

Introduction des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la grammaire du FLE.

(Cas des apprenants de 1^{ère} année moyenne)

Magistère, 2010

Depuis longtemps, l'enseignant du FLE a toujours trouvé des difficultés durant l'exercice de son métier au niveau de l'enseignement de la grammaire. Celle-ci est généralement ennuyeuse et pénible pour les apprenants mais essentielle pour l'apprentissage correct d'une langue.

Notre champ d'étude s'inscrit dans le cadre de la didactique de la grammaire du FLE en Algérie.

Notre objectif est de rendre cet apprentissage plus agréable et plus efficace. Nous avons donc été amenée à une réflexion sur l'enseignement de la grammaire, précisément dans les nouveaux programmes de 1^{ère} année moyenne basés sur une approche communicative et nous proposons d'y introduire le jeu.

Selon Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2002 : 416-417), le jeu peut instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), aborder différents domaines (grammaire,

Introduction des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage...

lexique... etc.) et intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage. Pour eux, les activités ludiques ont des enjeux dans la pédagogie : elles suppriment non seulement l'aspect rébarbatif de tout apprentissage mais modifient également la vision de la matière enseignée qui est perçue parfois comme astreignante. Elles établissent aussi des relations plus authentiques dans les interactions, créent une dynamique dans les échanges entre les participants et dépolarisent les relations maîtres / élèves.

Le choix de notre sujet « *Introduction des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire en 1^{ère} année moyenne* » est motivé par deux raisons :

D'une part, le souvenir durant le cycle moyen de leçons ennuyeuses et contraignantes qui nous laissaient abasourdie.

D'autres part, le constat d'échec de l'enseignement de la grammaire dans la mesure où les étudiants arrivés au stade universitaire ne maîtrisent pas encore les règles élémentaires de la grammaire.

Nous pensons donc qu'il faudrait rendre les cours de grammaire plus attrayants en changeant de méthode d'apprentissage et en introduisant des activités ludiques.

A ce propos, J. M. Caré et F. Debyser (1978 : 11) affirment :

« L'utilisation récurrente de mots ou de règles syntagmatiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique que la répétition et la mémorisation par cœur du célèbre dialogue en situation, ou, à plus forte raison, que les techniques répétitives formelles, telles que les exercices structuraux. »

Le jeu a été adopté dans le programme du primaire pour l'acquisition des compétences orales et écrites du FLE et a donné des résultats positifs en aidant les élèves à mieux communiquer à l'oral et à l'écrit.

Le jeu dans le programme du moyen n'est guère introduit si ce n'est épisodiquement.

Nous sommes persuadée qu'il serait souhaitable de l'insérer dans l'enseignement de la grammaire, ainsi il lui ôterait son caractère austère et déplaisant et améliorerait peut être son acquisition.

Ceci nous pousse à poser la problématique suivante :

Est-ce que les activités ludiques peuvent être des moyens efficaces dans l'enseignement de la grammaire en 1^{ère} année moyenne ?

Et il faudra donc se poser d'autres questions subsidiaires :

- Quelles sont les diverses méthodes d'apprentissage de la grammaire et les courants linguistiques qui les sous-tendent ?
- Comment est enseignée actuellement la grammaire en 1^{ère} AM ?
- Quel est l'apport du jeu en psychopédagogie et en didactique des langues ?
- Comment les jeux doivent-ils se présenter et comment les adapter au programme de grammaire ?
- Le jeu peut-il améliorer l'apprentissage de la grammaire et le rendre plus agréable et plus performant ?

Notre hypothèse est que l'aspect ludique de la leçon va insuffler une motivation chez les apprenants, va entraîner une certaine émulation et de ce fait pourrait avoir des conséquences bénéfiques dans l'apprentissage de la grammaire.

Une expérience menée dans un CEM de Constantine auprès d'élèves de première année moyenne va nous permettre de confirmer ou d'infirmier cette hypothèse.

- La démarche, en ce qui concerne l'analyse du corpus, est axée sur :

Introduction des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage...

- L'analyse des manuels scolaires en général et les leçons de grammaire en particulier.
- La conception de jeux pour toutes les leçons de grammaire du programme de 1^{ère} AM.
- L'analyse comparative des grilles d'observation de séances de cours menées par le même enseignant : trois leçons de grammaire présentées avec la méthode préconisée par le manuel et les mêmes leçons présentées en introduisant des activités ludiques avec une autre classe de même niveau.
- L'étude comparative des résultats de l'évaluation des productions proposées aux apprenants dans les deux groupes.

