

Sveučilište u Zagrebu

Filozofskifakultet

Odsjekzaromanistiku

KAKO LUDIČKE AKTIVNOSTI MOGU POBOLJŠATI USVAJANJE VOKABULARA U
NASTAVI FRANCUSKOG?

Studentica: Dorotea PrennerMentor : dr. sc. Ivana Franić, doc.

Zagreb, srpanj 2017.

Université de Zagreb

Faculté de Philosophie et Lettres

Département d'études romanes

COMMENT LES ACTIVITÉS LUDIQUES PEUVENT-ELLES AMÉLIORER
L'ACQUISITION DU VOCABULAIRE EN CLASSE DE FLE?

Sous la direction de la professeure :

Etudiante : Dorotea Prenner

dr. sc. Ivana Franić, izv. Prof.

Zagreb, juillet 2017

SAŽETAK

U ovom diplomskom radu nastojat će se prikazati kakoludičke aktivnosti, poglavito igra, te ječu na usvajanje vokabulara u nastavi francuskog jezika. U središtu nastavnog procesa u posljednjih 30 godina prošlog stoljeća nalaze se učenici. Cilj smjeren nastave prema učenicima je da se učenika osposobi za stvarne situacije u kojima će koristiti strani jezik.

U radu će se bliže objasniti pojamludičkih aktivnosti, kao i pojam igre koji je ključan za ovaj rad. S obzirom na to da je igra sastavni dio dječjeg života, ona može biti i korištena u učenju stranog jezika. Igra povećava motivaciju kod djeteta i potiče ga na aktivno sudjelovanje u satu. U prijašnje vrijeme igra je smatrana kao aktivnost koja se koristi kako bismo si skratili vrijeme i kako bismo se zabavili. U današnje je vrijeme važnija misao da je igra korisno sredstvo u učenju stranog jezika. Ona ima didaktičku vrijednost te ju se još naziva i didaktičnom igrom. Razlika između općenito i didaktičke igre je u tome što se na kondidaktičke igre rezimiraju i analiziraju pojave i pojmovi koji su se tokom igre usvojili. U ovom radu problematizirat će se pojam igre kao didaktičke igre.

Nasljedeci stranica rada opisat će se pozitivne strane korištenja igre u nastavi te će biti naveden studij slučaja u kojoj se istraživala uloga igre u nastavi stranog jezika. Istraživanje se temeljilo na skupini od ukupno 35 učenika, podijeljenih u dvije skupine. Jedna je skupina sadržavala 18 učenika (5b razred OŠ Otok) te je ta skupina predstavljala kontrolnu grupu. Druga skupina, od 17 učenika (5a razred OŠ Otok) predstavljala je eksperimentalnu skupinu u kojoj se koristila igra kao sredstvo za bolje usvajanje vokabulara. Pitanja i odgovori učenika analizirani su i potkrijepljeni stručnom literaturom u poglavlju broj 6, koje predstavlja najvažniji dio ovog diplomskog rada.

Ključni pojmovi : ludičke aktivnosti, igra, didaktička igra, francuski jezik, vokabular, motivacija

Table des matières

1. INTRODUCTION	6
2. LA NOTION DES ACTIVITES LUDIQUES ET DU JEU.....	7
2.1. Les activités ludiques.....	7
2.2. Les activités ludiques comme une source de motivation.....	8
2.3. La côté pratique du jeu.....	8
3. LE JEU.....	9
3.1. Qu'est-ce que le jeu?.....	9
3.2. Les caractéristiques du jeu.....	11
3.3. Les différentes approches aux jeux.....	12
3.4. Les quatre régions métaphoriques du jeu.....	13
3.5. La classification de jeu.....	14
3.5.1. La classification de Périno.....	14
3.5.2. La classification de Stern	15
3.6. Les différents types de jeu.....	15
3.6.1. Le jeu linguistique.....	15
3.6.2. Le jeu communicatif.....	15
3.6.3. Le jeu de créativité.....	15
3.6.4. Le jeu culturel.....	15

3.6.5. Les autres types de jeu.....	16
3.7. Le jeu didactique.....	18
4. APPRENDRE LA LANGUE A L'AIDE DE JEU.....	21
4.1. Les avantages de jeu.....	21
4.2. Le jeu comme un instinct chez les enfants.....	22
4.3. Les limites de la pédagogie du jeu.....	23
4.4. Les difficultés pour l'enseignant.....	25
4.5. Comment évaluer le jeu?.....	26
5. INTRODUCTION ET DEROULEMENT DU JEU.....	28
6. LA PARTIE EMPIRIQUE.....	30
6.1. Description du thème.....	30
6.2. Méthodologie.....	3
1	
6.3. Les objectifs et les hypothèses	31
6.4. Échantillon.....	30
6.5. Questionnaire.....	31
6.6. Description et le déroulement de la recherche.....	32
6.7. Résultats obtenus.....	33

6.8. Discussion	5
1	
6.9. Conclusion de la recherche.....	54
7. LA CONCLUSION.....	56
8. LA BIBLIOGRAPHIE.....	58
9. LES ANNEXES.....	62

1. INTRODUCTION

Le fait que les apprenants sont aujourd'hui de plus en plus démotivés pousse les enseignants à modifier leurs méthodes d'enseignement. C'est la raison pour laquelle j'ai décidé de faire une recherche sur l'utilisation du jeu en classe de langue. Le sujet dont je m'occupe dans ce mémoire est l'activité ludique ou plus précisément le jeu comme une activité qui peut être utilisée en classe de FLE et qui améliore l'acquisition du vocabulaire. J'ai été guidée par la citation de Jean Château où il constate que : « L'enfant est un être qui joue et rien d'autre » (Bodin 1975 :125). Le jeu est utilisé dans le cours de langues étant donné que toute la classe peut y participer. En plus, nous pouvons l'utiliser pour tous les niveaux et tous les âges. Dans ce mémoire nous allons essayer de prouver que les activités ludiques, surtout le jeu, peuvent améliorer l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE. Nous avons conduit une recherche où nous avons fait la différence entre ce que nous appelons *le cours traditionnel* et le cours où nous avons joué le jeu avec les apprenants. Tout d'abord il serait utile de définir ce que c'est *le cours traditionnel*. Sous le terme *le cours traditionnel* nous considérons le cours où l'enseignant prend la parole et les apprenants l'écoutent. Selon Jean Houssaye, *le cours traditionnel*, ou *la pédagogie traditionnelle* peut être défini par sept traits : centralité du maître, impersonnalité de la relation, asymétrie stricte, transmission d'un savoir coupé de la vie, idéal éducatif très normé, dispositif bureaucratique, modèle charismatique (Fabre 2014 : 244). Le cours où nous avons utilisé le jeu est le cours où les apprenants accaparent la parole, où ils deviennent ceux qui utilisent la langue cible et l'enseignant devient celui qui écoute. En utilisant les jeux en classe de FLE, d'une part nous donnons la possibilité aux apprenants d'apprendre la culture, la façon de vie, d'autre part nous faisons que les apprenants se sentent plus à l'aise et plus libres dans le moment où ils parlent. Nous pouvons dire que le jeu est une partie de vie qui est très importante pour un enfant, quelque chose d'indispensable dans leurs vies.

2. LA NOTION DES ACTIVITES LUDIQUES ET DU JEU

Tout d'abord il serait utile d'expliquer ce que sont les activités ludiques en général et ce que c'est le jeu, vu que nous allons parler de jeu plus précisément. Avant tout il faut indiquer qu'il n'y a une définition finale de mot « jeu ». Par contre, il existe plusieurs définitions qui sont données dans les dictionnaires. Par exemple sur le site d'Académie de Nice le jeu est défini comme : « *Une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* » (« Le jeu en pédagogie » p. 1). Étant donné que la définition est trop large et trop générale, Jacques Henriot a décidé de la préciser et de dire que le jeu est un fait de langage. Il aborde la question du jeu en disant que le jeu est principalement un fait de langage et qu'il a le sens seulement dans son usage (« Qu'est-ce qu'un jeu » p.3). Selon Bruner, la seule manière d'apprendre l'usage du langage est par l'utilisation du jeu pour communiquer (ibid. 4). Comme nous avons déjà avancé, le terme « jeu » a plusieurs sens et signification, c'est à cause de ses nombreuses significations que ce terme n'est pas si facilement définissable. Selon Gilles Brougère il y a trois niveaux de signification. Selon lui, le jeu correspond aux activités que font les sujets. Le jeu est également une structure qui a des règles déterminées en avance pour savoir comment jouer, et enfin le jeu est un synonyme de matériel de jeu comme le jeu de dames, le jeu de l'oie... (« Qu'est-ce qu'un jeu » p.9). Finalement, la définition qui nous semble être la plus adéquate est la définition de Huizinga : « *Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'être autrement que la vie courante* » (« Qu'est-ce qu'un jeu » p. 9).

2.1 Les activités ludiques

Les activités ludiques sont des activités avec lesquelles nous pouvons découvrir, apprendre et mémoriser les choses. Sous le terme « ludique » nous comprenons les activités telles que le dessin, les comptines et les chansons en classe, les imitations et les jeux de rôle, les jeux, etc. Ces activités que nous allons utiliser en classe doivent être attrayantes, légères, intéressantes et agréables. Par exemple, les comptines et les chansons doivent permettre de

mieux apprendre et récapituler un texte (mots, phrases, poésies, etc. accompagné d'une mélodie adéquate) (Gajić 1993 :197-200).

Les activités ludiques peuvent améliorer l'apprentissage et l'acquisition d'une langue étrangère, ce que nous voulons vérifier avec ce mémoire. De plus, les activités ludiques sont intéressantes aux enfants et aux petits apprenants puisqu'ils ne pensent pas du contenu et ils s'amuse en même temps. Ces activités contribuent à une atmosphère plus attrayante et plus relaxée. Dans cet environnement les apprenants se sentent plus motivés et ils ont plus d'envie d'apprendre. En outre, les activités telles que les activités ludiques poussent les apprenants à être créatif et à parler spontanément en langue étrangère (Djigunović 2015 : 78).

2.2 Les activités ludiques comme une source de motivation

La motivation est le point de départ pour tous les apprenants. Si un apprenant trouve un travail intéressant il est très probable qu'il s'y investit. Si nous voulons motiver les apprenants nous devons leur proposer des tâches stimulantes (Lah 2012 :1).

Nous avons déjà mentionné que les enfants aiment jouer, par conséquent il n'est pas étonnant qu'ils aiment tout ce qui a un caractère spontané et qui paraît naturel. En outre, ils prennent du plaisir dans les activités telles que chanter une chanson, imiter quelqu'un ou quelque chose, dessiner, danser, etc. Les activités où ils peuvent s'amuser et participer sont des choses qui les rendent heureux. Vu le fait que les enfants ont beaucoup d'énergie, ils doivent toujours être en mouvement, sinon les activités deviennent ennuyantes pour eux. Ils sont également motivés grâce à leur curiosité, créativité et leur besoin de participer aux activités qui les attirent, les activités qui leur semblent amusantes. Quelles que soient les activités ludiques, ils sont une bonne source de motivation pour les petits apprenants puisqu'elles les poussent à s'amuser, mais aussi à apprendre quelque chose de nouveau, sans être conscient (Gajić 1993 :197-200).

2.3 La côté pratique du jeu

Pourquoi le jeu est-il pratique ? Si nous prenons des exemples des comptines ou des chansons utilisées en classe de FLE, nous allons voir que les enfants aiment chanter. La chanson ou la comptine éveille une certaine motivation chez les enfants et ils apprennent mieux et d'une façon plus rapide. En plus, avec les chansons ils peuvent améliorer leur prononciation sans être conscients qu'ils le font. Ils peuvent également apprendre les chiffres et les nombres en

jouant, de même qu'apprendre à s'orienter dans un espace. Par exemple nous pouvons faire une chanson où ils doivent utiliser les prépositions telles que : à droite, à gauche, etc. et en tournant en même temps. De toute façon, le jeu est une activité qui est très intéressante pour eux parce que leur imagination est fertile. (Gajić 1993 : 197-200)

3. LE JEU

3.1 Qu'est-ce que le jeu ?

Le jeu, une partie des activités ludiques qui est souvent considérée comme un moyen d'amusement qui n'a pas la valeur éducative. C'est une partie essentielle dans la vie d'un enfant, une partie qui est essentielle pour la motivation et la partie qui est une source de bonheur (Gajić 1993 :197-200). La question que nous nous posons dans ce mémoire est « Comment les activités ludiques, surtout le jeu, peuvent-elles améliorer l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE? » Nous voulons voir comment est-ce que le jeu peut-il être utilisé dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Les questions sur lesquelles nous allons essayer de répondre dans ce mémoire sont: Comment le jeu facilite-il l'apprentissage ? Est-ce que nous apprenons plus si nous jouons ?

Tout d'abord il faut dire que le jeu est pour un enfant quelque chose d'une grande importance. Les enfants trouvent le bonheur dans les jeux, et de plus, ils aiment jouer n'importe quoi. D'une façon générale, nous pouvons conclure qu'avec le jeu les enfants se sentent plus libres, donc, ils se sentent plus à l'aise (Gajić 1993 :197-200).

Selon Augé, le jeu est privilégié à la découverte de l'environnement, de l'autre et de soi dans des interactions réciproques qui amènent à la créativité du groupe (Augé 1984 :2).

Par contre, Haydée Silva, dans son ouvrage *Le jeu en classe de langue* (2008) distingue les jeux par rapport à la fonction des accessoires utilisés. Il faut que nous utilisions les jeux pour travailler les chiffres, des accessoires sonores pour travailler la prononciation et les boîtes pour travailler autour de l'interrogation (Silva 2008)

Comme il était déjà postulé, il n'est pas facile de définir le terme *jeu*. Jacques Henriot dans son ouvrage *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique* (1989) dit: «Le jeu est une chose dont chacun parle, que tous considèrent comme évidente et que personne ne parvient à définir. »¹ Cette citation a été prise par H. Silva qui a ajouté « le jeu (...) est un phénomène complexe, et toute parole sur le jeu doit être conçue comme une œuvre sociale de désignation et d'interprétation » (Silva 2008 :14).

Sauf ces définitions, nous allons donner quelques définitions de dictionnaire :

¹ La thèse développée par J. Henriot et approfondie par G. Brougère, dans *Poétiques du jeu* (Thèse de doctorat, Paris III, 1999.) / dans le livre *Jeu en classe de langue* (2008) par H. Silva, p.14

D'après le dictionnaire *LAROUSSE*, le terme de jeu désigne :

« - Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu.

-Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : Jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes. Tricher au jeu. »

Roger Caillois, propose la définition suivante (CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige*, Gallimard, 1958) :

« Le jeu [doit] être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. [...] Il n'existe que là où les joueurs n'ont envie de jouer et jouent [...] dans l'intention de se divertir et de fuir leurs soucis, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante. [...] Le jeu est [...] une occupation séparée, soigneusement isolée du reste du monde, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu. [...] Il est une activité incertaine. Le doute doit demeurer jusqu'à la fin sur le dénouement [et il] consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites de la règle [...] Le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même. » (p. 36-39)

Les définitions données indiquent que le terme jeu a plusieurs significations. Dans ce mémoire nous n'allons pas considérer toutes les définitions, par contre nous allons essayer de montrer que le jeu est une partie très importante dans l'apprentissage et l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE. En outre, nous voulons confirmer que le jeu aide à mieux mémoriser les mots, donc le vocabulaire et que l'acquisition est plus rapide.

Selon Gilles Brougère et son œuvre *Parlons-nous vraiment de la même chose ?* (2006), le mot a plusieurs définitions, de même que plusieurs niveaux de signification. Le jeu, selon Brougère peut renvoyer au matériel, à des principes ludiques relatifs à un système des règles, et à une activité à laquelle on se livre quand on joue.

Gilles Brougère parle également de cinq critères du jeu :

1. Le second degré : donner une signification différente à un mot ou à une expression car on a conscience que l'on fait semblant (ex : jouer à faire la bagarre)

2. La présence d'une décision : la décision d'entrer dans le jeu et de jouer mais aussi les décisions liées au jeu. Le jeu et le second degré existent tant que le joueur décide de poursuivre le jeu.
3. La règle : elle donne de la consistance à cet univers de second degré et est le résultat de la décision, de l'accord des joueurs. Elle n'a pas l'aspect contraignant d'une loi.
4. La frivolité/ l'absence de conséquence de l'activité : objectif qui ne vise rien d'autre que l'activité elle-même. Cet aspect renvoie au caractère gratuit du jeu.
5. L'incertitude : on ne sait pas où le jeu nous mène contrairement à un rite. (« Le jeu en pédagogie », p.1)

À l'école le jeu n'est pas une manière de s'amuser et il n'existe pas au sens de loisirs. Le jeu à l'école sert comme une activité qui conjugue ludique et éducation. Mauriras Bousquet affirme que le « jeu comme activité gratuite meurt dès qu'on tente de la récupérer d'une façon ou d'une autre, et c'est ce qui condamne par avance, du point de vue ludique, la plupart des tentatives de jeux pédagogiques ». Le problème qui se pose aujourd'hui est que le jeu n'est pas considéré comme un outil, mais au contraire il est considéré comme un exercice (Bousquet 1984 :3).

