ces interjections et des points de suspension, nous pouvons dire que certaines informations dans le verbatim ne sont pas fiables. L'emploi de « très » (09 occurrences) exprime le degré supérieur de l'usage du jeu pendant la leçon de français ;(Très intéressant, très important, très remarquable, beaucoup de jeu). L'adverbe « beaucoup » (02 occurrences) montre que les exercices sont faits en grand nombre pendant la leçon. De plus la répétition saccadée des syllabes, des lettres, des prépositions et

⁴⁰Javier Suso López, *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Université de Granada.

des articles montre que l'usage du jeu est une méthode qui fascine. Aussi, cette étude nous a permis de montrer que le jeu en classe de FLE n'est pas une activité récréative mais une technique pédagogique avec ses objectifs et ses variantes.

Cependant, Le jeu a aussi ses limites. Il intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière. Il permet l'assimilation des notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme. Aussi, on ne peut pas l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus d'enseignement-apprentissage. Le jeu dans la salle de classe apporte des contraintes pour l'enseignant. Il doit calculer le temps de déroulement d'un jeu, s'il le prolonge, les élèves sont frustrés et lassés. Le jeu entraîne une effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou un défi, si les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, recourant spontanément à l'anglais, la pratique ludique perd son intérêt. Il convient de fixer des règles de jeu et de conduite dès le début de la séance. Aussi, l'enseignant doit prévoir et préparer le matériel nécessaire au jeu, cela peut lui demander beaucoup de temps et d'imagination. L'enseignant doit considérer le besoin de parler de ses élèves et leur donne des formules, des phrases types pour exprimer leur enthousiasme ou leur déception.

5.4. Synthèse des analyses

Au terme des analyses, nous avons observé que les élèves de Form II peuvent mieux apprendre en jouant, car le jeu facilite l'acquisition du français. Le jeu, ici est vecteur de communication lorsqu'il :

- participe au développement de l'interaction et des échanges entre les élèves et aussi entre les élèves et l'enseignant.
- facilite l'intégration des élèves dans la société, car le jeu utilisé par l'enseignant appartient au milieu de vie de l'élève.
- suscite la motivation des élèves à apprendre avec plaisir.
- favorise l'apprentissage du français en développant les performances langagières des élèves.

L'action de l'enseignant est de favoriser les interactions avec les élèves en acceptant un rôle dans le jeu. Il doit expliquer le déroulement du jeu tout en entrant dans l'univers de l'enfant. Ces observations nous font penser à la théorie de Piaget, Caillois et Bruner sur l'adaptation, l'exploration du monde qui entoure les élèves et le plaisir d'inventer. Le centre

d'intérêt de ces auteurs est le comportement de l'individu dans un contexte déterminé lorsqu'il prend en compte les facteurs internes et les facteurs externes relevant de l'environnement.

Ces informations confirment qu'il est nécessaire d'utiliser le jeu en classe de français parce qu'il est au cœur de l'apprentissage et constitue un outil pédagogique par excellence. Au lycée, les élèves jouent et travaillent en groupe. Les tâches à faire pendant le jeu mettent en place une culture qui favorise l'apprentissage. Les élèves sont dans un environnement où ils doivent réaliser des actions précises. D'après les analyses, il apparaît que le jeu place les élèves au centre de leurs apprentissages à travers l'implication, l'action et la construction des éléments qui déterminent cet apprentissage. Le jeu est un élément indispensable qui fournit à l'enseignant les moyens nécessaires pour améliorer les compétences, faciliter et organiser les apprentissages.

5.5. Rappel de la théorie de la motivation

La motivation est une force intrinsèque ou extrinsèque qui pousse l'individu à l'action. Elle se manifeste d'une manière cyclique et comprend trois phases, notamment, la naissance d'un besoin ou d'une pulsion, l'émission des comportements instrumentaux comme moyens d'atteindre un but quelconque consistant à satisfaire ce besoin et une fois le but atteint, le besoin est satisfait. Très souvent, la satisfaction est temporaire et le cycle peut se répéter. Aussi, la force d'une motivation peut s'estimer d'une part en déterminant depuis combien de temps cette motivation n'a pas été satisfaite. D'autre part, la façon d'estimer la motivation consiste à observer certains comportements particuliers pour inférer la motivation du sujet.

De plus, le niveau maximal de motivation que traduit la meilleure performance varie d'une tâche à une autre. Autrement, la performance sera moins bonne si la motivation est inférieure ou supérieure à ce niveau. Par exemple : les élèves sont au courant des effets de la motivation sur le rendement scolaire. Celui qui n'a aucun intérêt pour le français a de mauvaises notes. Celui qui s'intéresse, mais en gardant cet intérêt sous contrôle réussit bien. Celui qui prend trop à cœur le cours au point de se consacrer nuit et jour à l'étude a souvent de pauvres résultats.

Il existe plusieurs théories de la motivation, nous focaliserons notre attention sur la théorie humaniste de la motivation, et la théorie de l'apprentissage. La théorie humaniste de la motivation est fondée sur la hiérarchie des besoins proposée par Maslow. Cette hiérarchie

peut se résumer ainsi : les besoins physiologiques, les besoins de sécurité, le besoin d'appartenance, le besoin d'estime et le besoin d'actualisation de soi. En ce qui concerne la théorie de l'apprentissage, elle considère l'apprentissage comme la source de la motivation. La peur d'échouer et d'être puni ou l'envi de réussir et d'être récompensé augmente l'incitation des élèves à produire, à fournir des efforts pour réussir.

Il était question de renforcer la motivation des élèves du sous système éducatif anglophone en général et ceux du cycle d'observation en particulier à s'impliquer activement dans le processus enseignement-apprentissage du français. Les résultats auxquels nous sommes parvenus ont montré que certains enseignants utilisent les jeux pour développer les compétences langagières, d'autres utilisent le questionnement. Il y a cependant une catégorie d'enseignants qui n'utilisent pas le jeu parce que c'est le temps de la digression. À travers les résultats obtenus après l'expérimentation, nous avons remarqué que le jeu facilite l'apprentissage du français.

CHAPITRE VI : PERSPECTIVES DE RECHERCHE ET PROPOSITIONS DIDACTIQUES

Il convient pour nous de donner des perspectives et de faire des propositions à l'endroit des enseignants, des parents, des spécialistes des programmes et des pouvoirs publics. Ils permettront d'améliorer les pratiques de classe incluant le jeu.

6.1. Perspectives de la recherche

À la fin de l'analyse des résultats de cette étude, il y a lieu d'envisager des ouvertures. S'il est évident que l'échantillon n'ayant pas bénéficié du jeu arrive aussi à des résultats d'apprentissage, nous pouvons dire que le groupe expérimental présente une amélioration quantitative et qualitative des dits résultats. Cette amélioration convoque une mobilisation à suivre cette méthode qui ne serait plus méprisée et qui augmente la performance des élèves. Si le jeu a apporté un plus à l'apprentissage, il devient plus parlant quant à son usage par les parents et les éducateurs.

6.1.1. Sur le plan administratif

L'administration doit créer des espaces de jeu pendant les heures de lecture à la bibliothèque et mettre à la disposition des élèves des bandes dessinées, des jeux de mots, des livres d'histoires drôles pour leur fasciner. Elle doit intégrer aux heures de lecture à la bibliothèque l'accès à l'internet et orienter les élèves vers des sites de jeux éducatifs. Par exemple : les fondamentaux-français. C'est une plate-forme qui s'adresse aux enseignants, aux parents d'élèves, aux animateurs, aux éducateurs et aux élèves. Elle propose des films d'animation pour favoriser, de façon ludique, l'acquisition des notions fondamentales liées à l'apprentissage du français.

6.1.2. Sur le plan scolaire

En situation de classe, il serait nécessaire pour l'enseignant d'utiliser des jeux éducatifs dans sa salle de classe. Il peut aussi s'inspirer des jeux des livres au programme, de ses propres jeux ou alors des jeux téléchargés dans des sites de ludothèques qui offrent aussi des formations gratuites de la pédagogie par le jeu. Pour un meilleur suivi de l'apprenant, la constitution des groupes serait de bon aloi. C'est ce qui établit la confiance et la complicité entre les enseignants et les élèves. Ainsi, la prise en charge de l'enseignement doit garantir une qualité prouvée par les prérequis et la motivation de l'apprenant. L'intervenant dans

l'apprentissage a la possibilité d'agir sur les prérequis spécifiques et d'aider l'apprenant à développer ses potentialités, non pas en le chargeant de travail, mais en lui donnant le temps d'apprendre, en l'aidant pour qu'il s'investisse plus et pour qu'il soit motivé. Ainsi, l'enseignant doit initier des apprentissages essentiellement interactifs et donner à l'apprenant le temps dont il a besoin pour apprendre, mais aussi le doter des moyens qui lui permettent d'apprendre vite. Il devrait aussi favoriser l'autonomie de l'apprenant et de diriger son action pédagogique dans le but de créer une dynamique d'interaction. Les jeux ouvrent de vastes perspectives pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. On peut mettre en œuvre une pédagogie basée sur la collaboration entre les apprenants. Il est nécessaire de construire des jeux qui provoquent l'intuition et la capacité logique de l'élève. Il faudrait aussi des jeux qui mettent en jeu les ressources personnelles de l'élève, des jeux qui interprètent les sourires, les regards et autres gestes. Les enseignants camerounais devraient s'inspirer des cours donnés à l'étranger pour parfaire leurs méthodes d'enseignement. Ceux qui ne pratiquent pas le jeu doivent s'intéresser à cela pour découvrir sa portée dans l'enseignement.

6.2. Propositions didactiques

Nous donnerons des propositions à l'endroit des enseignants, des parents d'élèves, des spécialistes de la planification des programmes scolaires et des pouvoirs publics.

6.2.1. Les enseignants

L'efficacité d'un processus d'apprentissage dépend de la qualité des contenus transmis et des méthodes mis en œuvre pour faire comprendre ces contenus. En classe de FLE, l'élève ressent le progrès, lorsqu'il est capable de s'exprimer, de mettre en œuvre les éléments et les structures qu'il a récemment appris et de se faire comprendre par son interlocuteur. Il y a plusieurs avantages à employer les jeux pendant une classe de conversation. L'usage du dialogue est un processus interactif et alternatif parce qu'il est marqué par la contribution de chacun ainsi que l'alternance des interventions des participants.

Pour être capable de transformer les échanges entre les élèves en jeu dans une leçon de français, l'enseignant a besoin d'un savoir et d'un savoir-faire. Il s'agit pour lui d'acquérir une technique du jeu. Elle consiste à mettre en place un cadre approprié, c'est-à-dire, de répartir les élèves en groupe, concevoir un jeu en tenant compte du temps, fournir des informations sur le déroulement du jeu. Il doit monter des fiches de jeu pour laisser des traces écrites des échanges, ou encore des dessins et des plans et enfin évaluer les apprentissages. Il

doit aussi savoir que tous les jeux ne peuvent pas être utilisés dans n'importe quelle situation d'apprentissage. Il est nécessaire pour l'enseignant de connaître à quel moment de la leçon il doit faire appel au jeu. De plus, il doit amener l'élève à s'impliquer personnellement dans l'échange pour que l'activité ludique fonctionne bien et débouche sur une communication ; car à travers la parole, l'élève active des émotions, des désirs, des attractions ou des répulsions.

En outre, les enseignants doivent proposer des jeux qui sont compatibles avec les exigences du programme ou de la progression et qui peuvent être intégrés à une méthode d'apprentissage. Ces jeux doivent avoir des avantages sur certains exercices scolaires parce qu'ils ont des règles précises et doivent permettre à l'élève de résoudre un problème réel. Les enseignants doivent mettre l'accent sur des jeux et des techniques qui favorisent les interactions entre les élèves parce que dans ce type de jeux, les élèves doivent considérer comme essentiel de communiquer entre eux. Ils doivent insister sur la communication en développant dans les salles de classe le sentiment d'appartenance à un groupe ainsi que la recherche de sa cohésion. Aussi, l'introduction des techniques des jeux dans une classe de langue implique pour l'enseignant un changement de rôle. Il cesse d'être celui qui enseigne et devient celui qui facilite l'apprentissage et anime la classe de langue. Nous proposons aussi aux enseignants d'utiliser des activités ludiques pour casser momentanément le cadre contraignant de la communication didactique en faisant en sorte que les élèves parlent entre eux, communiquent entre eux.

