



Utilisation de jeu de langue comme outil de motivation dans l'enseignement et l'apprentissage du français aux écoles secondaires du Ghana : enjeux et perspectives

Ottilia Aku DATSOMOR

E. P. College of Education
Amedzope, Volta Region, Ghana
odatsomor@gmail.com

Ransford Gameli KLINOGO

Enchi College of Education
Enchi, Western North Region- Ghana
ransfordklinogo@gmail.com

&

Elias Kofi ETTEH

Enchi College of Education
Enchi, Western North Region, Ghana

Résumé : Cette étude porte sur l'utilisation des jeux de langue dans la classe de FLE pour motiver les apprenants ghanéens au niveau secondaire (SHS) du Ghana pour apprendre le français. Pour réussir à notre tâche, nous avons fait une pré-enquête qui révèle que les apprenants et les enseignants de trois écoles sélectionnées ne ni utilisent pas les jeux pédagogiques dans l'apprentissage et l'enseignement de la langue française. Ils ne connaissent pas même l'importance de l'utilisation des jeux. Basant sur cette observation, nous avons collecté des données dans trois écoles secondaires dans la région Volta du Ghana en utilisant des questionnaires et l'interview. Les données sont analysées par la méthode mixte. L'analyse montre que l'emploi des jeux pédagogiques facilite l'enseignement et l'apprentissage en les rendant plus intéressants et addictifs. À dater de ces observations, nous avons recommandé aux CREF et les autorités chargées de l'apprentissage et l'enseignement de français d'inclure les jeux dans la formation des élèves et les enseignants.

Mots-clés : Apprentissage, Enseignement, Français, Jeu, Langue, Motivation

USING LANGUAGE GAMES AS A MOTIVATIONAL TOOL IN THE TEACHING AND LEARNING OF FRENCH IN GHANA'S SECONDARY SCHOOLS: CHALLENGES AND PROSPECTS

Abstract: This study focuses on the use of language games in the French as a Foreign Language classrooms to motivate Ghanaian Senior High School (SHS) learners to learn French. To succeed in our task, we conducted a pre-survey observation which revealed that learners and teachers in the three selected schools do not use language games in learning and teaching French language. They are not even aware of the importance of using games. Based on this observation, we collected data from the three secondary schools in the Volta Region of Ghana using questionnaires and

interviews. The data is analyzed by the mixed method. The analysis shows that the use of educational games facilitates teaching and learning by making it more interesting and addictive. Based on this, we recommended to the CREF and the authorities in charge of learning and teaching French to include games in the training of students and teachers.

Keywords: Learning, Teaching, French, Game, Language, Motivation

Introduction

Comme la démotivation, la motivation dans l'enseignement et l'apprentissage de langue étrangère est influencée par des facteurs liés à l'aspect cognitif, affectif et psychologiques des apprenants (Pritchard, 2003). Le sujet de la motivation a préoccupé des psychopédagogues et beaucoup de chercheurs en sciences de l'éducation. Selon notre préenquête, c'est évident qu'on ne peut pas espérer la réussite dans la classe de langue étrangère dans notre cas la classe de FLE sans motivation des apprenants parce que la motivation influence la cognition, l'émotion et le comportement générale des apprenants (Pritchard, 2003). Bien que le sujet de motivation ait été abordé par des chercheurs ghanéens, les différentes méthodes de motivation, surtout l'emploi des jeux pédagogiques comme outil d'améliorer la compétence linguistique des apprenants a reçu peu d'attention. Par conséquent cette étude expérimentale vise à employer les jeux de langues comme outils pédagogiques dans la classe de FLE pour motiver les apprenants de français dans quelques écoles secondaires SHS au Ghana. Pour ceci fait, nous nous posons les questions suivantes : les jeux de langue peuvent-ils améliorer le niveau de français des apprenants aux écoles secondaires au Ghana ? Quels jeux de langue peuvent mieux améliorer l'enseignement et l'apprentissage du FLE au niveau SHS ? Comment intégrer efficacement le jeu en classe de FLE ? À partir de ces questions, Nous postulons que les jeux pédagogiques amélioreront le niveau de FLE des apprenants ; ils peuvent mieux améliorer l'enseignement et l'apprentissage de FLE. On peut intégrer les jeux en classe de FLE par la connaissance de l'importance des jeux pédagogiques. La partie suivante sera consacrée à la présentation de la théorie de la motivation alors que la présentation de jeu comme outil pédagogique et motivation en classe de FLE.

1. La motivation

D'après Spencer (1991 : 236-237) cité dans (McComb &Pope, 2000) les motivations sont définies comme « des états hypothétiques au sein de l'organisme qui activent le comportement et poussent l'organisme vers un but ». A partir de cette citation, on note que la motivation possède une force psychologique de pousser l'individu d'accomplir une tâche désirée. On note