3.2. Les caractéristiques de jeu

Si nous voulons avoir un jeu, il est essentiel que nous ayons des joueurs. D'une façon générale, nous pouvons supposer que le jeu n'existe pas sans le joueur et que le joueur est celui qui donne la signification au jeu. Un autre aspect de jeu est que tout le monde peut jouer. Piaget nous donne une classification des jeux parallèles de la chronologie génétique des stades du développement de l'intelligence. Il divise des jeux selon quatre stades. En premier lieu il suppose le stade sensorimoteur (1-2 ans) qui correspond aux jeux d'exercice. Le deuxième stade (2-8 ans) est le stade de développement de la fonction sémiotique. Les enfants deviennent capables de voir mentalement ce qu'ils évoquent. Dans ce stade nous avons les jeux symboliques. Le stade suivant est le stade de l'achèvement des opérations concrètes (7/8-11/12 ans) auxquelles correspondent les jeux de construction et les jeux des règles. Les jeux de construction font précisément appel à ces opérations et les jeux des règles qui aident à la

socialisation. Le dernier stade est le stade qui se rapporte aux personnes de 11 ou 12 ans et plus âgées. Dans ce stade nous avons des jeux abstraits de résolution de problèmes propres au développement de l'intelligence logique. (Caré et Debyser 1978 :9)

3.3 Les différentes approches aux jeux

Nous avons déjà constaté que le jeu est plutôt considéré comme quelque chose qui est opposé au travail. Le jeu est premièrement un synonyme de plaisir et de la liberté, ce qui le travail n'est pas. Faute de cette liberté le jeu a du mal à s'imposer comme un support d'apprentissage solide et efficace. Dès le début du 20^{ème} siècle, un grand nombre de pédagogues a commencé à utiliser le jeu à l'école primaire.

En 1899, Karl Groos a donné l'idée que le jeu est un « préexercice » qui peut mener au travail dans la mesure où il existe une parallèle entre ces deux notions telles que la rigueur, l'objectif à atteindre et les moyens mis en œuvre pour y arriver. Cependant, un autre auteur, Jean Château, spécialiste du jeu et de l'éducation de l'enfant, trouve que le jeu se rapproche au travail et que les deux ne peuvent pas être dissociés. Pour lui « le jeu forme l'esprit au travail ». En d'autres termes, le jeu a les mêmes compétences que celles utilisées pour le travail. Dans *Le jeu chez l'enfant par Jean Château*, il précise que l'enfant acquiert à travers le jeu des attitudes indispensables pour le travail et des « valeurs », tels que le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, ce qui est essentiel pour l'éducation. Pourtant, selon Château, il est important de confirmer que le jeu ne peut pas être la seule base dans une pédagogie et que le jeu doit avoir une fonction de produire quelque chose.²

Il y a également des auteurs qui trouvent que le jeu ne peut pas être utilisé en classe de langue. Célestin Freinet, pédagogue français pense que « baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations. » Selon lui, l'éducation doit donner aux enfants de véritables responsabilités. Son idée principale est que le travail est naturel à l'enfant et que si l'enfant se réfugie dans le monde du jeu, c'est parce qu'il est exclu du monde réel (« Le jeu en pédagogie », p.3)

²<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pasxfFzC3WkI:yvan.raymond.reeduc.free.fr/ressourc/cd/types%2520de%2520MEDIATION/jeu%2520en%2520g%25E9n%25E9ral/Le%2520jeu%2520J.Ch%25E2tea.u.doc+&cd=1&hl=hr&ct=clnk&gl=hr>(consulté le 10 mai 2017)

Toutefois le jeu est aujourd'hui considéré comme quelque chose qui est préférable à l'école et que le jeu fait partie d'apprentissage. Ces approches recommandent l'utilisation du jeu en classe de langue pour créer des situations vivantes et motivantes.

3.4 Les quatre régions métaphoriques du jeu.

Haydée Silva parle dans son ouvrage des quatre régions métaphoriques, c'est-à-dire les différents attribués au jeu. Tout d'abord elle parle de « matériel ludique », en d'autres termes, elle explore des objets concrets utilisés pour jouer. Elle incite le lecteur à réfléchir sur le caractère ludique des objets. Son opinion est qu'un objet utilisé pour un jeu ne doit pas être ludique en fonction de l'usage que l'on en fait ; de même qu'un support du monde extérieur peut devenir ludique. Par conséquent, H. Silva propose aux lecteurs de réfléchir sur la façon dont ils utilisent les supports. Selon Silva, la classe est un espace privilégié où tout peut servir de support dans l'apprentissage. Pour elle, l'aspect esthétique des objets est aussi important « *On se souviendra d'autant mieux d'une règle de grammaire, d'une série d'unités lexicales, d'une séquence d'interaction ou d'une réflexion interculturelle, qu'on pourra y rattacher le souvenir d'objets et d'activités concrètes auxquelles on a participé.* » (Silva 2008, p. 15)

Cela confirme que les supports esthétiques et les activités concrètes servent d'une aide précieuse à la mémorisation. Il est important que les enseignants attirent le désir et la curiosité des apprenants, et ils peuvent le faire à l'aide de jeu.

La seconde catégorie que propose Silva est la catégorie des « structures ludiques ». Le statut ludique, selon Silva réside dans la valeur ou la signification des objets plus que dans les objets eux-mêmes. C'est pour cela que l'enseignant est celui qui doit savoir maîtriser les différentes structures ludiques et il doit savoir les quatre grands types de règles. En premier lieu sont les « règles classiques de jeux » qui sont les règles spécifiques à chaque jeu. En deuxième lieu sont des règles que le joueur respecte et qui permettent à l'enseignant d'orienter les élèves, de préserver la motivation, d'adapter les niveaux de difficulté et de gérer au mieux l'espace et le temps. Le troisième groupe de règles représente les règles singulières qui renvoient aux différentes manières de s'approprier un jeu et ils servent de l'élaboration de stratégie. Enfin, Silva propose des règles générales, historiques et culturelles, appelées la « culture ludique partagée » par Gilles Brougère.

Le « contexte ludique » est la troisième région métaphorique du jeu qui est liée à la gestion du contexte dans lequel s'inscrit une activité ludique. Dans ce contexte nous pouvons intégrer des

circonstances extérieures de jeu dans la situation de jeu, comme les variables socioculturelles, la spécificité de la situation à un moment donné et la manière dont le jeu s'inscrit dans la culture ludique, individuelle et collective. Ce contexte donne également la possibilité d'intégrer le rapport du jeu à l'histoire et à l'idéologie d'un contexte d'enseignement précis en explorant par exemple les stéréotypes.

La dernière région est « l'attitude ludique » qui renvoie à « la disposition d'esprit du joueur par rapport aux limites spatio-temporelles établies par le jeu » ; « la disposition d'esprit » étant la condition pour accepter et respecter les règles telles qu'elles sont établies. Le but est de se donner à l'activité d'apprentissage avec intérêt, enthousiasme et pour être en mesure d'accepter la défaite. S'il n'y avait pas d'attitude ludique, le jeu serait une activité ou un exercice classique. Par conséquent l'enseignant doit accepter ou du moins comprendre le refus de se plonger dans un jeu, mais il doit aussi accepter l'attitude ludique quand elle est présente (Silva 2008 :14-19).

3.5. La classification de jeu

Dans les sections suivantes nous allons présenter les classifications de jeu. Au début on présentera les classifications de Périno, Stern et les types de jeux, tels que le jeu linguistique, communicatif, jeu de créativité et le jeu culturel. Nous allons aborder également les types de jeux donnés par Frappe et par Weiss, ainsi qu'expliquer le terme *le jeu didactique*, ce qui est le terme central de ce mémoire.

3.5.1. La classification de Périno

Selon Odile Périno les activités ludiques sont divisées en quatre grandes catégories :

- « - les jeux d'exercices : objets que nous utilisons dans des activités sensorielles et motrices, pour le plaisir d'obtenir des effets ou des résultats immédiats
- les jeux symboliques : les objets ludiques qui permettent au joueur de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des événements, des scènes selon son imagination et en s'inspirant de la connaissance et de la compréhension qu'il a de la réalité
- les jeux d'assemblage : les éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble

- les jeux de règles : les jeux de règles comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs » (Périno 2014 : 209).

3.5.2. La classification de Stern

Stern nous donne une classification des jeux en deux classes : les jeux individuels et les jeux sociaux.

Avant tout, dans la première classe nous avons les jeux individuels qui sont divisés en quatre catégories : conquête du corps (jeux moteurs avec le corps comme instrument), conquête des choses (jeux de destruction et jeux cognitifs) et, finalement, les jeux de rôle (métamorphoses des personnes et des choses).

Dans la deuxième classe nous avons les jeux sociaux qui comprennent les jeux d'imitation simple, les jeux à rôles complémentaires (maître et élèves) et les jeux combatifs. (Stern p. 278)

3.6. Les différents types de jeu(Merrackhi 2011)³

3.6.1. Le jeu linguistique.

Tout d'abord nous allons commencer par les jeux linguistiques. Le jeu linguistique en classe de FLE donne la possibilité aux apprenants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés. À travers ce jeu nous pouvons travailler beaucoup sur la grammaire et sur les difficultés de la conjugaison. Ce type de jeu a l'influence sur la mémorisation et la créativité linguistique.

3.6.2. Le jeu communicatif

En second lieu nous allons aborder les jeux communicatifs. Vu que le jeu ait une dimension ludique, cognitive, formative et socialisante, le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue par la parole. Un tel jeu permet aux apprenants de communiquer entre eux et avec l'enseignant en jouant.

3.6.3 Le jeu de créativité

Quelque jeu que nous choisissons, il éveille la créativité. C'est pour cela que nous parlons des jeux de créativité. Ce jeu engage la personnalité et la créativité de l'apprenant dans

³http://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un13.html (consulté le 9 mai 2017)

l'utilisation du langage. Nous pouvons voir aussi sa possibilité d'imaginer des situations d'énonciation. Dans ce jeu l'enfant peut montrer sa créativité.

3.6.4. Le jeu culturel

Finalement, nous allons présenter les jeux culturels, avec lequel nous enrichissons les apprenants. La culture est présente dans le jeu ainsi que dans les autres domaines de la vie.

3.6.5. Les autres types de jeu

En ce qui concerne les autres types du jeu, nous allons aborder l'article de Nicolas Frappe, (2012) « Activités ludiques en classe de FLE, aspect théorique » classe les jeux en quatre catégories :

a) Jeux de présentation (Frappe)

Les jeux de présentation sont les jeux qui permettent aux apprenants de se présenter et de découvrir les autres. Nous pouvons prendre par exemple le jeu de l'oie qui est déclencheur de paroles. Il s'agit d'un plateau où se trouve un parcours dans lequel se succèdent un certain nombre de cases. À son tour l'apprenant lance le dé et avance son pion puis tombe sur une case qui contient quelques mots à partir desquels il doit parler et improviser.

b) Jeux lexicaux (Frappe)

Les jeux lexicaux sont très nombreux et ils contiennent le plus souvent le vocabulaire passif, les mots que l'apprenant sait, mais dont il se sert peu. Frappe propose ici le Petit Bac. L'enseignant choisit plusieurs catégories comme nom masculin/féminin, pays, ville, etc. Une fois les catégories constituées un apprenant choisit une lettre et tous les autres apprenants doivent remplir des rubriques pour chaque catégorie commençant par la lettre choisie.

c) Jeux de questionnement (Frappe)

En classe de langue les enseignants utilisent l'interrogation comme un instrument pour demander à un apprenant s'il a suivi la leçon, s'il a bien compris le cours. Vu que savoir poser des questions soit fondamental pour un apprenant confronté à des situations

authentiques de la vie quotidienne dans lesquelles il doit demander certaines informations, nous pouvons introduire le jeu de questionnement. Ce jeu contribue à ce que l'apprenant pose des questions. Frappe propose ici le Tabou. Il s'agit de ce que les apprenants se posent des questions et les autres apprenants doivent deviner le mot écrit sur la carte. Donc, les apprenants doivent poser des questions pour deviner le mot. À la fin Frappe présente le jeu de rôles avec lequel nous essayons de reconstituer une situation plus authentique de communication (Frappe 2012 : 3,4).

d) Jeux avec des chiffres (Weiss)

Weiss dans son livre « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue » énumère divers types de jeux en classe de langue. Avant tout, il commence par des jeux avec des chiffres et des nombres comme les jeux *Effacez*, *Loto des nombres* ou *Au suivant*. L'objectif de ces jeux est d'entraîner les élèves à reconnaître et à utiliser les nombres.

e) Jeux avec des lettres (Weiss)

Les jeux avec des lettres et des mots visent à entraîner les élèves à épeler, à découvrir l'orthographe et le sens de certains mots. Weiss propose les jeux suivants : *Le pendu*, *Mots croisés*, *Charades*, *Devinez ce que j'ai caché*, etc.

f) Jeux du questionnement (Weiss)

Les jeux des questions ont été déjà mentionnés chez Frappe. Avec les jeux tels que *Le détective*, *Chasse au trésor* nous encourageons les élèves à poser des questions à partir de documents visuels, souvent les documents authentiques.

g) Jeux de dramatisation (Weiss)

Le but des jeux de dramatisation est de permettre aux apprenants de réagir spontanément dans différentes situations. Ici Weiss donne les exemples tels que: *Création de mots nouveaux*, *Création de phrases et de récits à partir de matrices*, *Conséquences*, *Concassage ou qu'est-ce qu'on peut faire avec une gomme*, *Avec des si... Moi, j'emporterais*, etc. Avec ces jeux nous voulons encourager les apprenants à donner libre cours à leur imagination et à s'exprimer aussi spontanément que possible. (Weiss 1990 :9-116).

Vu qu'on a constaté plusieurs types et classifications de jeu, on va expliquer le terme *jeu didactique* dans la section suivante d'une façon plus détaillée. En outre on va souligner la différence entre le jeu tel qu'il est et le jeu didactique.

3.7. Le jeu didactique

Comme proposé ci-dessus, on va continuer par une explication plus détaillée du terme *jeu didactique*. Le jeu didactique est le jeu similaire au jeu général avec la différence que le jeu didactique a l'analyse après le déroulement du jeu. Avec le jeu didactique les élèves sont actifs et ils coopèrent avec les autres élèves et ils se sentent plus motivés et plus à l'aise, ce que nous allons montrer dans la partie empirique de ce mémoire.

Parmi les auteurs qui s'occupent du jeu didactique, H. Silva (2008) est celle qui parle des effets positifs du jeu, des effets du jeu didactique et des effets du jeu pendant le cours de LE. Elle distribue les effets du jeu en effets moteurs, émotionnels et cognitifs :

Du point de vue du développement des capacités motrices le jeu donne à l'individu la possibilité d'identifier ses capacités motrices, de les développer et de trouver la motivation pour surmonter ses manques. Il permet de développer la motricité fine ainsi que la motricité globale.

Du point de vue émotionnel, le jeu permet de surmonter l'égoïsme. L'individu connaît différents rôles sociaux, tels que dirigeant, partenaire ou adversaire et il apprend, grâce à cela, à agir dans la communauté. Le jeu prend ainsi un rôle assez important dans le processus de socialisation.

Du point de vue cognitif il s'agit du développement du raisonnement, du développement de la communication, d'un usage économique du temps et de la recherche de solutions aux problèmes.

Les effets dont parle Silva sont tous présentés quand nous parlons de jeu. Lorsque les enfants jouent ils développent la motricité, coordonner leurs mouvements, penser logiquement, être concentrés et ils doivent penser aux autres qui jouent avec eux. Nous pouvons utiliser tous ces effets positifs et les diriger vers l'acquisition du savoir, dans ce cas, vers l'acquisition du vocabulaire. En jouant les apprenants ne sont pas conscients qu'ils apprennent en même temps. Autrement dit les apprenants suivent les règles et de cette façon ils apprennent également comment suivre les règles dans la grammaire, en d'autres mots, ils apprennent qu'il est important de suivre les règles.

Du point de vue de Pulko, les objectifs principaux des jeux didactiques sont :

- Augmenter la motivation des élèves
- Augmenter le niveau d'attention et motiver l'activité de chaque élève
- Rendre possible un apprentissage efficace et une mémorisation de faits à long-terme
- Donner à l'élève le sens de l'autocontrôle
- Rendre possible que l'élève se distingue
- Motiver chez l'élève une certaine compétitivité
- Apprendre les règles du jeu et les appliquer tout en étant tolérant, cohérent et persistant
- Etudier, consolider les connaissances de ce qu'on a déjà appris
- Rendre les cours plus amusants (Pulko, 1999, p. 42).

La raison pour laquelle nous avons mis les objectifs donnés par Pulko est telle qu'on considère quelques-uns de ces objectifs comme les points de départ pour ce mémoire. La recherche faite repose sur ces objectifs, et c'est pour cette raison que nous les trouvons importants. Les objectifs sur lesquels repose ce mémoire sont : augmenter la motivation des élèves, augmenter le niveau d'attention et motiver l'activité de chaque élève, rendre possible un apprentissage efficace et une mémorisation de faits à long-terme, étudier, consolider les connaissances de ce qu'on a déjà appris, rendre les cours plus amusants.

Premièrement, il faut préciser que l'enseignant doit être conscient de ces objectifs vu que c'est lui qui doit faire apprendre les apprenants. Tous ces objectifs visent à faciliter l'apprentissage des apprenants. Si un apprenant est motivé il va apprendre mieux. En conséquence, l'enseignant est celui qui doit augmenter la motivation chez les apprenants, ce qui est une tâche assez difficile. La façon la plus facile pour augmenter la motivation chez les apprenants est de leur donner quelque chose qui les intéresse, ce qui chez les jeunes apprenants, dans la plupart de cas, le jeu. Un jeu qui est bien imaginé devrait bel et bien augmenter le niveau d'attention. Si les apprenants sont motivés et si le jeu les intéresse, ils vont faire plus d'attention et ils vont être motivés. À condition qu'ils soient motivés, ils vont apprendre d'une façon plus facile. Comme si, l'apprentissage serait plus efficace et la mémorisation de faits serait à long-terme. Parmi les objectifs, Pulkoénumère

la compétitivité chez les apprenants. En faisant la recherche, nous avons vu que les apprenants sont très compétitifs. Chacun d'eux voulait être le meilleur, chacun d'eux voulait se distinguer des autres. Selon Pulko le jeu didactique fait apprendre les apprenants à être tolérants, cohérent et persistant. Les apprenants doivent apprendre les règles et les suivre tout au long du jeu. De cette façon les apprenants apprennent leurs obligations et ils apprennent que l'application des règles est importante dans le jeu, mais dans l'apprentissage d'une langue aussi. Somme toute, le jeu didactique peut être très utile en classe de FLE, ce qui est confirmé par la recherche que nous avons conduit. Les apprenants ont écrit dans l'enquête que les cours où ils jouent sont plus intéressants et plus motivants que les *cours traditionnels*. Dans la section 6 (Partie empirique) nous allons confirmer les objectifs de Pulko.