Nous avons montré dans nos analyses que le jeu est un outil pédagogique important pour l'enseignant et un moyen efficace pour l'apprentissage. L'enseignant doit en faire bon usage ; en ce sens que celui-ci doit concevoir un jeu en fonction de ses objectifs visés. Le jeu est utilisé pour développer les aptitudes intellectuelles, physiques, socio-affectives des élèves. Ceci veut dire que l'enseignant doit proposer des jeux à l'enfant qui correspondent à son milieu de vie. Il doit utiliser un matériel local adapté à l'environnement pour aider les élèves à se socialiser. L'enseignant doit diversifier ses activités ludiques pour permettre à l'élève d'explorer divers horizons et de créer des situations de jeu. L'enseignant peut faire partir du jeu à condition que ce soit l'élève qui fait l'action. Il a pour rôle d'aider les élèves qui ont les difficultés à intégrer le jeu. L'enseignant doit utiliser le jeu comme une technique pédagogique. Il doit consacrer beaucoup de temps au jeu pour permettre aux élèves d'assimiler rapidement le contenu didactique. Il doit expliquer aux élèves le déroulement du

jeu pour éviter de leur frustrer. Il doit dépasser les contraintes du jeu. Nous devons voir le jeu comme un moyen adéquat pour la réalisation des objectifs du programme d'apprentissage.

Selon Haydée Silva, « le jeu n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière que lorsque les enseignants sont de véritables acteurs de leurs pratiques et non de simple exécutants »⁴¹. Pour elle, il faut prendre le jeu comme un instrument de travail et mieux l'appliquer en fonction des objectifs clairement formulés. L'enseignant doit se munir des supports ludiques variés et séduisants parce que l'esthétique d'un joli support entraîne le plaisir de le manipuler et amène les élèves à aimer. Ainsi, il doit rattacher au jeu une règle de grammaire, un mot de vocabulaire, une séquence d'interaction ainsi que les activités concrètes auxquels les élèves doivent participer. L'enseignant ou les élèves peuvent aussi fabriquer le matériel ludique pour se familiariser au plaisir de la découverte. Il doit avoir une bonne connaissance des structures ludiques pour exploiter pleinement le matériel et créer une atmosphère propice au jeu. Pour ce faire, il doit s'appuyer sur l'environnement de l'élève. Les enseignants peuvent aussi demander aux apprenants de parler de leurs jeux préférés et leur demander de proposer de nouvelles activités.

6.2.2. Les parents d'élèves

Le jeu socialise les élèves à tous les niveaux. De ce fait, ils prennent conscience de leur propre culture et de celle des autres. Les parents doivent prolonger les jeux faits à l'école à la maison pour aider leurs enfants à assimiler les leçons. Selon Bruner, cité par Musset et Thirbet (2009), « le jeu est le lieu d'une assimilation, mais surtout le lieu d'un dialogue avec l'autre (les autres), interaction d'où surgit la nomination et le langage »⁴². Aussi, les parents doivent jouer le rôle des enseignants à la maison. À partir du jeu, les parents doivent aider leurs enfants à accéder à la créativité ; parce que c'est en jouant que l'enfant utilise sa personnalité pour créer.

6.2.3. Les spécialistes de la planification des programmes scolaires

À travers les résultats de notre recherche, nous avons observé que les enfants aiment jouer surtout lorsque c'est un adulte qui les amène à le faire ; car ils y mettent leur. Nous avons remarqué que l'utilisation du jeu est facultative en classe de français. Certains l'utilisent parfois ou souvent, d'autres ne l'utilisent pas. Ils sont très peu qui l'utilisent

41Haydée Silva. *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*

42Op.Cit

toujours. Ce qui laisse transparaître que les programmes de français dans le sous-cycle d'observation ne sont pas suffisamment appliqués et certains enseignants n'utilisent pas le jeu parce qu'ils n'ont pas la capacité et la technique pour mener un jeu dans une salle de classe. Aussi, nous proposons que les spécialistes de la planification des programmes scolaires intègrent le jeu comme une activité obligatoire dans la salle de classe et mettent à la disposition des enseignants des manuels adéquats pour le jeu en classe de français.

6.2.4. Les pouvoirs publics

Au terme des analyses, nous avons observé que le jeu permet à l'élève d'accéder à la culture, voire à la société. Ceci suppose que les établissements d'enseignement secondaire ont besoin :

- Des cadres formés dans le domaine du jeu ;
- Des équipements adéquats qui correspondent aux réalités du milieu de vie des élèves ;
- Des aires de jeux ;
- Des séminaires de formation des enseignants sur l'utilisation du jeu comme un outil d'enseignement ;
- De la documentation appropriée ;
- De la valorisation du jeu dans le système éducatif ;
- Des infrastructures adaptées aux activités ludiques ;

6.3. L'enseignement du français par le jeu

L'enseignement du français par le jeu exige des stratégies riches et variées. Nous montrerons des techniques appropriées pour enseigner le vocabulaire, la grammaire, l'orthographe et l'expression orale par le jeu. Aussi, nous verrons comment réinvestir la grammaire en orthographe et l'orientation de la grammaire vers la lecture et l'écriture.

6.3.1. Enseigner le vocabulaire par le jeu

Selon le programme d'étude en français deuxième langue en Form II, l'enseignant doit utiliser des supports didactiques appropriés tels que les images, les photos, les dessins, les objets concrets, les cartes qui sont intégrés aux leçons de vocabulaire pour susciter l'intérêt et pour faire saisir le sens des éléments lexicaux à apprendre. En ce qui concerne l'enseignement du vocabulaire par le jeu, la tâche n'est pas aisée. Il revient à l'enseignant d'user des stratégies riches et variées.

Jacqueline Picoche⁴³ présente des principes fondamentaux pour un enseignement systématique du vocabulaire qui consiste à donner d'une part la priorité au verbe, à associer l'étude de la syntaxe à celle du vocabulaire et d'autre part à partir des mots simples déjà acquis par les élèves. Pour eux, « le travail du vocabulaire doit être centré sur le verbe parce que c'est lui qui structure la phrase et qui permet d'étudier les noms dans des contextes et non dans de simples listes ». Un verbe a un sujet et un ou plusieurs compléments. Autour du verbe, il faut combiner des noms, des catégories de noms ou des adjectifs convenables. Aussi, l'enseignant doit opérer des substitutions de synonymes, de manipulation des phrases obtenues, donner le sens figuré des mots, ses dérivés. Cette rubrique se fait à partir des questionnements menés dans la salle de classe. Le jeu utilisé est le « rallye-vocabulaire ». Il porte sur la morphologie et la sémantique. L'enseignant divise la classe en groupe, prévoit des étiquettes sur lesquelles il écrit les mots, les préfixes, les suffixes, les synonymes, les antonymes. Il demande de trouver par exemple un mot à partir d'un mot et d'un préfixe : rétro-viseur = rétroviseur. De citer les mots que l'on risque de confondre. Exemple : hôtel / autel, aménager, emménager. Placer les étiquettes de cinq mots et leur contraire face à face : léger/ lourd, clair/ sombre. Chercher deux expressions qui utilisent les mots au sens figuré. Il peut aussi travailler sur les charades, de mettre en mémoire et de contextualiser « les mots mystères ».

6.3.2. Enseigner la grammaire par le jeu

L'enseignant de grammaire vise à donner aux élèves une maîtrise plus assurée de la langue française qui contribue à faciliter l'écriture et la compréhension des textes complexes. Il vise à construire également des savoir-faire utiles dans diverses disciplines. Enseigner la grammaire par le jeu consiste pour l'enseignant de proposer des phrases simples à l'oral ; GN + verbe + complément, puis inverser le GN avec le complément de telle sorte que les incohérences de sens apparaissent. Les élèves doivent constater ces incohérences. Les échanges vont permettre de mettre en évidence l'importance de l'ordre des mots et leurs rôles dans une phrase. De plus, l'enseignant propose encore des phrases et demande aux élèves de procéder aux inversions. Ce sont les élèves qui expliciteront les incohérences contenues dans les phrases. Exemple : Dans un album photo, j'ai mis ma valise. → Dans ma valise, j'ai mis un album photo.

42Jacqueline Picoche, linguiste, professeure honoraire à l'université d'Amiens, auteure de plusieurs dictionnaires et d'ouvrages de lexicologie.

La rue est arrivée au bout de la voiture. → La voiture est arrivée au bout de la rue. Selon Violette Petitmengin et Clémence Fafa,⁴⁴ « le jeu est un moment de classe et fait partie d'une réelle démarche pédagogique. Il offre aux apprenants l'occasion de réutiliser, de s'approprier et de maîtriser des connaissances déjà vues par ailleurs ». L'enjeu est de faire découvrir le fonctionnement de la langue afin d'accéder à sa maîtrise.

6.3.3. Enseigner l'orthographe par le jeu

L'enseignant met les enfants en recherche collective afin de trouver des mots qui contiennent le son « oi ». L'enseignant marque au tableau les mots des élèves en les faisant valider ou non par le reste de la classe. Ensuite, il intègre le jeu par groupes de six enfants. Il écrit sur des morceaux de papier des séries de cinq mots autour du son « oi ». Exemple : voisin, voiture, oiseau, oisif, bois, loi, croix, voix, moisson. Il existe d'autres mots autour du son « oi » qui n'ont pas la même prononciation comme coin, loin, soin, moins. L'enseignant distribue les trois séries mélangées par groupe. Le plus rapidement possible, les enfants doivent reconstituer les séries en trouvant le mot-étiquette. Il faut faire tourner les séries. Par six, les élèves reçoivent trois séries de mots et doivent trouver le plus rapidement possible ceux qui vont ensemble et écrire sur un papier le nom de chaque mot qui se prononce différemment. Il fera tourner plusieurs fois le jeu et les séries pour laisser sa chance à tout le monde.

6.3.4. Enseigner l'expression orale par le jeu

Il s'agit d'amener l'apprenant à comprendre puis à mémoriser et à répéter une situation de communication en axant le travail sur les actes de parole relatifs aux préférences. L'enseignant doit prévoir des dessins ou fruits de saisons. Il interroge ses apprenants en veillant à l'acquisition des actes de parole. Exemple : combien y-a-t-il de saisons dans l'année ? En quelle saison sommes-nous ? Quels sont les fruits de cette saison ? Avant de continuer l'interrogation, l'enseignant dit ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas. J'aime (donner le nom d'un fruit), je n'aime pas (donner le nom d'un autre fruit). Et toi quel fruit aimes-tu ? Est-ce que tu aimes les mangues ? (Varier les questions).

⁴⁴Petitmengin V. Fafa C. (2017). La grammaire en jeux. Outils malins du FLE. PUG

6.3.5. Réinvestissement de la grammaire en orthographe

Selon Peytard et Genouvier ⁴⁵ (1970), le décloisonnement vise à intégrer les apprentissages en grammaire, vocabulaire, orthographe, lecture, expression écrite et orale dans une même activité ou séquence d'apprentissage. Pour régler les problèmes d'orthographe, la grammaire et l'orthographe sont étroitement liées. La première peut fournir à la seconde des outils d'analyse pour régler des problèmes orthographiques. Le réinvestissement de la grammaire en orthographe rend le décloisonnement effectif. Il consiste à écrire un texte en changeant le nombre ou le genre de certains mots ou d'une catégorie grammaticale. Les modifications orthographiques et les accords sont analysés. L'objectif est l'acquisition des concepts de genre et de nombre, la structure du GN, la reconnaissance du sujet pour les accords.

6.3.6. Réinvestissement de la grammaire vers la lecture et l'écriture

L'orientation de la grammaire vers la lecture consiste à mettre l'analyse des phrases et des textes au service de la compréhension lorsqu'il est nécessaire. Exemple : déterminer le nombre à partir de la phrase : « il y avait une foule immense dans la rue ». Pour l'expression, les leçons de grammaire et de vocabulaire ont pour but d'apporter des solutions concrètes et adaptées aux problèmes d'écriture qui se posent aux élèves : comment ponctuer, comment construire des phrases, comment alterner les temps verbaux.

Il était question d'envisager des perspectives et de faire des propositions. Nous avons convenu qu'il faut adopter une pédagogie basée sur la collaboration entre les apprenants et d'acquérir une technique du jeu.