également que l'individu possède a priori la capacité naturelle d'accomplir la tâche désirée même avant l'application de la force de la motivation. La motivation donc permet à l'individu d'accomplir juste ce qu'il/elle pourrait faire naturellement et rien au-delà de sa capacité naturelle. Nous considérons en effet la motivation comme une excitation externe ou interne des capacités naturelles d'un individu ou un groupe pour accomplir une tâche spécifique. En effet, dans un contexte académique, disons une classe de FLE par exemple, la motivation peut influencer l'attitude de l'apprenant envers la matière en question parce que la motivation est l'aspect directionnel du comportement (Lieury & Fenouillet, 1996). On dira que la motivation fournit l'énergie psychologique et biologique pour atteindre l'objectif désiré. Partant de la perspective behavioriste, la motivation est nécessaire lorsque l'individu ne peut pas ou ne veut pas faire ce qu'il / elle aurait dû faire naturellement (Lieury & Fenouillet, 1996) La distinction est faite par Ndagijimana, (2008) entre la motivation et des concepts voisins comme stimulation limbique qui, selon lui, fait aller l'individu vers un apprentissage parce « qu'il est perçu comme bon, désirable, agréable, de nature à satisfaire des besoins de l'individu ; ou une réaction volontaire au commande qui peut être basée sur la relation morale entre le motivant et le motivé » A partir de cet exemple, (Ndagijimana, 2008), illustre que dans une classe de FLE par exemple, « on ne peut pas motiver un apprenant en lui fournissant un large éventail d'arguments logiques destinés à lui faire comprendre l'importance de la discipline enseignée pour lui. La motivation est un mécanisme du type action/réaction qu'il faut entretenir, voire déclenché de l'extérieur » La motivation dans une classe de FLE s'axe sur l'enseignant qui motive et l'apprenant qui reçoit la motivation. La partie suivante fournira la définition du terme « jeu » comme le terme clé dans le travail.

-Opérationnalisation de la définition du « jeu »

Comme d'autres notions subjectives, le terme « jeu » ne se prête pas à une définition unique. Les différents conceptualistes définissent le jeu dans son sens ou selon le domaine qu'il utilise le jeu (Henriot, 1989 :123). Il fait intervenir plusieurs aspects et points de vue selon la culture et la compréhension de celui qui le définit. Selon le Grand Robert (2001 :474), le jeu est une « activité » physique ou mentale, généralement fondée sur la conviction ou la fiction, qui n'est pas la conscience de la personne qui s'y livre d'autre fin qu'elle procure. De sa part, le Trésor de la langue française définit le jeu de la façon suivante : « activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives ». Partant des définitions fournies en haut, nous concevons que les jeux sont à la fois des

activités physiques et psychologiques. Plus, l'emploi l'expression « soumise à des règles » dans la définition de Trésor de langue française signifie que les jeux apportent la discipline aux joueurs. Le double bénéfice des jeux à savoir le brainstorming et la discipline comme indiqués par les auteurs en haut sont d'un immense bénéfice pour les adolescents du S.H.S. apprenant le français comme une langue étrangère. Les jeux pédagogiques peuvent être classifiés selon leur fonction dans la vie humaine. On note les jeux linguistiques, les jeux communicatifs, les jeux créatifs et les jeux culturel (Merrakch, 2011). La caractéristique commune des jeux pédagogiques notés par Merrakch est l'emploi de la langue qui est le but essentiel du FLE au écoles S.H.S au Ghana. A part la motivation, ce travail aussi s'articule autour des théories constructiviste et cognitivisme de Piaget qui postule que les connaissances sont plutôt construites par l'individu par l'intermédiaire des actions qu'il accomplit sur les objets (Piaget, 1981). Le constructivisme est fondé sur l'idée que la connaissance est élaborée par l'apprenant sur la base d'une activité mentale. La version de constructivisme de Piaget cadre mieux avec notre recherche dans la mesure où le jeu, en tant qu'intermédiaire, sert à stimuler l'apprenant pour construire sa propre connaissance. L'approche cognitiviste est également applicable à notre travail. L'essentiel fondamental de l'approche cognitive de l'apprentissage selon Tardif (1992) cité par Koumene (2011), est le suivant : l'apprentissage est un processus actif et constructif. C'est-à-dire que l'élève est au cœur de l'apprentissage, il doit être actif et conscient de ce qui se passe à l'intérieur et à l'extérieur de lui. Il construit lui-même ses connaissances même si ces connaissances ne sont pas totalement correctes, il les corrige progressivement. Ainsi, l'emploi des jeux présente une occasion aux apprenants d'activement construire des connaissances à partir d'interactivité des jeux (Tardif, 1992). Suivant nous présentons la méthodologie de la recherche.

2. Méthodologie de l'étude

Cette partie présente la description de la population et échantillonnage, les outils de collecte des données et la méthode d'analyse des données.

2.1 Population et échantillonnage

Notre population comprend les élèves de français dans trois écoles dans la région Volta du Ghana à savoir OLA Senior High School (Ho), Tsito Senior High Technical School (Tsito) et St Pauls' Senior High School (Denu). Au regard de l'échantillonnage de la population, nous avons sélectionné trente (30) apprenants dans chaque école par l'échantillonnage aléatoire simple. Nous avons enquêté les trois écoles dans les mêmes proportions pour que les résultats soient proportionnels. Les apprenants sont sélectionnés de deuxièmes et troisièmes

années parce qu'à ce niveau les apprenants ont assez de la langue française pour participer au jeu. Au total, nous avons quatre-vingt-dix (90) apprenants qui ont participé dans l'étude. A OLA Senior High School, les trente apprenants sont tous des filles parmi lesquels quinze sont de S.H.S. 2 et quinze sont de niveau S.H.S 3. À Tsito Senior High Technical School, les trente apprenants comprennent dix-huit filles et douze garçons. Parmi les trente apprenants, quinze sont au niveau S.H.S 2 et quinze sont au niveau S.H.S 3. A St. Paul's Senior High School, les apprenants sont tous des garçons. Nous avons quinze apprenants de S.H.S 2 et quinze de S.H.S. 3. Nous avons aussi interviewé quinze (15) professeurs de français dans les trois écoles. Treize enseignants (hommes et femmes) ont été choisis compte tenu de leur grande connaissance du sujet.