4. APPRENDRE LA LANGUE A L'AIDE DE JEU

4.1. Les avantages de jeu

Parmi les auteurs qui s'intéressent aux avantages de jeu, nous allons aborder celles que donne H. Silva. En premier lieu, les activités ludiques suscitent une grande motivation qui développe une volonté d'aller toujours plus loin et de se dépasser. Le jeu peut également solliciter le corps et la sensibilité. De plus, il peut conduire à un comportement communicatif. En situation de jeu, le joueur peut « dépasser [son] égocentrisme », vu qu'il apprend à gérer le travail d'équipe et l'opposition et il apprend ainsi à suivre les principes propres à toute situation ludique (le respect mutuel entre joueurs, le respect des règles et conventions). Nous pouvons évoquer également des avantages cognitifs vu que le jeu puisse renforcer le travail de classification, d'ordination et de structuration de l'espace et temps. De plus, le jeu peut faire appel à des processus de résolution de problèmes par l'élaboration de stratégie personnelle ou collective, elle-même développant l'expression et la communication. Selon H. Silva, il est important de former les enseignants à une utilisation consciente du jeu et de l'intégrer d'une façon cohérente dans une séquence d'apprentissage. Avec le jeu, l'erreur peut être dédramatisée et exploitée en vue de favoriser au mieux l'apprentissage. Il faut dire que le jeu permet un changement de focalisation de l'objet d'apprentissage vers quelque chose plus ludique et peut ainsi lever certains blocages chez les élèves (Silva 2008 : 24-28).

Nous avons déjà avancé que la motivation est le point de départ chez tous les apprenants et que nous devons trouver une activité stimulante pour les apprenants (Lah 2012 :1). Pour la plupart des apprenants l'activité stimulante est le jeu qui développe la créativité et l'imagination (Horvat-Vukelja 1999 :321). Les jeux que nous utilisons en classe peuvent être transformés, prolongés et adaptés pour l'enseignement du FLE. Selon Renard nous pouvons résumer les caractéristiques du jeu en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité et créativité de l'acte posé (Ibid. 2008 :7). Vu que la plupart des apprenants se sent menacé une fois qu'ils doivent s'exprimer devant toute la classe dans une langue étrangère, le jeu nous offre une opportunité d'atténuer une partie d'angoisse. Par conséquent le jeu représente un outil bien accepté. Debyser et Caré écrivent que l'argument le plus invoqué en faveur de l'utilisation du jeu est que les jeux sont amusants. En dépit de la fonction éducative, nous pouvons s'amuser en même temps (Caré et Debyser 1978 :10-11). Meta Lah nous donne une métaphore concernant l'utilisation des jeux en classe de langue étrangère : « *imaginons un cuisinier non*

averti qui se lance à la découverte d'une certaine tradition gastronomique réputée savoureuse mais difficile, à l'aide d'un livre qui se contente d'indiquer un seul et unique 'comment' sans s'occuper ni du 'pourquoi' ni du 'pour qui' ni du 'pour quoi faire' et encore moins des variantes à envisager. Ou bien ce cuisinier réussit son affaire, à la suite de quoi il choisira éventuellement une nouvelle recette pour élargir son savoir-faire, ou bien il rate le plat alors qu'il pense avoir exécuté avec le plus grand soin les indications données. Dans ce dernier cas, il peut chercher à comprendre ce qui n'allait pas et faire un nouvel essai ; mais il peut aussi se convaincre de ses piètres qualités culinaires et décider d'abandonner les fourneaux ; ou encore se dire que finalement ce genre de cuisine ne lui convient pas. » (Lah 2012 :2). C'est-à-dire que nous, comme les enseignants, devons être conscients que les jeux doivent être adaptés aux apprenants.

4.2 Le jeu comme un instinct chez les enfants

Étant donné que les élèves motivés, ils sont actifs. Susan Halliwell, dans son ouvrage *Enseigner l'anglais à l'école primaire* (1995), tente d'identifier les instincts et les compétences innées des enfants et propose aux enseignants de les prendre en compte dans leurs méthodes d'enseignement afin de susciter la motivation et le désir d'apprendre chez les élèves. À ce propos, elle s'occupe de « l'instinct du jeu » et affirme que « les enfants ont une tendance naturelle à tout transformer en jeu ». Autrement dit, le jeu a un rôle central dans les apprentissages parce que l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et de la motivation. A travers le jeu les enfants ne font pas que se divertir, mais en même temps ils découvrent, partagent et apprennent, sans être conscients. Quelles que soient les activités ludiques, ils donnent la possibilité d'introduire des contenus linguistiques où les enfants créent un monde imaginaire dans lequel ils créent un personnage. Vu le fait que dans le jeu les enfants ont envie de gagner, les enseignants doivent utiliser ces opportunités dans les séquences d'apprentissage.

Dans le jeu, toutes les « intelligences multiples » sont présentes et elles associent le dire et le faire. Cette méthode diffère sept formes d'intelligence :

- l'intelligence linguistique qui se développe par les interactions orales (dialogues, exercices de lexique...)
- l'intelligence logico-mathématique sollicitée lors de la résolution de problèmes mathématiques et de raisonnement

- l'intelligence spatiale qui intervient lorsque les supports d'apprentissage sont des images
- l'intelligence musicale qui permet d'écouter et d'imiter un son, une intonation
- l'intelligence physico kinesthésique développée lors d'activités physiques et pratiques comme le jeu par exemple
- l'intelligence interpersonnelle qui se manifeste lors d'interactions sociales avec des pairs
- l'intelligence intrapersonnelle qui favorise la réflexion, l'introspection et le travail individuel (Posavec 2010 :55-64)

La volonté et le besoin des élèves de communiquer sont des outils clés pour l'acquisition et l'apprentissage d'une langue étrangère, ce que Susan Halliwell appelle « instinct d'interaction et de communication » (Halliwell 1995 :6). La volonté de communiquer est une envie innée aux enfants et pourtant essentielle pour l'enseignant d'une langue étrangère. Selon S. Halliwell le besoin de communiquer est « une aptitude particulière qui peut surgir spontanément et parfois de façon inopportune dans toutes les classes » (Halliwell 1995 : 8).Il serait préférable pour l'enseignant de prendre cet avantage et de construire son apprentissage en fonction de cet instinct des enfants. En plus, ses activités doivent motiver et encourager les enfants à prendre la parole. Parmi les jeux qui existent, H. Silva a abordé la question des jeux d'équipe en confirmant qu'ils sont utiles pour la prise de parole, et en disant que ce sont des activités dynamiques et diversifiées qui créent un lien social (Silva 2008 :77-80). Par conséquent, il est important de mettre les élèves en situation où ils peuvent communiquer, où ils ont la possibilité de communiquer. En outre, l'enseignant doit bel et bien susciter la motivation chez les enfants pour que les enfants se sentent directement concernés et pour qu'ils aient plus d'envie de s'investir dans le cours de langue. En effet, selon S. Halliwell, l'instinct d'interaction et de communication constitue un facteur de motivation puissante pour la pratique de la langue (Halliwell 1995 : 8). Il est, également, important de donner aux apprenants des possibilités de satisfaire ses besoins pour les motiver de parler, ce que nous pouvons le faire avec les activités ludiques.

Il faut souligner encore une fois le fait que le jeu aux écoles et le jeu libre ne sont pas les mêmes. L'enseignant devrait viser à transformer le jeu à un outil d'apprentissage précis.

D'autant plus, le jeu aide les enfants à apprendre à suivre les règles et à être à l'écoute ou à rester concentré tout au long de l'activité.

4.3. Les limites de la pédagogie du jeu

En premier lieu, nous allons aborder les limitations desquelles parle Silva. Selon Silva, il existe quelques limitations que nous rencontrons quand nous voulons introduire le jeu didactique. Les limitations sont divisées en trois groupes principaux :

- a) les limitations liées au contexte pédagogique (la conviction qu'il n'est pas possible d'atteindre les objectifs éducatifs à l'aide du jeu didactique)
- b) les limitations concernant l'élève (la réticence de la part de l'élève qui ne veut pas participer)
- c) les limitations liées à l'aspect technique du jeu (le temps ou l'espace).

Pour éviter ces limitations, l'enseignant doit planifier soigneusement chaque pas du début à la fin de la réalisation du jeu didactique. (Silva, 2008, p. 28-34)

Autre aspect d'inconvénients est le fait que le jeu est controversé et relativement méconnu. Autrefois le jeu était perçu comme une activité récréative et aujourd'hui les enseignants ont l'impression que s'ils utilisent le jeu ils perdent le temps (Weiss 2007 :9). Le fait que les enseignants ne savent pas qu'un jeu bien utilisé en classe de langue est également utile qu'un exercice de grammaire, doit être changé. Meta Lah divise les difficultés en trois parties, comparables à ce que Silva dit :

- a) Les difficultés liées au contexte pédagogique

Le décalage entre le mode habituel d'enseignement et les conditions de réalisation du jeu peut apparaître comme déstabilisant pour l'enseignant aussi bien que pour les apprenants, jouer en classe peut faire croire à un manque de sérieux, les enseignants redoutent de perdre du temps, le jeu ne peut pas plaire à certains participants, le jeu auquel les apprenants voudraient aimer jouer n'est pas un jeu pédagogique etc. (Meta Lah 2012 :3).

b) Les difficultés liées au changement de statut des participants

Le jeu oblige parfois les participants à quitter le cadre contraignant mais sécurisant de l'enseignement dit traditionnel et à s'impliquer de façon plus autonome et personnelle, certains apprenants redoutent de s'exposer en groupe car le jeu favorise la perte de l'anonymat, certains apprenants refusent de jouer pour des raisons d'ordre personnelle (Meta Lah 2012 :3).

c) Les difficultés liées à des aspects d'ordre technique

Le jeu exige des espaces qui ne correspondent pas aux conditions matérielles habituelles d'une salle de classe, il est difficile de gérer le bruit, l'enseignant manque de l'expérience ludique et alors il commet des erreurs dans la mise en place du jeu (Meta Lah 2012 :3).

4.4 Les difficultés pour l'enseignant

Quand nous parlons de la question des difficultés, tout d'abord il faut mentionner que les enseignants sont ceux qui ont le pouvoir et la contrôle dans la classe. Selon Cicurel l'enseignant est celui qui dirige les échanges, celui qui évalue et celui qui sanctionne s'il le juge nécessaire. Il est le « maître de la parole qu'il donne, prend et reprend. La tâche qu'il doit remplir au cours de la mise en œuvre du jeu est de diriger le jeu. En d'autres termes, il est celui qui est coordinateur, animateur et la personne qui est là pour les élèves s'ils ont besoin. Après le jeu, l'enseignant doit recueillir des informations sur l'efficacité de jeu, il doit évaluer le déroulement et analyser le jeu pour voir s'il y a besoin d'améliorer le jeu. Justement l'analyse qui vient après le déroulement du jeu est la différence entre le jeu didactique et le jeu en général (Cicurel 1986 : 103-104). Le rôle principal de l'enseignant est d'enseigner. Par conséquent, Cicurel décrit les obligations de service de l'enseignant et elles sont : « *tout enseignant commence son cours en annonçant ce qu'il va faire (...), il balise son discours d'énoncés faisant référence à un savoir acquis comme s'il fallait marquer des pauses avant d'aller plus loin, s'assurer que les troupes suivent, qu'ils avancent au même pas (...), l'enseignant sent la nécessité de récapituler, afin de marquer ce qu'il pense devoir être su de tous (...), il donne une information d'ordre 'métapédagogique' en indiquant ce qu'il est important de retenir, hiérarchisant ainsi les contenus enseignés (...), il a recours à des procédures de théâtralisation du savoir. Il diffère les réponses aux questions, fait semblant de ne pas savoir.* » (Cicurel 1986 :105). Porcher s'occupe également par le rôle d'enseignant en

disant que l'enseignant est un simulateur et un metteur en scène. Il doit rendre l'apprenant émetteur de la parole étrangère en utilisant des procédures de sollicitation. Porcher constate que l'enseignant est : « *comme un directeur d'acteurs qu'il n'a pas choisi, metteur en scène d'une pièce dont il n'a pas véritablement choisi l'intrigue, se trouve contraint, quelles que soient son inspiration et sa motivation instantanées, de mettre en place toute une série d'artifices articulés entre eux, organisés, hiérarchisés. Les progressions pédagogiques constituent à ce sujet le scénario modèle établi par l'enseignant lui-même ou par quelque scénariste patenté et emblématique (instructions officielles, inspecteurs divers, auteurs de manuels, chercheurs, instances de légitimation, didactique d'une manière générale).* » (Porcher 1984 :79).

Étant donné que la motivation est si importante dans l'apprentissage d'une LE, pour un enseignant de langue il est très important de savoir comment motiver les apprenants pour qu'ils veuillent apprendre la langue étrangère. Cependant, l'enseignant rencontre beaucoup de difficultés.

Tout d'abord il doit être conscient de temps et d'espace qui l'entourent. Autrement dit, il est très important de bien planifier le temps et vérifier les possibilités spatiales. Quand nous parlons de jeu, ce qui est également assez important est que l'enseignant doit juger du point de vue de ceux à qui le jeu est destiné, c'est-à-dire qu'il doit penser à ce qu'il veut atteindre et comment fera-t-il participer les élèves. (Lah 2012 :3).

4.5.Comment évaluer le jeu ?

La question qui est toujours présente quand nous parlons de jeu en classe de langue est la question : comment évaluer les connaissances et compétences des élèves lorsqu'une séquence est basée sur le jeu ? Il y a assez peu d'informations sur l'évaluation de ces activités, pourtant les enseignants utilisent souvent les pratiques évaluatives qu'ils ont eux-mêmes connus en tant qu'élèves (évaluation sommative le plus souvent). Quand même il existe plusieurs évaluations selon Christine Tagliante. Dans son ouvrage *L'Évaluation en langues* elle donne :

- L'évaluation sommative
- L'évaluation formative
- L'évaluation critériée
- L'évaluation normative

Dans le cadre de l'évaluation, il faut mentionner sa fonction. Il est important de savoir pourquoi et comment nous allons évaluer les apprenants. En conséquence, C. Tagliante donne trois grandes fonctions de l'évaluation :

- Le pronostic ou la prise d'informations initiale qui sert essentiellement à orienter l'enseignant, à l'informer sur le niveau réel d'un élève. Cette fonction de l'évaluation est également très utile pour l'élève car elle lui permet de se situer dans son apprentissage et de mesurer les efforts qu'il lui reste à faire.
- Le diagnostic ou la prise d'informations continue dont le rôle est d'analyser l'état d'un élève à un moment donné et permettre ainsi à l'enseignant de réguler son enseignement et de mettre en place des remédiations adaptées. Il s'agit donc d'une évaluation formative.
- L'inventaire ou la prise d'informations finales servant à certifier (évaluation sommative). Ce type d'évaluation intervient généralement en fin de séquence ou de cursus de formation et peut servir de pronostic pour le cursus suivant. Il s'agit d'un bilan qui évalue les savoirs et savoir-faire.

Dès les années 1991, un nouveau principe d'évaluation a apparu : Le PEL (Portfolio Européen de langues) et son but était l'autoévaluation. C'est une forme positive de l'évaluation qui est motivante pour les apprenants puisqu'il y a la possibilité de voir et de documenter son procès d'apprentissage et de formuler les buts. En plus, l'utilisation du PEL en classe a de nombreux avantages, comme par exemple : amener l'élève à réfléchir sur des critères concrets et garder une trace de sa réflexion sur ses propres compétences (Conseil de l'Europe).

Quoi qu'il en soit, nous pouvons conclure que le jeu intervient à des moments précis de la séquence d'apprentissage. D'après Haydée Silva, nous ne pouvons pas lier jeu et évaluation sommative vu qu'ils sont incompatibles au niveau des attitudes à adopter, cependant nous pouvons utiliser le jeu au cours d'une évaluation formative. La raison pour laquelle on utilise l'évaluation formative en parlant de jeu est le fait que l'enseignant est celui qui évalue. Bien qu'on joue, les apprenants apprennent, et l'enseignant est celui qui doit faire attention à ce que les apprenants disent, utilisent etc. De cette façon les apprenants vont être amenés à réinvestir des connaissances et compétences déjà vues.(Silva 2008)

5.INTRODUCTION ET DEROULEMENT DU JEU

Avant d'introduire un jeu en classe de langue nous devons poser des objectifs que nous voulons obtenir. Chaque activité ludique doit avoir un but spécifique pour qu'il y ait du sens. Il faut faire attention au public auquel le jeu est adressé, de même qu'à leur niveau. En outre le jeu choisi doit être intéressant et l'enseignant doit bien choisir le moment d'introduction de jeu (Horvat-Vukelja 1999 :322). Weiss résume la réflexion sur les activités ludiques en quatorze questions concrètes : quel est l'objectif de cette activité, à quel niveau d'apprentissage on peut l'introduire, quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit avoir, quels savoir-faire entrent en jeu, qu'apporte cette activité en matière d'apprentissage, si on peut la faire individuellement ou en groupes, si c'est une activité convergente (production guidée), divergente (production ouverte) ou une activité qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre), elle s'inscrit ou dans la progression, à quel moment on peut la proposer, si on peut la proposer plusieurs fois telle quelle ou avec une variante, quelles préparations elle exige, quelles consignes il faut donner, combien de temps elle dure et à quel moment et comment il faut contrôler la production linguistique (Weiss 2007 :10).