⁴⁵Peytard, J. et Genouvier, E. (1970). Linguistique et enseignement du français, Paris Librairie Larousse.

6.4. Présentation d'une fiche de préparation

Module : Environnement et santé

Classe : Form II

Nature de la leçon : Grammaire

Titre de la leçon : L'emploi de « où »

Durée : 50 mn

Compétence attendue : donner la nature de « où » ; employer l'adverbe « où » dans les diverses situations communicationnelles de la vie quotidienne ; éveiller le sens de l'observation, de la curiosité et de l'organisation.

Ressources : plan de l'école et interactions sociales.

Méthodes d'enseignement choisies : brainstorming ; l'exploitation des documents ; le dialogue.

Canevas :

N°	Étapes de la leçon	durée	Supports	Activités d'apprentissage	contenus	évaluation
1	<u>Entrée par la SV :</u> Un élève jette une épluchure de banane à même le sol dans la cour de récréation	05mn	Dialogue	-le professeur demande à l'élève indélicat : « Où » jette-t-on les ordures ? -Il répond : Dans la poubelle.	« où » Permet de poser la question sur le lieu.	-Où joue-t-on ? -Dans la cour de récréation.
2	<u>Traitement de la situation problème :</u> Nous avons dit que « où » permet de poser la question sur le lieu, quelle est alors sa nature ?	07 mn	Dialogue (utilisation des pré-requis)	-Les élèves émettent des suggestions. -Le professeur les porte au tableau	Inventaire des avis	Aucune
3	<u>Confrontation et synthèse :</u> Nous allons étudier de près vos suggestions pour voir celle qui est juste	13 mn	dialogue	- Le professeur pose des questions guides qui permettent de confronter les différents avis. - Les élèves répondent et découvrent les limites de leurs	« Où » est un adverbe de lieu.	-Quelle est la nature d « Où » ? -C'est un adverbe de lieu.

				suggestions.		
4	<u>Formulation de l'information pédagogique :</u> Nous allons alors résumer tout ce que nous avons dit.	10 mn	dialogue	-Le professeur pose des questions guides sur les axes clés de la leçon. -Les élèves répondent. -Le professeur porte le résumé au tableau.	« Où » est un adverbe de lieu. Dans une phrase, il précise alors le lieu de déroulement de l'action exprimée par le verbe. C'est la raison pour laquelle il permet de poser la question sur le lieu.	-Quelle est la nature de « Où » ? - Un adverbe de lieu. - Quel est son rôle dans une phrase ? - Il précise le lieu de déroulement de l'action exprimée par le verbe.
5	Consolidation	05 mn	dialogue	-s'appuyant sur le plan de l'école, le professeur désigne les points de l'établissement. -Les élèves posent les questions avec « Où » pour demander l'action qu'on y fait.	-Le point d'eau. - Où boit-ton de l'eau à l'école ? -La bibliothèque. -Où peut-t-on lire dans notre école. -Salle informatique. -Où peut utiliser un ordinateur dans notre lycée ?	Aucune
6	Intégration	10 mn	dialogue	-le professeur divise la classe en 06 groupes concurrentiels et explique les règles du jeu : chaque groupe devra envoyer un concurrent devant affronter celui d'un autre groupe. Le jeu lui-même consiste à poser des questions avec « Où se trouve + le nom d'un point de	<u>Match1 :</u> Concurrent du groupe A ± Concurrent du groupe B -Où se trouve le mat du drapeau du lycée ? - Au centre	Aucune

				<p>l'établissement ». À l'autre élève de répondre en le situant à gauche, droite, en haut, en bas, devant, derrière et en face d'un point voisin. Puis, il reviendra à l'enseignant d'apprécier et de donner une note. À la fin le professeur fait acclamer le groupe gagnant.</p>	<p>Le professeur donne 1 à chaque groupe.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

Module : Environnement et santé

Classe : Form II

Nature de la leçon : Grammaire

Titre de la leçon : L'emploi de « quel »

Durée : 50 mn

Compétence attendue : donner la nature de « quel » ; employer l'interrogatif « quel » dans les diverses situations communicationnelles de la vie quotidienne ; éveiller le sens de l'attention, de l'application.

Ressources : interactions sociales.

Méthodes d'enseignement choisies : brainstorming ; le dialogue.

Canevas :

N°	Étapes de la leçon	durée	supports	Activités d'apprentissage	contenus	évaluation
1	<u>Entrée par la SV :</u> Votre maman doit se rendre au marché pour faire des achats. Elle se souvient que vos chaussures sont déchirées.	05mn	Dialogue	-La maman vous demande : « quelle pointure fais-tu ? » -l'élève répond : Je fais du 37.	« quel » Permet de poser la question sur l'identité d'une chose.	-quelle est la couleur de ta robe ? -Ma robe est rose.
2	<u>Traitement de la situation problème :</u> Nous avons dit que « quel » permet de poser la question sur l'identité d'une chose, quelle est alors sa nature ?	07 mn	Dialogue (utilisation des pré-requis)	-Les élèves émettent des suggestions. -Le professeur les porte au tableau	Inventaire des avis	Aucune
3	<u>Confrontation et synthèse :</u> Nous allons étudier de près vos suggestions pour voir celle qui est juste	13 mn	dialogue	- Le professeur pose des questions guides qui permettent de confronter les différents avis. - Les élèves répondent et découvrent les limites de leurs suggestions.	« quel » est un adjectif interrogatif.	-Quelle est la nature de « quel » ? -C'est un adjectif interrogatif.

4	<p><u>Formulation de l'information pédagogique :</u> Nous allons alors résumer tout ce que nous avons dit.</p>	10 mn	dialogue	<p>-Le professeur pose des questions guides sur les axes clés de la leçon. -Les élèves répondent. -Le professeur porte le résumé au tableau.</p>	<p>« Quel » est un adjectif interrogatif. Dans une phrase, il sert généralement à questionner sur la nature ou l'identité d'un objet ou d'une personne. C'est la raison pour laquelle il permet de poser la question sur le l'identité ou la nature.</p>	<p>-Quelle est la nature de « Où » ? - Un adjectif interrogatif. - Quel est son rôle dans une phrase ? - Il permet de poser les questions sur l'identité ou la nature d'une chose dans la phrase.</p>
5	Consolidation	05 mn	dialogue	<p>-s'appuyant sur l'environnement de l'élève, le professeur désigne les objets qui l'entourent. -Les élèves posent les questions avec « quel » pour demander la nature des objets.</p>	<p>-La jeune fille. - Quelle est donc cette jeune fille ? -La maison. -Dans quelle maison habitait-elle ? -La nationalité. -De quelle nationalité est-elle ?</p>	Aucune
6	Intégration	10 mn	dialogue	<p>-le professeur divise la classe en 06 groupes concurrentiels et explique les règles du jeu : chaque groupe devra envoyer un concurrent devant affronter celui d'un autre groupe. Le jeu lui-même consiste à poser des questions avec « Quel, ». A</p>	<p><u>Match1 :</u> Concurrent du groupe A ± Concurrent du groupe B -Quelle est donc cette jeune fille ? - Dans quelle maison</p>	Aucune

			<p>l'autre élève de poser aussi des questions avec « Quel ». ils doivent être capable de soutenir une conversation logique avec « quel », celui qui n'arrive plus à trouver de nouvelles questions à poser a perdu. Puis, il reviendra à l'enseignant d'apprécier et de donner une note. A la fin le professeur fait acclamer le groupe gagnant.</p>	<p>habite-t -elle ? Le professeur donne 1 à chaque groupe.</p>	
--	--	--	--	--	--

CONCLUSION GÉNÉRALE

Parvenue au terme de notre réflexion, nous rappelons qu'il était question de nous interroger sur l'insertion du jeu dans une unité didactique en vue de la rendre attrayante pour créer de la motivation à l'apprentissage du français chez les élèves du sous cycle d'observation du sous-système anglophone. L'objectif de la recherche est de renforcer la motivation des élèves du sous système éducatif anglophone en général et ceux du cycle d'observation en particulier à s'impliquer activement dans le processus enseignement-apprentissage du français. Les résultats auxquels nous avons abouti après l'entretien sont les suivants : certains enseignants utilisent les activités ludiques pour développer les compétences langagières des apprenants, d'autres utilisent le questionnement. Le jeu est une méthode d'apprentissage en ce sens qu'il permet à l'élève de construire lui-même son savoir, de s'interroger sur son environnement et de se familiariser à son milieu de vie. Pour les résultats obtenus après l'expérimentation, les élèves ont développé des aptitudes pendant l'interaction et le dialogue. Ils savent identifier et localiser les objets sur une carte ou un plan. Ils peuvent aussi soutenir une conversation logique. De plus, les jeux de langage ont permis aux élèves de vaincre les difficultés liées à la prononciation, aux blocages de communication et de s'impliquer ardemment à leurs tâches. Le jeu devient une source de motivation et de plaisir parce que l'apprenant le pratique avec engouement.

Le cadre théorique de l'étude et l'insertion du sujet situent le sujet dans son contexte en montrant que l'apprentissage du FLE occupe une place importante dans la formation du jeune. Nous avons revisité l'évolution du jeu chez l'enfant par rapport à l'histoire en nous basant sur la lecture de certains ouvrages. En effet, les pouvoirs publics adoptent des programmes qui font de l'utilisation du jeu une technique pédagogique. La synthèse de quelques réflexions dégagées sur le jeu dans l'enseignement et les théories explicatives ont permis de cerner la place et le rôle du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage du français et d'expliquer son influence sur les élèves de Form II.

En ce qui concerne l'enquête sur l'enseignement du français et l'analyse des données, nous avons choisi l'entretien directif, le questionnaire, et le test pour mener notre enquête. Les travaux utilisés au lycée bilingue d'Étoug-ébé, à ASEC Foundation, à Havard Foundation et au Collège bilingue Mokala ont été à notre avis d'une grande importance. L'analyse des données n'a pas été aisée pendant l'expérimentation. Nous avons travaillé avec deux classes de même niveau puis, nous avons remarqué que les élèves de la classe expérimentale étaient plus aptes à répondre aux questions tandis que ceux de la classe témoin

prenaient assez de temps pour résoudre un problème. Il fallait toujours revenir sur certaines notions et les expliquer davantage.

Au regard des données recueillies, il ressort que certains enseignants utilisent les jeux pendant la leçon de français et d'autres ne les emploient pas. Ceux- là qui les utilisent abandonnent les tâches de routines pour susciter la motivation des apprenants.

L'interprétation des résultats confirme qu'il est nécessaire d'utiliser le jeu en classe de français parce qu'il constitue un outil pédagogique par excellence en tant que vecteur de motivation chez les élèves. C'est ainsi que la théorie de la motivation nous a permis d'élucider et de comprendre notre problème. À partir des difficultés rencontrées dans l'enseignement du français en Form II, le but recherché était d'apporter quelques suggestions pour rendre la leçon intéressante. Nous avons proposé à l'administration de créer des espaces de jeu pendant les heures de lecture à la bibliothèque et de mettre à la disposition des élèves des bandes dessinées, des jeux de mots, des livres d'histoires drôles pour les fasciner. Il est nécessaire pour l'enseignant d'acquérir une technique de jeu pour enseigner la grammaire, le vocabulaire, l'orthographe et l'expression orale par le jeu. Aussi, il était question de voir comment réinvestir la grammaire en orthographe, et la grammaire vers la lecture et l'écriture dans le principe du décloisonnement des apprentissages qui consiste à intégrer les apprentissages en grammaire, vocabulaire, orthographe, lecture, expression écrite et orale dans une même activité ou séquence d'apprentissage.

Nous avons émis quatre hypothèses de recherche. La première stipulait que les activités ludiques dans l'enseignement du français facilitaient l'interaction entre les élèves. Nous confirmons cette hypothèse, à partir des enquêtes, certains enseignants pensent comme nous et le manuel scolaire de Form II : Excellence en français 2 semble faire des efforts dans le sens de promouvoir cette pratique. Même si certains enseignants ont du mal à utiliser le jeu, il y en a qui le font avec les moyens qu'ils ont.

La deuxième hypothèse dit que la pratique du jeu dans l'enseignement du français est un vecteur d'intégration des élèves dans le groupe. Le jeu a permis de débloquent le langage chez certains élèves timides et de faciliter leur collaboration avec d'autres camarades.