2.2. Collection des données

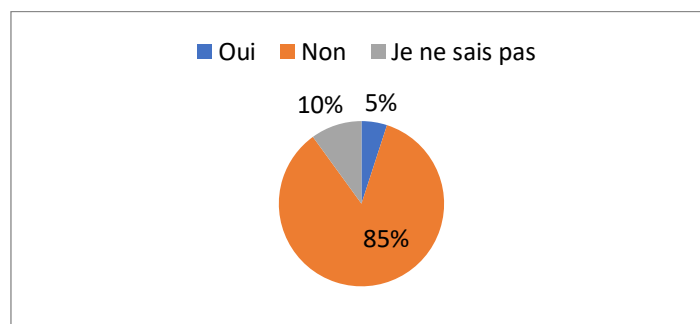
Pour collecter des données, nous avons employé les questionnaires et l'observation. Ces techniques nous ont aidé à avoir une image réelle de l'enseignement et apprentissage du FLE. L'observation nous a aidé de vérifier la présence ou non des jeux dans les classes de français et la possibilité des jeux permettant d'améliorer le niveau de connaissance des apprenants. L'observation nous a permis de mettre en place un jeu d'intervention pour améliorer la situation.

Deux types de questionnaire ont été utilisés dans notre étude. Le premier type de questionnaire est adressé aux apprenants des trois écoles choisies. Le second est adressé aux enseignants. Le questionnaire pour les étudiants vise à tester leur avis sur l'introduction des jeux pédagogiques dans la classe de FLE en les posant des questions. Nous avons présenté les résultats dans les tableaux suivants. Les tableaux suivants présentent les réponses

Le premier tableau est une réponse à la question « *votre professeur utilise-t-il le jeu en classe de langue ?* »

Le tableau 1: Distribution des réponses des apprenants sur l'utilisation des jeux par leur enseignants

Réponses	Apprenants	Pourcentage
Oui	5	5%
Non	76	85%
Je ne sais pas	9	10%
Total	90	100



Figures 1: Proportion d'enseignants utilisant le jeu en classe

Parmi les 80 répondants (30 répondants de trois écoles) constituant 100%, 5 répondants constituant 5% sont d'accord que leur enseignant de français utilise le jeu en classe, 76 constituant 85% indiquent que leur enseignant n'utilise pas les jeux pédagogiques, 9 répondants constituant 10% indiquent qu'ils ne savent pas si leur enseignant utilise les jeux. Lorsque nous avons interrogé ces enseignants, beaucoup ont indiqué que le jeu n'avait pas sa place dans l'enseignement ou que le jeu c'est juste pour les apprenants de la maternelle. Ils se demandaient comment on pouvait utiliser le jeu dans une classe du secondaire. Cela a rendu notre travail pertinent pour démontrer le contraire. Ensuite, nous avons posé la question de savoir la fréquence d'utilisation de jeu par les professeurs. Le résultat est présenté ci-dessus.

Le tableau 2: Distribution des réponses des enseignants sur la fréquence de leur utilisation des jeux

Réponses	Enseignants	Pourcentage
Pas de jeux	9	60%
Une fois par semaine	2	10%
Une fois par mois	1	5%
Une fois par an	3	25%
Total	15	100

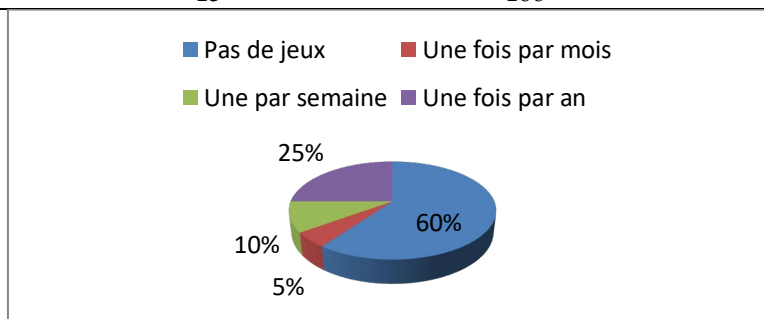


Figure 6 : Fréquence de l'utilisation du jeu en classe de français

Selon le résultat obtenu, au total de 15 enseignants nous en avons 9 constituant 60% indiquant qu'ils n'utilisent pas du tout le jeu dans leurs enseignements. Les enseignants qui utilisent le jeu une fois par an sont 3 constituant 25% par rapport à nos enquêtés. Un (1) enseignant constituant (5%) des enseignants que nous avons interrogés dans le cadre de recherche utilisent le jeu une fois par mois et 2 enseignants correspondant à 10% l'utilisent une fois par semaine. En somme, notre enquête nous montre que le jeu est peu utilisé en classe de FLE au Ghana. D'abord, une toute minorité d'enseignants utilisent le jeu en classe et ceux qui le font ont une fréquence négligeable. Cette enquête préalable nous a motivée à mener cette recherche pour montrer que le jeu peut occuper une meilleure place dans le processus enseignement/ apprentissage. En effet, grâce à la collaboration des enseignants des écoles choisies, nous avons testé quelques activités ludiques dans les classes de SHS 2 et SHS 3. Notre choix s'est porté sur ce niveau vu son importance dans le système éducatif ghanéen de façon que les apprenants rentrent directement aux universités après leur examen de fin d'études (WASSCE).