6. LA PARTIE EMPIRIQUE

6.1. Description de la recherche

Dans ce mémoire nous avons décidé de présenter comment les activités ludiques, plus précisément le jeu, peuvent-elles améliorer l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE. Nous avons choisi ce thème puisque nous croyons que le jeu peut aider les apprenants à mémoriser et à acquérir le contenu, dans ce cas le vocabulaire d'une façon plus facile et plus rapide. Pourtant nous avons décidé de conduire cette recherche dans le but de prouver que les jeux sont utiles dans les cours des langues. Nous allons présenter la recherche faite, qui était divisée en deux parties, dans les sections suivantes. Dans la première partie nous avons un texte concernant le vocabulaire de vêtements et deux exercices lacunaires. Dans la deuxième partie il y a une enquête avec laquelle nous avons voulu voir ce que les apprenants pensaient de l'utilisation de jeu. Nous avons conduit la recherche dans deux groupes. D'un côté nous avons eu le groupe contrôle où nous avons conduit le cours d'une façon *traditionnelle*, c'est-à-dire que nous avons lu le texte, et nous avons parlé un peu de texte. Le cours s'était déroulé de façon que nous avons posé des questions globales et des questions détaillées et puis nous avons traduit le texte. Une fois que les participants ont fait les deux exercices donnés, ils ont fait l'enquête. De l'autre côté nous avons eu le groupe expérimental où les apprenants ont lu le texte et on a posé des questions globales, mais au lieu de poser aussi des questions détaillées et de traduire le texte, nous avons joué le jeu. Le jeu que nous avons fait pour ce groupe s'appelle « *Devines qui ?* ». C'est le jeu où il y a 24 personnages habillés différemment. Les apprenants ont été divisés en deux groupes par 8. Ils ont joué deux fois, quatre opposés à quatre, chaque fois quatre différents apprenants. Le but de jeu est de deviner le personnage du groupe opposé. Nous allons expliquer le déroulement du jeu d'une manière plus détaillée dans les sections suivantes.

Avec cette petite recherche nous avons essayé de découvrir ce que pensent les apprenants du jeu et de son utilisation en classe de langue. À ce propos, l'idée principale était aussi de voir et de prouver que le jeu aide vraiment dans l'acquisition de vocabulaire, ce qui a été confirmé par les résultats de cette recherche. En plus il est intéressant de voir comment les apprenants se sentent au cours du jeu, de voir s'ils sont décontractés et spontanés ou concentrés. Finalement il est important également de voir si le jeu les motive d'utiliser plus souvent la langue cible. Notre hypothèse est que les apprenants apprennent mieux en jouant.

Nous espérons que la recherche faite et les résultats obtenus vont contribuer à de nouvelles méthodes d'enseignement, telles que le jeu.

6.2. Méthodologie

Guidée par la phrase de Jean Château : « L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »⁴ nous avons décidé d'amener une recherche où nous allons montrer que le jeu peut améliorer l'acquisition du vocabulaire en classe de FLE. Notre hypothèse est que le jeu aide à mémoriser d'une façon plus rapide et qu'il rend la mémorisation plus facile. Vu le fait que la théorie elle-même n'est pas suffisante et puisqu'il y a un peu de recherches conduites en Croatie, il est évident que ce mémoire doit comporter également partie pratique. Par conséquent à l'aide des enseignantes Jasna Peršun-Reškovic et Tea Jahić j'ai fait une recherche avec des élèves de 5^{ème} classe (12 ans) à l'école primaire « Otok » à Zagreb.

6.3. Les objectifs et les hypothèses

Comme nous avons déjà postulé, les objectifs de ce mémoire reposent sur des objectifs donnés par Pulko (1999 : 42) pour le jeu didactique (voir p. 19), qui sont les suivants :

- Augmenter la motivation des élèves
- Augmenter le niveau d'attention et motiver l'activité de chaque élève
- Rendre possible un apprentissage efficace et une mémorisation de faits à long-terme
- Etudier, consolider les connaissances de ce qu'on a déjà appris
- Rendre les cours plus amusants

Vu que le vocabulaire et le lexique sont une des parties les plus importantes pour l'apprentissage et la communication (MedvedKrajnović 2015 : 129), nous avons décidé de vérifier et de montrer que l'acquisition et l'apprentissage du vocabulaire peuvent être amusants en même temps qu'utiles. Le point de départ pour ce mémoire et la recherche faite était l'hypothèse que le jeu peut aider aux apprenants à mieux acquérir le vocabulaire, le fait que le jeu peut rendre les cours plus intéressants, mais en même temps plus efficaces, en vue de mémorisation. Nous avons essayé de vérifier ces objectifs et l'hypothèse en faisant la recherche dans l'école

⁴Bodin, Jean; *L'enfant*, 1975, Bruxelles, p. 125

primaire avec des apprenants de 5^{ème} classe (environ 12 ans). Les résultats, ainsi que la méthodologie et la description du déroulement de la recherche vont être présentées et expliquées dans les sections suivantes.

6.4. Echantillon

Avant tout il est préférable de constater qu'à Zagreb il n'y a pas beaucoup d'écoles où la langue française est enseignée. C'est pour cela que notre échantillon comporte seulement 35 participants au total. Malheureusement, le français n'est pas tellement présent dans nos vies quotidiennes ou dans les écoles croates. En Croatie, nous sommes toujours entourés par l'anglais. Les films sont en anglais, les chansons sont en anglais. Par contre, les films et les chansons en français ne sont pas si nombreux qu'en anglais. Cela pose le problème parce que les enfants et les adultes peuvent apprendre la langue soit dans les écoles obligatoires soit dans les écoles des langues. Le fait qu'il n'y a pas beaucoup d'écoles obligatoires qui ont le français comme le sujet n'améliore pas la situation de la langue française. Le meilleur moyen d'apprendre la langue serait de partir dans un pays francophone et d'y rester quelques mois, mais malheureusement pas tout le monde peut le faire.

Revenant à l'échantillon, tous les participants sont des apprenants de l'école primaire « Otok » et ils sont tous les élèves de 5^{ème} classe, c'est-à-dire qu'ils ont presque tous 12 ou 13 ans. La recherche était divisée en deux groupes d'élèves, l'un consistait de 17 apprenants et l'autre de 18 apprenants. Tous les apprenants sont au même niveau, donc la deuxième année d'apprentissage du français comme la deuxième langue étrangère. En commençant la recherche on a voulu voir ce que pensaient les apprenants sur le jeu, que pensaient-ils de son utilisation en classe de langue. C'est pourquoi on leur a donné les questionnaires à remplir. Les cours n'étaient pas enregistrés, par conséquent nous allons décrire le déroulement des cours et de la recherche dans la partie « *La description de la recherche* ». Le premier groupe dans lequel nous avons conduit la recherche était le groupe contrôle de 18 élèves. C'était la classe 5b de Madame Peršun-Reškovic. En revanche le deuxième groupe était le groupe expérimental de 17 élèves. C'était la classe 5a de Madame Jahić.

6.5. Questionnaire

Après avoir fait les exercices on a demandé aux élèves de faire également le questionnaire aussi. Ce questionnaire est basé sur leurs réflexions personnelles concernant le jeu et son

utilité dans le cours de langue. En ce qui concerne le nombre de questions, le groupe contrôle avait 9 questions, tandis que le groupe expérimental avait 11 questions. Il faut souligner que les apprenants aient pris au sérieux la réalisation de ce questionnaire. Avec leurs réponses, les apprenants ont donné leurs opinions concernant le jeu en disant que le jeu est utile dans les cours de langue et qu'ils voudraient apprendre plus souvent en jouant. Le remplissage du questionnaire durait environ 8 minutes et les questions sur lesquelles les apprenants devaient répondre suivantes :

1. Le groupe contrôle

- I. Est-ce que tu as aimé le cours d'aujourd'hui ? Pourquoi ?
- II. Est-ce qu'il était difficile pour toi de mémoriser les mots ? Pourquoi ?
- III. Est-ce que tu étais motivé pour le cours d'aujourd'hui ?
- IV. Est-ce que tu as voulu participer au cours d'aujourd'hui ?
- V. Est-ce que tu penses que le cours d'aujourd'hui était ennuyant ?
- VI. Penses-tu que cette façon d'apprendre est utile ? Pourquoi ?
- VII. Penses-tu que tu aurais mieux appris les mots si tu avais appris les mots en jouant ? Pourquoi ?
- VIII. Penses-tu que tu aurais mieux mémorisé les mots s'il y avait eu des images ?
- IX. Est-ce que tu peux écrire quelques mots que tu as appris aujourd'hui ?

2. Le groupe expérimental

- I. Est-ce que le cours d'aujourd'hui te plaît ? Pourquoi ?
- II. Est-ce qu'il était difficile pour toi de mémoriser les mots ? Pourquoi ?
- III. Est-ce que tu étais motivé pour le cours d'aujourd'hui ?
- IV. Est-ce que tu as voulu participer au cours d'aujourd'hui ?
- V. Est-ce que tu penses que le cours d'aujourd'hui était ennuyant ?

VI. Penses-tu que cette façon d'apprendre est utile ? Pourquoi ?

VII. Penses-tu que le jeu peut t'aider à mieux acquérir une langue étrangère ? Pourquoi ?

VIII. Penses-tu que tu apprends plus rapide à l'aide de jeu ? Pourquoi ?

IX. Est-ce que tu as mémorisé les mots d'une façon plus facile grâce au jeu ?

X. Est-ce que tu voudrais apprendre plus souvent en jouant ?

XI. Est-ce que tu peux écrire quelques mots que tu as appris aujourd'hui ?

6.6. Description et le déroulement de la recherche

Pour ce mémoire nous avons décidé de faire une recherche dans l'école primaire avec les apprenants de deuxième année d'apprentissage et nous les avons divisés en deux groupes. L'un était le groupe contrôle qui avait 18 apprenants et l'autre étant le groupe expérimental qui avait 17 apprenants.

Premièrement il serait souhaitable de décrire le déroulement de la recherche. Je suis venue chez Madame PeršunReškova le 3 mai 2017 dans la classe 5b, celle qui faisait le groupe contrôle de ma recherche. Au début du cours, Madame Peršun m'a présenté aux élèves et j'ai commencé le cours. Le cours avec le groupe contrôle était ce que nous appelons le *cours traditionnel*. Nous avons déjà expliqué ce que c'est le cours traditionnel et nous devons noter que c'est le cours le plus souvent pratiqué dans les écoles. L'enseignant est celui qui accapare la parole et l'apprenant celui qui écoute. Au début je leur ai présenté ce que nous allions faire et nous avons commencé. Tout d'abord nous avons lu le texte et après nous avons posé des questions globales et détaillées sur le texte. Quelques-unes de questions étaient : « *Qu'est-ce que porte Jérôme ? De quelle couleur est la chemise de Jérôme ? Qu'est-ce que porte le meilleur ami de Jérôme ? Est-ce que Jérôme aime porter le manteau ? De quel couleur est le foulard de Delphine ?* » etc. Une fois finis avec les questions, nous avons passé sur la traduction des mots qu'ils ne connaissaient pas. Cela était suivi par une conversation entre les apprenants et moi. J'ai posé des questions telles que : « *Qu'est-ce que tu portes aujourd'hui ? Est-ce qu'il y a quelqu'un ici qui porte un blouson en cuir noir ? Est-ce qu'il y a quelqu'un ici qui porte un jeans bleu ?* » etc. Le but de cet exercice était d'utiliser les mots appris et de les appliquer dans les deux exercices donnés sur le questionnaire. Le premier exercice était le dialogue dans lequel ils devaient écrire le mot cherché. En plus dans cet exercice ils avaient le mot écrit en croate dans les parenthèses. Par contre dans le deuxième exercice lacunaire ils

n'avaient pas les mots suggérés. Par conséquent ils ont eu des images de 5 personnes habillées différemment et leur tâche était de remplir le texte. Dans cet exercice il n'y avait pas de mots donnés. Le but était de voir s'ils se souviennent des mots. En outre ils pouvaient écrire les mots de la façon dont nous les prononçons.

Contrairement au groupe contrôle, dans le groupe expérimental le cours était un peu différent. Au début du cours je leur ai dit que nous allons jouer un jeu, mais que tout d'abord nous allons lire le texte. Après la lecture du texte, j'ai posé seulement les questions globales. Au lieu de poser des questions détaillées et de parler et poser des questions, nous avons commencé de jouer. Les apprenants ont été divisés en deux groupes. Chaque groupe avait 8 apprenants et ils ont joué deux fois, chaque fois 4 différents apprenants, autrement dit les groupes ont été opposés l'un à l'autre. Le but du jeu est de deviner le personnage du groupe opposé. Celui qui devine le premier est celui qui gagne. Pour le jeu j'ai fait 24 personnages habillés différemment et la feuille de papier avec les dessins de vêtements que les apprenants pouvaient utiliser pour dire le mot voulu (l'exemple dans les annexes). Les apprenants avaient la feuille de papier avec les dessins de vêtements à côté d'eux avec le mot écrit au-dessous, mais sans traduction en croate. Chaque apprenant à son tour a posé la question : « *Est-ce que ta personne porte _____ ?* » et la réponse était : « *Oui, elle porte _____ .* » ou « *Non, elle ne porte pas _____ .* » Le but de ce jeu est que les apprenants apprennent les noms de vêtements sans être conscient qu'ils le font et sans avoir la traduction des mots. Une fois que le jeu a terminé, les apprenants devaient faire les mêmes deux exercices que le premier groupe, et puis l'enquête aussi. Finalement les résultats des exercices sont donnés dans les sections suivantes dans les tableaux avec une comparaison des groupes.

6.7. Résultats obtenus

En premier lieu les participants ont rempli le questionnaire en donnant leurs opinions personnelles sur l'utilisation du jeu en classe de langue. Les résultats vont être comparés avec un article de l'auteur Yvonne Vrhovac, intitulé « *L'opinion actuelle des lycéens sur l'enseignement du français et leur point de vue sur le renouvellement de l'enseignement dans l'avenir* » de 2002 ci-dessous dans le chapitre *Discussion* qui suit. Bien que Vrhovac ait fait la

recherche avec des lycéens et nous avons fait la recherche avec les élèves de 5^{ème} classe, les résultats peuvent être comparés.

Tous les participants sont les apprenants de 5^{ème} classe (12 ans) de l'école primaire *Otok*, et ils apprennent le français depuis 2 ans. Comme il était déjà mentionné dans les chapitres précédents, l'enquête que les participants devaient remplir consistait de 9 questions (pour le groupe contrôle) et de 11 questions (pour le groupe expérimental). La majorité des questions est la même dans les deux groupes, plus précisément les six premières questions sont presque les mêmes, et les dernières questions se différencient un peu. Nous allons présenter tous les questions et les réponses.

Le groupe contrôle (GC).

Tout d'abord nous allons présenter l'enquête faite dans le groupe contrôle. Le groupe contrôle avait 9 questions sur lesquelles les participants devaient répondre. Les questions sont formulées de façon que les participants donnent leurs opinions en cochant le nombre devant la phrase et en donnant la justification pour quelques-unes des questions (voir toutes les questions du groupe contrôle p. 31). Les résultats obtenus du GC montrent en général que les participants sont ouverts à l'idée de l'utilisation du jeu comme un outil dans l'apprentissage. Vu que 50 % des participants ont dit que le cours traditionnel ne leur plaît pas, 27 % ont été indécis et 23 % a dit que le cours leur plaît montre qu'il est nécessaire de changer des choses. Les justifications que donnent les participants sont les suivantes :

1. *Le cours n'était pas intéressant.*
2. *Le cours était ennuyant.*
3. *Les exercices étaient tellement difficiles.*

Autrement dit, les réponses montrent que les participants n'ont pas été satisfaits par le cours. Par conséquent ils n'étaient pas motivés et ils ne voulaient pas participer au cours. En dépit de ces résultats, le cours traditionnel plaît à certains participants. Ils donnent les explications suivantes :

1. *Le cours me plaît parce que j'ai appris les nouveaux mots.*

2. *Il était intéressant parce que nous avons appris les nouvelles choses et comment dire ce que nous portons aujourd'hui.*

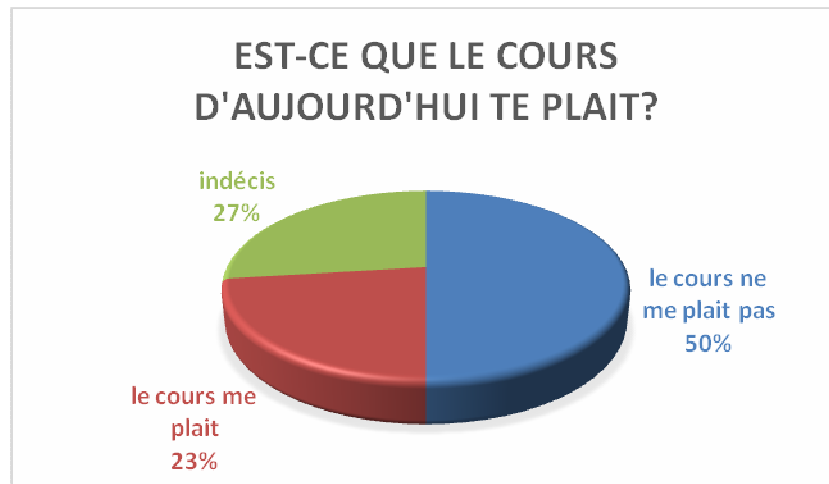


Figure 1: Question no. 1 (groupe contrôle)

En ce qui concerne la deuxième question *Est-ce qu'il était difficile pour toi de mémoriser les mots ?*, la plupart des participants, ce qui fait 55.55 %, a coché la réponse *Oui*. Ce pourcentage montre que les participants mémorisent d'une façon plus difficile pendant les cours traditionnels, soit qu'ils le trouvent ennuyant soit qu'ils leur manque de motivation, ce que nous montrent les résultats des questions suivantes.