La troisième hypothèse montre que l'usage du jeu dans l'enseignement du français suscite la motivation des élèves. Elle révèle que les élèves sont enthousiastes quand ils jouent pendant la leçon. Certains d'entre eux proposent des jeux à l'enseignant.

La quatrième hypothèse est le jeu, associé à l'apprentissage du français permet l'amélioration des compétences langagières en ce sens que les élèves corrigent leurs erreurs pendant les activités.

Compte tenu des résultats obtenus auprès des enseignants qui n'appliquent pas les activités ludiques, nous nous rendons compte qu'il y a des problèmes parce qu'ils empêchent l'utilisation des jeux en situation de classe. Ceci peut s'expliquer soit par le manque de volonté, soit parce que les enseignants ne sont pas encore adaptés aux activités ludiques ; soit encore par le manque d'infrastructures. Il est nécessaire de se pencher sur ces problèmes dans la mesure où cette pratique est intéressante pour l'amélioration des compétences en français et peut-être dans les autres disciplines scolaires. Nous devons nous mobiliser dans l'intérêt des élèves d'une part pour leur permettre d'avoir une base solide, d'autre part dans l'intérêt de la nation, car c'est un atout pour elle d'être d'actualité dans un monde où l'éducation est en perpétuelle évolution.

ANNEXES

ANNEXE 1:QUESTIONNAIRE ADRESSÉ AUX ÉLÈVES

Chers élèves,

Dans le cadre de la rédaction de notre mémoire de Master II en sciences de l'éducation, nous sollicitons de vous un certain nombre d'informations relatives à notre sujet de recherche intitulé : « La place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune ». Nous vous prions de bien vouloir remplir le questionnaire ci-dessous en toute honnêteté. Nous vous remercions d'avance de votre contribution.

Questionnaire adressé aux élèves du lycée bilingue d'Étoug-ébé

N° du questionnaire

Module I Caractéristiques sociales

1- Sexe : 1- masculin

2-féminin

2- Quelle est votre année de naissance ?

3- Quel est votre âge ?

4- 4- Quel est votre niveau d'étude ? -----

-

5- Quel est votre statut en classe ?

1- Élève simple

2- Chef de classe

3- Délégué de classe

4- Depuis combien d'années fréquentez-vous cet établissement ?

Ans

Module II : Les activités utilisées par les enseignants pendant la leçon de français.

1- quelles sont les activités utilisées par les enseignants pendant la leçon de français pour rendre le cours gai ?

1- Le chant

2- Les étirements

3- Les sketches

4- Les dessins

5- Autres : -----

2- Avez-vous eu la possibilité de vous amuser pendant une leçon de français ?

- 1- Toujours
- 2- Le plus souvent
- 3- Parfois
- 4- Rarement
- 5- Jamais

3- Combien de temps l'enseignant de français prend-il pour vous détendre ?

- 1- Beaucoup de temps
- 2- Très peu de temps
- 3- Jamais

4- Votre enseignant vous fait-il des leçons à partir des jeux ?

- 1- Toujours
- 2- Souvent
- 3- Parfois
- 4- Jamais

5- Vous arrive-t-il souvent de dormir en classe ?

- 1- Oui
- 2- Non

Si oui, pourquoi ?

- 1- La leçon est ennuyeuse
- 2- Je suis fatigué
- 3- La leçon est trop longue
- 4- Elle n'est pas intéressante

Module III : pratique des activités ludiques au lycée ou au collègue

Nous allons maintenant parler de l'utilisation des jeux en classe de français.

1- Depuis le début de l'année scolaire, avez-vous déjà joué au cours de français ?

- 1- Oui
- 2- Non (passer à la question 4)

2- la dernière fois que vous avez joué, de quoi s'agissait-il ?

- 1- Sketch
- 2- Poème
- 3- Théâtre

- 4- Dessin
- 5- Chant
- 6- Dialogue

3- A quel moment de la leçon l'avez-vous fait ?

- 1- Au début
- 2- A mi- parcours
- 3- A la fin

4- Comment l'enseignant s'y prenait-il, pour vous intéresser ?

- 1- Raconter les histoires
- 2- Les blagues
- 3- Les images

5- La dernière fois que vous avez joué, qu'est-ce qu'il vous a été demandé de faire ?

- 1- Localiser les informations sur le fond d'une carte ;
- 2- Reprendre un dialogue se trouvant dans le livre de lecture ;
- 3- Donner les synonymes des mots ;
- 4- Donner les antonymes des mots ;
- 5- S'étirer dans la salle de classe ;
- 6- Se lever et s'asseoir ;
- 7- Chanter ;
- 8- Réciter une comptine...

Merci pour votre collaboration !

ANNEXE 2 : PRÉ- TEST ADRESSÉ AUX ÉLÈVES DE FORM II BILINGUE ET DE FORM II E DU LYCÉE BILINGUE D'ÉTOUG-ÉBÉ

Exercice 1

Compléter les vides avec les mots entre parenthèses

1. ----- est donc cette jeune fille ? (Quelle, quel)
2. Dans ----- maison habitait-elle ? (Quelle, quel)
3. ----- est la couleur de sa robe ? (Quelle, quel)
4. ----- amis invitera-t-elle à son mariage ? (Quel, quels, quelle)
5. ----- sont ses goûts et ses loisirs ? (Quels, quel)
6. ----- taille fait-elle ? (Quelle, quel)
7. ----- sports aime-t-elle ? (Quels, quel)
8. ----- boissons a-t-elle prévu pour la fête ? (Quelles, quels, quelle)
9. ----- sont ses projets après le mariage ? (Quels, quel)
10. De ----- nationalité est-elle ? (Quel, quelle)

Exercice 2

J'emploie « où » si possible, sinon je mets une croix dans l'espace vide.

- 1- Je vais----- l'école.
- 2- ----- peut-on consulter les livres dans un établissement ?
- 3- Ne laissez nulle place----- la main ne passe et repasse.
- 4- L'école ----- je pousse nos enfants tuera en eux ce qu'aujourd'hui nous aimons.
- 5- Je cherche une villa ----- je passerai mes vacances.
- 6- Je vais au village ----- je suis né.
- 7- Il est difficile ----- un homme rassasié de croire que les autres ont faim.
- 8- Elle le retrouva là ----- elle l'avait laissé.
- 9- J'irai ----- vous voudrez.
- 10- Il se demande s'il ----- faim.

ANNEXE 3: POST- TEST ADRESSÉ AUX ÉLÈVES DE FORM II BILINGUE ET DE FORM II E DU LYCÉE BILINGUE D'ÉTOUG-ÉBÉ

Exercice 1

Compléter les vides avec les mots entre parenthèses

1. ----- est donc cette jeune fille ? (Quelle, quel)
2. Dans ----- maison habitait-elle ? (Quelle, quel)
3. ----- est la couleur de sa robe ? (Quelle, quel)
4. ----- amis invitera-t-elle à son mariage ? (Quel, quels, quelle)
5. ----- sont ses goûts et ses loisirs ? (Quels, quel)
6. ----- taille fait-elle ? (Quelle, quel)
7. ----- sports aime-t-elle ? (Quels, quel)
8. ----- boissons a-t-elle prévu pour la fête ? (Quelles, quels, quelle)
9. ----- sont ses projets après le mariage ? (Quels, quel)
10. De ----- nationalité est-elle ? (Quel, quelle)

Exercice 2

J'emploie « où » si possible, sinon je mets une croix dans l'espace vide.

- 1- Je vais----- l'école.
- 2- ----- peut-on consulter les livres dans un établissement ?
- 3- Ne laissez nulle place----- la main ne passe et repasse.
- 4- L'école ----- je pousse nos enfants tuera en eux ce qu'aujourd'hui nous aimons.
- 5- Je cherche une villa ----- je passerai mes vacances.
- 6- Je vais au village ----- je suis né.
- 7- Il est difficile ----- un homme rassasié de croire que les autres ont faim.
- 8- Elle le retrouva là ----- elle l'avait laissé.
- 9- J'irai ----- vous voudrez.
- 10- Il se demande s'il ----- faim.

ANNEXE 4 : FICHE DE JEU N°1

Classe : Form II Bilingue

Durée : 10 minutes

Objectifs : Pratique du dialogue et des différents emplois de « quel » pour le questionnement.

Matériel : Aucun

Consignes et déroulement :

Le groupe est divisé en deux et nous choisissons un joueur dans chaque équipe. Les deux concurrents doivent réussir à soutenir une conversation logique en utilisant que des questions à partir de « quel ». Le premier qui n'arrive plus à trouver de nouvelles questions à poser à perdu.

Variante :

Ce jeu peut aussi être utilisé pour faire pratiquer les conjugaisons. Il suffit d'imposer au départ une contrainte temporelle : toutes les questions devront être formulées au présent, à l'imparfait, le futur simple...

Évaluation des élèves :

L'emploi l'interrogatif « quel »

J.1 : ----- est donc cette jeune fille ? (Quelle, quel)

J.2 : Dans ----- maison habitait-elle ? (Quelle, quel)

J.1 : ----- est la couleur de sa robe ? (Quelle, quel)

J.2 : ----- amis invitera-t-elle à son mariage ? (Quel, quels, quelle)

J.1 : ----- sont ses goûts et ses loisirs ? (Quels, quel)

J.2 : ----- taille fait-elle ? (Quelle, quel)

J.1 : ----- sports aime-t-elle ? (Quels, quel)

J.2 : ----- boissons a-t-elle prévu pour la fête ? (Quelles, quels, quelle)

J.1 : ----- sont ses projets après le mariage ? (Quels, quel)

J.2 : De ----- nationalité est-elle ? (Quel, quelle)

FICHE DE JEU N° 2

Classe : Form II Bilingue

Durée : 10 minutes

Objectifs : renforcement du vocabulaire appartenant au champ lexical de l'intégration sociale (établissement scolaire, le personnel et les différents services).

Entraînement de la mémoire et de l'attention.

Vocabulaire de la localisation et de la spatialisation.

Matériel : le plan de l'école.

Consignes et déroulement :

Montrez le plan de l'école ou demandez aux élèves de dessiner le plan de leur établissement pendant quelques instants. Demander aux participants de faire très attention à tout ce qui figure sur le plan. Dites-leur de faire bien attention à la position des objets dans l'espace (en haut à gauche, en bas à droite, en haut, au milieu, à côté, en dessous, au-dessus, devant, derrière, en face). Après ce repérage, ils doivent le compléter en écrivant les noms d'objets dont ils se souviennent dans les espaces qui conviennent. Ensuite soutenir une conversation en utilisant l'adverbe de lieu « où » pour localiser les objets dans le plan. Comptez un point par objet bien situé et par question bien formulée à partir du « où ». Celui qui totalise le plus de points gagne la partie.

Variante :

Ce jeu peut aussi être utilisé pour la lecture des cartes, les affiches et les grandes photos. La contrainte imposée est la suivante : toutes les questions devront être formulées par « où » et les réponses par les locutions adverbiales.

Évaluation des élèves :

L'emploi de « où » pour localiser les objets.

J.1 : ----- se trouve le bureau du proviseur ?

J.2 : ----- du bâtiment des 5^e.

J.1 : ----- sont situées les toilettes ?

J.2 : ----- le grand bâtiment des Terminales.

J.1 : ----- trouver le bureau du censeur en charge des form II ?

J.2 : ----- du bureau du surveillant général.

ANNEXE 5 : GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES ÉLÈVES

Bonjour, je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I. Dans le cadre de notre recherche portant sur : « la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune », nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude. Cette étude a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

Ainsi, nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

Thèmes	Questions
1- Amélioration des compétences langagières	<ul style="list-style-type: none"> - Que faites-vous pour améliorer vos capacités en français ? - Est-ce qu'il ya l'esprit de compétition entre vous ?
2- Les moyens pour susciter l'intérêt des apprenants	<ul style="list-style-type: none"> - Le professeur de français vous fait-il jouer en classe ? - Si oui, quels types de jeu ?
3- Le renforcement de l'attention des élèves	<ul style="list-style-type: none"> - Est-ce qu'après avoir joué cela vous donne l'envie de suivre le cours ?
4- L'augmentation des encouragements	<ul style="list-style-type: none"> - Comment se passe le jeu ? en groupe ou individuellement ? - Aimez-vous jouer seul ou avec les camarades ? - Après la classe enseignez-vous ces jeux à vos frères et sœurs ou vos amis au quartier ?

GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES ÉLÈVES

Bonjour, je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I. Dans le cadre de notre recherche portant sur : « la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune », nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude. Cette étude a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

Ainsi, nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

Thèmes	Questions
5- Amélioration des compétences langagières	<ul style="list-style-type: none">- Que faites-vous pour améliorer vos capacités en français ?- Est-ce qu'il ya l'esprit de compétition entre vous ?
6- Les moyens pour susciter l'intérêt des apprenants	<ul style="list-style-type: none">- Le professeur de français vous fait-il jouer en classe ?- Si non, pourquoi ?- Le cours de français est-il intéressant ? Pourquoi ?
7- Le renforcement de l'attention des élèves	<ul style="list-style-type: none">- Qu'est-ce que le professeur fait pour que vous soyez attentif en classe ?
8- L'augmentation des encouragements	<ul style="list-style-type: none">- Est-ce que vous avez de bonnes notes en français ?- Qu'est-ce qu'elle fait pour vous amener à continuer à avoir de bonnes notes ?

ANNEXE 6: GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES ENSEIGNANTS

Bonjour, je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I. Dans le cadre de notre recherche portant sur : « la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune », nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude. Cette étude a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

Ainsi, nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

Thèmes	Questions
1. L'amélioration des compétences langagières	- Quelles sont les stratégies que vous mettez en place pour améliorer les compétences de vos élèves ?
2. Les moyens pour susciter l'intérêt chez les apprenants	- Quels sont les moyens qui vous aident à susciter l'intérêt chez élèves ?
3. Le renforcement de l'attention des élèves	- Comment faites-vous pendant un cours de français pour ramener les élèves dans la classe quand ils expriment de la fatigue ?
4. L'augmentation des encouragements	- Quelle place accordez-vous au jeu dans votre leçon de français ? - Vos élèves aiment-ils les jeux ? - Vous les leur imposez souvent ou alors vous leur demandez d'en proposer ? - Après un jeu quelle est l'attitude de vos élèves en classe de français ?

ANNEXE 7: VERBATIM

=====
Entretien exporté depuis Sonal (v.1.9) le 03/04/2017 à 0 1 :44:05
=====

record20170306091529-mc.mp3

13 extrait(s)

Caractéristiques :

Observations :

1 - 00:00 > 00:03 [Inconnue]

[>GUIMDJEU] :

BONJOUR

ENSEIGNANT

BONJOUR

2 - 00:03 > 00:10 [Présentation]

Je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I.

3 - 00:10 > 00:29 [Présentation du projet de recherche]

Dans le cadre de notre recherche portant sur : "la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune", nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude.

4 - 00:29 > 00:37 [But de l'étude]

Cette recherche a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

5 - 00:37 > 01:00 [Assurer la confiance]

Ainsi, nous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

6 - 01:09 > 03:55 [Stratégies mises en place pour l'amélioration des compétences des élèves]

Quelles sont les stratégies que vous mettez en place pour améliorer les compétences de vos élèves ?

[>ENSEIGNANT] :

Il y en a plusieurs stratégies :

la première stratégie c'est celle de amener les élèves à apporter à à à participer dans le cours c'est à dire l'élève est au centre même de de la situation l'élève peut participer au cours en suscitant certaines réflexions par exemple on peut lui demander quels sont les différents euu euu les différentes connaissances qu'il a de son environnement s'il faut décrire par exemple sa maison il te dira il y a le salon il y a ceci il y a cela au lieu que le professeur vient donner des informations au lieu que le professeur vient donner de l'enseignement directement peut amener ce questionnement là et mettre l'élève au centre de la situation là l'élève apporte lui-même l'information et l'enseignant maintenant juste lala confirme. Donc la participation de l'élève à travers une unité, un thème bien donné.

La deuxième de chose que nous essayons d'apporter c'est les exercices que nous les amenons à travailler avec les livres, faire des exercices. La troisième des choses que nous apportons également c'est le jeu du bilinguisme pp particulièrement nous qui enseignons le français il y a assez après chaque classe c'est à dire à la fin de chaque cours nous essayons d'amener nos élèves à eux-mêmes d'essayer de traduire leur cours d'une manière ou d'une autre le professeur également s'exerce à cela donc voilà les manière que nous amenons nos élèves à traduire c'est à dire une participation centrée c'est à dire l'élève intervient le plus en posant certaines questions qu'il a déjà des connaissances empiriques qu'il a déjà deuxième des choses c'est les exercices dans la dans la leçon, après une leçon on leur donne des exercices et maintenant à la fin c'est l'expression; le jeu bilingue c'est à dire l'élève répond, l'élève traduit lui-même sa leçon, l'élève essaye lui-même d'apporter un peu d'éclaircissement sur la langue qu'il connaît et le français donc c'est un peu ça. C'est à peu près comme ça que nous travaillons.

7 - 05:10 > 07:51 [Moyens utilisés pour susciter l'intérêt chez les apprenants]

Quels sont les moyens qui vous aident à susciter l'intérêt chez les élèves ?

[>ENSEIGNANT] :

Les moyens qui m'aident à susciter l'intérêt des élèves ok bon il y en a plusieurs moyens hum je peux dire hum qu'est-ce que je peux dire bon là je ne comprends pas très bien cette question. Eh eh eh eh! Les moyens comment ? Parce que eh Relance (la technique qui vous aide à susciter l'intérêt) ; la technique ! Relance (les méthodes) ; bon les méthodes ok pour cela je comprends bien si vous aurez dit méthodes j'allais comprendre directement il y a d'abord l'approche pédagogique par compétence, c'est cette méthode là que nous appliquons tous en tant qu'enseignant. Donc que tout par d'une situation de vie, nous mettons l'apprenant au centre de la situation. Nous faisons des dessins, nous faisons des caricatures pour qu'ils comprennent bien la leçon, pour qu'ils participent bien à à à l'appréhension de cette connaissance. Ce sont ces différents, c'est cette technique là que nous utilisons c'est actuellement la technique qui est en cours en classe de Form III. On n'a pas encore, les différents inspecteurs n'ont pas encore travaillé sur la classe de Form IV, la classe de Form V, la classe de première c'est à dire Lower six, la classe de upper six ; donc pour le moment l'approche pédagogique par les compétences s'arrête en Form III. Donc que c'est la technique commune qui nous est à nous les enseignants de depuis je crois 2005, 2015, 2016, 2017. Euh cette technique-là est mis en exergue ; donc l'apprenant est au centre il faut apporter des images, il faut apporter des caricatures, il faut apporter des dessins, il faut apporter toute, mettre en œuvre pour susciter son intelligence pour qu'il puisse bien comprendre la leçon.

8 - 07:54 > 07:55 [Le renforcement de l'attention des élèves]

Comment faites-vous pendant un cours de français pour ramener les élèves dans la classe quand ils expriment de la fatigue ?

[>ENSEIGNANT] :

Bon il y a plusieurs manières ; on peut adopter une petite pose chant, un chant peut être qui correspond avec la leçon comme qu'on a enseigné ou un chant qui est dans la langue qu'on a en train de les enseigné c'est à dire le français et il y a aussi euh la discipline, la rigueur tant que l'élève dort, normalement c'est à l'enseignant de s'approcher d'un élève et de lui apporter, de lui, en fait de la de le punir. Le punir ce n'est pas forcément utiliser la chicotte ou bien le fouet on peut le demander tout simplement de se mettre debout, ou on peut le demander tout simplement de sortir, d'aller laver son visage et de revenir à en classe. Hum, hum. Étant debout, l'élève ne pourra pas facilement dormir tous nous savons que he he he ha quelqu'un ne peut pas facilement dormir en position debout. Donc c'est autant de chose que nous faisons ; c'est à dire ceux-là qui sont déjà fatigués on peut adopter une pause chant, on peut adopter des pauses, des petits jeux, des petits quiz, et on peut également les punir, c'est à dire position debout, part laver ton visage et revient. Donc c'est à peu près comme ça. Il s'attelle donc à le faire.

9 - 09:30 > 09:40 [La place du jeu dans la leçon de français]

Quelle place accorder vous au jeu dans votre leçon de français ?

[>ENSEIGNANT] : On s'est-il y'a beuh la place du jeu est très prépondérante dans une leçon de français. Nous avons été dans des séminaires où les inspecteurs nous ont demandé de de mettre une emphase sur cela. Le jeu, généralement c'est à la fin et nous les enseignants de français comme deuxième langue pour les camerounais d'expression anglaise nous avons ce qu'on appelle le jeu du bilinguisme à la fin nous pouvons jouer on peut prendre 10 à 5 minutes cela permet à l'élève de bien euh de bien comprendre, de bien assimiler sa leçon. Donc la place du jeu est très prépondérante dans la mesure où euh dans notre siècle, l'élève doit non seulement euh avoir la théorie mais aussi la pratique les petits débats, les petites récitations, des petits chants liés au cours qu'on vient de faire ; c'est très important. Donc nous pouvons dire vraiment la place du jeu, je donne au jeu 40% de ce que je veux véhiculer comme enseignements aux élèves.

10 - 10:51 > 11:02 [L'amour du jeu]

Vos élèves aiment-ils les jeux ?

[>ENSEIGNANT] : Oui, bien évidemment, bien évidemment ceux qui sont en classe de, dans les classes, dans les basses classes comme Form I ; 6e, Form II ; 5e, Form III ; 4e. Dans les basses classes vraiment le jeu est très effécondé. Ils aiment beaucoup les jeux. D'ailleurs même si vous ne mettez pas la place du jeu dans l'enseignement vous verrez que ça va beaucoup les embêter parce que tard elle prend part. Le jeu est inné à l'enfant on ne peut séparer l'enfant du jeu. Donc surtout ceux de la barre des basses classes ceux maintenant de du high School ce que nous appelons le euh le lez les grands élèves c'est à dire première, terminale, seconde, première, terminale. Euh, bon le jeu est facultatif, ils ne sont plus tellement appelés jeu simple beaucoup plus concentrés avec les élèves de Form I ; 6e Form II ; 5e, Form III ; 4e ça s'arrête à ce niveau. Le jeu est encore véritablement évidant. Ils aiment vraiment le jeu et il faut beaucoup en faire pour l'apprentissage du français.

11 - 11:01 > 12:02 [Imposition du jeu par l'enseignant ou proposition par les élèves]

Vous les leur imposez souvent ou alors vous leur demander d'en proposer ?

[>ENSEIGNANT] : Bon, hum ; hum ! La préférence c'est la proposition. Ils proposent les jeux qu'on peut, qu'on peut jouer, mais aussi d'après quand je prépare mon cours je les amène également à, c'est à dire j'apprête un jeu donc c'est fifty-fifty parfois ils apportent des jeux qu'ils proposent, parfois quand j'ai un jeu j'apporte le jeu on le joue. Donc que à 50% ils apportent, ils proposent des jeux à 50% j'apporte aussi j'apporte aussi mes jeux. Quand surtout quand j'ai préparé euh mon cours et j'ai apprêté un jeu particulier. Mais le plus souvent ce qui se passe c'est quoi c'est que j'apporte un jeu, les élèves apportent également aussi ils associent ils apportent aussi un jeu. Donc c'est comme je disais 50% les élèves apportent un jeu, 50% l'enseignant aussi apporte un jeu.

12 - 12:02 > 13:10 [Attitude adopté par les élèves après un jeu en classe de français]

Après un jeu quelle est l'attitude de vos élèves en classe de français ?

[>ENSEIGNANT] :

Après un jeu, l'attitude c'est ils sont beaucoup très contents, très joviales, très heureux, oui la classe est dégagée surtout dans un cours de français, parce que vous savez que le cours de français est différent d'un cours de maths, le cours de français est différent d'un cours de biologie. L'élève ne doit pas se sentir crispé, l'élève doit se sentir dégager parce que c'est un cours de langue où il doit s'exprimer. Donc après un jeu, ils sont tellement très contents j'ai j'en ai encore le souvenir très remarquable lors de la semaine de la jeunesse où j'apportais certains petits jeux à là à la récréation les élèves continuent à parler de ça ; oh on nous a, euh notre maître nous a amené à faire le quiz, oui des petits chants, notre maître nous a amené à chanter, ils continuent à chanter ces petits chants là. Donc que le souvenir est vraiment très marquant, ils sont contents, eh très satisfaits, et vraiment joviales.