2.4 Les jeux utilisés dans les classes

Nous présentons quelques exemplaires des jeux que nous avons utilisés dans les classes pour améliorer le niveau de français des élèves. Nous n'avons pas inclus tous les jeux employés ici à cause de limite sur l'ombre des pages impose pour ce travail.

-Le marché

Ce jeu a pour but de créer un pseudo marché dans la classe pour faire les apprenant connaître les objets dans le marché dans un contexte réel. Il s'agit dans ce jeu le fait d'apporter des produits vendus au marché dans la classe, par exemple des légumes et des fruits, des vêtements, les objets concrets. D'après Merrakchi, (201 :10) le but d'amener ces objets concrets en classe est de « faire connaître aux apprenants leurs noms. » Le rôle de l'enseignant dans le jeu selon Merrakchi est de « demander ensuite à chaque apprenant ou chaque équipe de faire son choix pour remplir son panier après avoir » mentionner le nom de chaque objet pris. L'équipe est déclarée gagnante selon le nombre d'objets dans le panier

-Carte culturelle

Ce jeu est destiné à exposer les apprenants aux pays du monde et à les aider à mémoriser ces noms. Comme expliqué par Merrakchi, (2011 :11) « Ce jeu consiste à faire découvrir par l'apprenant une carte du monde, l'enseignant va

faire connaître à l'apprenant les noms des différents continents exposés sur la carte. Après cela et à partir d'une autre carte muette où les noms des continents ne paraissent pas le jeu consiste pour chaque apprenant à reconnaître seul et citer le nom de chaque continent ».

-Jeu de réemploie des structures

Ce jeu permet aux apprenants de reconstruire oralement des phrases par le réemploi d'un mot dans une autre phrase. Par exemple, l'enseignant construit une phrase « Je suis *élève* » Après la phrase, l'enseignant explique le mot *élève* aux apprenants et réemploie ce même terme « *élève* » dans une autre phrase, « Kofi Manu est un *élève* sérieux ». Ayant donné deux ou trois exemples, l'enseignant demande aux apprenants d'utiliser le mot *élève* dans leurs propres structures.

-Jeu de 'on'

Dans ce jeu l'enseignant demande aux apprenants de mentionner tous les mots qui se terminent par 'on'. Après avoir mentionné ces mots, ils les utilisent dans leurs propres phrases.

On, ton, lion, bâton, pardon, million, attention, etc.

-Passe-moi ton mot

Dans ce jeu l'enseignant choisit un objet de la classe et le désigne en l'accompagnant de son déterminant. Ex.1 : la chaise. Le suivant doit proposer un autre déterminant comme, une chaise, l'autre, cette chaise, sa chaise, ma chaise etc.

Ex2 : la chaise, une chaise, cette chaise, ma chaise, sa chaise, ta chaise.

D'autres jeux employés sont le 'pick and act', jeu de mots, jeu de tous les mots.

2.5 L'impact de jeu sur la production des élèves

Pour mieux voir l'impact du jeu, nous avons procédé par une analyse contrastive qui consiste, à poser des questions dans une « classe ordinaire » de langue. Nous appelons « classe ordinaire », une classe qui est de visée traditionnelle où l'enseignant dispense le cours et les apprenants se contentent de répondre aux questions. Par la suite, nous avons introduit le jeu comme méthode d'enseignement, après quelques séances, nous avons posé les mêmes questions aux mêmes apprenants. Cela permet de mesurer immédiatement l'impact que le fait d'avoir introduit le jeu a produit sur les apprenants. Tous nos

résultats sont en « avant le jeu » en « après le jeu ». Après l'intervention, nous avons collecté des données propres sur l'emploi des jeux dans la classe de français. Les données sont collectées chez les mêmes élèves qui nous ont fourni les données préliminaires. Les données sont analysées et les résultats après et avant l'intervention sont présentés ci-dessous.

3. La méthode d'analyse des données

Pour analyser les données, nous avons choisi la méthode psychocritique de Maron (1938) qui permet d'analyser des comportements inconscients des personnages dans un texte littéraire. Bien que la méthode soit plus utilisée dans la littérature, nous croyons qu'elle peut être utilisée dans d'autres domaines linguistiques comme le nôtre. Alors la psychocritique nous permet d'analyser les comportements inconscients comme les regards, les gestes et les mimiques des apprenants dans la classe avant et après l'intervention du jeu. Cette approche permet à créer une situation particulière qui va permettre de tester une hypothèse causale concernant la mesure d'un phénomène précis, dans notre cas, l'utilisation des jeux de langue pour susciter la motivation à l'égard de l'apprentissage du FLE. Suivant, nous présentons les résultats de la comparaison de l'état des élèves avant et après l'intervention.

-Comparaison des résultats avant et après l'intervention

Ces résultats ont été obtenus suite à la question : *comment trouvez-vous l'apprentissage de la langue française ?*

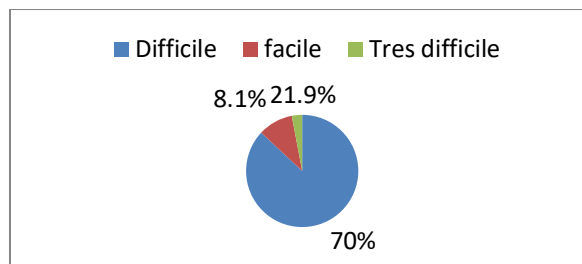


Figure 2: Perception de la langue française par les apprenants avant l'usage des jeux

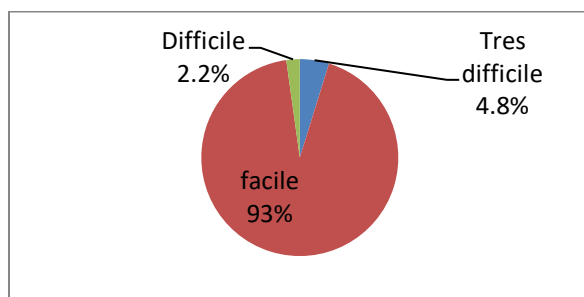


Figure 3 : Perception de la langue française par les apprenants après l'usage des jeux

En analysant les figures en parallèle ci-dessus, on se rend compte des changements importants des apprenants la perception à l'égard du français. Avant le jeu, on peut constater que la plus grande majorité des apprenants c'est-à-dire 63 parmi les 90 apprenants, constituant 70% estiment que l'apprentissage de la langue est difficile. Aussi, 19 apprenants correspondant à 21.9% estiment que l'apprentissage du français est très difficile. Seuls 8 répondants qui constituent 8.1% de nos enquêtés estiment que l'apprentissage du français est facile. Cela montre clairement que la perception des apprenants envers l'enseignement/apprentissage du français avant l'introduction du jeu est mauvaise. Après l'introduction du jeu de langue appelé « jeu de tous les mots » dans la classe, les tendances sont inversées. En effet, désormais 83 parmi les répondants correspondant à 93% des enquêtés expriment que l'enseignement/apprentissage du français est facile. Ceux des enquêtés qui estiment que l'enseignement/apprentissage du français est difficile après l'introduction du jeu est au nombre de 2 correspondant à 2.2 %. Les autres enquêtés qui estiment que l'enseignement /apprentissage du français est très difficile représentent 4 au pourcentage de 4.8%. Les résultats obtenus nous montrent que le jeu nous a vraiment aidés à changer l'idée et la perception des apprenants envers l'enseignement/apprentissage du français.

4. Résultats comparatifs de la perception de l'animation de la classe

Souvent la motivation des apprenants dépend de leur perception de l'animation de la classe. L'animation d'une classe c'est l'ambiance qui y règne. Nous avons expliqué aux apprenants ce que nous entendons par ambiance. C'est la liberté des apprenants de s'exprimer oralement dans la classe sans avoir peur de se moquer par des collègues apprenants ou l'enseignant. On cherche à savoir ce qu'ils pensent du milieu communicatif de la classe. Les termes techniques utilisés sont de nous, nous avons juste interprété ce qu'ils ont dit pour faire le classement. Les apprenants ont répondu à la question : *Comment trouvez-vous l'ambiance générale de la classe de français ?*

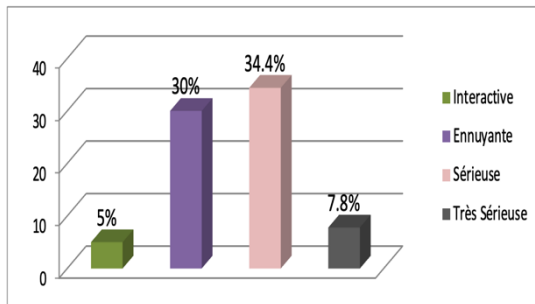


Figure 4 : Ambiance de la classe (Avant le jeu)

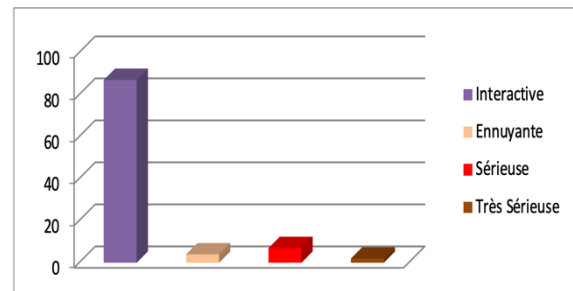


Figure 5 : Ambiance de la classe (Après le jeu)

Avant le jeu, de plus 70 % des apprenants se sentaient dans des classes où ils sont coincés, des classes qu'ils n'aimaient pas. 25% des apprenants aussi trouvent que la classe de français est ennuyante et 5% de nos enquêtés expriment que la classe de français est interactive. Après l'introduction du jeu de langue (remplir le panier) dans l'enseignement/apprentissage du français, l'attitude des apprenants a changé complètement. Cette fois jusqu'à 91% des apprenants estiment que la classe de français est interactive. Ceux qui estiment que la classe est toujours ennuyante sont très peu, et c'est la minorité qui représente 9% des apprenants.