Mais bien sûr, un certain nombre de lectures étaient nécessaires pour clarifier certaines notions de notre objet de recherche.

C'est pourquoi, nous avons donné d'abord un bref historique sur l'enseignement de la grammaire du FLE (de la méthode naturelle, méthode traditionnelle jusqu'à l'approche communicative en passant par la méthode directe, la méthode audio-orale la méthode structuro globale audio-visuelle) avec les différentes théories linguistiques qui les sous-tendent (La grammaire traditionnelle, le structuralisme européen, le structuralisme américain, la grammaire sémantique, la grammaire énonciative, la pragmatique, la grammaire textuelle)

Ce rappel de l'évolution des grammaires et des théories linguistiques qui les sous-tendent nous ont permis de situer la méthode préconisée actuellement en première année moyenne. Dans le cadre d'un apprentissage de la grammaire par projets, elle se réclame d'une approche communicative qui apprend à l'élève à communiquer et acquérir des compétences en fonction d'une situation de communication précise. Elle se dit être basée sur la linguistique énonciative qui étudie la langue en situation, le sens des mots et des phrases est associé à la si-

tuation d'énonciation. Notre analyse des manuels a fait ressortir les approches didactiques et les théories linguistiques qui sous-tendent réellement l'enseignement de la grammaire.

Puis nous avons apporté un éclairage sur l'apport du jeu, du point de vue de la psychopédagogie et de la didactique des langues.

(Nous avons étudié l'apport du jeu en psychologie, le développement des facultés de l'enfant par le jeu, le jeu en pédagogie, le jeu en classe, les différents jeux dans l'enseignement des langues)

La deuxième partie de notre travail consiste en l'analyse du corpus et la conception de jeux.

Nous avons d'abord analysé les manuels scolaires et particulièrement les leçons de grammaire. Une leçon de grammaire est inscrite dans chaque séquence de chaque projet. Elle est liée surtout au type de texte : l'expression de la cause par exemple étudiée dans l'explicatif.

Bien que le document d'accompagnement préconise un questionnaire inductif et l'élimination d'étiquetages de règles et de listes de mots, les auteurs du manuel dans les encadrés intitulés « Retiens » adoptent la grammaire explicite et érigent des règles à appliquer, inventorient des listes de conjonctions, de mots à retenir. Ils se réfèrent de temps à autre à la grammaire textuelle ou encore à la grammaire structurale mais nous constatons quand même un net retour à la grammaire traditionnelle.

(Ainsi, la 3^{ème} leçon de grammaire « la ponctuation » donne d'une manière explicite les fonctions des différents signes de ponctuation. « Le tiret indique qu'une nouvelle personne parle, les guillemets encadrent le dialogue... »

Dans le cours n°4 (Le groupe nominal et le nom), les auteurs

Introduction des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage...

du manuel font référence à des notions de la grammaire traditionnelle (le nom propre, le nom commun ...)

Les termes utilisés en ce qui concerne la place de l'adjectif qualificatif (épithète, attribut) dans la leçon n°5 (l'expansion du nom l'adjectif qualificatif) se réfèrent à la grammaire traditionnelle. Nous pouvons multiplier les exemples dans les 17 leçons de grammaire présentées dans le manuel : Presque toutes se réfèrent à la grammaire traditionnelle. Rares sont celles qui se basent sur la grammaire structurale comme la 9^{ème} leçon (les types de phrases) ou encore la grammaire textuelle dans la 16^{ème} leçon où l'on étudie l'organisation du texte argumentatif avec les articulateurs logiques)

Un effort a été fait pour rendre la leçon de grammaire plus captivante avec des observations, quelquefois des jeux (l'intrus) et des encadrés « Retiens » (Dans une liste de termes, un mot qui n'est pas à sa place est glissé et il s'agit de le découvrir. C'est déjà un jeu ! Quant aux encadrés « Retiens », ils résument d'une manière brève en utilisant des couleurs l'essentiel de la leçon.)

Mais, la leçon de grammaire reste quand même difficile. C'est pourquoi, nous pensons que l'introduction des activités ludiques dans la leçon de grammaire peut faciliter la compréhension des élèves.