13 - 13:07 > 13:14 [Remerciement]

Merci pour votre collaboration !

[>ENSEIGNANT] :

C'est moi qui vous remercie, bonne suite, au revoir !

=====
Entretien exporté depuis Sonal (v.1.9) le 15/04/2017 à 21:13:10
=====

record20170306133332-mc.mp3

13 extrait(s)

Caractéristiques :

Observations :

1 - 00:00 > 00:02 [Salutation]

Bonjour !

2 - 00:03 > 00:07 [Présentation]

Je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I.

3 - 00:08 > 00:22 [Présentation de l'étude]

Dans le cadre de notre recherche portant sur " la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune", nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude.

4 - 00:23 > 00:28 [But de l'étude]

Cette étude a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

5 - 00:28 > 00:48 [Confidence]

Ainsi, nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

6 - 00:48 > 01:21 [Stratégies mises en place pour améliorer les compétences de vos élèves]

Quelles sont les stratégies que vous mettez en place pour améliorer les compétences de vos élèves ?

[>Enseignant] : [Stratégies mis en place pour améliorer les compétences des élèves]

Hummmmm généralement on essaie de contextualiser la leçon par exemple ne pas leur faire suivre des choses très aléatoire mais les faire suivre des choses qui ont avoir leur milieu de vie et leurs difficultés quotidiennes hum essayer de voir peut-être dans une situation commune comment il peut faire pour ehhh résoudre un problème contextuel.

7 - 01:21 > 01:51 [moyens pour susciter l'intérêt des élèves]

Quels sont les moyens qui vous aident à susciter l'intérêt des élèves ?

[>Enseignant] :

Hummmmla fameuse approche question réponse par exemple ou bien le jeu de rôle ou bien je sais trop qu'oiehhhhla lecture, la lecture guidé et orienté Oui

8 - 01:51 > 02:10 [Renforcement de l'attention des élèves]

Comment faites-vous pendant un cours de français pour ramener les élèves dans la classe quand ils expriment de la fatigue ?

[>Enseignant] :

Hummmmm parfois on se livre à un petit jeu d'Eu debout assis debout assis ça les remet dans le train.

9 - 02:09 > 02:32 [Place accordée au jeu en classe de français]

Quelle place accordez-vous au jeu dans votre leçon de français ?

[>Enseignant] :

Le jeu ehhhhhh occupe une place importante. Vue que il nous arrive parfois non pas de créer des jeux mais de jouer des rôles de faire des simulations et c'est ça veut pas dire qu'ont jouent des jeux à partir de rien, ont jouent des jeux à partie de la leçon.

10 - 02:32 > 02:43 [L'amour du jeu par les élèves]

Vos élèves aiment-ils les jeux ?

[>Enseignant] :

Plus ou moins ça dépend les plus jeunes aiment bien les jeux form I form II mais le reste ce n'est pas trop leurs affaires ehh.

11 - 02:43 > 03:10 [L'imposition du jeu ou demande de proposition]

Vous les leur imposez souvent ou alors vous leur demandez d'en proposer ?

[>Enseignant]:

Il y'a des situations où on leur demande de proposer puisque le jeu entre aussi dans le processus d'apprentissage en form I puisque quand on part on étudie les leçons, une leçon sur le jeu ont leurs demandent aussi de proposer mais par de façon récurrente. Ça trait à la leçon qu'on enseigne.

12 - 03:10 > 03:33 [Attitude des élèves après un jeu en classe de français]

Après un jeu, quelle est l'attitude de vos élèves en classe de français ?

[>Enseignant] :

Comme je l'ai dit tantôt en form I form II ça les motive ça les fait bien suivre le cours après un exercice qui a trop de. Qui n'a pas trop de contraintes donc qui a trait au jeu ça les permet de bien suivre la leçon.

13 - 03:33 > 03:36 [Remerciement]

Merci pour votre collaboration

[>Enseignant] :

Merci

=====
Entretien exporté depuis Sonal (v.1.9) le 19/04/2017 à 08:42:13
=====

record20170403172906-mc.mp3

12 extrait(s)

Caractéristiques :

Observations :

1 - 00:01 > 00:07 [Salutation]

Bonjour !

[>Enseignant] :

Bonjour Madame !

2 - 00:07 > 00:12 [Présentation]

Je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I.

3 - 00:12 > 00:30 [Présentation du projet et but de l'étude]

Dans le cadre de notre recherche portant sur : "la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune", nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude. Cette étude a pour but de

savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

4 - 00:30 > 00:37 [Confidence]

Ainsi, nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

5 - 00:37 > 01:41 [Stratégies mis en œuvre pour améliorer les compétences des élèves]

Quelles sont les stratégies que vous mettez en place pour améliorer les compétences de vos élèves ?

[>Enseignant] :

Euh je veux dire que j'utilise déjà plus d'une stratégie, mais parmi lesquelles il y a le jeu. Alors pourquoi le jeu parce que nous sommes là la Form II c'est le cycle d'orientation, alors eh il faut amener ; eh il faut insister sur le ludique surtout que nous sommes en FLE, il faut insister sur le ludique parce que ce sont les enfants. Avec le jeu ils s'intègrent facilement, ils construisent les compétences sans lourdeur, sans peine et puis ça requiert de la motivation intrinsèque.

6 - 01:42 > 02:28 [Les moyens pour susciter l'intérêt des élèves]

Quels sont les moyens qui vous aident à susciter l'intérêt chez les élèves ?

[>Enseignant] :

Comme je le disais, euh, nous sommes dans une langue étrangère. Alors au-delà ou alors en plus de la motivation extrinsèque il faudrait bien mettre une emphase sur la motivation intrinsèque. Alors dans les stratégies, on a les jeux de rôle comme je disais, on a le jeu, on a les chants, les charades, les devinettes, ainsi de suite, ainsi de suite, c'est autant de stratégies qui font en sorte que l'élève lui-même construise son savoir, parce que une fois t'as donné une charade quelqu'un sort il se rend compte que c'est important, c'est intéressant, ça suscite l'engouement et puis ils se mettent à monter des charades entre eux et c'est comme ça qu'ils construisent le savoir.

7 - 01:43 > 02:31 [Le renforcement de l'attention des élèves]

Comment faites-vous pendant un cours de français pour ramener les élèves dans la classe quand ils expriment de la fatigue ?

[>Enseignant] :

Bien quand ils expriment de la fatigue, justement je peux eh de manière impromptue leur demander de chanter ou alors leur apprendre une chanson selon le moment de la journée, ça va dépendre du moment de la journée ; si c'est par exemple dans l'après-midi, on peut chanter, alors puisque nous sommes en

Form II, c'est, c'est le matin je n'ose pas croire qu'ils sont fatigués le matin, si ça arrive, on pourrait aussi chanter, en tout cas c'est souvent le chant qui décongestionne l'atmosphère.

8 - 02:31 > 03:45 [La place du jeu dans la leçon de français]

Quelle place accordez-vous au jeu dans votre leçon de français ?

[>Enseignant] :

Alors, le jeu pour moi a une place primordiale pas dans l'enseignement du FLE en général mais dans l'enseignement du FLE en Form II parce que j'estime quand même que ces enfants qui sortent de l'école primaire ont été habitués à chanter, à jouer, etc, etc. Donc c'est vrai que ce ne sera pas la pierre angulaire de l'enseignement du FLE, mais ça va jouer un rôle important justement parce que c'est une activité ludique et la place du ludique en classe de FLE n'est plus à démontrer.

9 - 03:08 > 04:06 [L'amour du jeu par les élèves]

Vos élèves aiment-ils les jeux ?

[>Enseignant] :

Oh, ils aiment beaucoup parfois qu'on ; il y a des leçons qui ne cillent pas par exemple avec le jeu, mais ils en demandent souvent même si ça ne cille pas. Donc tellement ils en aiment même quand ils le sont eh ne peut pas être enseigné en utilisant le jeu ils en demandent quand même. Donc ils aiment. Ils aiment le jeu.

10 - 03:44 > 04:38 [L'imposition ou la demande de proposition]

Vous les leur imposez souvent ou alors vous leur demandez d'en proposer ?

[>Enseignant] :

Oh Beuh, ça dépend du type de la leçon parfois je leur demande parfois je leur impose parce que c'est vrai que l'enseignant c'est le facilitateur mais également peut décider de prendre sa place de magistère qu'il avait dans la méthode, dans la méthode, dans la première méthode, c'est à dire dans la méthode traditionnelle. Donc parfois je me mets sur le pied de magistère, je le leur impose parfois c'est eux qui me demandent et je leur propose. Donc ça dépend du type de la leçon.

11 - 04:06 > 05:04 [L'attitude des élèves après un jeu pendant le cours de français]

Après un jeu quelle est l'attitude de vos élèves en classe de français ?

[>Enseignant] :

Beuh en classe de français, ils en demandent, parfois ils multiplient les exercices, parfois ils s'essayent d'apparenter les exercices, si on a fait les exercices en utilisant le jeu, ils cherchent à en créer un autre et à assimiler à travers le jeu. Donc c'est souvent très intéressant.

12 - 04:40 > 05:08 [Remerciement]

Merci pour votre collaboration !

[>Enseignant] :

Eh, c'est moi qui vous remercie.

=====
==
Entretien exporté depuis Sonal (v.1.9) le 20/04/2017 à 03:54:40
=====

==
record20170403172127-mc.mp3

12 extrait(s)

Caractéristiques :

Observations :

1 - 00:01 > 01:34 [Salutation]

Bonjour !

[>Enseignant] :

Bonjour Madame !

2 - 00:08 > 00:14 [Présentation]

Je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I.

3 - 00:14 > 00:33 [Présentation du projet]

Dans le cadre de notre recherche portant sur " la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune", nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude.

4 - 00:33 > 00:40 [But de la recherche]

Cette étude a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

5 - 00:41 > 01:04 [Confidence]

Ainsi, nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

6 - 01:05 > 01:34 [Les stratégies mises en place pour améliorer les compétences des élèves]

Quelles sont les stratégies que vous mettez en place pour améliorer les compétences de vos élèves ?

[>Enseignant] :

Pour améliorer les compétences de mes élèves très souvent nous revenons sur les leçons de base, nous révisons les leçons de base, nous travaillons sur les exercices, beaucoup d'exercices, revenir sur les notions de base et travailler sur les exercices, beaucoup de pratiques pour asseoir une grande compétence chez ces élèves.

7 - 01:34 > 02:56 [Les moyens pour susciter l'intérêt des élèves]

Quels sont les moyens qui vous aident à susciter l'intérêt chez les élèves ?

[>Enseignant] :

Très souvent le premier moyen c'est le questionnement. On pose beaucoup de questions aux enfants, on les interroge pour simplement voir ce qu'ils savent et ce qu'ils ne savent pas et qu'on illustre, on illustre, on attire leur, on ne on suscite leur intérêt avec des notions connexes, c'est à dire une notion, on explique un phénomène et on développe le phénomène en prenant un exemple ailleurs parfois pas dans le domaine de l'école. Si je si j'enseigne par exemple l'accord du participe passé, si j'enseigne l'accord du participe passé je prends un cas de figure où dans la vie réelle un enfant doit faire un discours et il doit faire un accord oral, un accord qui ressort à l'oral, un accord qui peut dans un sens avoir un impact positif ou un impact négatif. L'enfant sera beaucoup plus euuh attiré vers l'exemple, l'illustration, le cas pratique qu'on a pris et très souvent en retenant le cas pratique, il va derrière retenir aussi la règle de grammaire et va asseoir euuh là là connaissance.

8 - 02:56 > 03:35 [Le renforcement de l'attention des élèves]

Comment faites-vous pendant un cours de français pour ramener les élèves dans la classe quand ils expriment de la fatigue ?

[>Enseignant] :

Quand ils expriment de la fatigue, très souvent euuh je leur euuh, bon quand ils sont calme, même si ils sont calme, s'ils sont bruyant on ramène d'abord la classe au calme, s'ils sont fatigués nous commençons par un exercice déjà vu, un exercice facile qu'ils avaient déjà traité et un exercice que la majorité de la classe avait maîtrisé petit à petit corps en savoir circulaire on évolue vers la nouvelle leçon.

9 - 03:35 > 04:22 [La place du jeu pendant la leçon de français]

Quelle place accordez-vous au jeu dans votre leçon de français ?

[>Enseignant] :

Personnellement je ne fais pas appel au jeu. Je ne pratique pas le jeu en cours de français. Personnellement je me dis que c'est une perte de temps, le temps de jouer on pouvait faire autre chose, on pouvait réviser une leçon pour asseoir d'autre, réviser d'autres notions qu'on pourrait asseoir ce jour-là. Le temps du jeu peut être le temps de la distraction, le temps de la digression qui fait perdre le fil des idées aux enfants très souvent c'est difficile de les ramener, de les reconcentrer après une digression ou un jeu parfois ils ne tirent pas la leçon importante qu'ils devraient tirer du jeu. Ils retiennent juste le jeu.

10 - 04:22 > 04:44 [L'amour du jeu par les élèves]

Vos élèves aiment-ils les jeux ?

[>Enseignant] :

Comme tous les enfants je suis sûr qu'ils aiment les jeux. Mais bon personnellement ils ne jouent pas, je n'utilise pas je n'utilise pas le ludique et le jeu dans mes cours. Donc que je ne saurais dire s'ils aiment ou s'ils n'aiment pas. Bref ce qui est sûr c'est que les élèves de Form II pratiquent les jeux au quotidien.

11 - 04:44 > 05:01 [L'imposition du jeu ou la demande de proposition]

Vous les leur imposez souvent ou alors vous leur demandez d'en proposer ?

[>Enseignant] :

Euh, on ne pratique pas le jeu donc je ne leur impose pas. Je leur impose plutôt l'absence des jeux. Ce que je leur impose c'est l'absence du jeu. Nous ne jouons pas, nous ne pratiquons pas le ludique.

12 - 05:01 > 05:21 [Remerciement]

Merci pour votre collaboration !

[>Enseignant] :

C'est moi qui vous remercie.

=====

==

Entretien exporté depuis Sonal (v.1.9) le 22/04/2017 à 00:37:15

=====

==

record20170306084752_2-mc.mp3

13 extrait(s)

Caractéristiques :

Observations :

1 - 00:02 > 02:11 [Salutation]

Bonjour !

[>Elève] :

Bonjour !

2 - 00:05 > 00:10 [Présentation]

Je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'université de Yaoundé I.

3 - 00:10 > 00:37 [Présentation du projet]

Dans le cadre de notre recherche portant sur : " la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune", nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude.

4 - 00:37 > 01:01 [But de l'étude]

Cette étude a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

5 - 01:01 > 01:25 [Confidence]

Ainsi, nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

6 - 01:25 > 01:35 [Amélioration des capacités en français]

Que faites-vous pour améliorer vos capacités en français ?

[>Elève] :

Comme à la maison, je suis francophone, je parle beaucoup le français.

7 - 01:35 > 01:47 [Esprit de compétition entre les élèves]

Est-ce qu'il ya l'esprit de compétition entre vous ?

[>Elève] :

Oui, beaucoup de gens veulent être premier car ils se débrouillent pour apprendre beaucoup le français et certaines personnes ne veulent pas apprendre.

8 - 01:47 > 01:53 [Moyens pour susciter l'intérêt des élèves]

Le professeur de français vous fait-il jouer en classe ?

[>Elève] :

Oui, il donne souvent les chants et les cantiques.

[>GUIMDJEU] :

Si oui, quel type de jeu ?

[>Elève] :

Il nous tire il pose des questions et donne quelque chose à la personne qui réussit à répondre.

9 - 01:53 > 02:07 [Renforcement de l'attention des élèves par le jeu]

Est-ce qu'après avoir joué cela vous donne l'envie de suivre le cours ?

[>Elève] :

Oui.

10 - 02:07 > 02:11 [La pratique du jeu en groupe ou individuellement]

Comment se passe le jeu ?

[>Elève] :

C'est très amusant au début mais certains font trop de bruits dont souvent c'est individuel. Ils interrogent.

[>GUIMDJEU] :

Le jeu se fait-il en groupe ou individuellement ?

[>Elève] :

Individuellement.

11 - 02:11 > 02:17 [l'amour du jeu]

Aimez-vous jouer seul ou avec les camarades ?

[>Elève] :

Seul.

12 - 02:12 > 02:25 [La continuité du jeu]

Après la classe enseignez-vous ces jeux à vos frères et sœurs ou vos amis au quartier ?

[>Elève] :

Non.

13 - 02:24 > 02:28 [Remerciement]

=====

==

Entretien exporté depuis Sonal (v.1.9) le 23/04/2017 à 00:16:09

=====

==

record20170409152726-mc.mp3

14 extrait(s)

Caractéristiques :

Observations :

1 - 00:00 > 00:02 [Salutation]

Bonjour

[>ELEVE] :

Bonjour

2 - 00:03 > 00:07 [Présentation]

Je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'université de Yaoundé I.

3 - 00:07 > 00:22 [Présentation de l'étude]

Le cadre de notre recherche portant sur : " la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune", nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude.

4 - 00:22 > 00:27 [Bute de l'étude]

Cette étude a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

5 - 00:28 > 00:47 [Confidence]

Nous vous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

6 - 00:47 > 01:08 [Amélioration des capacités en français]

Que faite vous pour améliorer vos capacités en français ?

[>ELEVE] :

Pour améliorer mes capacités en français... j'écoute quand les gens parlent et je retiens ce qu'ils disent et quand je veux parler je réfléchie à ce que je veux dire. Si je fais une erreur, je suis corrigé par mon professeur ou par mes camarades.

7 - 01:09 > 01:14 [Esprit de compétition entre les élèves]

Est-ce qu'il y'a l'esprit de compétition entre vous ?

[>ELEVE] :

Oui

8 - 01:14 > 01:18 [Moyens pour susciter l'intérêt des élèves]

Le professeur de français vous fait-il jouer en classe ?

[>ELEVE] :

Oui

9 - 01:18 > 01:36 [Renforcement de l'attention des élèves]

Si oui quel type de jeu ?

[>ELEVE] :

Quand on fait la lecture. Elle nous...on fait la lecture... Quand on fait la lecture et qu'on arrive à une place qui nous fait rire ; elle se rappelle d'une histoire et nous la raconte.

10 - 01:36 > 01:45 [Renforcement de l'attention des élèves]

Est-ce qu'après avoir joué cela vous donne l'envie de suivre le cours ?

Elève :

Oui

11 - 01:48 > 01:51 [Pratique du jeu en groupe ou individuellement]

Comment se passe le jeu ? En groupe ou individuellement ?

[>ELEVE] :

En groupe

12 - 01:52 > 01:59 [L'amour du jeu se fait seul ou avec les camarades]

Aimez- vous jouer seul ou avec les camarades ?

[>ELEVE] :

J'aime jouer avec mes camarades

13 - 01:59 > 02:08 [Continuité du jeu]

[>GUIMDJEU] :

Après la classe enseignez-vous ces jeux à vos frères et sœurs ou vos amis au quartier ?

[>ELEVE] :

Parfois Oui

14 - 02:08 > 02:23 [Remerciement]

Merci

[>ELEVE] :

De rien.

=====
==
Entretien exporté depuis Sonal (v.1.9) le 26/04/2017 à 07:07:29
=====

==
2017-05-14-15-42-11-mc.mp3

14 extrait(s)

Caractéristiques :

Observations :

1 - 00:00 > 00:03 [Salutation]

Bonjour

[>Elève] :

Bonjour

2 - 00:04 > 00:09 [Présentation]

Je m'appelle GUIMDJEU ZEUFACK JACQUY JOELLE, étudiante en Master II à l'Université de Yaoundé I.

3 - 00:10 > 00:26 [Présentation du projet]

Dans le cadre de notre recherche portant sur : "la place du jeu dans l'acquisition du français par les élèves de Form II lors du processus enseignement-apprentissage et son impact dans l'insertion sociale du jeune", nous sollicitons votre collaboration pour parachever notre étude.

4 - 00:26 > 00:31 [But de l'étude]

Cette recherche a pour but de savoir pourquoi les apprenants ne participent pas à la construction du savoir.

5 - 00:32 > 00:50 [Confidence]

Ainsi, nous prions de bien vouloir nous accorder de votre temps pour cet entretien qui nous permettra d'atteindre nos objectifs. Tout ce qui sera dit au cours de cet entretien restera strictement confidentiel. Si nous proposons de l'enregistrer, c'est pour faciliter notre discussion et éviter des erreurs dans notre prise de note.

6 - 00:50 > 00:56 [Amélioration des compétences en français]

Que faites-vous pour améliorer vos capacités en français ?

[>Elève] :

Je lis beaucoup de livres de français

7 - 00:56 > 01:02 [Esprits de compétition entre les élèves]

Est-ce qu'il y'a l'esprit de compétition entre vous ?

[>Elève] :

Oui

8 - 01:02 > 01:17 [Moyens pour susciter l'intérêt des élèves]

Le professeur de français vous fait-il jouer en classe.

[>Elève] :

Non

[>GUIMDJEU] :

Pourquoi ?

[>Elève] :

Parce qu'elle n'aime pas les jeux

9 - 01:17 > 01:28 [Caractères de l'enseignant face aux élèves]

Pourquoi n'aime-t-elle pas les jeux.

[>Elève] :

Parce qu'elle est méchante et stricte

10 - 01:29 > 01:39 [Pourquoi le caractère stricte de l'enseignant]

Pourquoi votre professeur est-elle stricte ?

[>Elève] :

Parce que c'est sa nature

11 - 01:40 > 02:06 [Attention des élèves]

Le cours de français est-il intéressant ?

[>Elève] :

Oui

[>GUIMDJEU] :

Pourquoi ?

[>Elève] :

Parce qu'elle pose beaucoup de question qui me font bien comprendre et que je trouve intéressant

12 - 02:06 > 02:30 [Attention des élèves]

Qu'est-ce que le professeur fait pour que vous soyez attentif ?

[>Elève] :

Elle fouette les gens qui bavardent... Elle demande qu'on écrit les noms de ceux qui bavardent et ceux donc leurs noms apparaissent on les fouette, ont les punis

13 - 02:31 > 02:50 [L'Encouragements des élèves par l'enseignant]

Est-ce que vous avez de bonnes notes en français ?

[>Elève] :

Oui

[>GUIMDJEU] :

Qu'est-ce qu'elle fait pour vous amener à continuer à avoir de bonnes notes ?

[>Elève] :

Elle nous encourage en ajoutant les points à ce qui ont bien travaillées

14 - 02:51 > 02:54 [Remerciements]

Merci pour votre collaboration

[>Elève] :

De rien

BIBLIOGRAPHIE

I- ARTICLES

- Adeldkader Lahmar, Ali, (2016). Le ludique, moyen incontournable pour la motivation de la classe et l'apprentissage du FLE. *XIV^e Congrès des professeurs de français langue ardente*. Université de Liège, place du XX août Liège
- Barnier, Gérard, (non daté). *Théories de l'apprentissage et pratiques d'enseignement*. IUFM d'Aix-Marseille.
- Brougère, Gilles (2005). *Le jeu entre éducation et divertissement*. Université de Paris XIIIe, GREC.
- Château, Jean, (1947). *Le jeu chez l'enfant*. Encyclopaedia Universalis.
- Haidée, Silva. *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?* consulté à partir [http://www. Franc-parler.org](http://www.Franc-parler.org)
- López, Javier Suzo (1998). *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Université de Grenade : Ruiz.
- Musset, Marie et Thibert, Rémi. (2009). *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*. Dossier d'actualité veille et analyses, n° 48.
- Métra, Maryse, (5 février 2016). *Approches théoriques du jeu*. IUFM Lyon.
- Mavromara-Lazaridou, Catherine, (2016). Apprendre « en action » : créer des jeux de société dans une démarche de projet en classe de langue. *XIV^e Congrès des professeurs de français langue ardente*. Université de Liège, place du XX août Liège.
- Mimché, Honoré. (Non publié). *Méthode de recherche en sciences humaines et sociales*. IFORD.
- Ongwal-Ayi, Patrick, (2016). Les activités ludiques : catalyseur d'apprentissage en classe de langue. *XIV^e Congrès des professeurs de français langue ardente*. Université de Liège, place du XX août Liège.
- Valliant, Cathérine (2006). *Un outil pédagogique particulier : le jeu*. Formateur IUFM.

II- OUVRAGES GÉNÉRAUX :

- Billaut, Jean. et Alii, (1976). *L'enfant à la découverte de sa langue maternelle*. Paris : Casterman.