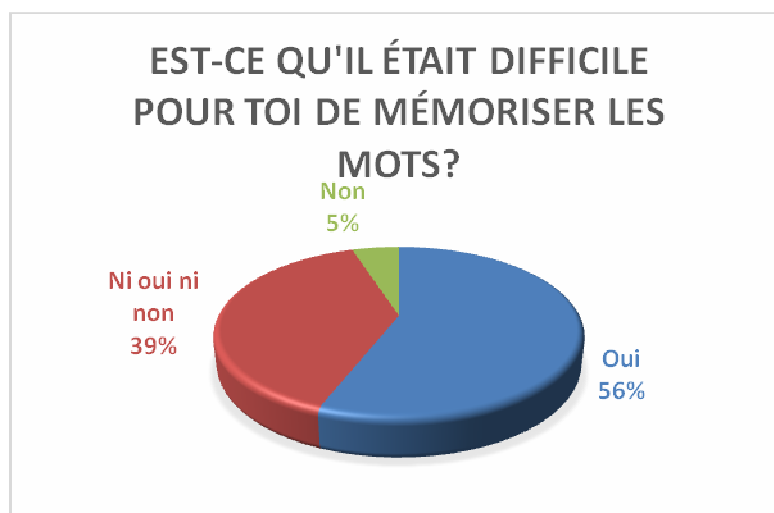


Figure 2 : Question no. 2 (groupe contrôle)

La troisième et la quatrième question sont les questions complémentaires. Il s'agit de la motivation et de l'envie de participer. Comme attendu, les résultats du CG et CE ne sont pas si différents concernant ces deux questions, mais ils montrent quand même une différence. La moitié des participants du CG ont dit qu'ils étaient motivés au début du cours traditionnel, la minorité n'était ni motivé ni démotivés et le reste n'était pas motivés. Parlant de l'envie de participer, 61 % des participants voulaient participer, 22. 22 % des participants étaient indécis et 16 % des participants ne voulaient pas participer. Si nous comparons les résultats de ces deux questions nous pouvons voir que presque le même nombre des participants qui étaient motivés ont eu envie de participer. Par contre, le nombre de participants indécis est plus élevé pour la question no. 4 que pour la question no. 3.

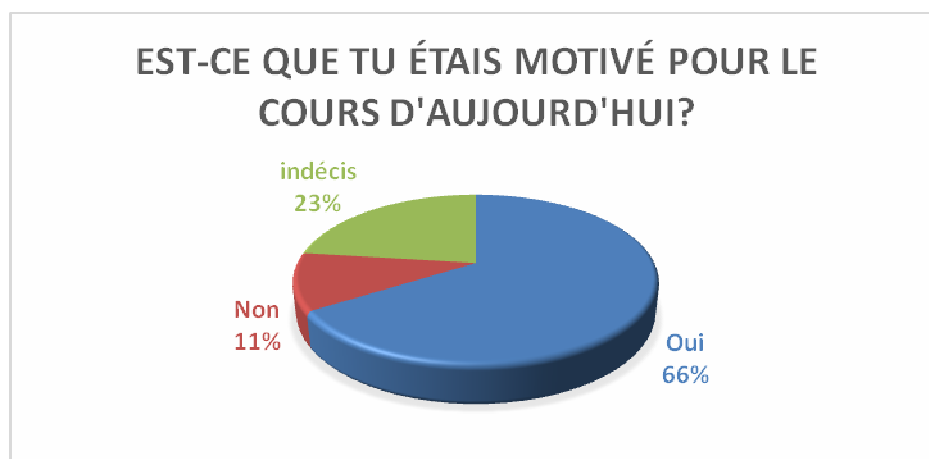


Figure 3 : Question no. 3 (GC)

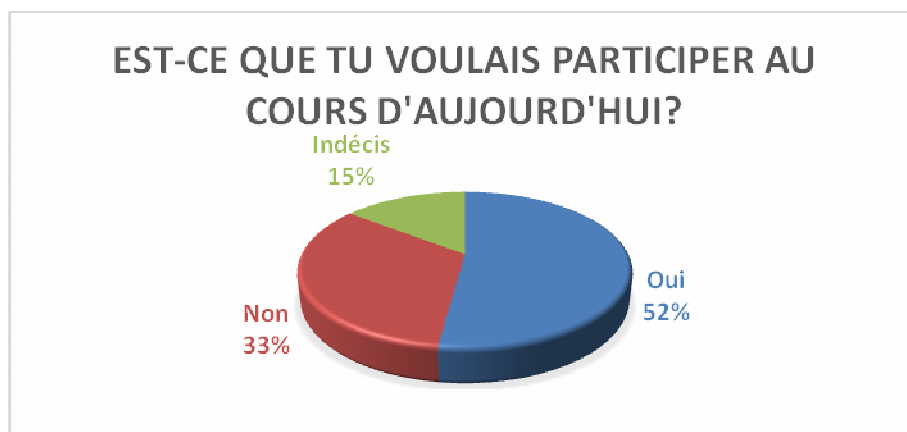


Figure 4 : Question no. 4 (GC)

De la question suivante nous pouvons conclure que le cours traditionnel est ennuyant pour les participants. Les participants ont déjà mentionné ce fait comme la justification de la première question, mais ici nous représentons les pourcentages. Le nombre de participants qui trouvent le cours traditionnel ennuyant monte jusqu'à 61 % tandis que le nombre des participants qui le trouvent intéressant représente seulement 16 % et le 23 % sont indécis. Cela veut dire que la thèse de début que le cours traditionnel est ennuyant aux apprenants est correcte. Ce fait nous indique qu'il est indispensable de changer la manière dont une langue étrangère est enseignée. Les enseignants le doivent faire plus intéressant, ils doivent utiliser les moyens qui vont éveiller la motivation des apprenants.

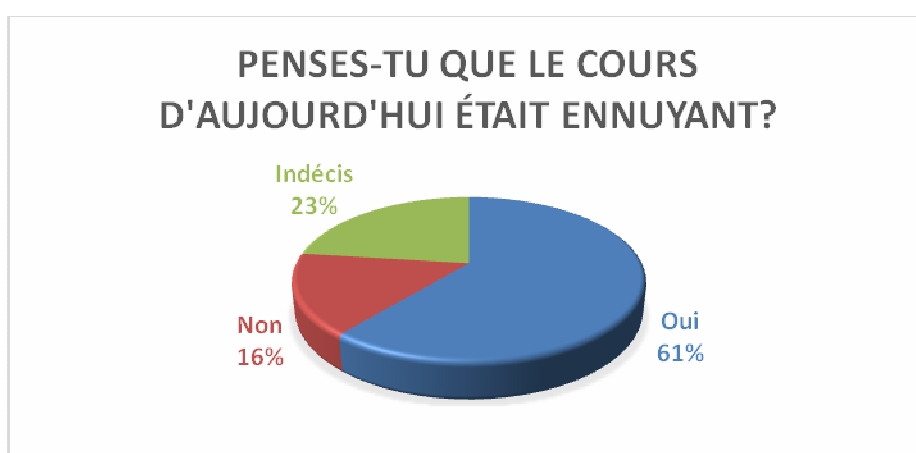


Figure 5 : Question no. 5 (GC)

Les opinions des participants sur le fait de l'utilité du cours traditionnel (question no. 6 *Penses-tu que cette manière d'apprendre est utile ? Pourquoi ?*) montrent que les participants ne sont pas tellement satisfaits avec la réalisation des cours, autrement dit, ils les trouvent ennuyantes, mais également utiles puisqu'ils apprennent quand même. La majorité des participants pensent que les cours traditionnels sont utiles tandis que 1/6 des participants ne le trouvent pas utile. Le reste des participants sont indécis.

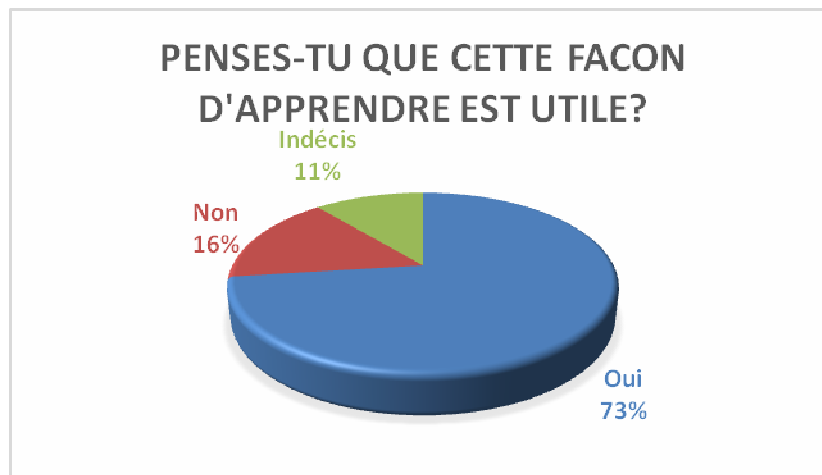


Figure 6 : Question no. 6 (GC)

Les deux questions suivantes concernent l'opinion des participants sur l'utilisation du jeu ou des images en classe de langue pour rendre la mémorisation et l'apprentissage plus facile. Comme attendu, les résultats montrent que la majorité des participants trouvent que le jeu les aidera, ce qui fait 66 % des participants. Par contre 22 % des participants pensent que le jeu ne les aidera pas. Ils ont justifié leurs réponses en donnant les explications suivantes :

1. *Le jeu ne m'aidera pas parce que je ne suis pas concentré pendant le jeu.*
2. *Je pense que le jeu ne m'aidera pas parce que le temps pour le jeu est quand il n'y a pas d'école.*

Ces réponses nous indiquent que certains participants ne peuvent pas comprendre le jeu comme un outil pour l'apprentissage. La réponse la plus intéressante pour moi était la réponse d'un participant indécis qui a dit :

Je ne sais pas si le jeu m'aide ou pas parce que je ne sais pas de quel jeu vous parlez.

Cette réponse est une preuve que les apprenants, de même que la majorité des gens en général, ne comprend pas la différence entre le jeu tel qu'il est, et le jeu didactique. Il est important de souligner que le jeu didactique peut être un outil très utile dans l'apprentissage chez les jeunes apprenants de même que chez les apprenants plus âgés. Nous avons déjà postulé les objectifs du jeu didactique selon Pulko (1999 : 42), mais on trouve que c'est important de répéter quelques-uns d'eux. Quant au jeu didactique, il est un moyen qui nous aide à éveiller les apprenants, à augmenter leurs attentions. Par conséquent les apprenants apprennent comment

surmonter ses manques et l'égoïsme à l'aide du jeu. C'est un moyen qui élève la motivation et qui rend les apprenants compétitifs, ce qui ne peut pas être inutile. En plus, le jeu didactique aide les apprenants à développer la motricité fine ainsi que la motricité globale (Silva 2008).

En fin de l'enquête les participants devaient écrire les mots qu'ils ont appris. Les mots le plus souvent mentionnés ont été les suivantes : jeans, t-shirt, robe, pantalon.

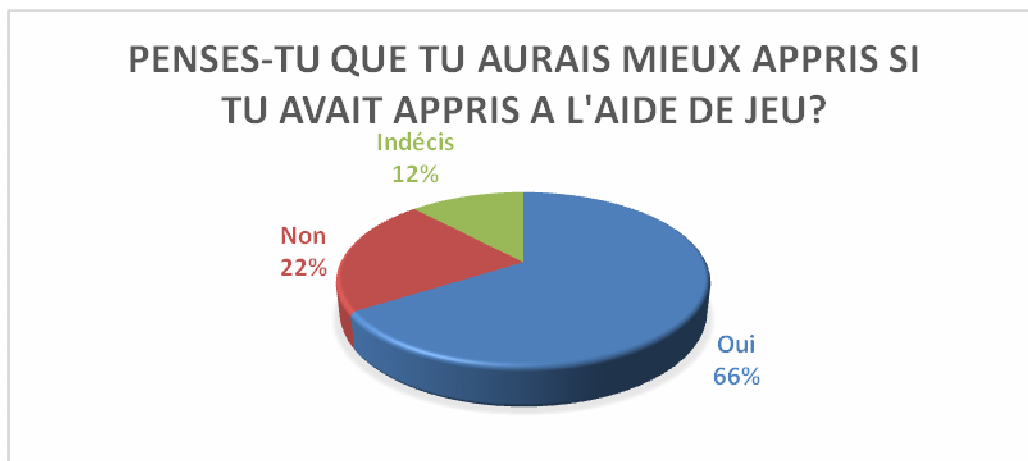


Figure 7 : Question no. 7 (GC)



Figure 8 : Question no. 8 (GC)

Nous allons présenter les résultats de l'enquête dans l'échelle de Likert en donnant les pourcentages pour chaque réponse. L'enquête a été formulée de façon suivante :

- 1 – Pas du tout 4 - Oui
- 2 – Non 5 - Oui, tout à fait
- 3 – ni oui ni non

(groupe contrôle)	1	2	3	4	5
-------------------	---	---	---	---	---

Est-ce que tu as aimé le cours d'aujourd'hui ? Pourquoi ?	50 %	27%	23 %
Est-ce qu'il était difficile pour toi de mémoriser les mots ? Pourquoi ?	5 %	39 %	56 %
Est-ce que tu étais motivé pour le cours d'aujourd'hui ?	11 %	23 %	66 %
Est-ce que tu as voulu participer au cours d'aujourd'hui ?	33 %	15 %	52 %
Est-ce que tu penses que le cours d'aujourd'hui était ennuyant ?	16 %	23 %	61 %
Penses-tu que cette façon d'apprendre est utile ? Pourquoi ?	73 %	11 %	16 %
Penses-tu que tu aurais mieux appris les mots si tu avais appris les mots en jouant ? Pourquoi ?	22 %	12 %	66 %
Penses-tu que tu aurais mieux mémorisé les mots s'il y avait eu des images ?	0 %	4 %	96 %

Le groupe expérimental (GE).

Comme prévu, les résultats obtenus dans le groupe expérimental sont tout à fait différents. La majorité des participants qui ont rempli l'enquête trouve que le jeu les aide en disant qu'ils aimeraient plus utiliser le jeu en classe de langue. Ce fait est confirmé par les pourcentages obtenus de cette recherche. Leur enquête consistait de 11 questions dont les 6 premières questions sont les mêmes que pour le groupe contrôle.

Avant tout, la première grande différence entre les deux groupes est le pourcentage pour la première question où les participants du groupe expérimental ont confirmé tous, donc 100 % des participants, que le cours leur plaît (à la différence du GC où 50 % des participants ont dit que le cours ne leur plaît pas). En ce qui concerne la difficulté de mémoriser les mots, le groupe expérimental montre ici une différence du groupe contrôle aussi. Seulement une personne a dit que la mémorisation était difficile. Cela nous indique que le jeu didactique améliore pour le reste des participants la mémorisation, également comme l'apprentissage des nouveaux mots, ce qui est la thèse principale de ce mémoire. Les raisons que les participants donnent comme la justification pour la première question sont les suivants :

1. *Le cours était intéressant parce que nous avons joué.*
2. *Ce cours était très intéressant parce qu'il est différent des autres cours.*



Figure 9: Question no. 1 (groupe expérimental)

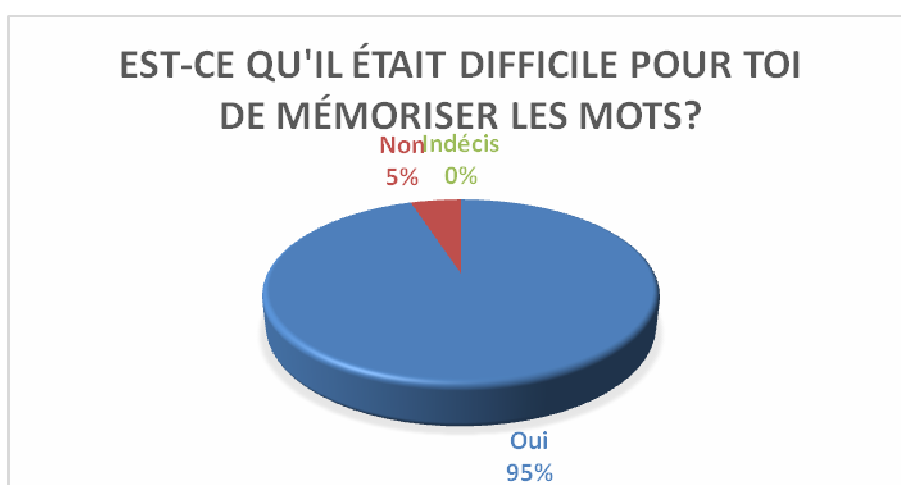


Figure 10: Question no. 2 (GE)

Etant donné que nous voulons affirmer que le jeu élève la motivation et l'attention, nous allons présenter les résultats pour les deux questions suivantes. Les questions se réfèrent sur la motivation et l'envie de participer. Une fois que nous avons dit aux apprenants que nous allons utiliser le jeu en classe de langue, ils ont été très heureux. À la fin du cours, quand ils devaient remplir leurs questionnaires, 85 % des participants ont coché la réponse qui indique qu'ils ont été motivés ou très motivés pour ce cours tandis que 25 % d'eux ont été indécis. C'est-à-dire que personne n'était démotivé. La question suivante (*Est-ce que tu as eu envie de participer au cours d'aujourd'hui ?*) est complémentaire à la question précédente. Les résultats montrent que presque le même nombre de participants du GE et du GC a eu envie de participer. La différence avec le groupe contrôle ici est que 1/8 des participants n'ont pas eu envie de participer au cours. Autrement dit plus de 1/5 de participants du groupe expérimental

ont eu envie de participer en comparaison avec le groupe contrôle. Ce résultat est la preuve que le jeu augmente vraiment la motivation et l'attention des apprenants (Pulko 1999 :42).