Puis, nous avons présenté des fiches de leçons de grammaire conformes au programme de première année moyenne. Nous y avons introduit dans chacune d'entre elles deux ou trois activités ludiques. Ces fiches résultent d'un très modeste travail de réflexion. Elles nécessitent sûrement d'être améliorées, enrichies et adaptées au niveau de chaque classe. Notre but dans la confection de ces fiches est surtout de prouver que dans toutes les leçons de grammaire, le jeu peut être un agent de motivation à introduire dans toutes les leçons de grammaire.

Ainsi par exemple le jeu «NI **Oui** Ni **non**»(inspiré de Julien, 1988 : 58) consiste à répondre par une phrase affirmative ou négative sans dire OUI ou NON dans la leçon «La forme négative»

Deux groupes sont formés, le professeur leur pose des questions. Chaque élève qui répond par **Oui** ou **Non** est éliminé. Le groupe dont tous les éléments ont été éliminés a perdu.

(Dans la leçon «**l'expression de lieu**», on utilise le jeu «**La chasse au trésor**» (Inspiré de Weiss, 1983 : 53-62)

Un élève sort, on cache "le trésor" qui peut être un chocolat ou un bonbon. En revenant, l'élève pose des questions fermées auxquelles le professeur répond par OUI ou NON. Exemple :

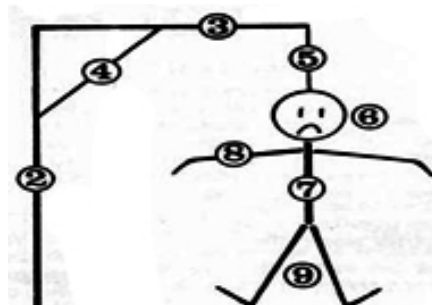
Le trésor est-il dans le tiroir du bureau ?

Le trésor est-il dans le cartable du professeur ?

Le trésor est-il sous le radiateur ?

L'élève a droit à dix questions en utilisant le C.C. de lieu. S'il ne trouve pas au bout de 10 questions, on change d'élève et de cachette. S'il trouve l'endroit, il prend le trésor. (Chocolat, bonbon).

Dans la leçon n°7 consacrée à l'expansion du nom, dans la phase de systématisation, on utilise «le jeu du pendu»(Inspiré de Weiss, 1983 : 24): Deux élèves passent au tableau. Le professeur demande à tour de rôle de transformer des compléments de nom en subordonnée relative et inversement ou des adjectifs qualificatifs en subordonnée relative et inversement. Il dessine au fur et à mesure un pendu pour chaque élève. Le premier élève qui a neuf mauvaises réponses a perdu puisqu'il "est pendu" Exemple : Une porte en fer → une porte qui est en fer. Une maison blanche → une maison qui est blanche.)



Dans la leçon n°8 «L'expression de lieu et de temps), on a utilisé le jeu «Trouver le X» (inspiré de Julien, 1988 : 55). On fait sortir un élève. On choisit un mot en son absence. Puis, il revient et doit deviner le mot en posant les questions :

- 1) Où utilise-t-on le X ?
- 2) Quand utilise-t-on le X ?
- 3) Comment utilise-t-on le X ?
- 4) Qui utilise le X ?
- 5) Pourquoi utilise-t-on le X ?

Exemple pour le mot "réveil", les réponses que donneront les élèves en utilisant l'expression de temps et de lieu sont :

- 1) On utilise le X dans la chambre à coucher.
- 2) On utilise le X le matin. Et ainsi de suite...

Si l'élève devine, il gagne sinon il est éliminé et on passe à un autre élève.)

Pour la confection de ces fiches, nous avons adopté le plan de déroulement de la leçon proposé par le manuel. Nous avons introduit des activités ludiques durant les phases d'observation, de systématisation et quelquefois dans la trace écrite.

Pour cela, nous nous sommes inspirée essentiellement de 23 jeux.

Ceux-ci ont été, bien sûr, adaptés au contenu spécifique de la leçon de grammaire. Notre recherche s'est limitée à ces 23 jeux et beaucoup d'entre eux ont donc été répétés selon les besoins de la leçon mais il est évident que chaque formateur par ses lectures et son génie peut proposer d'autres jeux plus performants et plus adéquats que ceux que nous avons présentés.

Pour vérifier notre hypothèse, l'apport des activités ludiques pour l'amélioration du déroulement du cours de grammaire, une expérimentation a été nécessaire.

Nous avons décrit d'abord le corpus. Nous avons présenté ensuite des grilles d'observation de séances de cours (avec méthode préconisée par le manuel et avec introduction d'activités ludiques) puis nous avons opté pour une analyse comparative des deux méthodes.