- Blanchet, Alain et Gotman, Anne, (1992). *L'enquête et ses méthodes : l'entretien*. Paris : Nathan.
- Fernandez, Lydia et Catteuw, Michelle (2001). *La recherche en psychologie clinique*. Paris : Nathan.
- Picoche, Jacqueline (Dir.), (2013). *Le vocabulaire et son enseignement*. Dossier, lulu.com
- Mbinkar, Emmanuel, (2013). *Excellence en Français 2*. Cameroon Publishing Company.
- Poth, Joseph, (1997). *La conception et la réalisation des manuels scolaires, initiation aux techniques d'acteurs*. IPA.
- Peytard, J. et Genouvier, E. (1970). *Linguistique et enseignement du français*, Paris Librairie Larousse.
- Saussure, Ferdinand De, cité par Hagege, Claude, (2002). *Halte à la mort des langues*. Paris, Odile Jacob.
- Roegiers, Xavier, (2006). *L'APC, qu'est-ce que c'est ? Approche par les compétences et pédagogie de l'intégration expliquées aux enseignants*. EDICEF.

III- OUVRAGES SPÉCIALISÉS

- Brougère, Gilles, (1995). *Jeu et éducation*. Paris, l'Harmattan.
- Caillois, Roger, (1967). *Les jeux et les hommes. Le masque du vertige*. Paris.
- Dogby, et Ndiaye, (Document UNESCO inédit). *Utilisation des jeux et jouets à des fins pédagogiques*.
- Huizinga, Johan, (1938). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris Gallimard.
- Henriksen, (2004). *On the Transmutation of Educational Role Play*. Helsinki.
- Julien, Patrice, (1988). *Activités ludiques*. Clé international.
- Petitmengin, Violette et Fafa, Clémence, (2017). *La grammaire en jeux*. Outils malins du FLE, PUG.
- Piaget, Jean. (1969). *Psychologie et pédagogie*. Paris, Denoël.
- UNESCO, (1979). *L'enfant et le jeu : approches théoriques et applications pédagogiques*. Études et documents d'éducation. Paris, France.
- Vygotsky, Jacob, (1967). *Jouer et son rôle dans le développement mental de l'enfant*. Psychologie Soviétique.
- Winnicott, Donald, (1971). *Jeu et réalité*. Folio.

- Yahaya, Toureh, (1979). *Guide pour l'utilisation en pédagogie des activités ludiques*. Préparé par l'UNESCO.

IV- Dictionnaires

- Dortier, Jean-François, (2004). *Dictionnaire des sciences humaines*. Paris, éd. Sciences humaines.
- Microsoft Encarta, (2009). Collection DVD
- Robert, Paul. (1981). Micro Robert
- Sillamy, Nobert, (1980). *Dictionnaire encyclopédique de psychologie*. Édition Michel Mastrojanni et Marguerite Montagne, Bordas.

V- Programmes officiels

- Les programmes et instructions officiels pour le français en Afrique francophone.
- Le programme de formation de l'école québécoise (2006 :53).
- MINSEC, (2014). Programmes d'études de Form I et de Form II : Français 2^{ème} langue.
- Loi N° 98/004 du 04 avril portant orientation de l'éducation au Cameroun.

VI- Magazines

- Boudin, Hervé, (février/mars 1989). *Prendre au sérieux les jeux pédagogiques*. Le français dans le monde, N° 223, 45-48.
- Beaudenon, Thierry et Alii, (Juin 2005). Le premier magazine de jeux pur plaisir ! Télé 7 jeux. Inédits.
- XIV^e Congrès Mondial des professeurs de français langue ardente, du 14 au 21 juillet 2016, Université de Liège, place du XX aout Liège.

VII- Mémoires

- Carole, Simo OUAMBO, « Activités ludiques et amélioration des performances en français des élèves au sous-cycle d'observation »
- MASSI EVINA, Fernande, « Activités ludiques et performances en mathématiques des enfants de l'école maternelle de la ville de Yaoundé »

- Nadège Balbine, AMBOMO, « Le réinvestissement de la lecture suivie en expression orale par le jeu : pour une amélioration de la didactique de la lecture suivie au sous-cycle d'observation »

VIII- SITOGRAPHIE

- [http// www. memoiresonline.org](http://www.memoiresonline.org).
- [http// www. google scholar.org](http://www.google scholar.org)
- [http//www.franc-parler.org](http://www.franc-parler.org) : un site de l'organisation internationale de la francophonie.
- <http // www. Pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot. com>

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE	ii
REMERCIEMENTS	iii
LISTE DES ABRÉVIATIONS	iv
LISTE DES DIAGRAMMES	v
LISTE DES TABLEAUX	vi
LISTE DES ANNEXES	vii
RÉSUMÉ.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1
PREMIÈRE PARTIE : CADRE THÉORIQUE DE L'ÉTUDE ET INSERTION DU SUJET.....	13
CHAPITRE I : PROBLÉMATIQUE DE L'ÉTUDE ET DÉFINITION DES CONCEPTS-CLÉS.....	14
1.1. Contexte de l'étude.....	14
1.2. Position et formulation du Problème.....	16
1.3. Objectifs de la recherche	17
1.4. L'intérêt de la recherche.....	18
1.4.1. L'intérêt social.....	18
1.4.2. L'intérêt pédagogique.....	18
1.4.3. L'intérêt didactique	19
1.4.4. L'intérêt scientifique	19
1.5. Délimitation de l'étude	19
1.5.1. Délimitation théorique.....	19
1.5.2. Délimitation empirique.....	19
1.6. Définition des concepts	20
1.6.1. Définition du concept de jeu.....	20
1.6.1.1. Ce que le jeu n'est pas	20
1.6.1.2. Le jeu dans l'enseignement	21
1.6.1.3. Le jeu, un facteur de socialisation	21
1.6.2. Quelques jeux favorables à l'apprentissage.....	22
1.6.2.1. Définition de L'apprentissage	22
1.6.2.2. Jeu et apprentissage	23
1.6.2.3. Les mots fléchés	23
1.6.2.4. Les puzzles	24
1.6.2.5. Les mots croisés	24

1.6.2.6. Les charades	24
1.6.2.7. Les énigmes	25
1.6.2.8. Les jeux vidéo	25
1.6.2.9. Les bandes dessinées	26
1.6.2.10. Les jeux en salle de classe	26
1.6.3. Form II.....	28
1.6.3.1. Le système éducatif anglophone.....	28
1.6.3.2. La motivation du choix de Form II.....	28
1.6.4. Insertion sociale.....	29
1.6.4.1. Le jeu, une voie d'accès aux activités culturelles.....	29
CHAPITRE II : REVUE DE LA LITTÉRATURE ET PRÉSENTATION DU CHAMP DE RECHERCHE	30
2.1. L'évolution du jeu chez l'enfant par rapport à l'histoire.....	30
2.2. La place et le rôle du jeu dans l'enseignement du français	32
2.3. Le jeu comme une technique d'enseignement en Form II.....	33
2.3.1. L'insertion du jeu dans le manuel scolaire	33
2.3.1.1. La place du jeu dans le livre de français en Form II : le cas d'Excellence en français 2 .	34
2.3.1.2. Les éléments ayant traités au jeu dans le livre	34
2.4. L'apport du jeu dans l'enseignement du français.....	35
2.5. Le jeu, une construction des pratiques dans le groupe	36
2.6. Théories explicatives	36
2.3.1. La théorie du jeu.....	37
2.3.2. Les approches psychologiques	37
2.3.3. Les approches pédagogiques	37
2.3.4. Les approches ethnologiques.....	38
2.7. La théorie de l'apprentissage.....	38
2.8. La théorie de la motivation.....	39
2.9. Hypothèses de recherche	40
2.9.1. Hypothèse générale	41
2.9.2. Hypothèses de recherche	41
DEUXIÈME PARTIE :	45
ENQUÊTE SUR L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS ET ANALYSE DES DONNÉES	45
CHAPITRE III : ENQUÊTE SUR L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS EN FORM II.....	46
3.1. Méthodologie de l'étude.....	46
3.2 Définition de la population :.....	46
3.2.1. La population cible.....	46
3.2.2. La population accessible.....	46
3.3. Méthode d'échantillonnage et échantillon.....	47
3.3.1. Définition de l'échantillon.....	47

3.3.2. Techniques d'échantillonnage	47
3.4. Choix des méthodes et instruments de collectes des données	48
3.4.1. L'observation.....	48
3.4.2. L'entretien	49
3.4.2.1. L'entretien directif et ses applications.....	49
3.4.2.2. Présentation du guide d'entretien	50
3.4.2.3. Le déroulement de l'entretien.....	51
3.4.3. Le questionnaire	51
3.4.4. Le test	51
3.5. Méthode de traitement des données	56
3.5.1. L'analyse des contenus des entretiens	56
3.5.2. La transcription des données de l'entretien	56
3.5.3. Présentation de la grille d'analyse des données des entretiens.....	56
3.5.4. Le codage	57
3.5.5. Les outils statistiques : le T Students	58
CHAPITRE IV : PRÉSENTATION ET ANALYSE DES DONNÉES	60
4.1. La présentation des données recueillies sur le terrain après l'entretien.....	60
4.1.1. Identification des cas	60
4.1.1.1. Le cas A1.....	60
4.1.1.2. Le cas A2.....	63
4.1.1.3. Le cas A3.....	65
4.1.1.4. Le cas A4.....	66
4.1.1.5. Le cas E1	69
4.1.1.6. Le cas E2	71
4.1.1.7. Le cas E3	72
4.2. Présentation des données recueillies à partir du questionnaire.....	73
4.2.1. Caractéristiques générales des élèves.....	74
4.2.2. Pratique des activités utilisées par les enseignants pendant la leçon de français	75
4.3. Pratiques des activités ludiques au lycée.....	79
4.3.1. Résultats des tableaux croisés	83
4.3.2. Activités ludiques pendant le cours de français en fonction de classe	83
4.4. Présentation des résultats du test	85
4.4.1. Rappel de l'hypothèse générale.....	85
4.4.2. Test d'anova à 1 facteur	86
4.4.3. Moyennes ajustées au pré-test et post test des deux groupes	87
TROISIÈME PARTIE :.....	88
INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET RAPPEL DE LA THÉORIE DE RÉFÉRENCE	88
CHAPITRE V: INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET RAPPEL DE LA THÉORIE DE LA MOTIVATION	89
5.1. Interprétation des résultats à partir de la grille d'analyse.....	89

5.1.1. Les compétences langagières	89
5.1.2. Développement cognitif, stratégies d'enseignement et méthodes d'apprentissage	89
5.1.3. Expression orale, communication et participation	90
5.1.4. Créativité, détente et résolution des problèmes	91
5.1.5. L'intérêt, la force et l'action	92
5.1.6. Assimilation et accommodation	92
5.2. Interprétation des résultats à partir de l'expérimentation	93
5.2.1. L'interaction	93
5.2.2. L'intégration	93
5.2.3. La motivation	94
5.2.4. L'apprentissage	94
5.3. Discussion des résultats	94
5.4. Synthèse des analyses	96
5.5. Rappel de la théorie de la motivation	97
CHAPITRE VI : PERSPECTIVES DE RECHERCHE ET PROPOSITIONS DIDACTIQUES	99
6.1. Perspectives de la recherche	99
6.1.1. Sur le plan administratif	99
6.1.2. Sur le plan scolaire	99
6.2. Propositions didactiques	100
6.2.1. Les enseignants	100
6.2.2. Les parents d'élèves	102
6.2.3. Les spécialistes de la planification des programmes scolaires	102
6.2.4. Les pouvoirs publics	103
6.3. L'enseignement du français par le jeu	103
6.3.1. Enseigner le vocabulaire par le jeu	103
6.3.2. Enseigner la grammaire par le jeu	104
6.3.3. Enseigner l'orthographe par le jeu	105
6.3.4. Enseigner l'expression orale par le jeu	105
6.3.5. Réinvestissement de la grammaire en orthographe	106
6.3.6. Réinvestissement de la grammaire vers la lecture et l'écriture	106
6.4. Présentation d'une fiche de préparation	107
CONCLUSION GÉNÉRALE	113
ANNEXES	117
BIBLIOGRAPHIE	147
TABLE DES MATIÈRES	151