Figure 11: Question no. 3 (GE)

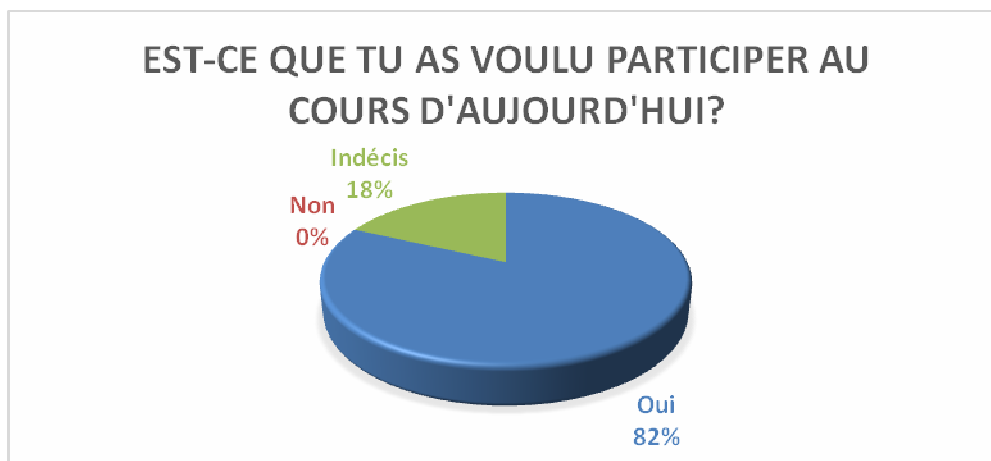


Figure 12 : Question no. 4 (GE)

En ce qui concerne la question concernant l'ennui, seulement 1 personne, ce qui fait 5.8 % des participants, a dit que le cours a été ennuyant, le reste, presque tous ont coché que le cours a été intéressant ou très intéressant. Cela nous confirme que les cours où nous utilisons le jeu sont plus intéressants pour les apprenants et qu'ils l'apprécient. Nous pouvons lier ce fait avec l'article de Vrhovac où ses participants disent que dans l'école il y a tant de sujets qui sont monotones, et c'est pour cela qu'un cours comme celui-ci, où nous utilisons le jeu représente un « rafraîchissement » (Vrhovac 2002 : 566).

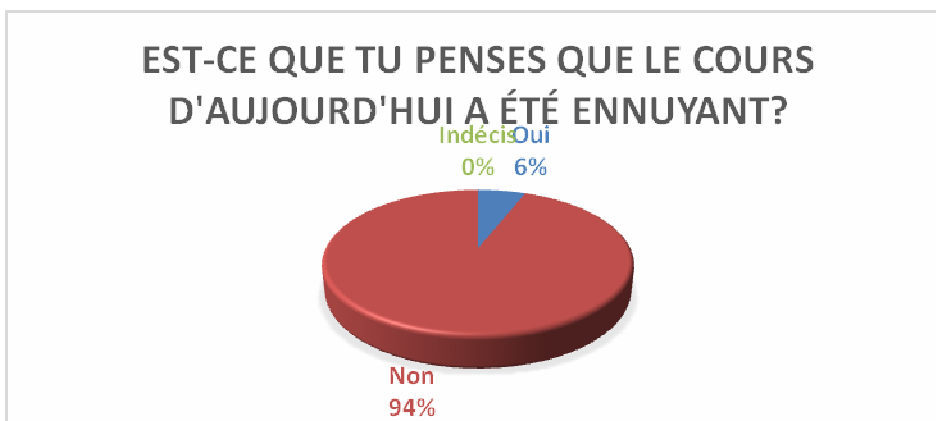


Figure 13: Question no. 5 (GE)

L'utilité du jeu en classe de langue est un sujet dont nous avons beaucoup discuté. L'attitude envers le jeu change depuis les années et le jeu est aujourd'hui considéré comme un moyen d'apprentissage favorable (Silva 2008). Ce fait peut être confirmé par les réponses données dans l'enquête sur les questions 6, 7 et 8. Nous avons demandé aux apprenants ce que pensent-ils sur l'utilité du jeu en classe de langue et s'ils pensaient que le jeu ou les images leur aideraient dans l'apprentissage d'une langue étrangère (LE). Comme attendu, les réponses montrent que presque tous les participants trouvent le jeu utile dans l'apprentissage d'une LE. Les justifications sont les suivantes :

1. *Le jeu est utile parce que nous ne se concentrons pas sur la grammaire.*
2. *C'est utile parce que nous apprenons d'une façon différente. Cela nous aide et c'est motivant.*



Figure 14: Question no. 6 (GE)

Le même résultat, c'est-à-dire les mêmes pourcentages sont obtenus pour la question suivante (*Penses-tu que le jeu t'aide dans l'apprentissage d'une LE ?*), autrement dit presque tous pensent que le jeu les aide et 6 % d'eux trouvent que le jeu ne les aide pas. La justification qui est donnée est la suivante :

Je pense que le jeu ne m'aide pas parce que j'apprends plus vite quand je lis les textes.

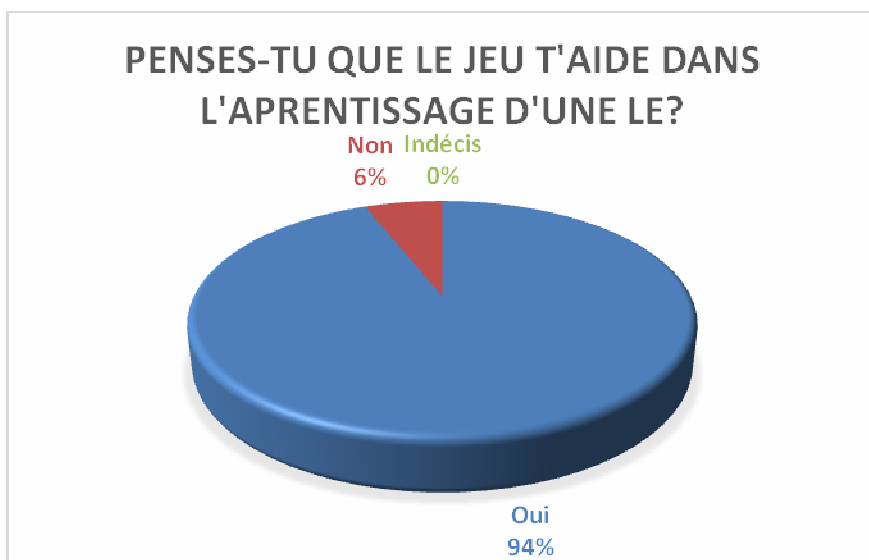


Figure 15: Question no. 7 (GE)

La 9^{ème} question est similaire aux trois dernières questions (*Est-ce que tu as mémorisé les mots d'une façon plus rapide à l'aide de jeu ?*) ce qui suppose que les réponses sont aussi similaires : la majorité des participants trouve que le jeu les a aidés à mémoriser d'une manière plus vite que sans le jeu ; par contre 12 % pense que le jeu ne les a pas aidés. Cela signifie que les participants sont conscients que le jeu est un moyen, un outil qui est bienvenu dans les écoles. La question no. 10 nous confirme ce fait (*Est-ce que tu voudrais apprendre le plus souvent à l'aide de jeu ?*) où 82 % des participants ont coché qu'ils voudraient apprendre plus souvent à l'aide de jeu.

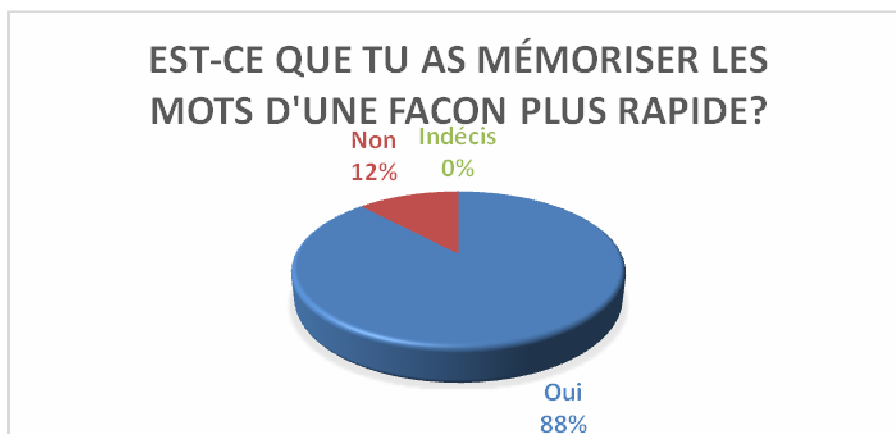


Figure 16: Question no. 9 (GE)

La dernière question était la même que la dernière question du groupe contrôle. Une fois que les participants ont rempli tous les questions, ils devaient écrire quelques mots qu'ils ont appris ce jour-là. Les mots le plus souvent mentionnés étaient les suivants : jeans, robe, pantalon, pull, chemise. Si nous comparons ces mots avec les mots du groupe contrôle, nous pouvons voir que le groupe expérimental a mémorisé plusieurs mots, bien que la majorité des mots soient semblables aux mots anglais.

Somme toute, les apprenants qui ont coché la réponse disant qu'ils préfèrent le cours traditionnel expliquent leur choix en disant qu'ils apprennent mieux en écoutant l'enseignant parler. Une autre raison est celle que les apprenants se sentent mieux pendant le cours traditionnel parce qu'il leur manque le vocabulaire. Le plus grand problème est que les apprenants sont en général habitués à suivre les cours traditionnels et parfois ils ne sont pas ouverts à des nouveautés. De plus, il faut mentionner que beaucoup de choses ont changé de 2002 à 2017. Autrefois les cours de français avaient l'accent sur les leçons dans les manuels et il n'y avait pas tellement de possibilité de jouer en classe (Ibid. 2002 :568).

Dans l'échelle suivante nous pouvons voir les pourcentages pour toutes les questions.

(groupe expérimental)	1	2	3	4	5
Est-ce que le cours d'aujourd'hui te plaît ? Pourquoi ?	0		0	100%	
	%		%		
Est-ce qu'il était difficile pour toi de mémoriser les mots ? Pourquoi ?	5		0	95 %	
	%		%		
Est-ce que tu étais motivé pour le cours d'aujourd'hui ?	0		23	77 %	

	%	%	
Est-ce que tu as voulu participer au cours d'aujourd'hui ?	0 %	18 %	82 %
Est-ce que tu penses que le cours d'aujourd'hui était ennuyant ?	94 %	0 %	6 %
Penses-tu que cette façon d'apprendre est utile ? Pourquoi ?	6 %	0 %	94 %
Penses-tu que le jeu peut t'aider à mieux acquérir une langue étrangère ? Pourquoi ?	6 %	0 %	94 %
Penses-tu que tu apprends plus rapide à l'aide de jeu ? Pourquoi ?	5 %	0 %	95 %
Est-ce que tu as mémorisé les mots d'une façon plus facile grâce au jeu ?	12 %	0 %	88 %
Est-ce que tu voudrais apprendre plus souvent en jouant ?	17 %	0 %	83 %

Le fait que la majorité des participants préfère le jeu peut être expliqué par des raisons suivantes : c'est amusant, l'acquisition du savoir est plus facile, il développe la créativité, il est intéressant, etc. Les autres côtés positifs du jeu sont qu'il exige l'engagement des apprenants et il les encourage de réagir. En outre, le jeu stimule l'interaction entre les apprenants et il incite la liberté. Les apprenants qui ont joué, c'est-à-dire le groupe expérimental ont exprimé la volonté de jouer plus souvent dans les cours de langue ce qu'on peut conclure des mots d'un apprenant : « *Cela me donne l'envie d'apprendre* ». Un grand avantage du jeu est que les apprenants ne perdent si facilement la concentration en jouant que quand l'enseignant parle.

Quand même, il y avait également des apprenants qui ne pouvaient pas choisir si le jeu est une bonne idée ou pas. La raison la plus souvent mentionnée est qu'ils sont habitués au cours traditionnel et qu'ils n'ont pas l'opportunité de jouer souvent, donc ils ne savent pas si cela leur fera du bon ou pas.

Néanmoins, les raisons pour lesquelles les apprenants pensent que le jeu est utile ou très utiles sont : la liberté de parler, le sentiment de la liberté, l'amusement, le fait qu'on apprend sans savoir qu'on apprend, l'atmosphère plus détendue, etc. Par contre, les raisons négatives que

les apprenants ont données sont : on joue à la maison et pas dans l'école, le jeu est réservé pour le temps libre après l'école, je suis déconcentré quand je joue, etc. À partir de ces informations nous pouvons conclure que les apprenants ont une opinion positive sur le jeu et qu'ils sont plus ou moins conscients que le jeu les aide.

La différence entre les cours où nous utilisons le jeu et les cours traditionnels est la plus visible dans les résultats des exercices que les apprenants devaient faire. Nous avons voulu tester le savoir des apprenants, par conséquent nous leur avons donné 3 exercices à remplir. Les apprenants du groupe contrôle ont eu plus de difficulté en remplissant les exercices tandis que les apprenants du groupe expérimental ont montré plus de succès.

Dans le groupe contrôle, dans le premier exercice A, seulement 4 de 18 apprenants ont eu toutes les réponses correctes, tandis que dans le groupe expérimental 14 de 17 apprenants ont eu toutes les réponses correctes.

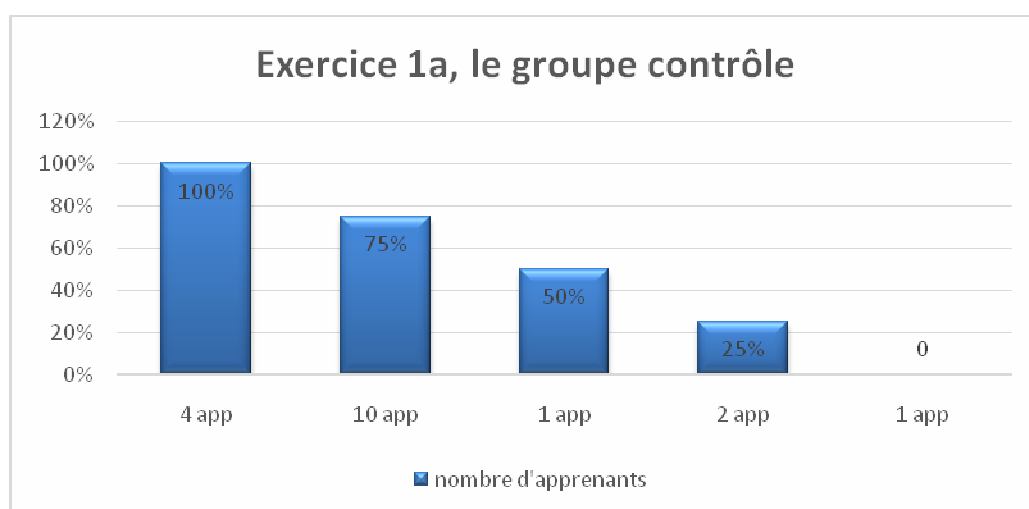


Tableau 17 : Les résultats de l'exercice 1a dans le groupe contrôle

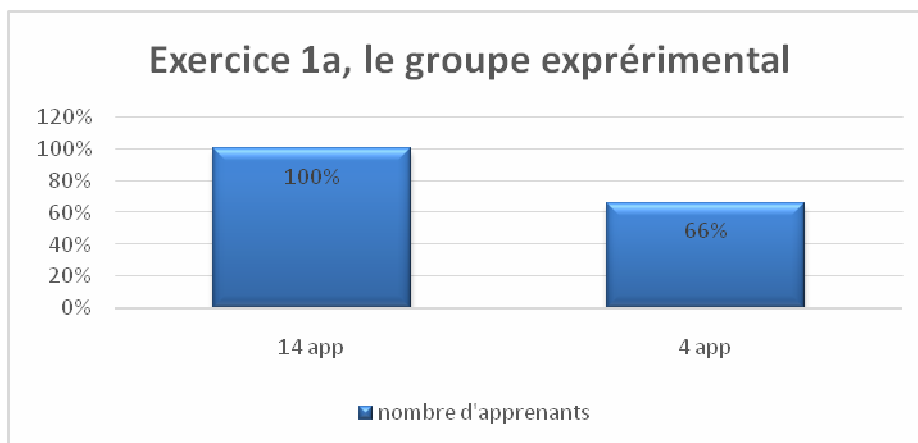


Tableau 18 : Les résultats de l'exercice 1a dans le groupe expérimental

Les tableaux montrent qu'il y a une grande différence entre le nombre des apprenants du groupe contrôle et du groupe expérimental en ce qui concerne les résultats et le pourcentage de 100%.

Dans le premier exercice B, presque la moitié (44 %) des participants ont eu toutes les réponses correctes, tandis que le groupe expérimentale 52 % des participants. Dans le tableau suivant la comparaison des résultats dans l'exercice 1b est visible. Comme attendu, les résultats montrent que le groupe expérimental (GE) a eu meilleures résultats que le groupe contrôle (GC). Dans le GC il y a même un élève qui a eu seulement 1% des réponses correctes. Nous ne savons pas quelle est la raison pour le résultat si bas, pourtant nous pouvons imaginer que soit l'apprenant ne voulait pas participer dans la recherche soit il ne savait pas les réponses. Vu que dans lesdeux autres exercices, l'apprenant a eu aussi un résultat bas, nous pouvons conclure qu'il ne voulait pas participer.

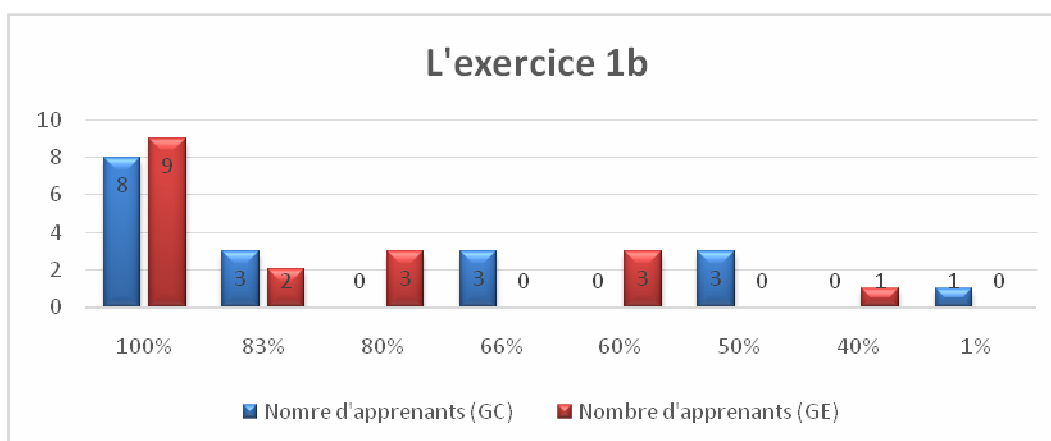


Tableau 19 : Les résultats de l'exercice 1b

Contrairement au premier exercice, le deuxième exercice était un peu plus difficile. La preuve c'est que le meilleur résultat du groupe contrôle (GC) était 64 % des réponses correctes, tandis que dans le groupe expérimental (GE) 92 % des réponses correctes par un apprenant. Le deuxième meilleur résultat dans le groupe contrôle était le résultat de 57 %, tandis que dans le groupe expérimental était le résultat de 85%. Dans le tableau suivant nous allons présenter les pourcentages de tous les apprenants dans les deux groupes.

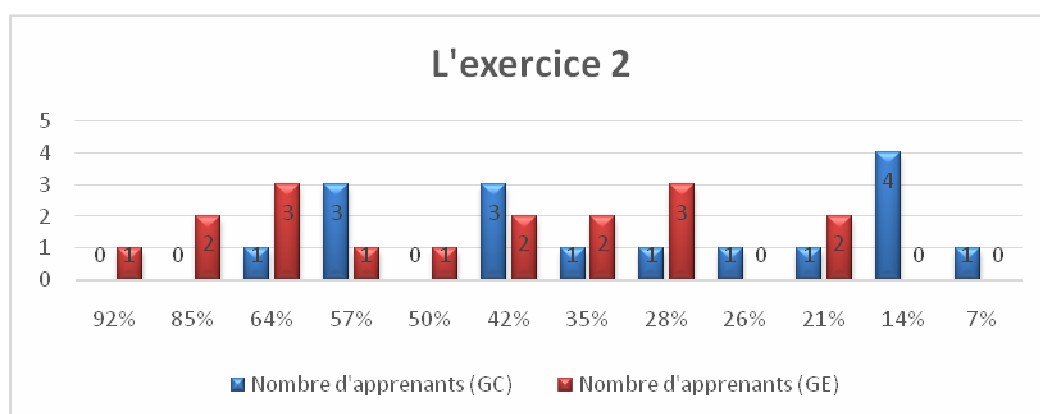


Tableau 20 : La présentation et la comparaison des résultats du groupe contrôle (GC) et du groupe expérimental (GE).

À partir des informations données dans les tableaux nous pouvons conclure que le groupe expérimental avait meilleure résultats que le groupe contrôle, autrement dit le jeu est utile en classe de langue et qu'il améliore l'acquisition du vocabulaire. Comme nous avons prévu dans les hypothèses, les résultats obtenus ont montré que les apprenants qui ont joué ont appris beaucoup plus de mots que les apprenants qui ont eu le cours traditionnel. Bien que dans le premier exercice les apprenants aient eu le mot en croate entre les parenthèses, les apprenants

du groupe contrôle ne pouvaient pas se souvenir comment exprimer le mot ou comment le mot se prononce-t-il en français, tandis que les apprenants du groupe expérimental ont montré qu'ils se souviennent de mots. Le deuxième exercice était un peu plus difficile vu que les apprenants n'avaient pas le mot en croate, mais ils devaient mettre les mots d'après les images et le sens. Dans cet exercice le groupe expérimental a montré plus de succès, vu qu'ils aient eu la possibilité de jouer le jeu « Devine qui ? » qui est basé sur les images.

Étant donné qu'il y a tant de choses qu'intéressent les apprenants plus d'école, le jeu étant une de ces choses, il est très difficile de motiver les apprenants aujourd'hui. C'est pour cela que nous devons utiliser le jeu comme un outil dans l'apprentissage. Les apprenants vont participer plus et ils sont plus motivés s'ils font des choses qui les intéressent ou s'ils apprennent sur quelque chose qui les intéresse. Le jeu les fait compétitifs et il leur augmente le niveau d'attention (Pulko 1999 :42). Les preuves pour cela sont les questions 3 et 4, aussi que les résultats comparés entre les deux groupes, où nous pouvons voir la différence entre la motivation de participer dans les deux groupes.

7.10. Discussion

Il n'existe que peu de classes de langue dans lesquelles nous pouvons introduire les thèmes qui sont intéressants aux apprenants, les thèmes qui sont proches à eux et qui les motivent. En outre, il est important d'habituer les apprenants à une production spontanée, ainsi que de les faire sentir libre. Par conséquent l'enseignant doit stimuler les apprenants à exprimer leurs attitudes personnelles et propres sur un sujet abordé. À ce moment l'apprenant devient celui qui prend la parole et il semble être un communicateur d'une situation authentique (Vrhovac 2003 :774). Nous pouvons lier ce fait avec le jeu. En jouant, les apprenants s'expriment spontanément, ce qui est le but dans l'apprentissage des langues étrangères. Dans le but de leur donner la parole, l'enseignant donne aux apprenants les règles et les consignes qu'ils doivent suivre. Ce sont les apprenants qui parlent. À ce moment ils se sentent libres et motivés de participer au jeu, donc au cours. En faisant cette recherche nous avons confirmé encore une fois que les apprenants aiment jouer. Le jeu leur donne le plaisir, mais en même temps ils apprennent dans une situation plus libre et spontanée. À travers leurs réponses dans l'enquête nous pouvons conclure que les apprenants sont plus motivés et qu'ils ont plus

d'envie de participer une fois qu'ils apprennent qu'ils vont jouer. Autrement dit le jeu est un moyen d'apprentissage qui aide les enseignants et les apprenants. Selon Pulko, un des objectifs principaux de jeu didactique est que le jeu augmente la motivation. Les réponses que les apprenants ont écrit dans l'enquête sur la question 7 du groupe contrôle (*Penses-tu que tu aurais mieux appris les mots si tu avais appris en jouant? Pourquoi?*) montrent l'attitude des apprenants. En voilà quelques-unes:

1. *Oui, j'aurais mieux appris parce que quand je joue tout est amusant.*
2. *Bien sûr que oui! Quand je joue je ne pense pas à ce que je dois dire, je le dis seulement.*
3. *Je pense qu'apprendre avec le jeu nous aide parce que je fais des dessins ou des chansons pour mieux apprendre et cela m'aide chaque fois.*
4. *J'aime apprendre à l'aide de jeu parce que c'est amusant.*
5. *Quand nous jouons, notre cerveau ne sait pas que nous apprenons aussi. C'est pour cela que nous apprenons mieux avec le jeu.*
6. *Le jeu fait les choses plus intéressantes et j'ai envie d'apprendre en jouant.*

Les réponses peuvent être comparées avec l'article de Vrhovac (2002) « Opinion actuelle des lycéens sur l'enseignement du français et leur point de vue sur le renouvellement de l'enseignement dans l'avenir ». Bien que Vrhovac parle dans son article des lycéens et nous parlons des apprenants de l'école primaire, les réponses peuvent être comparées. Dans l'article il est écrit que les apprenants trouvent qu'il est nécessaire de posséder la connaissance de la grammaire pour la communication en LE. Les raisons pour lesquelles les apprenants ne veulent pas participer au jeu sont, dans la plupart de cas, les suivantes : la peur de l'erreur, la peur de la note mauvaise, le manque de la motivation, le niveau du savoir pour la communication insuffisamment développée etc. (Vrhovac 2002 : 568). Certains apprenants sont passifs et ils ne veulent pas participer au cours. C'est pour cela que Pulko dit que le jeu didactique doit augmenter le niveau d'attention et motiver l'activité de chaque élève. Chaque élève doit être motivé, ce que le jeu vise à atteindre. Avec cette recherche nous avons confirmé que le jeu motive les apprenants et qu'ils ont envie de participer. Comme attendu, les résultats ont montré qu'en groupe contrôle (le cours traditionnel) la moitié des apprenants (55.55 %) étaient motivés, tandis qu'en groupe expérimental (le jeu) la majorité (76.47 %) des participants étaient motivés. La différence de 20.92 % indique que le jeu augmente la

motivation au début ainsi que pendant le cours. Ce résultat confirme la thèse de Pulko (1999 : 42) en disant que le jeu augmente la motivation.

Par le jeu les apprenants peuvent pratiquer la langue cible, ils peuvent utiliser leur imagination, la créativité et le savoir acquis. Etant donné que pendant le cours traditionnel l'enseignant est presque toujours celui qui accapare la parole, pendant le cours où nous utilisons le jeu, ce sont les apprenants qui communiquent ensemble et qui apprennent les uns des autres en jouant. Le jeu les aide à développer l'autonomie et ils doivent apprendre à collaborer avec d'autres participants de jeu. Pour les apprenants le jeu représente un moyen qui facilite l'apprentissage des mots nouveaux ainsi que des structures grammaticales. Pour eux, l'utilisation de jeu au lieu de manuel est un vrai « rafraîchissement ». Bien que les nouveaux manuels scolaires soient actuels et intéressants, les apprenants préfèrent l'utilisation des jeux ou d'autres matériaux additionnels (Vrhovac 2002 :566).

Même si la plupart des apprenants pense que les cours quand ils jouent sont plus intéressants et qu'ils représentent pour eux une sorte de « rafraîchissement » (Vrhovac 2002 : 566), il y a des apprenants qui pensent différemment. Bien qu'ils trouvent le jeu intéressant, ils le caractérisent comme un outil qui n'est pas essentiel. Dans l'article de Vrhovac le jeu représente pour les apprenants la perte du temps qui peut être mieux utilisé, comme par exemple par la répétition et l'explication de la grammaire (Vrhovac 2002 : 567). Nous pouvons comparer ces opinions avec les réponses que les participants ont données sur la question 6 de l'enquête (le groupe expérimental) : *Penses-tu que cette manière d'apprendre (apprendre par jeu) est utile ? Pourquoi ?* La majorité des participants a répondu que le jeu est utile et qu'il a les effets positifs sur l'apprentissage, ou plus précisément 52.94 % des participants ont répondu que le jeu est très utile dans l'apprentissage, 41.26 % ont répondu que le jeu est utile, ce qui fait presque 94 % des participants qui ont l'opinion positive du jeu. Nous allons présenter quelques-unes de leurs réponses :

1. *Apprendre par jeu est utile parce que je me sens libre et je peux faire des erreurs.*
2. *Le jeu m'aide à me relaxer.*
3. *En fin quelque chose qui n'est pas ennuyant dans l'école.*
4. *Je mémorise d'une façon plus facile quand je joue.*

Quand bien même il y aurait toujours les participants qui ont le jugement contraire, ce qui fait 5.8 % des participants. Les raisons qu'ils donnent sont le plus souvent :

1. *C'est plus facile d'apprendre sans jeu parce que le jeu me déconcentre.*
2. *Peut-être il serait mieux qu'on fasse de la grammaire que qu'on joue.*

Nous pouvons conclure que telles réponses, notamment les réponses sur la grammaire, sont présentées puisque les apprenants ne se sentent pas capables de parler français grammaticalement correcte. Selon eux il faut travailler plus sur la grammaire et le vocabulaire (Vrhovac 2002 : 567). Finalement, nous pouvons voir que les résultats de la recherche faite par Vrhovac en 2002 sont similaires aux résultats que nous avons obtenus par la recherche faite pour le besoin de ce mémoire. Cela nous montre que certains aspects n'ont pas changé (le fait qu'il serait mieux de travailler plus la grammaire), mais aussi que certains aspects ont changé, comme par exemple une atmosphère plus détendue et dynamique, plus de communication en langue cible, diminution de l'utilisation des manuels etc. (Vrhovac 2002 : 572-573).

7.11. Conclusion de la recherche

Après avoir montré les résultats de la recherche nous pouvons faire un court résumé. Les participants étaient les apprenants de l'école primaire « Otok » à Soboština et ils sont tous âgés de 11 ou 12 ans. Nous avons pris deux classes, la 5a et la 5b, les deux apprenants le français depuis 2 ans et c'est la deuxième langue dans leur école. Dans la classe 5a il y a 17 élèves et cette classe était le groupe expérimental dans notre recherche. La classe 5b a 18 élèves et elle était le groupe contrôle dans notre recherche. Vu que le nombre de participants n'est pas grand, nous avons fait une étude de cas dans ces deux classes.

L'objectif de notre recherche était de prouver l'utilité du jeu en classe de langue et de prouver que le jeu améliore l'acquisition du vocabulaire, ce que nous avons montré avec les résultats obtenus. Nous avons comparé les résultats obtenus dans le groupe contrôle et dans le groupe expérimental et nous avons conclu que les apprenants trouvent que le jeu est utile et qu'il les aide dans l'acquisition du contenu. Nous avons montré dans les tableaux la différence entre les deux groupes à travers leurs réponses dans les exercices qu'ils devaient faire. En fin de la recherche les apprenants devaient répondre aux questions dans le questionnaire. Grâce à ces questions nous pouvons conclure que la majorité des apprenants pense que le jeu est utile et

qu'ils aimeraient l'utiliser plus souvent dans les cours de langue. Le jeu permet aux apprenants de se sentir plus libres et plus à l'aise. Ils sont conscients que le jeu les aide et qu'ils apprennent d'une façon inconsciente.

En jouant les apprenants peuvent être spontanés. En général nous jouons pour nous amuser. Autrement dit, le jeu nous incite d'être spontané et de ne pas être trop sérieux. Cela est confirmé par la réponse donnée par un apprenant : « *J'aime jouer n'importe quoi. Cela me relaxe et je me sens plus libre.* » Pourtant, bien que le jeu nous relaxe et que nous nous sentions plus libres, l'enseignant doit écouter attentivement ce que les apprenants disent et il doit corriger les élèves, mais les corriger après le jeu. Cette information est indispensable pour les apprenants vu que le jeu n'est pas donné seulement pour s'amuser. Il est souhaitable d'avoir un objectif et l'objectif est toujours d'acquérir le savoir. L'enseignant est celui qui doit corriger les apprenants pour que les erreurs ne deviennent pas fossilisées.

Quoi qu'il en soit, nous pouvons voir dans cette recherche que les apprenants ont pris au sérieux l'apprentissage de français, ce qui est visible dans le fait qu'ils veulent montrer ce qu'ils ont appris. Les réponses données dans le questionnaire nous montrent que les apprenants trouvent que le jeu est utile en classe de langue. Par le jeu ils peuvent apprendre la langue et consolider le savoir du vocabulaire, mais aussi de la grammaire. Etant donné que les apprenants apprennent le vocabulaire pendant le cours traditionnel, ils peuvent le maîtriser au cours d'un jeu. Finalement nous pouvons constater que le jeu est un outil qui leur permet de mettre en œuvre leur savoir.

7. LA CONCLUSION

Tout d'abord il faut dire que le français est une langue qui n'est pas assez accessible dans les écoles en Croatie. Le français a le statut d'une langue étrangère et il existe peu d'écoles qui ont le français comme la langue première. Même s'il existait plus d'écoles qui donnent la possibilité d'apprendre le français, il serait difficile pour les apprenants d'apprendre le français dehors de l'école. Cela est la conséquence du fait que la société croate n'est pas entourée par le français dans la vie quotidienne. Les apprenants ne sont pas au contact avec la langue dehors l'école. La plupart des apprenants n'ont pas la possibilité d'aller dans un pays francophone ou d'être au contact avec des personnes francophones. Les raisons pour lesquelles la situation est comme décrite sont : l'utilisation de l'anglais dans une communication globale, le manque de films et de chanson en français accessibles en Croatie, etc.

L'objectif de ce mémoire était de faire une recherche comparative qui concerne l'utilisation des activités ludiques, plus précisément l'utilisation du jeu en classe de FLE pour montrer que les activités ludiques peuvent améliorer l'acquisition du vocabulaire. L'hypothèse de départ était que les activités ludiques aident à mémoriser d'une façon plus rapide et plus facile que dans les cours traditionnels. Ce mémoire commence par l'explication du terme « activité ludique » et puis du terme « jeu » qui est au centre de notre mémoire. Selon le dictionnaire *Le Robert Pratique* le jeu est une activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure. En d'autres termes, le jeu est un outil parfait pour l'apprentissage d'une langue étrangère puisque tout le monde aime jouer. Les gens de tous les âges et tous les niveaux aiment et peuvent jouer. D'après les résultats que nous avons obtenus par cette recherche nous pouvons conclure que le jeu doit être utilisé en classes de langue. C'est un avantage que nous devons utiliser. Étant donné que par le jeu nous pouvons apprendre beaucoup parce que en jouant nous ne sommes pas conscients de ce que nous acquérons. Autrefois le jeu a été considéré avant comme passe-temps tandis qu'aujourd'hui le jeu est considéré comme une sorte de vérification de ce qui a été enseigné et acquis (Novak 2014 :98). Outre le fait que le jeu nous donne la possibilité d'apprendre sans le savoir, le jeu représente aussi une sorte de motivation. Il s'agit d'une forte motivation et de plaisir que les enseignants doivent bien utiliser. Les avantages de jeu sont nombreux, tels que la motivation, le fait qu'il y a nombreuses répétitions dans le jeu, l'amélioration des compétences, surtout la

compétence communicative, la participation des apprenants, etc. De plus, un autre avantage des activités ludiques est que pendant le jeu l'apprenant est celui qui prend la parole.

Pour ce mémoire nous avons fait un jeu intitulé « Devine qui ? » qui traite le contenu de vêtements. Avec la recherche faite et les résultats obtenus nous voulons montrer que les jeux en classe de langue sont très importants et que les apprenants savent les apprécier. Les apprenants sont conscients que le jeu est un utile qui a des avantages et qui améliore leurs acquisitions. Le jeu permet également aux apprenants de montrer leur savoir et leur créativité. Je voudrais conclure ce mémoire en citant les mots d'un apprenant qui a dit :

« Apprendre par le jeu est une sorte d'apprentissage où notre cerveau mémorise d'une façon plus facile parce qu'il s'amuse avec les images ».

Enfin, j'adresse mes remerciements à Madame Ivana Franić, professeure de didactique du français, directrice de mon mémoire pour l'aide et le temps qu'elle m'a consacré. Je remercie également Madame Jasna Peršun Reškovic et Madame Tea Jahić, et aussi un grand merci aux apprenants de l'école primaire « Otok ».

8. LA BIBLIOGRAPHIE

AUGÉ, Hélène; BOROT, Marie-France; VIELMAS, Michèle. (1984)*Jeux pour parler jeux pour créer*. Paris : CLE international

BODIN, Jean. (1975)*L'enfant*. Bruxelles, p.125.

BOSQUET, Mauriras. (1984)*Théorie et pratiques ludique*. Paris : Economica, p.3

BROUGERE, Gilles. (1995)*Jeu et éducation*http://www.persee.fr/doc/rfp_0556-7807_1996_num_117_1_3000_t1_0152_0000_3 (consulté le 5 mai 2017)

BROUGERE, Gilles (2006). « Parlons-nous vraiment de la même chose ? ». *Les cahiers pédagogiques*, n° 448, décembre, p. 11–12.

CAILLOIS, Roger. (1958) *Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige*, Gallimard Pp :36-39.

CARÉ, Jean-Marc et Francis DEBYSER. (1978)*Jeu, langage et créativité*. Paris : Hachette FLE

CICUREL, Francine. (1988)« Interaction et communication didactique. » Dans : *Bulletin de l'AQELFS (Association québécois des enseignants de français langue seconde)* vol. 9 :3 - 14

CICUREL, Francine. (1986)« Le discours en classe de langue, un discours sur mesure ? » Dans : *Études de linguistique appliquée*. n°61 : 103 – 116

Conseil de l'Europe. (2001)*Cadre européen commun de référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer*. Paris : Conseil de l'Europe/Didier.

DREYFUS, M. (2012)*En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?* Montpellier.

FRAPPE, Nicolas. (2012)*Activités ludiques en classe de FLE, aspect théorique*.
<http://www.francomania.ru/savoir-faire/francais-et-jeux/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique> (le 9 mai 2017)

FABRE, Michel. (2014) *Pédagogie du monde entier*

<http://www.recherches-en-education.net/spip.php?article174> (consulté le 7 juin 2017)

HALLIWEL, Susan. (2014) *Teaching English in the Primary Classroom* <https://zourpri.files.wordpress.com/2014/01/teaching-english-in-the-primary-classroom.pdf> (consulté le 8 juillet 2016)

HORVAT-VUKELJA, Željka. (1999) « Igra » Dans : *Stranijezik u osnovnojškoli*, Rédacteur en chef : Yvonne Vrhovac et al., 321 – 323. Zagreb : Naprijed

GAJIĆ, Jasna. (1993) « Jeu, mime et musique dans l'apprentissage du français » Dans: *Les enfants et les langues étrangères*. Pp: 197-200. Zagreb : Filozofski Fakultet, Sveučilište u Zagrebu

LAH, Meta. (2012) *Le jeu en classe de langue*. Pp : 1 – 8 (conférence à Zagreb le 15 février 2012)

Le jeu en pédagogie sur le site :

http://www.ac-nice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.pdf (consulté le 9 mai 2017)

MEDVED KRAJNOVIĆ, Marta. (2015) « The lexical approach in early foreign language learning » Dans : *Children and English as foreign language*. Pp: 129-138. Zagreb: FFZG Press

MIHALJEVIĆ DJIGUNOVIĆ, Jelena (2015) *Children and English as foreign language*. Zagreb: FFZG Press

MERAKCHI, Imene. (2011) http://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un13.html (consulté le 9 mai 2017)

NOVAK, Irena. (2014) *Utilité du jeu de rôle pour la communication en situation réelle*. Zagreb

OBLAK, Petra. (2016) *Les jeux didactiques dans l'enseignement du français*. Ljubljana

PERINO, Odile. (2014) *Des espaces pour jouer*. ERES, Pp. 209

PERRON, Bernard. (2013)*L'attitude ludiques de Jacques Henriot* sur site: <https://sdj.revues.org/216> (consulte le 9 mai 2017)

POKIĆ, Mladen. (1999)« Igra u nastavifrancuskogjezika » Dans : *Stranijezik u osnovnojškoli*, Rédacteur en chef : Yvonne Vrhovac et al., 324 – 327. Zagreb : Naprijed

POSAVEC, M. (2010)« Višestrukeinteligencije u nastavi »*Život i škola*, 24 (2/2010.), str. 55. – 64.

PORCHER, Louis. (1984)« Paradoxes sur un enseignant ? » Dans : *Études de linguistique appliquée*. Vol. 55 : 76 – 85

Portfolio européen des langues (PEL), Conseil de l'Europe
<http://www.coe.int/fr/web/portfolio>

PULKO, L. (1999). « Uporabadidaktičneigrepripoukumatematike »*Matematika v šoli*, 7, št.1-2, str. 42 - 44.

Qu'est-ce qu'un jeu? – Université Paris 13

<http://www.univ-paris13.fr/experice/images/stories/MEMBRES/PUBLICATIONS/jeu.pdf>

(consulté le 10 juillet 2016)

RENARD, Christine. (2008)*Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. *Français 2000*, n°212-21.

https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (le 10 mai 2017)

SILVA, Haydée. (2008)*Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International

STERN, « Psychol. d. früh » 4ème éd., p 278 (dans *Fondation de Jean Piaget*, Chapitre V, *La classification des jeux, et leur évolution à partir de l'apparition du langage* - http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45_FdS_chap5.pdf (consulté le 10 mai 2017))

ŠTOKIĆ, Lidvina. (2015) « Music and verses in teaching English to young learners » Dans: *Children and English as foreign language*. Pp : 78-82. Zagreb: FFZG Press

TAGLIANTE, C. (1993)*L'évaluation*, Paris, Clé International

VELIČKI, Damir. (1993)« Games in foreignlanguageteaching »Dans: *Les enfants et les langues étrangères*. Pp: 226-228. Zagreb : FilozofskiFakultet, Sveučilište u Zagrebu

VRHOVAC, Yvonne. (1996)« Communiquer en langue étrangère pour l'apprendre » Dans : *Jezik i komunikacija*. Pp : 50-59. Zagreb : Hrvatskodruštvozaprimijenjenulingvistiku

VRHOVAC, Yvonne. (2002)« Današnjisrednjoškolci o poducifrancuskog i njihovavidenjanastave u budućnosti » Dans : *Primijenjenalingvistika u Hrvatskoj – izazovi na početku XXI stoljeća*. Pp : 563-577. Zagreb-Rijeka : Hrvatskodruštvozaprimijenjenulingvistiku

VRHOVAC, Yvonne; VILKE, Mirjana. (1993)*Les enfants et les langues étrangères*. Zagreb : FilozofskiFakultet, Sveučilište u Zagrebu

VRHOVAC, Yvonne. (2003)« Obilježja « ja » i « ti » u razrednom govoru » Dans : *Psiholingvistika i kognitivna znanost u hrvatskoj primjenjenoj lingvistici : zbornik radova*. Pp : 773 – 784. Zagreb – Rijeka : Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku

WEISS, François. (1990)*Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette

WEISS, François. (2007)*Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette

9. LES ANNEXES

Annexe 1. (L'enquête pour le groupe expérimental)

Poštovani, studentica samdiplomskogstudijaFilozofskogfakulteta u Zagrebu te zapotrebeizradediplomskog rada provodim ovo istraživanje. Riječ je o utjecajuludičkihaktivnosti, poglavitoigre, na učenjestranogjezika. Ovimistraživanjemželimutvrditi u kojojmjeriludičkeaktivnostiutječu na usvajanjestrnogjezika. Istraživanje je potpunoanonimno i koristitće se isključivozapotrebeizrade rada.

Unaprijedzahvaljujem na odvojenomvremenuzasudjelovanje u istraživanju.

SPOL

M

Ž

GODINA ROĐENJA

GODINA UČENJA FRANCUSKOG JEZIKA

ŠKOLA

Je m'appelle Jérôme. Je suis grand et mince. Mes cheveux sont roux et mes yeux sont bleus. Aujourd'hui je porte un **pantalon** noir, une **ceinture** et une **chemise** blanche avec un **blouson** en cuir noir. J'ai des **chaussettes** grises et des **chaussures** noires. Il fait froid dehors, mais je n'aime pas porter le **manteau**.

Mon meilleur ami s'appelle Nicolas. Il est petit et gros. Ses cheveux sont blonds et ses yeux sont verts. Il porte un **jeans**, un **t-shirt** vert et un **pull** gris. Il porte des **baskets** ou des **tongs** parce qu'il n'aime pas les **chaussures**.

Ma petite amie s'appelle Delphine. Elle est très jolie. Ses yeux sont grands et bleus et ses cheveux sont blonds. Elle aime porter une **robe** rose, des collants et des **chaussures à talons** noirs. Parfois, quand il fait chaud, Delphine aime porter des **sandalettes** jaunes. Delphine porte toujours des gants blancs sur ses mains et un **manteau**. Son cou est couvert par un **foulard** vert et sa tête par un **chapeau** rouge.

1. Complétez le dialogue en utilisant les mots appris (concernant le vêtement)

A

- Bonjour !
- Bonjour à vous aussi. Comment est-ce que je peux vous aider ?
- Je voudrais acheter une _____ (haljina) rose. Je vais au théâtre et je dois être élégante.
- Ah oui ! Et quelle est votre taille ?
- Ma taille est 38.
- D'accord. Je suis désolée mais nous n'avons pas cela. Nous avons une _____ (suknja) noire et vous pouvez porter un _____ (košulja) blanche avec ça.
- Hm. D'accord, et est-ce que vous avez des _____ (cipele na petu) noirs, la taille 38 aussi ?
- Oui. Voilà la taille 38.
- Merci !

B

- Salut Nicolas !
- Salut Pierre ! Ça-va ?
- Ça-va. Wow, j'aime ton _____ (vesta) gris ! C'est super, mais je pense que c'est un peu trop chaud pour un _____ (vesta) maintenant, tu ne penses pas ?
- Ah, non. Pour moi, ce temps est idéal. Si je pouvais, j'aurais des _____ (rukavice) et un _____ (maramu/sal) aussi. J'aime vraiment l'hiver, et toi ?
- Non, moi je n'aime pas l'hiver. Pour moi, le temps idéal, c'est l'été. J'aime aller à la plage, avec des _____ (japanke) sur mes pieds, des lunettes de soleil, un _____ (bermude) et un _____ (majcakraťkihrukava).

2. Met le mot qui convient.



Bonjour ! Je m'appelle Pierre. Je suis un homme grand et mince. Aujourd'hui je porte un _____ bleu et des _____ bleu-blanc. J'ai aussi mon _____ bleu-blanc préféré.

Je suis Ana et je porte aujourd'hui un _____ jaune. Mon _____ brun et mon _____ bleu vont très bien avec mon _____ beige. Je vais au cinéma avec mon petit ami Marko qui a un _____ noir et des _____ grises. Il a décidé de porter une _____ bleu et un _____ blanc au-dessous.

Mon amie Sara et moi, nous allons au café. Sara porte sa _____ verte préférée et des _____ verts et moi, je porte un _____ noir et un _____ rouge.

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
Nikako	vrlo malo	ne znam	pomaže mi	puno mi pomaže

8. Misliš li da uzi igra uči šbrže?

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
Ne uči mbrže	možda malo brže	ne znam		uči mbrže
	uči puno brže			

9. Jesi li zapamtio/zapamtiti lakše uzi igra?

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
Nikako nisam	možda malo lakše	ne znam	jesam, lakše je	jesam, puno lakše je

10. Bi li želio/željela češće učiti uzi igra?

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
Ne bih	ne uvijek	svejedno mi je	možda	svakako bih

11. Napiši nekoliko riječi koje si danas naučio/naučila.

Annexe 2. (l'enquête pour le groupe contrôle)

Poštovani, studentica samdiplomskog studija Filozofskog fakulteta u Zagrebu te za potrebe izrade diplomskog rada provodim ovo istraživanje. Riječ je o utjecaju ludičkih aktivnosti, poglavito igre, na učenje stranog jezika. Ovim istraživanjem želim utvrditi u kojoj mjeri ludičke aktivnosti utječu na usvajanje stranog jezika. Istraživanje je potpuno anonimno i koristit će se isključivo za potrebe izrade rada.

Unaprijed zahvaljujem na odvojenom vremenu za sudjelovanje u istraživanju.

SPOL

M

Ž

GODINA ROĐENJA

GODINA UČENJA FRANCUSKOG JEZIKA

ŠKOLA

Je m'appelle Jérôme. Je suis grand et mince. Mes cheveux sont roux et mes yeux sont bleus. Aujourd'hui je porte un **pantalon** noir, une **ceinture** et une **chemise** blanche avec un **blouson** en cuir noir. J'ai des **chaussettes** grises et des **chaussures** noires. Il fait froid dehors, mais je n'aime pas porter le **manteau**.

Mon meilleur ami s'appelle Nicolas. Il est petit et gros. Ses cheveux sont blonds et ses yeux sont verts. Il porte un **jeans**, un **t-shirt** vert et un **pull** gris. Il porte des **baskets** ou des **tongs** parce qu'il n'aime pas les **chaussures**.

Ma petite amie s'appelle Delphine. Elle est très jolie. Ses yeux sont grands et bleus et ses cheveux sont blonds. Elle aime porter une **robe** rose, des collants et des **chaussures à talons** noirs. Parfois, quand il fait chaud, Delphine aime porter des **sandalettes** jaunes. Delphine porte toujours des gants blancs sur ses mains et un **manteau**. Son cou est couvert par un **foulard** vert et sa tête par un **chapeau** rouge.

3. Complétez le dialogue en utilisant les mots appris (concernant le vêtement)

A

- Bonjour !
- Bonjour à vous aussi. Comment est-ce que je peux vous aider ?
- Je voudrais acheter une _____ (haljina) rose. Je vais au théâtre et je dois être élégante.
- Ah oui ! Et quelle est votre taille ?
- Ma taille est 38.
- D'accord. Je suis désolée mais nous n'avons pas cela. Nous avons une _____ (suknja) noire et vous pouvez porter un _____ (košulja) blanche avec ça.
- Hm. D'accord, et est-ce que vous avez des _____ (cipele na petu) noirs, la taille 38 aussi ?
- Oui. Voilà la taille 38.
- Merci !

B

- Salut Nicolas !
- Salut Pierre ! Ça-va ?
- Ça-va. Wow, j'aime ton _____ (vesta) gris ! C'est super, mais je pense que c'est un peu trop chaud pour un _____ (vesta) maintenant, tu ne penses pas ?
- Ah, non. Pour moi, ce temps est idéal. Si je pouvais, j'aurais des _____ (rukavice) et un _____ (maramu/sal) aussi. J'aime vraiment l'hiver, et toi ?
- Non, moi je n'aime pas l'hiver. Pour moi, le temps idéal, c'est l'été. J'aime aller à la plage, avec des _____ (japanke) sur mes pieds, des lunettes de soleil, un _____ (bermude) et un _____ (majcakraťkihrukava).

4. Met le mot qui convient.



Bonjour ! Je m'appelle Pierre. Je suis un homme grand et mince. Aujourd'hui je porte un _____ bleu et des _____ bleu-blanc. J'ai aussi mon _____ bleu-blanc préféré.

Je suis Ana et je porte aujourd'hui un _____ jaune. Mon _____ brun et mon _____ bleu vont très bien avec mon _____ beige. Je vais au cinéma avec mon petit ami Marko qui a un _____ noir et des _____ grises. Il a décidé de porter une _____ bleu et un _____ blanc au-dessous.

Mon amie Sara et moi, nous allons au café. Sara porte sa _____ verte préférée et des _____ verts et moi, je porte un _____ noir et un _____ rouge.

Annexe 3. Les vêtements



Un pantalon



Un jeans



Une chemise



Un blouson



Un t-shirt



Un pull



Un manteau



Une robe



Des baskets



Des chaussures



Des tongs



Un foulard



Une ceinture



Un chapeau

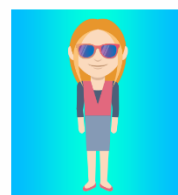
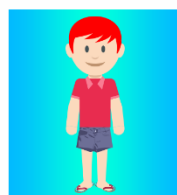
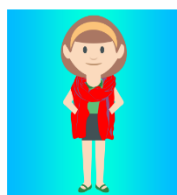
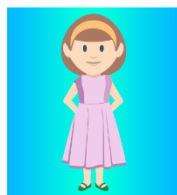
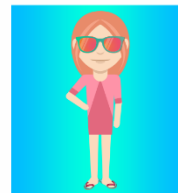
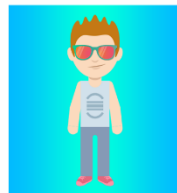
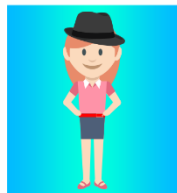
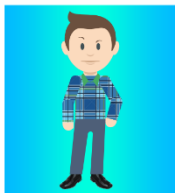
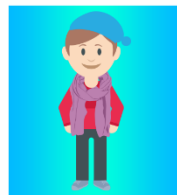
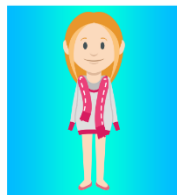
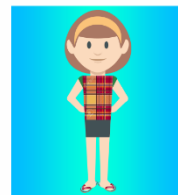
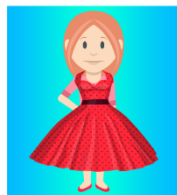
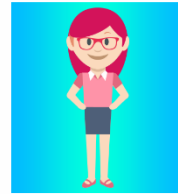
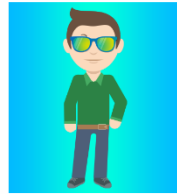
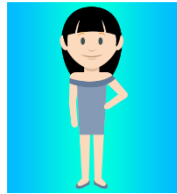


Des lunettes



Un serre-tête

Annexe 4. Les personnages pour le jeu « Devines qui ? »



Annexe 5 : Les images du jeu « Devine qui ? »