Le lieu qui a été choisi est le CEM Benbaatouche au Mansourah à Constantine. Le professeur expérimentateur M^{me} Benchaa-bane, a 28 ans d'ancienneté et a accepté de présenter avec une classe, La 1AM1 3 cours de grammaire avec la méthode préconisée par le manuel et avec une autre classe la 1AM2, les mêmes cours présentés avec l'introduction des activités ludiques.

Tous les cours ont été filmés, ce qui nous a permis de remplir les grilles d'observation des séances.

Une analyse comparative a abouti à certaines remarques.

D'une manière générale, la participation effective, la motivation et la créativité étaient meilleures en 1AM2. Les élèves de cette classe, stimulés par les récompenses voulaient tous participer. Les jeux (Chasse au trésor, Vrai ou faux, Ni oui ni non...) ont motivé les élèves qui ont enfin trouvé un autre genre d'activités en cours de grammaire. La créativité était nette surtout dans les sketches ou dans le jeu "Trouver le X". Les élèves se déplaçaient,

Introduction des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage...

riaient, étaient contents et cela contrastait avec l'immobilité, le calme et les visages crispés des élèves de 1AM1.

Ceci ne prouve pas évidemment que les élèves de 1AM2 ont mieux compris que ceux de 1AM1. La performance est un autre problème et nous n'avons pu y répondre que par une évaluation écrite des deux classes.

Une même évaluation a été proposée aux deux classes 1AM1 et 1AM2 pour chacune des trois leçons (l'expression de lieu, les types et formes de phrases et l'expression de la cause et de la conséquence).

Dans chaque évaluation, nous avons proposé aux élèves trois exercices avec une gradation dans la difficulté.

Dans chaque exercice, nous attendions de l'apprenant un nombre de réponses qui pouvaient être justes ou fausses.

Nous avons comparé ensuite les résultats des 2 classes pour évaluer en pourcentage le succès des cours présentés dans chacune de ces classes.

Les chiffres nous ont permis de constater que le pourcentage général de réussite pour les trois évaluations était supérieur en 1AM2 (48,88 % en 1AM2 et 40, 24 % en 1AM1)

Nos investigations nous ont donc permis de confirmer, d'une façon tout à fait relative l'hypothèse que nous avons émise au début de notre recherche, à savoir que les activités ludiques peuvent améliorer l'apprentissage de la grammaire.

Les chiffres de cette expérimentation prouvent que l'introduction des jeux n'a pas réalisé de miracles mais a contribué toutefois à de meilleurs résultats, obtenus grâce à une ambiance plus agréable et avec une motivation et une participation plus évidente de la part des apprenants.

De plus, il faut prendre en considération un certain nombre

de facteurs qui n'ont guère été favorables dans les cours avec introduction des activités ludiques.

En effet, les élèves ont un niveau très faible et ne comprennent pas toujours facilement le but et le déroulement des jeux. Ils ne sont pas aussi préparés à ce genre d'activités. Le professeur n'est pas également habitué à l'organisation de ces jeux. Il est plus enclin à présenter avec autorité un cours traditionnel dans une classe silencieuse et disciplinée.

Il ne faut pas oublier enfin la période un peu particulière (entre deux grèves des enseignants) qui a quelque peu perturbé la scolarité et le rythme des élèves. Enfin, notre présence avec une caméra a aussi faussé le déroulement normal du cours dans la mesure où le professeur et les élèves se sentaient surveillés, même s'ils ont été préparés psychologiquement.

Par conséquent, avec une classe d'un bon niveau, avec des élèves et un professeur rodés à ce genre d'activités (Jeux), avec des propositions de cours améliorées et plus élaborées avec l'expérience, durant une scolarité sans troubles et sans la présence de personnes étrangères et de caméras, nous pourrions certainement atteindre des résultats encore plus performants que ceux que nous avons obtenus dans notre expérimentation.

L'idée d'introduire des activités ludiques en grammaire est donc à retenir mais reste à être étudiée encore plus en détails.

Beaucoup d'autres perspectives restent ouvertes à l'investigation : la possibilité d'élaborer des leçons de grammaire pour tout le cycle moyen avec des jeux et une progression en rapport avec les objectifs discursifs, l'éventualité d'élargir le champ des activités ludiques pour tous les apprentissages linguistiques.