4.1 Jeu et l'attitude des apprenants en classe de français

Par le mot attitude, nous entendons la disposition psychologique des apprenants en classe de FLE. Nous avons obtenu les résultats contradictoires suivants par l'observation directe et le visionnage des extraits de films enregistrés au cours de nos enquêtes. Il s'agit d'une part d'une classe normale, c'est-à-dire sans intervention du jeu et d'autre part avec l'introduction du jeu dans la manière d'enseigner.

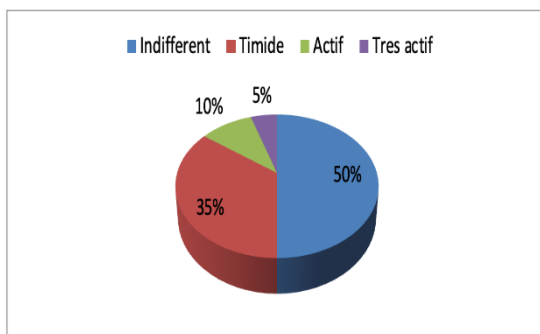


Figure 5 : Attitudes apprenants avant l'introduction de jeu

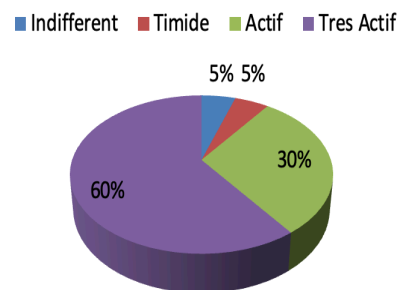


Figure 6 : Attitudes apprenants après l'introduction de jeu

Dans notre enquête, nous avons observé que 50% des enquêtés étaient indifférents dans la classe normale (sans jeu) et 35% des enquêtés étaient restés aussi timides. 10% des enquêtés sont actifs et seul 5% des enquêtés qui sont très actifs dans la classe sans jeu. Par contre, l'introduction du jeu a changé l'attitude des apprenants car 60% des enquêtés ont été maintenant très actifs en classe et 30% ont été actifs dans la classe. 5% seulement des enquêtés ont été timides et seul 5% qui ont été indifférents dans la classe de jeu. Cela montre que vraiment le jeu est outil pédagogique en classe de FLE qui permet de vaincre la timidité.

4.2 Figure : les jeux préférés par les apprenants

Nous avons essayé de classer les jeux les plus utilisés en classe de français. Les répondants ont indiqué ces jeux par rapport à leurs utilisations dans leur classe.

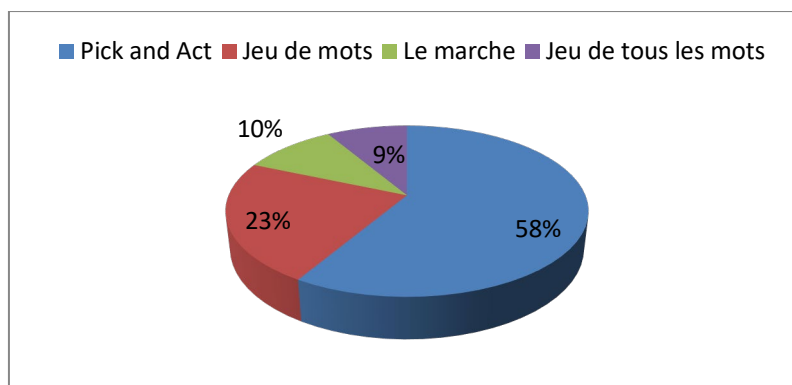
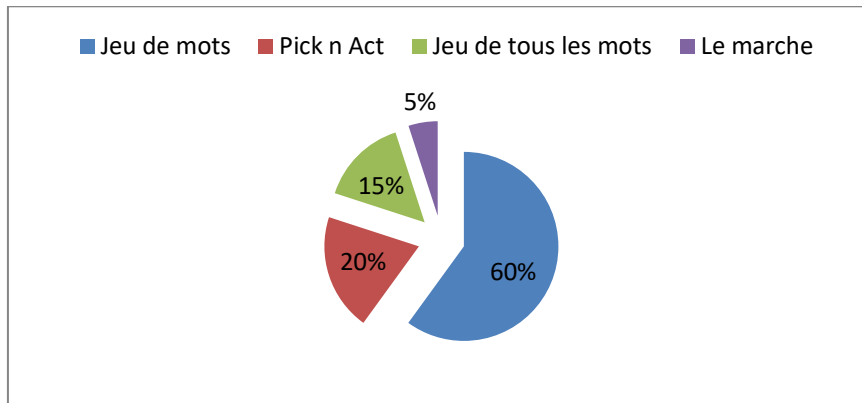


Figure 7 : Types des jeux

Selon notre expérimentation, le jeu le plus aimé des apprenants est le Pick and Act qui est choisis par 53 parmi les 90 répondants représentant 59%. On note 20 répondants représentant 23% représente les enquêtés qui aiment le Jeu de mots. 10% de nos enquêtés aiment le marché et 8% des enquêtés aiment le Jeu de tous les mots. Selon la classification de jeu par Merrakchi (2011) on a le jeu linguistique, le jeu communicatif, le jeu de créativité, et le jeu culturel, dans la perspective de l'enseignement /apprentissage du FLE. Les jeux les plus appréciés par les apprenants dans cette recherche sont les jeux sous la classification de jeux linguistiques. D'après Merrakchi, 2011 :10 « Le jeu linguistique en classe de FLE permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés. Il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Il ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique. »



Figures 8 : Préférences des jeux par des apprenants

- Les apprenants préfèrent majoritairement le jeu de mots : c'est un jeu de mémorisation.
- Ensuite vient le jeu appelé « Pick and act » : C'est un jeu de mimique en équipe. Le partenaire mime c'est-à-dire gesticule de sorte à amener son coéquipier à deviner la réalité à laquelle renvoie les gestes.
- 15 % des enquêtés préfèrent le jeu dit « Jeu de tous les mots » : C'est un jeu de prononciation (jeu de lecture) où les membres des équipes partagent tous les mots dans un passage entre eux à apprendre à bien les prononcer.
- Le dernier jeu par rapport à la préférence des apprenants interrogés est le jeu intitulé « le marché » : c'est un jeu de stock de vocabulaires où l'enseignant amène beaucoup de choses comme les fruits, les légumes, les habits, les outils etc...en classe, les remplissent leurs paniers en mentionnant les noms des éléments. Celui qui trouve un nom devient le propriétaire de la chose.

4.3 Apport du jeu à la connaissance selon les apprenants

Nous avons voulu savoir si les apprenants eux-mêmes sont conscients du bénéfice obtenu par le jeu. Nous avons alors posé la question : Que vous apporte le jeu lorsqu'il est utilisé pour vous enseigner ?

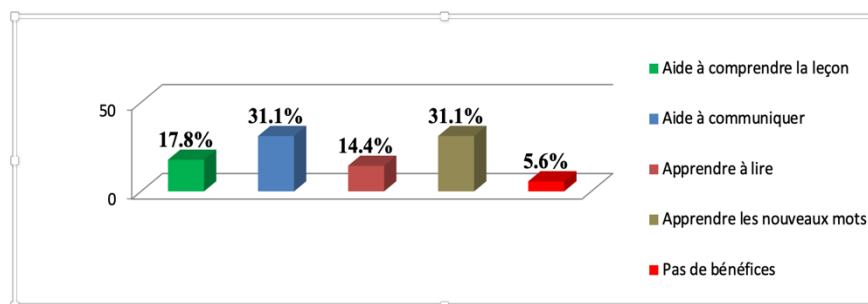


Figure 9: Apports des jeux selon les apprenants

Ce sont les réponses que les élèves ont données concernant le bénéfice qu'ils peuvent obtenir à partir du jeu. 17.8% des enquêtés estiment que le jeu aide à comprendre la leçon. 31.18% des enquêtés ont aussi dit que le jeu aide à mieux communiquer. 14.4% estiment que le jeu aide à bien lire en français et 31.18% par contre jugent que le jeu aide à apprendre les nouveaux mots. Enfin, 5.6% disent qu'ils ne savent pas les bénéfices que l'utilisation du jeu peut leur apporter en tant qu'apprenants.

4.4 Raisons de non-utilisation du jeu en classe de français par les enseignants

Beaucoup parmi les enseignants interrogés ne pratiquent pas le jeu en classe. Nous avons cherché à comprendre pourquoi pour mieux trouver des solutions. Les résultats suivants indiquent les principales raisons qui empêchent les enseignants d'utiliser le jeu dans leurs classes.

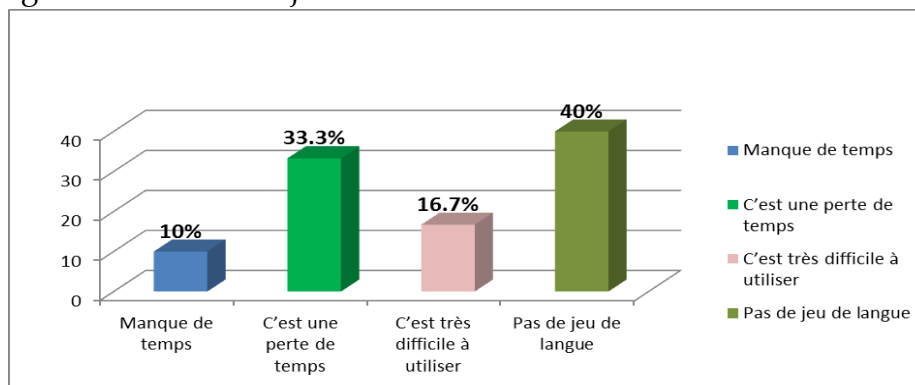


Figure 10 : Raison de non-utilisation de jeu

Dans la figure montrant les obstacles qui empêchent l'utilisation des jeux dans les enseignements, 40% des enseignants ont révélé qu'ils ne maîtrisent pas de jeux de langue qu'ils peuvent pratiquer en classe. Ils considèrent la classe comme une situation sérieuse et qu'on ne doit pas s'y amuser. 16.7% des enquêtés nous ont dit que l'utilisation du jeu en classe de langue est une perte de temps. 33.3% des enquêtés considèrent l'utilisation de jeu comme une tâche difficile. 10% des enquêtés expriment qu'ils n'ont pas le temps pour utiliser le jeu dans leur enseignement. Le manque de temps dans ce dernier cas est le fait du programme. Pour eux, il n'existe pas de créneaux horaires pour le faire

4.5 Formation continue par rapport à l'utilisation des jeux de langues

Au cours de notre enquête, nous avons constaté que la plupart des enseignants n'utilisent pas le jeu pour enseigner le français. Pour ce faire, nous leur avons posé la question à savoir s'ils ont besoin d'une formation continue sur

l'utilisation du jeu. Le graphique ci-après montre les réponses recueillies auprès de nos enquêtés.

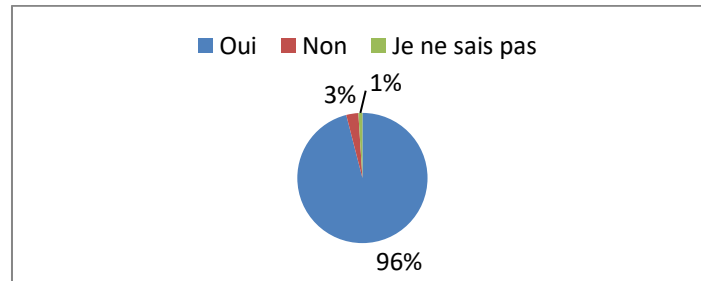


Figure 11 : Désir de formation continue

Sur la question, 96% des enquêtés disent qu'ils ont besoin d'une formation continue avant d'utiliser le jeu dans leur enseignement. Seuls 3% des professeurs enquêtés disent qu'ils n'ont pas besoin de formation continue sur l'utilisation du jeu. L'autre enquêté qui représente 1% dit qu'ils ne savent pas s'ils ont besoin de formation continue sur l'utilisation de jeu.

Conclusion

L'apprentissage d'une langue étrangère par les jeux motive les apprenants (Barthélémy-Ruiz, 2003) et aussi permet de développer un socle de compétences communicatives (Cuq et Gruca, 2005). L'enseignement et l'apprentissage des langues par des activités ludiques accroissent à la fois les compétences cognitives (Barthélémy-Ruiz) comme la capacité à analyser, interpréter et évaluer des résultats en faisant preuve de connaissance critique. Les jeux dans la classe de FLE est surtout un moyen unique de motivation. En classe de FLE, il consiste à rendre intéressante et attirante l'activité pédagogique pour rendre l'enseignement et l'apprentissage motivants. Ce qui permet une meilleure transmission des connaissances aux apprenants. Sur le plan didactique, le jeu amène les enseignants et les apprenants à reconsidérer leur rapport au cours, à la langue et à la société ; aider à décloisonner des disciplines habituellement isolées ; introduire des repères à des mémorisations utiles ; contribuer à la désacralisation du savoir et du langage. Par conséquent, nous suggérons aux coordinateurs régionaux de CREF (Centre régionaux pour l'enseignement du français) au Ghana de donner une formation continue bien structurée aux professeurs déjà formés à l'école normale ou à l'université de l'éducation sur l'utilisation du jeu en classe de FLE. Les coordinateurs doivent leur montrer les avantages du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage de FLE et ladite

formation doit être suivie de visites fréquentes des coordinateurs régionaux pour s'assurer que les enseignants appliquent les connaissances acquises.

Références bibliographiques

- Barthélémy-Ruiz, C. (1993). *Jeu et retour en pédagogie*. Paris : Gallimard
- Cuq, J-P. (1991). *Le français langue seconde*. Paris : Hachette.
- Haydée, S. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE international.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer*. Paris : José Corti.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens. Essais sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard
- Jacque, J. (1975). *Pour un enseignement stratégique*. Montréal : éditions logiques.
- Koumène, K. (2011). *Les différentes théories d'apprentissage*. Mémoire publié à l'université d'Ottawa Canada
- Lieury, A & Fenouillet, F. (1996, éd. 2013). *Motivation et réussite scolaire*. Paris : Dunod.
- McCombs, B. & Pope, J. (2000). *Motiver ses élèves : donner le goût d'apprendre*. Paris : De Boeck.
- Merrakchi, I. (2011). *Le jeu dans l'enseignement/apprentissage de l'orale en FLE pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants*. Thèse de Doctorat à l'université de Paris-Sud.
- Musset, M. & Thibert, R. (2009). *Quelle relation entre jeu et apprentissage à l'école ? Une question renouvelée. Dossier d'actualité de la VST*,
- Ndagijimana, J.B (2008). *Motivation et réussite des apprentissages scolaires*. https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m_Motivation-et-reussite-des-apprentissages-scolaires5.html
- Piaget, J. (1974). *La prise de conscience*. Paris : PUF
- Piaget, J. (1964). *Six études de psychologie*. Genève: Edition Gonthier
- Pritchard, R.D., Payne, S.C. (2003). *Motivation et l'apprentissage*. Genève : Université de Genève
- Robert, P. (2001). *Le Grand Robert : dictionnaire de la langue française*. Paris : 2^e Édition, VUEF.