Ainsi l'expression «apprendre en jouant»prendrait tout son sens dans l'apprentissage de la langue française dans le cycle moyen.

Bibliographie

- Adam, J. M. (1990). *Éléments de linguistique textuelle : théorie et pratique de l'analyse textuelle*, Liège : Mardaga,.
- Anzieu, A., & Daymas, S. (2007). *Le jeu en psychothérapie de l'enfant*. Dunod. Paris.
- Barlow, M. (1988). *Jeux de langage*, Fiches de travail pour les professeurs. Centre national de documentation pédagogique. Académie de Lyon.
- Berard, E. (1991). *L'approche communicative*. Cle international.
- Besse, H. (1985). *Méthodes et pratiques des manuels de langue*, Didier/ Crédif.
- Besse, H., Porquier, R. (1984). *Grammaire et didactique des langues*, LAL, Didier 6.
- Boyer, H., Butzbach, M., & Pendanx, M. (1990). *Nouvelle introduction à la didactique du FLE. Outils théoriques*, Paris, Clé International.
- Breville, G. (1976). *Jeux de communication. 75 fiches pour les formateurs*. Édition d'organisation.
- Care, J. M. & Debyser, F. (1978). *Jeu, langage et créativité*. Hachette Larousse, FDM-BEL. Paris.
- Charaudeau, P. (1992). *Grammaire du sens et de l'expression*. Paris, Hachette.
- Chazaud, J. (1971). *Précis de psychologie de l'enfant. De la naissance à l'adolescence : les grandes phases du développement*. Privat. Toulouse.
- Cuq, J.P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : Clé international.
- Cuq, J. P., & GRUCA, I. (2003). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.
- De Grandmont, N., (1997), *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Université De Boeck : Édition Bruxelles.
- Defays, J. M. (2003). *Le français langue étrangère et seconde*, Psychologie et Sciences Humaines : Pierre Mardaga.
- Dubois, J, Giacomo, M. Marcellesi, C et al. (1973). *Dictionnaire de linguistique*. Larousse. Paris.
- Essono, J. M. (1998). *Précis de linguistique générale*. Harmattan.
- Françoise, M & Combes, N., (2005). *Précis de didactique. Devenir professeur de français*. Ellipes éditions Marketing. S.A..
- Fuchs, C. Le Goffic, (1992). *Les linguistiques contemporaines*, Hachette.
- Galisson, R & Coste, D., (1976). *Dictionnaire de didactique des langues*. Hachette.

- Genouvrier, E & Peytard, J. (1970). *Linguistique et enseignement du français*. Larousse.
- George, J. (1991). *Pour une pédagogie de l'imaginaire*. Casterman.
- Gratiot- Alphantery, H. Zazzo, R. (1972). *Traité de psychologie de l'enfant 3. Enfance animale et enfance humaine (L'empreinte, le jeu, l'imaginaire)*. Presses universitaires de France. Paris.
- Gutton, Ph. (1973). *Le jeu chez l'enfant : essai psychanalytique*. Paris. Larousse.
- Hamon, A. (1966), *Grammaire française. Classe de quatrième et classes suivantes*. Classiques. Hachette.
- Hannachi, D. 1993, L'adverbe dans les manuels scolaires : analyse syntaxique et didactique, Mémoire de magister, Institut des langues vivantes et étrangères, Université de Constantine
- Leblanc, M. C. (2002). Jeu de rôle et engagement. L'harmatan.
- Martin, M. (1995). *Jeux pour écrire*. Hachette Éducation.
- Martinez, Pierre. (2008). *La didactique des langues étrangères*, P.U.F. « Que sais-je ? » Paris.
- Patrice, J. (1988). *Activités ludiques*, CLE international.
- Piaget, J. (1945). La formation du symbole chez l'enfant. Delachaux et Niestlé.
- Puren, C. 1988. *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Clé internationale. Paris.
- Reboulet, André. (1971). *Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère*, Hachette Éducation, *Pratique pédagogique de français*.
- Robert, J. P. (2002). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys.
- Sioufi, G & RAEMDONCK, VAN, D. (1999). *100 fiches pour comprendre la linguistique*. Rosny, Bréal.
- Wallon, H. (1941). *L'évolution psychologique de l'enfant*, France : Armand Colin.
- Weiss, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue, pratiques pédagogiques*. Hachette.
- Weiss, F. 2002. *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette.
- Winnicott, D-W.1971. *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard.