

**L'IMPORTANCE DES ACTIVITÉS LUDIQUES DANS
L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE:
LE CAS DES APPRENANTS D'ASANTEMAN SENIOR HIGH SCHOOL, YAA
ASANTEWAA GIRLS SENIOR HIGH SCHOOL ET OPOKU WARE SENIOR HIGH
SCHOOL**

KNUST

BY

BOADIWAA MAAME AMA

(PG 7361312)



A THESIS SUBMITTED TO THE DEPARTMENT OF MODERN LANGUAGES,
KWAME NKURUMAH UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY IN PARTIAL
FULFILLMENT OF THE REQUIREMENT FOR THE AWARD OF THE DEGREE OF

MASTER OF PHILOSOPHY (FRENCH)

MARCH, 2015

DECLARATION

A. STUDENTS DECLARATION

I declare that I have personally undertaken the study reported herein under supervision.

-

BOADIWAA MAAME AMA

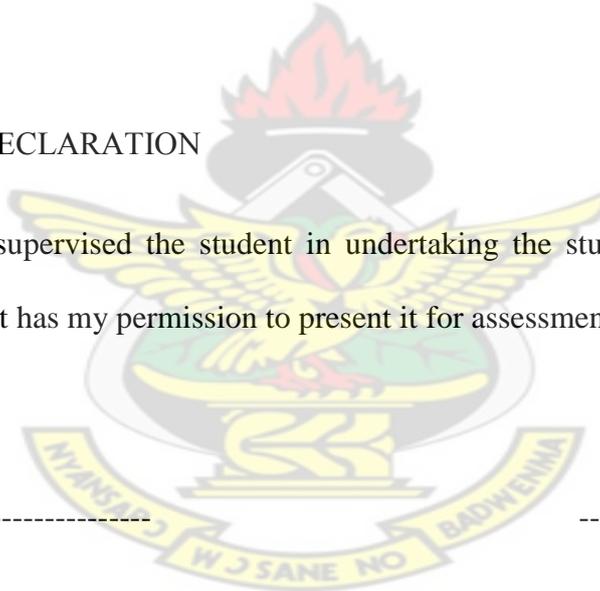
KNUST

Date

PG7361312

B. SUPERVISOR'S DECLARATION

I declare that I have supervised the student in undertaking the study reported herein and confirm that the student has my permission to present it for assessment.



-

DR. ALBERT YEGBLEMENAWO

Date

(SUPERVISOR)

-

DR. MELVIN NARTEY

Date

HEAD OF DEPARTMENT

DEDICACE

A

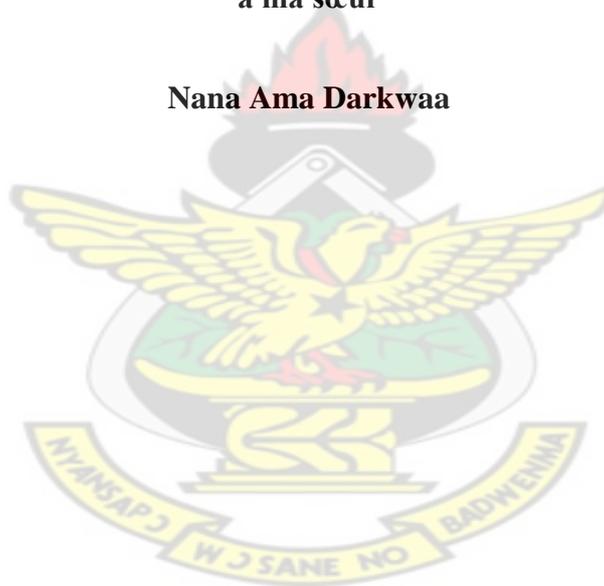
Mes parents:

Paul Kwadwo Nti et Irene Iris Essaim

et
KNUST

à ma sœur

Nana Ama Darkwaa



REMERCIEMENTS

Tout d'abord, nous remercions notre Dieu pour son immense bonté.

Nous apprécions aussi l'effort de notre famille, pour leur soutien moral, et spirituel. Que Dieu vous donne la bonne santé tous les jours de votre vie.

De plus, nous disons merci à tous les professeurs du Département des Langues Modernes. Surtout, nous apprécions l'effort de notre directeur de mémoire, Dr Albert Yegblemenawo. C'est très important pour nous de reconnaître l'effort et le conseil de tous nos amis pendant la rédaction de ce travail de recherche. Nous sommes vraiment reconnaissants à tous nos collègues.



SOMMAIRE

Déclaration	i
Dédicace	ii
Remerciements	iii
Abstract	iv
Résumé	v

INTRODUCTION

CHAPITRE UN :

1.0 CADRE THEORIQUE ET TRAVAUX ANTERIEURS	6
1.1 CADRE THEORIQUE	6
1.2 TRAVAUX ANTERIEURS	14

CHAPITRE DEUX

2.0 LA PLACE DU FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE (FLE) DANS LES ECOLES AU GHANA	23
2.1 Importance de la langue française dans les établissements choisis.	23
2.2 Pourquoi des activités ludiques dans une classe du FLE	24
2.3 Activités de systématisation	26
2.4 Activités d'expression orale	30
2.5 L'évaluation des jeux en classe de FLE	36
2.6 Les types d'évaluation en FLE	37
2.7 Les types d'évaluation pédagogiques de l'apprenant	38

2.8	Les types de motivation	40
-----	-------------------------	----

CHAPITRE TROIS

3.0	CONSTITUTION DU CORPUS ET ANALYSE DES DONNEES	42
3.1	Constitution du corpus	42
3.2	Analyse des données	43

CHAPITRE QUATRE

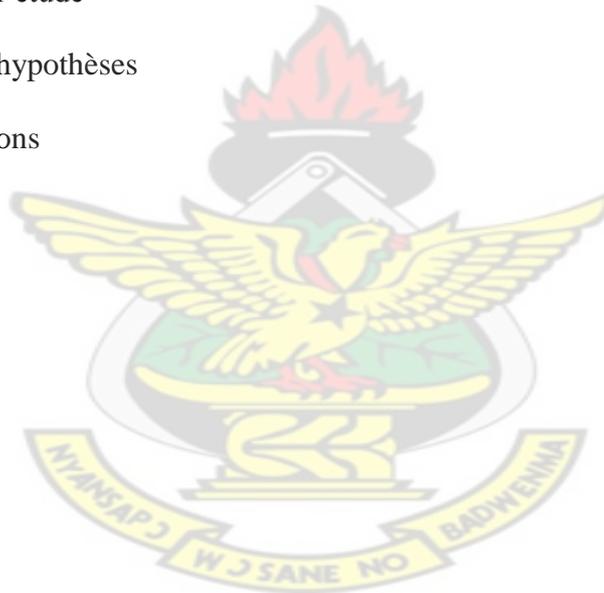
4.0	IMPLICATION DE L'ETUDE ET RECOMMANDATIONS	59
4.1	Implication de l'étude	59
4.2	Validation des hypothèses	61
4.3	Recommandations	63

CONCLUSION	68
-------------------	-----------

BIBLIOGRAPHIE	72
----------------------	-----------

SITOGRAFIE	
-------------------	--

ANNEXES	76
----------------	-----------



Abstract

This work aims at how and to what extent the use of games can help in the understanding of the lesson. We have based this work on the communicative and cognitive approach, Piagetian theory, Theory of Freud and the Monitor theory by Krashen. The analysis is based on data collected through questionnaires distributed to selected students and teachers. We realized through this work that many students face different problems when it comes to the use of games as teaching aids. This discourages the teachers who in turn ignore the games sometimes and this makes the teaching and the learning of the language very difficult for them. We also discovered some games which we grouped under linguistic, role play and sketch games. The games under the various types promote critical thinking, creativity, knowledge acquisition and personal development. We strongly advise the use of games in the teaching of the French language as foreign language. Teachers of French are therefore to be motivated in order to use the games as part of teaching activities in the classroom.

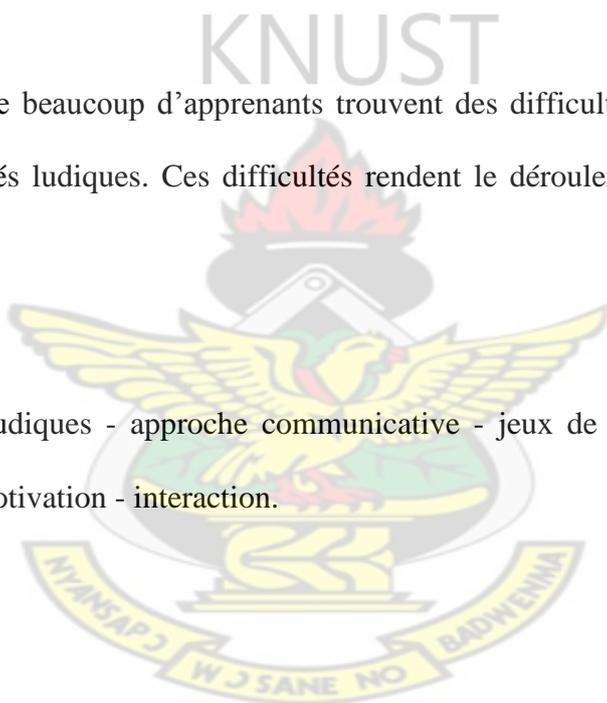
Key words: Ludic activites-communicative approach-word play-role play-globale simulation-moyivation-interaction

Résumé

Ce travail a pour but de déduire comment l'usage du jeu facilite la compréhension de l'apprenant. Cette étude portant sur des jeux ludiques, est basée sur l'approche communicative, théorie cognitive, théorie de Piaget, la théorie de Freud, et la théorie de contrôle de Krashen. Des données sont recueillies à l'aide des questionnaires. A partir du travail, nous avons fait ressortir des domaines de difficultés que rencontrent des professeurs lors de l'emploi d'un jeu ludique en classe du FLE. De notre part nous avons donné quelques solutions qui peuvent faciliter la tâche de l'enseignement à partir des jeux.

Nous avons trouvé que beaucoup d'apprenants trouvent des difficultés quand les jeux sont utilisés comme activités ludiques. Ces difficultés rendent le déroulement du cours difficile pour l'enseignant.

Mots clés : activités ludiques - approche communicative - jeux de mots - jeux de rôles - simulation globale - motivation - interaction.



INTRODUCTION

0.1 CADRE GENERAL

Dès l'enfance, tout enfant apprend normalement en quelques années une langue, sa première langue ou sa langue maternelle. Des cas exceptionnels pourraient provenir de raisons physiologiques, par exemple la surdité.

Normalement, un enfant, à l'âge de l'école primaire, est capable de se faire comprendre et de s'exprimer couramment. Cette acquisition est fondamentale pour l'enfant. Il existe des éléments essentiels de la maîtrise d'une langue qui sont liés au développement cognitif et qui doivent être acquis lors de l'acquisition de la première langue; ils sont alors disponibles lors de l'acquisition d'autres langues. Il ne faudrait cependant pas en conclure que lors de l'acquisition d'une seconde langue, on n'aura pas besoin d'élaborer certains concepts cognitifs, ou, ce qui est souvent plus difficile, de les modifier.

Quelqu'un qui a acquis le twi comme première langue ne peut pas développer les aspects de la langue cible comme quelqu'un qui a le français comme première langue; c'est pourquoi lorsqu'il apprendra le français, il devra d'abord réélaborer assez profondément ces concepts. Les préalables cognitifs nécessaires déjà acquis lors de l'acquisition de la première langue, facilitent l'acquisition d'une seconde langue.

0.2 PROBLEMATIQUE

Notre recherche porte sur l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère: le cas des apprenants d'Asanteman SHS, Yaa Asantewaa Girls SHS et Opoku Ware SHS.

Le français langue étrangère s'étudie dans un bon nombre d'écoles secondaires au Ghana. L'étude du FLE demande une forme variée de méthode nécessaires pour aboutir aux attentes et aux besoins des apprenants d'une part et aux objectifs de l'enseignant en général. Dans la quête de trouver une méthode appropriée l'enseignant se confronte des difficultés de matériels pédagogiques requis, d'activités ayant pour but de faciliter l'enseignement.

Les apprenants à leur tour ne s'intéressent même pas aux activités. Les facteurs suivants contribuent à ces difficultés:

1. Le manque de motivation de la part des apprenants.
2. Des délais déterminés: le cours se déroule dans une période précise dans laquelle l'application des activités ludiques devient un peu difficile.
3. Les apprenants préfèrent savoir comment répondre aux questions à l'examen que de comprendre le cours.

Ceci pose beaucoup de difficultés surtout à l'enseignant. Ce manque d'intérêt parvient surtout à la préparation pour l'examen de fin d'étude donc la concentration se base sur comment faire réussir les apprenants plutôt que de leur s'engager dans des activités.

0.3 OBJECTIFS DE LA RECHERCHE

Cette enquête a pour objectif principal de déterminer l'état actuel des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français dans les écoles secondaires au Ghana.

Notre objectif général est d'être en mesure de produire un document qui encouragerait les enseignants à utiliser des activités ludiques dans leurs cours de langue. C'est notre espoir que ce travail apportera une amélioration dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au Ghana.

Dans un cas particulier, nous nous intéressons à l'apprentissage du français langue étrangère dans le cadre de la formation des enfants ghanéens à base des activités ludiques. Nous avons aussi intérêt à apporter une sorte de motivation aux enseignants et aux apprenants à partir des données recueillies. Nous voulons également savoir les avantages qu'apportent les activités de jeu dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue et pour cette raison, la langue française dans un contexte anglophone comme le Ghana.

0.4 JUSTIFICATION DU CHOIX DU SUJET

Ce travail de recherche permettra de soulever des difficultés surtout d'ordre motivationnel chez les enseignants et chez les apprenants dans leurs tâches respectives. D'une manière générale, nous voulons d'abord, mettre en évidence l'importance des activités ludiques aux enseignants et aux apprenants.

Nous avons remarqué que beaucoup d'enseignants ne s'intéressent pas aux activités ludiques; et que beaucoup d'apprenants se désintéressent dans l'apprentissage du français à cause de, soit les mauvaises approches de la part de l'enseignant, soit le manque de motivation de la part de l'apprenant. Aussi, nous le trouvons nécessaire d'explorer ces défis dans le domaine

d'apprentissage du français langue étrangère, et ensuite, de relever des difficultés que font face aux apprenants lors des activités ludiques après une analyse méthodique pour aboutir à nos objectifs envisagés.

0.5. DELIMITATION DU CHAMP DU SUJET

Nous avons choisi d'étudier l'importance donnée aux activités ludiques dans l'enseignement du Français Langue Etrangère au Ghana. Comme champ d'étude nous nous sommes limités aux écoles secondaires dans la région Ashanti. Ainsi, nous allons nous baser plus précisément sur les écoles secondaires telles que: Asanteman Senior High School, Yaa Asantewaa Girls Senior High School, et Opoku Ware Senior High School en considérant plusieurs facteurs qui nous limitent.

Premièrement, nous avons un délai à respecter et aussi il a manqué de fonds nécessaires pour mener à bon terme ce travail. Une forme de considération ultérieure sera recommander pour faire ressortir les réalités sur le terrain concernant l'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère.

0.6 HYPOTHESES DE DEPART

Nous sommes arrivés à poser les hypothèses suivantes qui seront étudiées et vérifiées dans ce travail.

a. L'usage des activités ludiques par les enseignants et apprenants du FLE pose beaucoup de difficultés.

b. Les activités ludiques sont indispensables pour les cours en FLE. Dans toutes les méthodologies d'enseignement à la portée de l'apprentissage d'une langue, il y a des activités importantes pour la compréhension et la bonne maîtrise des cours.

c. En relation de temps, le jeu ne facilite pas et ne permet pas à l'enseignant de terminer son programme du cours dans un délai déterminé, puisque la pratique de jeu prend beaucoup de temps.

0.7 METHODOLOGIE

Nous avons aussi fait recours à la méthode qualitative. Des questionnaires et des interviews nous ont servi d'instruments pour recueillir les données. Nous avons interviewé des enseignants et des apprenants à propos du sujet et nous avons administré des questionnaires aux apprenants, ainsi que leurs professeurs pour avoir une idée sur les domaines des difficultés afin de trouver des solutions appropriées.

0.8. ORGANISATION DU TRAVAIL

Ce mémoire est réparti en quatre chapitres. Le premier chapitre se base sur les théories et des travaux antérieurs dans le domaine du FLE. Le deuxième chapitre porte sur la place du FLE dans les écoles au Ghana. Le troisième chapitre contient la constitution du corpus et l'analyse des données et le quatrième chapitre porte sur l'implication de l'étude et des recommandations.

CHAPITRE UN

1.0 CADRE THEORIQUE ET TRAVAUX ANTERIEURS

Au tour de notre travail nous avons fait recours à quelques théories relatives au jeu et quelques travaux antérieurs afin de fonder cette étude sur ces théories et recherches pour atteindre nos objectifs.

1.1 CADRE THEORIQUE

Selon Piaget (1977), jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur.

A partir des jeux, l'enfant arrive à créer un nouveau monde pour lui-même où il pense seul. Le nouveau milieu de l'enfant peut apparaître comme un endroit où il va expérimenter qu'il est en train de créer ce qui existe déjà en relation des objets autour de lui. Jouer, c'est cette partie de l'expérience créatrice qui force l'enfant à créer, à inventer la réalité extérieure qui existe déjà, mais l'enfant a le sentiment de la créer. Il croit créer le monde, il ne fait que le découvrir, il lui faudra intégrer progressivement cette désillusion. Ceci montre que le jeu est un instrument inséparable de l'enfant.

1.1.1. La Théorie béhavioriste

La théorie béhavioriste issue des travaux de Skinner est encore appelée théorie «skinnérienne» ou «apprentissage programmé» (Skinner 1968). Elle met en évidence des études sur les réflexes conditionnés. Il y a plusieurs manières de renforcement en classe. Il peut prendre la forme d'applaudissement.

Cependant, pour que le renforcement soit efficace, il faut que ce dernier porte sur une petite quantité d'informations. La théorie behavioriste conduit alors à décomposer la matière à

enseigner en unités élémentaires de connaissance, chacune faisant l'objet d'un exercice particulier.

Jusqu'à présent, cette notion behavioriste influence sur les enseignements professionnels et technologiques. Dans l'enseignement général, la théorie behavioriste a conduit à développer l'enseignement programmé d'une part (Landa 1974), la pédagogie par objectifs d'autre part (Bloom et al. 1956). Elle fait toujours partie intégrante dans la préparation de nombreux curriculums et des documents didactiques.

1.1.2. Piaget et les jeux associés à différentes étapes de développement

Piaget (1970), apporte des thèses en faveur de la classification des étapes de développement que traverse un enfant. Piaget expose une typologie des jeux en relation de différentes étapes de développement.

De 2 à 7 ans, les enfants entrent dans l'étape du jeu symbolique, étape au cours de laquelle ils peuvent choisir d'imiter un modèle. Les jeux reposant sur l'imitation facilitent le sens de socialisation à travers la participation par l'enfant. Cette étape permet à l'enfant de développer sa connaissance et le savoir. Mais à cette étape l'enfant n'arrive pas à se décentrer et à coordonner son point de vue aux autres. L'enfant préférera donc s'adonner à des activités individuelles qui ne favorisent pas l'interaction avec l'autre.

Entre 7 et 12 ans, l'enfant entre dans l'étape des opérations concrètes. Cette étape est caractérisée par une ouverture sur le monde extérieur par le biais de l'expérience et un raisonnement logique encore fortement ancré dans le concret. A cette étape apparaît une affinité avec les jeux de règles qui conduiront l'enfant à prendre contact avec autrui et à envisager le point de vue d'autrui. L'interaction avec les autres est stimulée, la communication orale est au premier plan. De la même manière, émerge une curiosité pour ce qui se passe

ailleurs que dans l'environnement de l'enfant. Par le jeu, l'enfant réalise en imagination ses désirs insatisfaits, sans avoir à se soumettre aux limitations et sanctions du réel. Alors que l'imitation correspond à la reproduction et la soumission au réel, le jeu correspond au contraire à une phase d'assimilation dépourvue de contrainte.

Dans son analyse du jeu, Piaget dépasse largement le strict domaine du développement intellectuel. En effet, il en distingue les différentes formes: jeu d'exercice (sauter à cloche-pied), jeu symbolique (jouer à la poupée ou au pistolet) et jeu de règles (cache-cache), et analyse leur degré de complexité ainsi que leur dimension affective et sociale. Il présente plusieurs hypothèses concernant le rêve, discute des théories de Freud, Jung ou Adler concernant le symbolisme inconscient. Bien que l'analyse des dimensions affectives du jeu n'entre pas dans son champ d'étude, Piaget ne les ignore pas. Le jeu rend l'apprenant attentif et vigilant et il devient acteur de l'apprentissage.

Nous avons déduit de l'apport de Piaget que le jeu est un élément essentiel de développement intellectuel, et un moyen de découvrir et d'expérimenter le monde. L'apprentissage devient efficace s'il répond aux besoins des apprenants. De ce fait, l'enseignant doit susciter le besoin des apprenants en cet égard afin de les faire entrer dans un mécanisme d'apprentissage de langue étrangère.

1.1.3. La théorie du contrôle de Krashen

La théorie du contrôle (*'monitor-theory'*) de Krashen s'occupe essentiellement des relations entre acquisition spontanée et acquisition guidée. Elle prend en considération la façon d'étudier une langue chez les adultes. Les adultes disposent deux façons principales d'acquérir une langue étrangère, l'acquisition non-consciente et l'apprentissage conscient.

L'acquisition linguistique mène à une communication axée sur le sens et répond aux besoins du locuteur dans la langue à apprendre.

Dans les interactions auxquelles ils prennent part, les apprenants ne sont pas attentifs à la forme des énoncés qu'ils produisent, mais à comprendre et à être compris. Les règles qu'ils utilisent pour y parvenir leur restent inconscientes. Cette acquisition linguistique mène souvent à des ordres d'acquisition identiques pour tous les apprenants. Le contrôleur ('monitor'), qui est dans ce domaine ; l'enseignant, sert de guide lors de l'apprentissage. Il s'agit d'une instance de contrôle qui s'emploie à guider d'une certaine façon les apprenants à acquérir des connaissances envisagées.

Le contrôleur provoque ces connaissances pour arriver aux objectifs visés. Krashen préconise que le "contrôleur" ne peut être efficace dans une situation de parole donnée que si :

- (a) le locuteur dispose de suffisamment de temps pour le traitement linguistique;
- (b) il diverge de la forme correcte; et
- (c) il connaît la règle correcte.

1.1.4. La théorie de jeu de Sigmund Freud

En 1907, lors d'une conférence sur « Le créateur littéraire et la fantaisie », Freud déclarait :

“ Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance ”

Freud (1980) a opposé le jeu à la réalité:

"Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, c'est la réalité. En dépit de son investissement, l'enfant distingue fort bien de la réalité le monde des jeux."

Pour expliquer le principe de plaisir et le principe de réalité qui régissent le fonctionnement mental, Freud se propose d'étudier la manière dont travaille l'appareil psychique en s'acquittant d'une de ses tâches normales et précoces: il s'agit des jeux d'enfants. Il va décrire avec une rigueur très scientifique le jeu de la bobine (Au-delà du principe de plaisir).

Freud observe son petit-fils d'un an et demi qui lance au loin une bobine (en accompagnant son geste d'un mot "Fort") et la ramène en tirant sur un fil attaché à la bobine (en disant "Da"). Il note que l'enfant reproduit ce jeu à chaque absence de sa mère et que le deuxième acte lui produit le plus de plaisir.

Freud se demande comment concilier le fait que l'enfant éprouve du plaisir en reproduisant un événement pénible. Le véritable objet du jeu est le retour joyeux. Le jeu est là pour supporter sans protestation le départ et l'absence de la mère. L'enfant se trouvait passif devant cet événement, il subissait cette séparation de la mère. Il assume le rôle actif en le reproduisant sous la forme d'un jeu, malgré son caractère désagréable. Freud dit aussi que reproduire dans le jeu une impression pénible est une source de plaisir indirecte qui permet d'obtenir un plaisir plus direct. Pour lui, l'enfant reproduit dans les jeux tout ce qui l'a impressionné, en se rendant maître de l'intensité de l'impression.

A force de reproduire une activité à base du jeu, l'enfant peut par cette activité, maîtriser la forte impression qu'il en a reçue. Le jeu attire un désir de trouver l'inconnu et de créer des idées nouvelles. Ce jeu obéit au principe de plaisir et il est un préalable nécessaire à l'acquisition du langage.

1.1.5. Les jeux dans l'approche communicative

L'approche communicative s'est développée en France à partir des années 1970 en réaction contre la méthodologie audio-orale et la méthodologie audio-visuelle.

Cette approche cherche à s'occuper aux besoins langagiers de l'apprenant. L'approche communicative s'est fondée à partir de deux méthodologies du domaine de l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère : *le français instrumental* et *le français fonctionnel*. Ces méthodes visent à fournir les besoins nécessaires aux apprenants dans un domaine spécialisé. Dans l'approche communicative, l'apprentissage se fait autour de l'apprenant. C'est à dire le cours prend en compte des besoins de l'apprenant.

L'enseignant programme des activités qui peuvent favoriser l'assimilation par l'apprenant. Selon Tagliante (1994:34), les compétences visées sont linguistique (la compréhension et l'expression orales et écrites), sociolinguistique (comment utiliser une langue en situation), discursive et énonciative et aussi stratégique (qui cherche à utiliser des stratégies verbales et non verbales pour donner plus d'efficacité à son discours).

Notons également que l'approche communicative prend en compte l'acte de parole et le jeu de rôle. Le jeu de rôle se joue selon le critère sélectionné et l'objectif visé. L'acte de parole peut être déroulé sous forme de jeu. Par exemple, deux apprenants qui se présentent pour la première fois en classe. Cette approche vise l'apprentissage en tant que processus actif qui encourage l'esprit créateur en l'apprenant. Car à partir des actes de parole, l'apprenant arrive à mieux découvrir ce que l'enseignant dit. L'approche communicative prend en compte le niveau de l'apprenant et favorise le déroulement du cours à base des jeux.

1.1.6 Les jeux dans l'approche actionnelle

L'approche actionnelle est proposée par le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) rédigé par le Conseil de l'Europe en 2001. En effet, le cadre, qui n'est ni un manuel ni un référentiel de langue mais un outil visant à fournir une base commune pour l'enseignement et l'apprentissage des langues propose les quatre axes de réflexion suivants:

1.1.6.1 Les six niveaux communs de référence

Ces niveaux allant du niveau A1 (niveau débutant) au niveau C2 (niveau avancé), en passant par les niveaux A2 (niveau intermédiaire), B1 (niveau seuil), B2 (niveau avancé) et C1 (utilisateur autonome) ; propose des compétences nécessaire à chaque niveau d'étude. De la même façon le choix de matières (surtout des jeux) d'enseignement doit prendre en compte le niveau de l'apprenant.

1.1.6.2 Les quatre activités langagières

Les activités langagières à savoir: la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite se déroule selon le niveau et le besoin de l'apprenant. Les activités favorisant surtout l'oral proviennent des jeux. Un jeu ici encourage l'apprenant a bien apprendre la langue.

1.1.6.3 Les trois composantes de la compétence communicative

Ces trois composantes de la compétence communicative sont: la composante linguistique, la compétence sociolinguistique et la composante pragmatique.

La composante linguistique a trait aux savoirs et savoir-faire relatifs au lexique, à la syntaxe et à la phonologie. Elle encourage l'apprentissage de la grammaire, le lexique et la phonologie et guide l'apprenant lors du jeu de bien prononcer un mot et de bien maitriser le système grammatical.

La composante sociolinguistique considère la langue comme un phénomène social avec ses marqueurs de relations sociales, ses dialectes et accents. Elle permet d'étudier l'aspect social d'une langue. De ce fait, elle favorise les jeux qui tiennent compte des sujets sociaux qui aideront l'apprenant à assimiler la langue.

La composante pragmatique a un lien entre le locuteur et la situation dans ce sens qu'elle renvoie directement au choix de stratégies discursives pour atteindre un but précis. Des jeux lors du cours doivent se dérouler dans des contextes déterminés. Ceci facilite la compréhension de l'oral.

KNUST

1.1.7. Une nouvelle perspective d'enseignement et d'apprentissage des langues

La perspective actionnelle considère avant tout l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches dans un contexte bien déterminé.

La perspective actionnelle reflète sur les actions de l'apprenant ; donc le jeu est bien nécessaire dans cette perspective. Cette perspective permet à l'apprenant de communiquer pour agir. L'approche propose d'être conscient des tâches à réaliser à l'intérieur d'un cours. L'action doit susciter l'interaction des apprenants, ce qui peut stimuler le développement des compétences réceptives et interactives des apprenants. La perspective privilégiée est de type actionnel en ce qu'elle considère avant tout l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier.

En tout, notons que l'approche actionnelle encourage l'usage des jeux pour communiquer. Elle suscite l'action des acteurs lors de l'apprentissage d'une langue.

1.2 TRAVAUX ANTERIEURS

Au début de ce travail de mémoire, nous avons fait une revue de quelques travaux menés dans le domaine des activités ludiques. Plusieurs travaux ont été menés dans de différents aspects du domaine de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Nous avons consulté des mémoires de BAZELAIRE, Elsa, YEGBLEMENAWO, Stella Afi Makafui, et de KODUA, Antiri Mavis, des œuvres de Jean Piaget et de BROUGERE, Gilles, des articles de RENARD, Christine et de Klein (1989).

Dans son mémoire intitulé « *l'importance de l'enseignement du français à des fins professionnelles au Ghana: le cas de quelques institutions à accra et à Kumasi* », YEGBLEMENAWO, S. A. M. (2012) a évoqué des problèmes par exemple manque de méthodes et de supports en FOS, manque d'enseignant formé en FOS, apprenants démotivés et les autres que font face des institutions concernant l'enseignement/ apprentissage de la langue française au Ghana. Elle a proposé des approches de solution par exemple pour les enseignants de FOS, ils doivent suivre des formations en FOS, improviser des supports et matériels pour l'apprentissage et finalement utiliser des activités comme jeu de rôle, la simulation etc. Pour les apprenants d'un autre part, ils doivent être réguliers en classe et éviter d'être en retard en classe. Dans son mémoire intitulé « *Les difficultés des apprenants du français sur objectifs spécifiques au Ghana: le cas de KNUST School of Business* »,

BAZELAIRE, E. (2012), dans son mémoire intitulé : « *Jeu et perspective actionnelle dans l'enseignement des langues vivantes au primaire* » affirme que l'utilisation du jeu en classe de langue s'est révélé être, depuis plusieurs années, un outil efficace pour susciter la motivation chez les apprenants. Parallèlement à cela, le Cadre Européen de Références pour les langues a ouvert la voie à une nouvelle ère didactique depuis 2001. En effet, l'Approche actionnelle prônée par le C.E.C.R.L. a bouleversé les façons d'envisager l'enseignement et l'apprentissage d'une langue.

PIAGET, J. (1970), dans la Revue des Sciences Humaines n° 28 mai 1993 intitulée : *La formation du symbole chez l'enfant*, révèle qu'à partir du jeu, l'enfant réalise en imagination ses désirs insatisfaits, sans avoir à se soumettre aux limitations et sanctions du réel. C'est le cas de la petite fille qui donne à manger à sa poupée, en trempant sa cuillère dans un bol vide, lui essuie la bouche, la frappe parce qu'elle refuse de manger.

Le jeu correspond à une phase d'assimilation dépourvue de contrainte (volonté de s'accaparer le monde en imagination). Dans son analyse du jeu, Piaget dépasse largement le strict domaine du développement intellectuel. En effet, il en distingue les différentes formes : jeu d'exercice (sauter à cloche-pied), jeu symbolique (jouer à la poupée ou au pistolet) et jeu de règles (cache-cache), et analyse leur degré de complexité ainsi que leur dimension affective et sociale. RENARD, C. (2002), formatrice à Cedefles à Louvain-La-Neuve, dans son article intitulé : « Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir » avance que :

« Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de « l'ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux... Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle. »

Elle nous explique que les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Le jeu répond donc à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'apprenant. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et

d'élaborer ses capacités cognitives et affectives. Le jeu se déroule dans tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.

BROUGERE, G. (2010), Université Paris-Nord, France, dans son œuvre intitulé : Jeu et apprentissage : quelles relations?, dit que le jeu est moins une activité parmi les autres qu'une mise en forme spécifique d'activités, une affaire de cadre de l'expérience. Comment cette mise en forme peut-elle entrer en relation avec une autre mise en forme tout aussi spécifique, à savoir l'éducation, qu'elle soit préscolaire ou scolaire ? Il s'agit dans ce chapitre de saisir les tensions et les compatibilités, les enchevêtrements entre ces deux cadres de l'expérience, de mettre en évidence les hybridations ainsi que les différentes stratégies éducatives, parfois peu explicites, sous-jacentes à la référence au jeu en situation (pré)scolaire. Les relations entre jeu et éducation préscolaire sont ainsi déconstruites de façon à être pensées dans leur diversité. Sur cette base peut être évoquée le potentiel éducatif d'une situation ludique pour autant qu'elle relève bien du jeu.

KLEIN(1989) dans son article « *L'acquisition de langue étrangère* » a considéré six dimensions de l'acquisition d'une langue que nous présentons ci-après :

i) *La propension à apprendre*

Par propension à apprendre nous entendons la totalité des facteurs qui amènent l'apprenant à appliquer sa capacité d'acquisition linguistique à une langue donnée.

Il existe un grand nombre de facteurs, très variés, d'effet positif ou négatif, dont l'action simultanée constitue la propension à apprendre dans un cas donné, et il est difficile de les ordonner. Les différents facteurs sont donc regroupés sous quatre

grandes rubriques, qui n'échappent pas à un certain degré de simplification, mais qui nous fourniront une première orientation.

ii) L'intégration sociale

Lors de l'acquisition de la langue maternelle, l'intégration sociale est certainement le facteur prépondérant. L'enfant acquiert une identité sociale, et au sein de celle-ci une identité individuelle. Plus la forme d'acquisition s'éloigne de l'acquisition de la langue maternelle par un enfant, plus le rôle de ce facteur tend à diminuer. Pour un enfant qui apprend avec un certain décalage dans le temps une seconde langue, il joue probablement un rôle plus important que pour un adulte qui acquiert une seconde langue de façon non guidée (par exemple un travailleur immigré).

Le facteur intégration sociale peut également dans certains cas exercer des effets négatifs. Un immigré par exemple, qui se sent bien intégré dans une communauté linguistique et qui a acquis une certaine identité sociale, peut craindre, consciemment ou non, de perdre cette identité s'il s'intègre à une nouvelle communauté linguistique - même si ce non intégration présente pour lui des inconvénients considérables.

iii) Les besoins de communication

Les besoins de communication ne doit pas être confondu avec l'intégration sociale, auquel il est lié. Il est sûr que l'intégration sociale implique le fait de pouvoir satisfaire certains besoins de communication. Mais s'intégrer à une communauté est une chose, et c'en est une autre de comprendre ce que quelqu'un a dit ou écrit dans une langue ou de se faire comprendre soi-même dans cette langue. Vous pouvez apprendre l'anglais pour pouvoir rédiger des lettres commerciales, mais aussi pour refaire votre vie en Australie.

iv) Les attitudes

Un apprenant peut adopter des attitudes très diverses face à la langue à apprendre et à ceux qui la parlent. On admet généralement que ces attitudes exercent une influence très importante sur l'acquisition de la langue - surtout d'une langue étrangère (les enfants n'ont vraisemblablement aucune attitude marquée face à leur langue maternelle, et il reste à savoir si les attitudes manifestées à cet égard par leurs parents influencent leur acquisition de la langue).

Il est vraisemblable que toutes conditions égales par ailleurs, on apprendra moins bien une langue que l'on considère comme un gargouillis et dont on ne peut pas supporter les locuteurs, qu'une autre langue vis-à-vis de laquelle on entretient une attitude positive, sauf s'il s'agit d'une formation pour agents secrets.

v) L'éducation

On peut apprendre des langues comme on apprend la théorie des ensembles ou la biologie: comme un élément de l'idéal éducatif telle que le conçoit une certaine société: c'est l'un des attributs des personnes cultivées de savoir le latin ou l'anglais. Pour l'enseignement scolaire des langues étrangères, ce facteur est essentiel, même s'il n'est pas le seul. Mais c'est en même temps le facteur le plus faible, et qui fonctionne rarement de façon autonome, pour mettre en route le processus d'acquisition.

vi) La capacité linguistique

L'homme possède par nature la capacité de traiter des matériaux linguistiques, c'est-à-dire d'utiliser le langage comme locuteur ou auditeur: il possède, selon Saussure (1916), la "faculté du langage". Pour exercer cette capacité, il doit avoir recours à un système donné,

socialement appelé, une "langue". Cette capacité consiste aussi à savoir appliquer ce traitement linguistique à un système de ce type, c'est-à-dire à apprendre une langue. En d'autres termes, le "processeur linguistique"

Le fonctionnement du processeur linguistique dépend de deux ordres de choses:

(1) conditionnements biologiques ;

(2) connaissances disponibles.

1. Conditionnement biologique du domaine linguistique

Parmi les composantes biologiques figurent d'abord certains organes périphériques, c'est-à-dire l'appareil articulatoire depuis la glotte jusqu'aux lèvres, et l'appareil auditif. Viennent ensuite des aspects du système nerveux central, liés à la perception, à la mémoire, aux fonctions cognitives supérieures. Ces deux composantes, mais aussi la façon dont elles interviennent ensemble, sont innées chez l'homme. Au cours de la vie, elles se modifient dans certaines limites. Par exemple la sensibilité de l'oreille aux fréquences sonores élevées diminue avec l'âge.

2. Les connaissances disponibles

La production comme la compréhension linguistique s'appuient constamment sur des connaissances de divers ordres linguistiques et non linguistiques. Pour pouvoir comprendre un énoncé dans une situation donnée, il faut connaître : Les phonèmes du français, la morphologie du français, la signification de chacun des mots et les règles syntaxiques du français. Le processeur linguistique ne peut pas entrer en action s'il n'a pas accès aux matériaux linguistiques à traiter. Ce que nous appelons ici d'un mot "l'accès" possède deux composantes essentielles, qui sont très liées l'une à l'autre mais qui doivent être distinguées :

L'acquisition non guidée est un apprentissage dans et par la communication : l'apprenant fait intervenir constamment ses connaissances disponibles, sa "langue d'apprenant" pour comprendre les énoncés de ses interlocuteurs et pour construire lui-même des énoncés. Plus il en a la possibilité et l'occasion, plus le processus d'acquisition est susceptible de progresser.

La maîtrise d'une langue consiste en des connaissances de types très divers, même si on laisse de côté les connaissances extralinguistiques. Si l'on veut savoir une langue, il faut en maîtriser par exemple les aspects suivants

a) Une connaissance phonologique

b) Des connaissances morphologiques

c) Des connaissances syntaxiques

d) Des connaissances lexiques

Il est évident que la structure du développement n'est pas identique pour tous les apprenants. Selon la constellation de facteurs en présence, notamment les facteurs qui incitent à l'acquisition, l'état biologique et les connaissances du processeur linguistique, et les données linguistiques auxquelles il a accès, le développement peut être très différent. En d'autres termes, on assiste à une grande variabilité dans le déroulement de l'acquisition d'une langue. Les trois ensembles de facteurs, propension à apprendre, processeur linguistique et accès à la langue ne déterminent pas seulement la structure du développement, mais également son rythme.

Un accès restreint à la langue et des possibilités de communication réduites ralentiront l'acquisition. Il n'est pas facile de déterminer si le processeur linguistique, indépendamment des deux autres ensembles de facteurs, peut exercer une influence appréciable sur le rythme

de l'acquisition. Il est clair que les problèmes de mémoire peuvent gêner passablement l'acquisition linguistique. On peut admettre d'autre part que si quelqu'un sait déjà quarante langues, il apprendra la quarante et unième plus rapidement que quelqu'un qui ne connaissait que sa langue maternelle. Mais il s'agit là de cas extrêmes.

L'état final correspond à la maîtrise "complète" de la langue cible. Notons qu'une langue se compose de nombreuses variétés langagières (dialectes, sociolectes, registres, etc.) que aucun locuteur ne les maîtrise toutes.



CHAPITRE DEUX

PLACE DU FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE (FLE) DANS LES ECOLES AU GHANA

La connaissance de la langue française est très essentielle au Ghana à cause de sa situation géographique. A cause du ce fait il est très important d'expliquer l'importance de la langue françaises dans les écoles choisies.

IMPORTANCE DE LA LANGUE FRANÇAISE DANS LES ETABLISSEMENTS CHOISIS.

Il serait inutile de donner une visée historique de toutes les institutions choisies. Pour cette raison nous allons parler brièvement de l'importance donnée à l'étude de la langue française dans ces institutions.

La place du français au sein d'Asanteman Senior High School

Avec l'influence des directeurs successifs de l'établissement, K.S.P. Juantuah et J. Owusu, l'intérêt pour le français a été avivé à Asanteman Senior High School jusqu'à nos jours. Aujourd'hui, le français y est enseigné à tous les niveaux. Asanteman S.H.S est dotée d'un département de français pour donner attention à la langue. Comme c'est une institution mixte qui a des facilités d'internats, les autorités de l'école encouragent l'apprentissage du français.

2.1.2 La place du français au sein d'OpokuWare Senior High School

La direction d'Opoku Ware Senior High School a intérêt dans l'enseignement de la langue française dans la région ashanti et dans le pays en général. Pour cette raison les autorités ont mis en place un département de français. L'école héberge actuellement le Centre Régional de l'Enseignement de la langue Française (CREF). Ce centre s'occupe du bon déroulement de l'enseignement de la langue française dans la Région Ashanti.

2.1.3 La place du français au sein de YaaAsantewaa Girls Senior High School

Yaa Asantewaa Girls Senior High School comme beaucoup d'autres institutions de la région Ashanti donne beaucoup d'importance à l'enseignement /apprentissage de la langue française. Les jeunes filles sont encouragées souvent à apprendre le français.

POURQUOI DES ACTIVITES LUDIQUES DANS UNE CLASSE DE FLE ?

Nous entendons par activité ludique une activité de plaisir, de détente tels que les jeux, les chansons. Notons que ce n'est pas l'activité qui est ludique mais l'attitude et le déroulement qui rend l'activité ludique.

Pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux les activités ludiques sont indispensables. Selon Pablo Neruda (July 12, 1904) :

*« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme
qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui »*

Les jeux font partie de notre vie. Il nous permet à un temps de sortir de la monotonie de la classe, expérimenter, imaginer, créer, tester notre capacité et résoudre des problèmes.

Nous considérons les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes, amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue.

Les activités ludiques ont les caractéristiques essentielles du jeu qui se résument en quelques mots ; c'est à dire plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.

KNUST

Un certain nombre d'exigences doivent être imposées au moment où l'enseignant veut faire un jeu dans la classe du FLE.

- Il faut qu'il y ait un climat de confiance, dans lesquels les participants se sentent assez à l'aise pour s'exprimer.
- Il faut le respect mutuel nécessaire à l'écoute réciproque.
- Il faut que les participants disposent des moyens linguistiques nécessaires pour mener à bien la tâche.
- La tâche qu'on leur donne doit créer un manque d'information qu'ils ont envie de combler.
- La consigne doit être claire et précise.

Nous proposons ici la classification suivante les jeux linguistiques et les jeux d'expressions. Nous divisons les jeux en deux grandes parties: 1. Activités de systématisation et 2. Activités d'expression orale et dans la deuxième partie des activités d'expression orale tels que la dramatisation et les jeux de rôles

2.3 ACTIVITES DE SYSTEMATISATION

Nous classons sous *Activités de systématisation* les jeux linguistiques.

2.3.1 Les jeux linguistiques

Qu'entendons-nous par jeu linguistique ? Les jeux linguistiques sont des types de jeux destinés à travailler sur la langue. Ils facilitent l'apprentissage de la langue à partir des activités guidées. Les jeux linguistiques sont destinés à tous les niveaux. Ils doivent être choisis selon les niveaux des apprenants. Il est à noter que pour bien mener un jeu, il faut bien la présenter. Il faut aussi tenir compte du contenu.

Les jeux linguistiques permettent aux apprenants de manipuler et jouer autour des mots ou expression. Tout en jouant avec les mots l'apprenant arrive à bien assimiler les mots et expressions et de se familiariser avec la langue.

Selon Javier Suso Lopez, Les jeux ne sont considérés linguistiques que :

«S'ils étaient sublimés par leur élévation au rang de la fonction poétique: seront objet de vénération la poésie surréaliste, et d'une manière générale tout ce qui a l'air de créativité, de fantaisie (Oulipo), de figures de diction (métaphores), ou encore d'exercice de style (Raymond Queneau). »

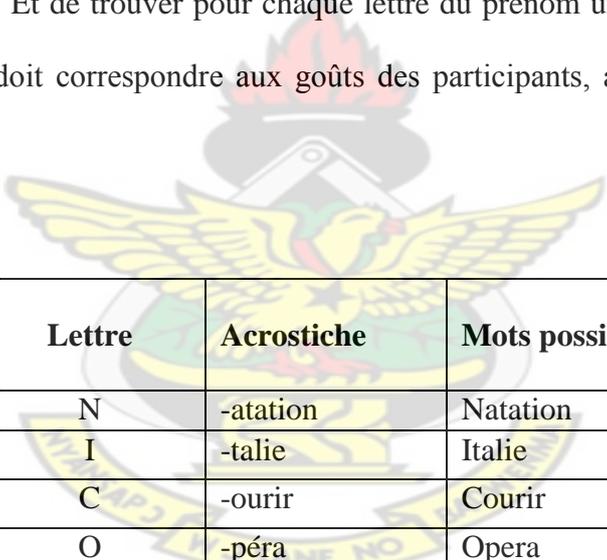
Nous présentons ci-après quelques jeux linguistiques à savoir : les jeux de vocabulaires, les jeux de préférences, les jeux lexicaux, les jeux de réflexion, les jeux de découverte.

2.3 1.1 Les jeux vocabulaires

'Les jeux vocabulaires' amène l'apprenant à jouer autour des mots pour acquérir de nouveaux vocabulaires. Ce qui est aussi important dans la préparation d'un apprenant débutant pour saisir des mots plus rapidement. Parmi 'Les jeux vocabulaires' nous pouvons noter la *présentation acrostiche du prénom*.

2.3 1.1.1 La présentation "acrostiche" du prénom

Le mot 'acrostiche' un mot compliqué pour rendre compte de quelque chose de simple. Il s'agit dans un premier temps d'écrire son prénom au vertical sur une feuille durant une période de préparation. Et de trouver pour chaque lettre du prénom un mot commençant par cette lettre. Ce terme doit correspondre aux goûts des participants, à ce qu'ils aiment. Par exemple:



Lettre	Acrostiche	Mots possibles
N	-atation	Natation
I	-talie	Italie
C	-ourir	Courir
O	-péra	Opera
L	-ire	Lire
A	-nniversaire	Anniversaire
S	-oleil	Soleil

Une fois l'apprenant est prêt, il passe au tableau, y écrit son acrostiche et le reste de la classe peut lui poser des questions sur ce qu'il a écrit. Par exemple, on pourrait lui demander : Tu aimes l'Italie ? As-tu déjà voyagé en Italie ? Quelles villes aimes-tu dans ce pays?

2.3 1.1.2...Les jeux lexicaux

Les jeux lexicaux sont très utiles pour l'activation du vocabulaire appris en cours. Ils permettent à l'apprenant de mobiliser les ressources lexicales trop souvent passives. Les apprenants connaissent en effet beaucoup plus de mots qu'ils essayent de redécouvrir. Ils doivent commencer par les jeux les plus élémentaires réservés aux apprenants débutants. Ils peuvent penser au Pendu. Cette activité permettra aux étudiants de mieux se familiariser avec la prononciation des lettres de l'alphabet. A ce même niveau de simplicité, nous pouvons aussi mentionner le jeu des mots coupés. Cet exercice ludique consiste à reconstruire des mots qui ont été divisés en deux parties. C'est un jeu très utile pour travailler la construction du mot, la morphologie (préfixe, radical, suffixe).

2.3 1.2 Les jeux de réflexion

Les jeux de réflexion ne sont pas de simples jeux à jouer. Ils font appel à la réflexion de la part des apprenants. Ces jeux développent la mémoire de l'apprenant. Considérons par exemple : *L'association logique*

2.3 1.2.1 L'association logique

L'association logique consiste à associer un mot à un autre mot ayant un rapport logique avec lui. Un apprenant commence par dire le terme «hiver» par exemple. Le suivant devant trouver un autre mot en rapport avec ce dernier prononce le mot «neige». Lorsque le lien est difficilement perceptible entre les deux termes, le reste de la classe est en droit de demander une justification sur le choix opéré. L'ensemble des mots prononcés peut être écrit au tableau pour ensuite être classé ou réutilisé dans le cadre d'une production écrite un exemple de ce type de jeu est *les phrases à rallonges* et *le remue-méninge* ou *brainstorming*.

2.3 1.2.1.2...Les phrases à rallonges

Les phrases à rallonges est une autre activité ludique ressemblant légèrement au jeu d'association logique. Un apprenant commence une histoire par une phrase quelconque comme «Il était une fois...». L'apprenant suivant, après avoir pris soin de reprendre la ou les phrases précédentes doit compléter la suite de l'histoire avec sa phrase. Cette activité créative, en plus de développer l'imagination, est un très bon exercice pour développer la mémoire.

2.3 1.2.1.3...Le remue-méninge ou brainstorming

Le remue-méninge ou brainstorming est fréquemment utilisé en début de séquence pour introduire un cours de civilisation sur un thème précis. Par exemple, ayant prévu de faire sa leçon sur les vacances en France, l'enseignant peut demander à sa classe d'exprimer tout ce dont évoque chez eux ce sujet. Les mots et idées mobilisés par les apprenants seront écrits au fur et à mesure au tableau et pourront être repris tout au long du cours de civilisation.

Comme nous le constatons, cette catégorie de jeux contient un très grand nombre d'activités ludiques dont certaines sont très populaires comme *le Penduet* le *Petit Bac*. Grâce à celles-ci, l'apprenant a la possibilité de réactiver le vocabulaire passif qui sommeille au fond de lui. Cette mobilisation lexicale lui permet de se rendre compte qu'il connaît plus de mots qu'il ne le pense.

2.4 ACTIVITES D'EXPRESSION ORALE

Nous classons sous *Activités d'expression orale* les jeux comme les jeux de découverte, Qui suis-je ?, la devinette, les jeux de rôle

2.4 1...Les jeux de découverte

Les jeux de découvertes encouragent les apprenants à découvrir des idées ou des choses en classe. Ils permettent faire ressortir les attentes et les besoins de l'apprenant.

2.4 1.1. Qui suis-je ?

Pour jouer ce jeu, chacun des participants écrit sur un morceau de papier le nom d'un personnage connu. Il peut s'agir d'un acteur, d'un homme politique, d'un chanteur, d'un personnage fictif, ... Une fois cette étape réalisée, chaque participant du jeu attribue à son voisin cette étiquette sur laquelle est écrite le nom de la personne sans la lui montrer. Il la colle sur son front de manière à ce que l'ensemble de la classe puisse la voir. Ensuite, à tour de rôle chacun des apprenants devra se poser une question pour découvrir son identité. Et le reste de la classe répondra par oui ou non.

2.4.1.2 Jeu de devinette

Le principe de ce jeu comme son nom l'indique est de faire deviner à d'autres joueurs un mot (c'est le cas des jeux: Dessiner c'est gagner et le Tabou,...) ou une action comme dans le cas du jeu des mimes. La devinette peut également se faire avec des images qui représentent des personnes célèbres. Un joueur va au tableau et doit y dessiner le portrait que lui décrivent les autres joueurs. Plus la description n'est précise, et plus l'apprenant aura la possibilité de découvrir l'identité de la personne qu'il dessine. Cette activité permet aussi de travailler la description physique.

2.4 2... Les jeux préférences

En ce qui concerne le jeu de préférence, l'apprenant peut parler de ses préférences au sujet d'un certain nombre de thèmes choisis au préalable par l'enseignant ou les apprenants comme

par exemple la liste thématique suivante : sport, musique, activité, cuisine, ville, livre, L'apprenant devra exprimer ses goûts, ses préférences, ce qu'il aime pour chaque terme de la liste constituée. Il pourra à tout moment justifier ses choix par des explications. Ce jeu permet à l'apprenant à faire trois choses à la fois: jouer, communiquer, apprendre.

2.4.3... Le jeu de rôles

Le jeu de rôles, d'après Jean-Marc Carré (1978 :66-67) cité par Javier Suzo López, provient de l'

«Animation de deux ou trois étudiants de scènes ou de personnages plus spontanés, plus fantaisistes... sans canevas ni scénario déterminés sans documentation ni préparation particulière.»

Les jeux de rôles consistent d'animer des scènes. Ces scènes peuvent être réalisées par des apprenants, qui vont créer des personnages plus spontanés sans préparation particulières autre que le cours de langue lui-même, et avec ou pas de consignes. Notons ici que le jeu de rôle n'est pas la récitation d'un dialogue mémorisé, mais une expression orale improvisée selon un scénario auquel les apprenants ont brièvement pensé.

Par exemple le cas où deux apprenants parlent des activités en famille; l'un peut assumer le rôle du père, l'autre, la mère et un autre leur enfant. Dans ce jeu chacun a sa responsabilité à jouer ses rôles. Il a aussi des activités de présentation en classe. Les activités de présentation permettent aux apprenants de s'introduire ou d'être introduits par quelqu'un d'autre à partir des jeux de mots. Parmi ces activités nous pouvons noter que les apprenants font

connaissance, se posent des questions et se découvrent. Après cette activité chacun des apprenants doit posséder de vocabulaires nécessaires en fonction de ce qu'il a appris lors de l'activité.

Face à la grande diversité des publics, des objectifs à atteindre et des situations d'enseignement, il s'agit moins de fournir des recettes prêtes à l'emploi que de présenter des matrices susceptibles de répondre à des besoins multiples et singuliers. Les enseignants poursuivent l'exploitation pédagogique du jeu pour engager les apprenants dans séries d'activités ludiques pour créer une atmosphère propice lors du cours.

Selon Marie-Cécile Leblanc (2002 :15), Ancelin-Schützenberger (1981 : 69), a utilisé le jeu de rôle à la fois:

- «- Comme méthode de formation personnelle avec, comme objectif, d'aider les joueurs à mieux comprendre leur vécu (option la plus proche du psychodrame)*
- Comme instrument d'apprentissage socioprofessionnel, le jeu de rôle servant à acquérir des rôles sociaux, des savoir-faire professionnels et relationnels dans des domaines variés tels que le médical, le social, le commercial (les «business games»);*
- Enfin, comme technique d'animation pédagogique utilisable pour l'apprentissage de toutes sortes de matières et notamment, pour l'apprentissage des langues vivantes.»*

Parlant de jeu de rôle, Leblanc (2002 :11) a ceci à dire:

«Le jeu de rôle est bien un jeu, c'est-à-dire une interaction fictive à laquelle il convient de participer en inventant un

*scénario et en s'investissant dans la peau d'un personnage
autre que soi. »*

D'après nos observations de classe, nous pouvons dire que le jeu de rôle a pour but d'aider l'apprenant à se familiariser des situations sociales et quotidiennes à partir du cours. Le jeu de rôle provoque de la compréhension immédiate de ce qui se passe autour de l'apprenant.

Le déroulement du jeu de rôle entre les apprenants permet à exposer des situations variées de la vie quotidienne. Par exemple, des rôles de police/voleur, de infirmier/malade, de professeur/ élève, père/enfant, de commerçant/client, etc. lors du jeu les apprenants se familiarisent s'intègrent. Les prises de rôle dans le jeu favorisent la socialisation parmi les participants.

Le jeu de rôle se manifeste surtout parmi les apprenants. Car à partir du jeu de rôle les apprenants assimilent plus rapidement la culture de langue.

2.4.3.1 Trouver un objet situé dans la classe

L'enseignant ou l'élève pense par exemple à son sac. Les apprenants, pour repérer cet objet, doivent poser des questions auxquelles le professeur ne peut répondre que par oui ou non.

2.4.3.2 L'alibi

Un crime a été commis la veille vers 22 h dans l'établissement. Chacun des apprenants est suspect. Afin de prouver leur innocence, ils vont devoir se trouver un alibi, c'est-à-dire une personne qui est en mesure de prouver que le suspect n'était pas sur les lieux du crime au moment des faits. Pour cela, en se mettant à deux, les apprenants vont devoir inventer une histoire très détaillée sur ce qu'ils faisaient la veille à 22 heures. Une fois le récit constitué, le reste de la classe devra interroger le suspect et son alibi séparément pour voir si les deux

témoignages coïncident. Si l'on se rend compte que les deux récits sont différents, l'alibi est détruit et le suspect coupable. Cette activité ludique permet non seulement de travailler le questionnement, mais aussi les temps du passé et la description.

2.4.3.3 Le boulanger et son client

En ce qui concerne le jeu *Le boulanger et son client*, l'enseignant peut donner la consigne suivante :

« Dans une boulangerie, un jeune homme veut acheter cinquante pains pour un grand dîner. Le boulanger lui fait comprendre qu'il ne peut pas car il a d'autres clients. Il ne peut lui en donner que dix. Vous devrez le convaincre de vous donner les 50 pains que vous voulez. »

Par exemple :

1. Le jeune homme salue le boulanger.
2. Le boulanger salue le jeune homme.
3. Le jeune homme demande 50 pains.
4. Le boulanger lui répond qu'il n'en a plus assez.
5. Le jeune homme insiste.
6. Le boulanger hésite.
7. Le boulanger accepte finalement.
8. Le jeune homme le remercie et le salue.

2.4.3.4 Le médecin

On désigne un médecin parmi le groupe d'apprenants. On lui demande de sortir pendant que le reste du groupe se met d'accord pour inventer les symptômes d'une maladie. Exemple de symptômes : les patients ne prononcent que des phrases à l'infinitif ou oublient

systématiquement les articles devant les noms communs. La maladie ayant été mise au point, le médecin entre dans la classe et pose des questions pour identifier le problème qui affecte le groupe. Selon son choix, il pourra utiliser de simples interrogations montantes, des interrogations avec la particule « est-ce que », ou encore des questions avec inversion simple ou complexe

2.4.4 La dramatisation

La dramatisation, tout comme le jeu de rôle, est une activité importante menée dans la classe de langue à partir d'un dialogue pré établi, que les élèves ont appris par cœur. Le rôle de la dramatisation est de permettre à la plus part des élèves de réemployer ce qu'ils ont appris, surtout les mots et les expressions connus par l'élève. Elle permet également d'apporter une forme de dynamisme dans la classe. Dans ce type d'activité les apprenants assument le premier rôle en classe et communiquent entre eux. L'enseignant, qui, pédagogiquement doit être au centre des affaires de classe, lors du jeu de dramatisation, observe les élèves ; il devient alors un observateur mais ce rôle d'observateur lui permet de noter des erreurs et les défauts des apprenants. Après la dramatisation, il corrige sous forme d'intervention.

2.5. L'EVALUATION DES JEUX EN CLASSE DE FLE.

L'évaluation est un moyen nécessaire dans l'enseignement/apprentissage. Elle permet à l'enseignant de savoir si l'objectif visé est atteint. Elle s'avère nécessaire pour les différentes activités ludiques, on peut l'imaginer sous forme de liste spécifique à chaque activité en fonction des compétences langagières sollicitées et des objectifs visés.

On établira si, oui ou non, l'apprenant a accompli avec succès les actions détaillées comme par exemple : L'apprenant peut se présenter, peut décrire une personne, peut formuler une

demande, comprendre une consigne, respecter une consigne, peut construire une phrase complète syntaxiquement correcte, peut reproduire une structure syntaxique donnée, peut écrire sans faute d'orthographe, repérer les différentes classes grammaticales, s'exprimer avec aisance, maîtriser l'art de la définition.

Les activités ludiques peuvent faire l'objet d'une évaluation formative exploitable ensuite par l'enseignant pour situer le niveau de sa classe et pallier ensuite à certaines lacunes, difficultés observées lors des activités. L'évaluation prend plusieurs formes à partir de chaque activité en fonction des compétences langagières sollicitées et des objectifs visés. L'enseignant établit si l'apprenant a accompli avec succès les actions détaillées.

2.6 LES TYPES D'EVALUATION EN FLE

Apprendre une langue étrangère implique une mobilisation de connaissances, de compétences et constitue en même temps un acte d'engagement personnel. Nous pouvons citer les différents types d'évaluation comme suit :

- Evaluation diagnostique
- Evaluation formative
- Evaluation sommative

1 Evaluation diagnostique

Elle intervient avant le processus de formation pour cerner les acquis avant. Il s'agit de positionner l'apprenant par rapport à ce qui est attendu à la fin du processus de formation. Elle peut avoir valeur pronostique ou prédictive si le résultat de l'évaluation permet de voir si l'apprenant peut accéder au système de formation.

Evaluation formative

C'est une évaluation continue intervenant tout au long du processus de formation. Cette forme d'évaluation a pour objectif de vérifier si l'apprenant progresse vers les objectifs définis ou de découvrir où et en quoi l'apprenant éprouve des difficultés ceci afin d'ajuster les modalités de l'action dans une logique et perspective de réussite. L'évaluation formative est surtout informative. Elle permet à progresser à la fois l'enseignant et l'apprenant. Elle fournit une fonction correctrice pour l'enseignant comme pour l'apprenant

Evaluation sommative

L'évaluation sommative se situe et intervient à la fin de l'action de formation. Elle se contente de vérifier si les objectifs sont atteints. Elle permet aussi de faire un bilan de niveau et un bilan des acquisitions. Cette forme d'évaluation donne lieu à une possible certification attestant d'une qualification précise. C'est un moyen de contrôle des compétences minimum requises.

Elle a pour objectif de contrôler et vérifier la conformité à un modèle, ou à une norme et de répondre à une demande institutionnelle. L'évaluation sommative est dite évaluation sanction ou de certification dans la mesure où elle atteste que l'apprenant a réussi l'épreuve conforme à un niveau de compétence requis.

2.7 LES TYPES D'EVALUATION PEDAGOGIQUES DE L'APPRENANT

Habituellement, l'évaluation pédagogique de l'apprenant prend les diverses formes

Evaluation à épreuves écrites, épreuves écrites dites objectives, épreuves écrites dites subjectives, épreuves standardisées ou non standardisés, évaluation à épreuve orale,

évaluation à épreuve pratique réelle ou simulée, évaluation par réalisation de projet, évaluation de travail sur le terrain, Evaluation dite « examen programmé.

Ce qui nous préoccupe beaucoup est l'évaluation à épreuve orale. Lors de l'étude d'une langue, la compétence de l'oral doit être la préoccupation première de l'enseignement/apprentissage.

Le travail préliminaire de l'enseignant doit avant tout, porter sur la compétence de l'oral. La provision des jeux concernant cette compétence est nécessaire. Il faut une fois encore prendre en compte l'environnement, le comportement et les caractéristiques individuelles de l'apprenant. La provision de jeux doit considérer le milieu social et le milieu culturel de l'apprenant.

Par exemple les textes de lecture doivent surtout porter sur des événements qui se passent autour de l'apprenant.

Par ailleurs, quelque réforme de l'enseignement que ce soit, elle ne peut donner ses fruits sans le confort de l'enseignant et de l'élève. Dans tous les cas l'enseignant a le but d'enseigner et de voir la réussite de ses élèves. Il s'agit, pour l'enseignant d'agencer le temps scolaire avec le rythme de la classe dans le but d'optimiser les capacités des apprenants et d'éveiller leur engagement.

En conclusion, il est difficile de saisir la dimension proprement -pédagogique du français langue étrangère au Ghana. Il y a manque d'intérêt surtout de la part des apprenants et aussi le manque de politique linguistique. Les niveaux d'assimilation sont variés. Le travail

d'appropriation de la langue étrangère se fait uniquement dans des milieux institutionnalisés. Une pédagogie appropriée tenant compte du contexte, des objectifs et des motivations de ses agents serait la bienvenue.

2.8 LES TYPES DE MOTIVATION

Dans l'acquisition d'une langue étrangère, la motivation est une condition nécessaire mais non suffisante à la mise en route du processus acquisitionnel. L'envie, multi-déterminée, d'apprendre la langue étrangère doit aussi s'accompagner de l'exposition à la langue cible du sujet doté de la compétence langagière. C'est la réunion de ces trois facteurs – compétence langagière, motivation, exposition à la langue cible – qui selon Klein (1989) permet de déclencher le processus acquisitionnel.

Le processus de motivation permet de savoir les motifs initiaux permettant aux élèves ayant choisi d'apprendre le français et aussi de déterminer les composantes langagières. Selon Gardner et Lambert (1972), la motivation peut être déterminée par deux facteurs qu'ils nomment « attitude » et « orientation » : l'« attitude » est un ensemble de croyances qui fondent nos représentations à l'égard d'une langue étrangère, notamment les gens appartenant à la communauté qui la parle, alors que l'« orientation » est une entité de résultats que nous attendons de l'acquisition de la L2 et recouvre la question des buts. L'« attitude » concerne, par exemple, les représentations, positives ou négatives, vis-à-vis de l'image socioculturelle de la communauté de la L2 ; l'« orientation » porte sur l'aspect utilitaire de la langue satisfaisant des besoins de communication ou des besoins professionnels. Les mêmes chercheurs considèrent que les « orientations » des apprenants peuvent être réparties en deux catégories : l'une regroupe les « orientations » qu'ils appellent « intégratives », celles qui concernent l'intérêt personnel pour le socioculturel de la communauté parlant la langue et

visant éventuellement à l'intégration sociale dans cette communauté ; l'autre, les « orientations instrumentales » définies par l'aspect utilitaire de la langue satisfaisant des besoins de communication.

Les « attitudes » initiales que les apprenants prennent vis-à-vis de la langue en se fondant sur les représentations langagières et socioculturelles, sont stimulées à travers l'activité didactique menée dans un monde « simulatif » où l'enseignant superpose l'« orientation intégrative » des apprenants à leur « orientation instrumentale ». À cet égard, on se demandera dans quelle mesure les éléments socioculturels que les apprenants évoquent pour mener un dialogue « simulatif » dans la classe en contexte « hétéroglotte », ressemblent à ce qu'ils connaîtraient réellement dans le quotidien lors d'un séjour dans la communauté de la langue cible ; on devra aussi savoir si le degré de la ressemblance des éléments pratiqués dans ce monde « simulatif » à la réalité de la communauté francophone conditionne le développement de la compétence langagière des apprenants dans la langue cible. Il faudra aussi savoir dans quelle mesure la pratique des tâches dans un monde « simulatif » a réellement un effet direct sur la compétence générale des étudiants dans l'usage de la langue et tout particulièrement sur l'automatisation des connaissances.

CHAPITRE TROIS

3.0 CONSTITUTION DU CORPUS ET ANALYSE DES DONNEES

Nous avons mené des enquêtes et recueilli des informations en vue de confirmer ou d'infirmier nos hypothèses de départ.

Nous avons utilisé deux instruments de recherches à savoir : l'observation et des questionnaires. Ce chapitre est divisé en deux parties : la constitution du corpus et l'analyse des données recueillies au cours de la recherche.

3.1 CONSTITUTION DU CORPUS

La constitution de notre corpus nous a amené auprès de certains enseignants de français et certains élèves dans trois écoles secondaires à savoir Yaa Asantewaa Girls Senior High School, Opoku Ware Senior High School et Asanteman Senior High School à Kumasi.

Pour ce fait nous avons mené des observations des cours dans ces écoles. Ces observations nous ont permis de noter des difficultés rencontrées lors des cours en classe de français. Nous avons administré deux questionnaires, un pour les enseignants et l'autre pour les apprenants.

Cinquante professeurs de français ont accepté de remplir notre questionnaire

Un autre questionnaire a été également distribué à 100 élèves qui étudient le français dans ces écoles. A partir de ces questionnaires, nous cherchons à savoir les difficultés des enseignants enseignent et qui le français. Surtout quand ils utilisent des jeux lors du cours et si les élèves arrivent à bien saisir le cours.

3.2 ANALYSE DES DONNEES

Après avoir distribué les questionnaires, nous avons fait recours à un logiciel informatique à savoir *Statistic Programme For Social Sciences* pour que tout le monde soit capable de comprendre les résultats, nous avons transmis les données en forme de graphique. Nous avons posé douze questions aux professeurs et douze questions aux apprenants.

3.2.1 Observation

Les résultats de nos observations sont représentés dans le Tableau 1 ci-après :

Etablissements	YaaAsantewaa	Opoku Ware	Asanteman
Periodes	10h20 – 11h00	9h20 – 10h00	12h00- 12h40
Effectif de la classe	23	12	41
Méthode de l'enseignant	Interactive	Interactive	Interactive
Langue utilisée	Français et anglais	Français et anglais	Français et anglais
Activitésvisées	Grammaire et conjugaison	Jeu de rôle	Expression orale

Tableau1

Lors de nos observations à Yaa Asantewaa Girls Senior High School, nous avons observé que le professeur a adopté une méthode interactive lors de ses leçons de grammaire. Il a d'abord demandé aux apprenants de parler de ce qu'ils ont fait la veille avant de venir à l'école. Les élèves, chacun a son tour, ont donné de différentes réponses. Chacun a donné sa réponse et il a relevé des verbes et ils ont utilisé le verbe *être* ou *avoir* pour mettre les verbes relevés au passé. Tout le monde a essayé de former leur propre phrase à partir des verbes relevés.

A OpokuWare Senior High School, l'enseignant a utilisé l'interaction pour enseigner. Il a utilisé le jeu de rôle comme activité ludique. Dans le jeu, les élèves créent sur le champ de scènes qui peuvent aider à comprendre un texte. L'enseignant a mis les apprenants en groupe de cinq et quatre pour jouer ce jeu.

A Asanteman Senior High School, le professeur a travaillé sur l'expression orale. Les élèves parlent de leur projet après l'examen final. Il note les erreurs et les a corrigées

3.2.2 Analyses des questionnaires

Nous avons administré le questionnaire pour enseignants à cinquante enseignants de français. De même, 100 exemplaires du questionnaire pour élèves ont été administrés à des élèves des trois établissements. Nous avons recueilli des informations sur l'usage des jeux en classe du FLE et les difficultés que rencontrent ces apprenants. Nous avons utilisé le logiciel SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*), des diagrammes et des tableaux pour représenter les réponses recueillies dans l'analyse des données.

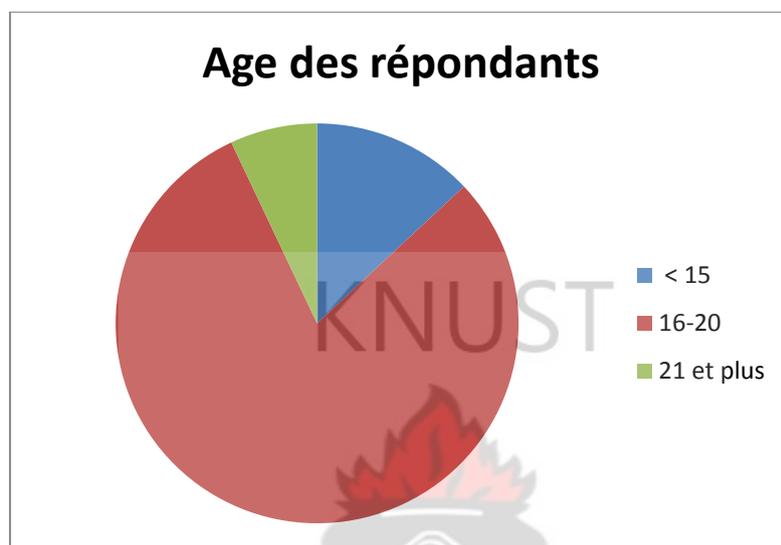
3.2.3 Présentation du questionnaire

Le questionnaire que nous avons donné aux professeurs est rédigé en français. Mais celui des élèves est rédigé en anglais pour faciliter leur compréhension. Le questionnaire est constitué des questions à choix multiple et des questions ouvertes. Pour les questions à choix multiple (QCM) les apprenants peuvent en choisir, alors que, les questions ouvertes exigent des réponses libres.

Analyse des questionnaires des élèves.

.Question 1 : Tranche d'âge des répondants

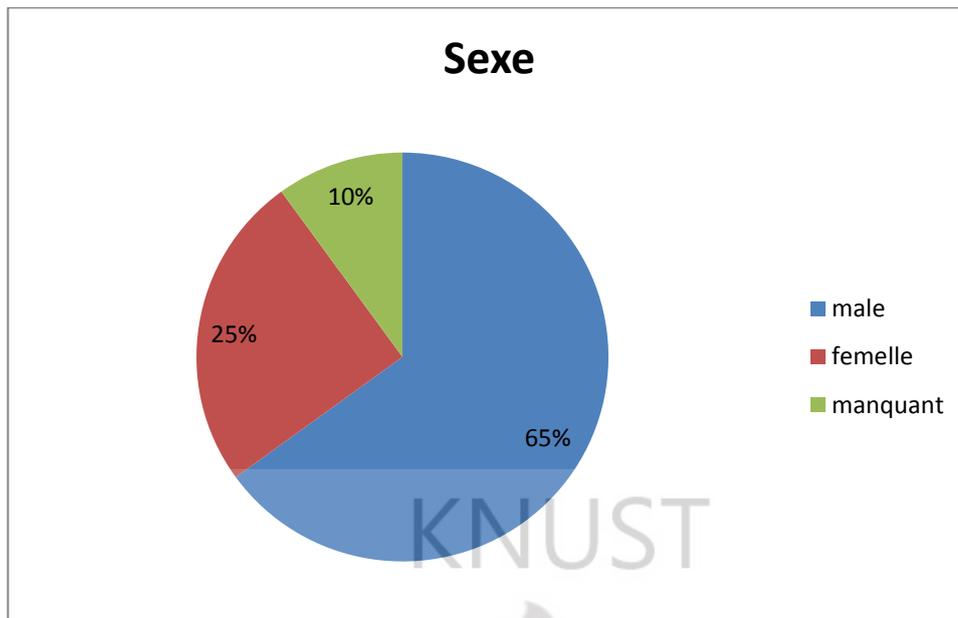
Dans cette question, nous avons regroupé les âges des apprenants en tranche d'âge. Les réponses à cette question sont représentées dans le Graphique 2 ci-après :



Graphique 1 : l'âge des répondants

La figure est une représentation d'âge des répondants. Nous pouvons dire la majorité de ceux qui ont répondu sont âgés entre 16 et 20 ans. On peut dire que tous les répondants sont des adolescents Bien que la part des apprenants des 21 et plus soit minime on peut toujours utiliser les jeux pour améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE. Cette représentation affirme le fait que beaucoup des apprenants de Senior High Schools au Ghana sont âgés entre 16 et 20

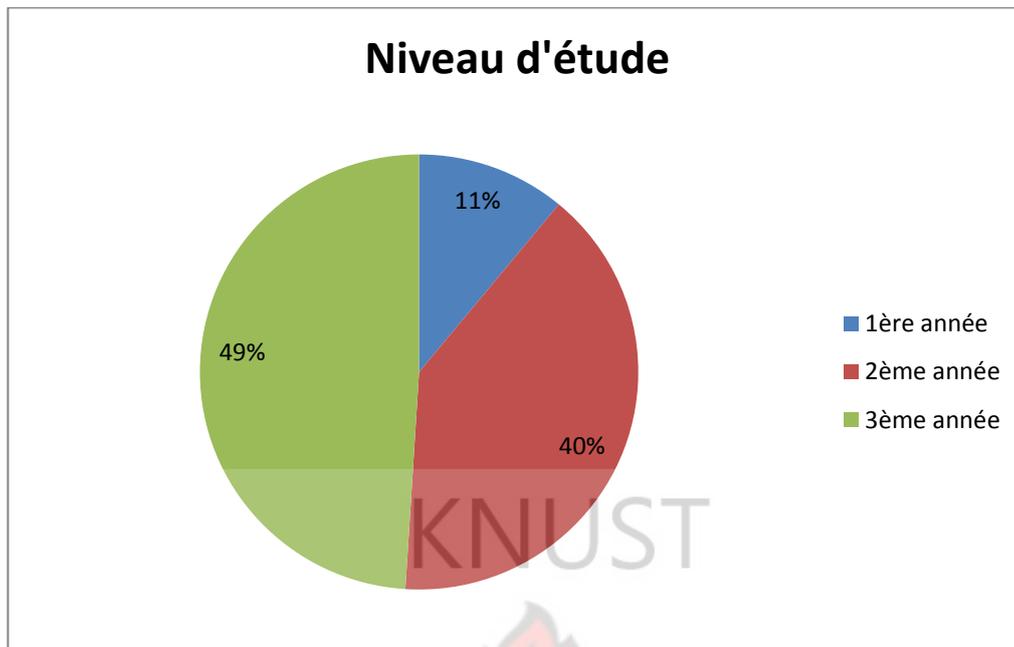
Question 2: Le Sexe des répondants



Graphique 2 : Graphique représentant le sexe des répondants.

Parmi les 100 enquêtés, nous relevons que 25% des répondants sont des femmes et 65% des hommes. Après l'enquête, 10% n'ont rien indiqué pour à propos de leur sexe. Cette représentation indique que les hommes sont nombreux que les femmes dans l'apprentissage du FLE dans les établissements choisis.

Question3: Niveau d'étude des répondants



Graphique3 représentant les niveaux d'études des répondants.

Des 100 répondants, 11% sont en première année, 49 % sont en deuxième année et 40% sont en troisième année. Les réponses à cette question montrent que tous les répondants ont fait au moins une année d'étude de français dans leur établissement respectifs. Selon ce graphique la plupart des répondants de notre enquête sont en troisième années. Ce que signifie que beaucoup entre eux va compléter le SHS.

Question 4 : Est-ce que vous étudiez le français ?

Dans cette question tout le monde ont répondu oui qui signifie que tous les apprenants font le français dans leur écoles respectives. Tous les répondants représentant 100% ont répondu qu'ils apprennent le français. Ces réponses montrent que les enquêtés sont tous des élèves de français. Les répondants au moins connaissent les jeux et leur importance.

Question 5 : Quelles sont les durées de cours suivis par semaine ?

La réponse à cette question montre que chaque classe suit un cours de français de plus de 80 minutes par semaine. Dans toutes les écoles choisies les cours se déroulent pour une période de 40 minutes deux ou trois fois par semaine. Ceci peut bel et bien motiver le professeur à bien planifier son cours tout en y insérant des activités de jeu au moins une fois par semaine pour rendre les cours plus motivants.

Question 6: Comment se déroule les cours?

Le déroulement des cours est représenté dans le tableau suivant :

RÉPONSES	NOMBRES DE RÉPONDANTS
l'enseignant prend en compte la participation des élèves.	33
l'enseignant ne prend pas en compte la participation des élèves.	3
L'enseignant parle doucement pour la compréhension des élèves.	25
L'enseignant parle plus rapidement.	2
L'enseignant prend son temps pour expliquer le cours	37
Total	100

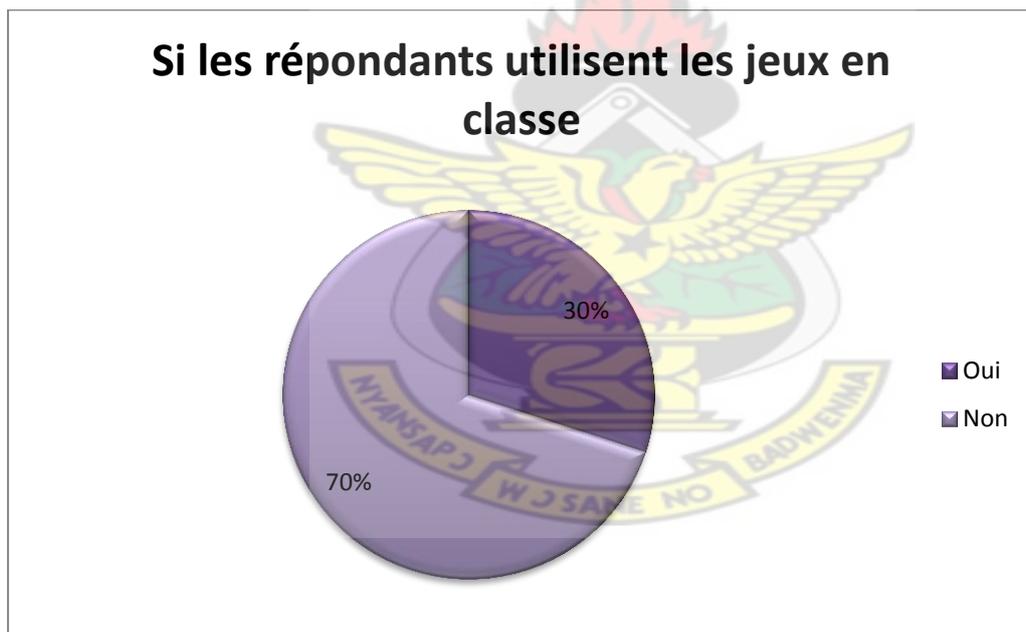
Tableau 2: montrant comment les cours se déroulent en classe.

Selon les réponses des répondants, l'enseignant enseigne bien la langue. Il prend son temps pour bien expliquer le cours. Il utilise la classe lors du déroulement du cours. Il y a une interaction entre enseignant/apprenant et apprenant/enseignant lors du cours. Et ensuite,

l'enseignant dispense le cours dans une langue simple, et claire pour la compréhension des apprenants

Question 7a): Est-ce que vous utilisez des jeux en classe de français ?

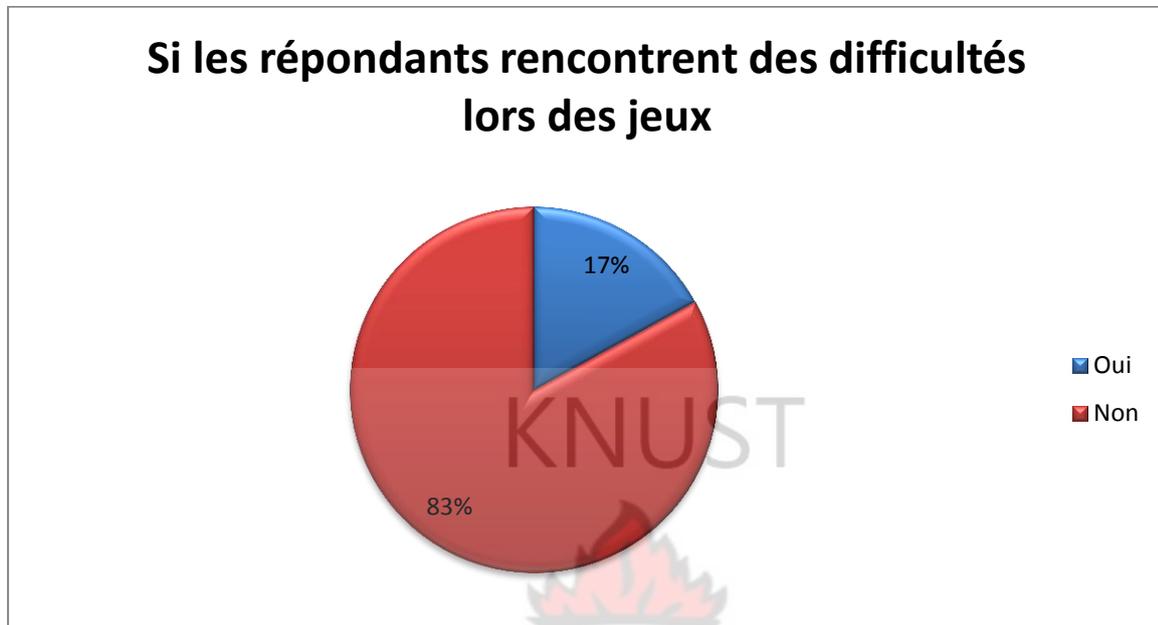
Le graphique 4 nous montre que la plupart des cours ne se déroulent pas à partir des jeux. Ceci se manifeste dans les réponses des répondants. 70% parmi eux disent qu'ils n'utilisent pas des jeux au cours et seulement 30% disent qu'ils utilisent des jeux au cours. Déduisant de ceci, nous pouvons conclure que les jeux sont utilisés au cours de français. Mais ce n'est pas suffisant pour un bon déroulement des cours.



Graphique 4 représentant l'utilisation des jeux en classe de français

Question 7b : Est-ce que vous rencontrez des difficultés lors des jeux en classe ?

Les réponses à cette question sont représentées graphiquement ci-dessous :



Graphique 5 : montrant que les élèves rencontrent des difficultés.

Des ceux qui utilisent des jeux en classe, c'est seulement 17% qui rencontrent des difficultés de toutes formes. Mais 83% des répondants ne rencontrent pas de difficultés en classe si le jeu est utilisé au cours. Cette assertion signifie que les professeurs peuvent bel et bien inculquer des jeux dans leur cours.

Question 8 : Quelles sont des difficultés rencontrées lors des jeux en classe ?

Les réponses à cette question sont représentées dans le Tableau suivant :

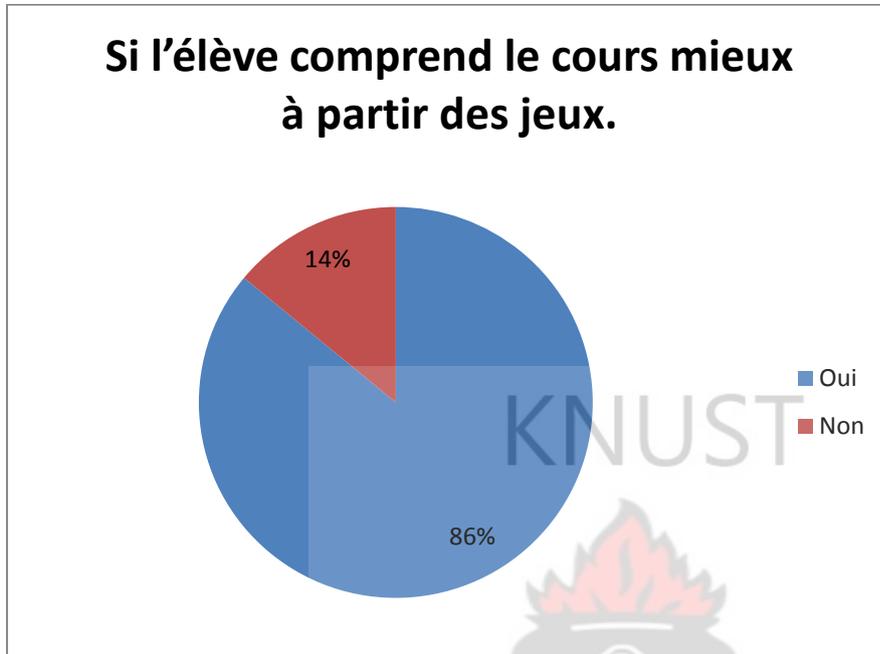
DIFFICULTÉS	NOMBRE DE REpondants
Nous n'avons pas de difficultés	2
On ne peut pas s'exprimer après le cours.	14
Très difficile à comprendre.	13
Le manque de vocabulaires nécessaires pour s'exprimer.	11
Je ne comprends pas parfois le professeur.	8
Elle encourage la prononciation des mots	15
L'enseignant parle trop vite et nous ne comprenons rien.	13
Elle permet aux élèves de se souvenir de ce qui est enseigné.	10
Parfois je ne comprends pas le cours et la classe devient ennuyeuse	11
Je déteste la musique donc quand on utilise la chanson je n'arrive pas à bien saisir ce que dit le professeur.	3
Total	100

Tableau 3 : Montrant des difficultés que rencontrent de répondants.

Selon des réponses données par les apprenants, certains apprenants rencontrent de difficultés lors du cours quand l'activité du jeu est incluse. Le tableau montre qu'il y a problèmes de compréhension sur le sujet du jeu de la part des apprenants. Surtout c'est parce que les apprenants ne s'intéressent pas dans les jeux proposés ou soit, ils n'arrivent pas à s'exprimer bien devant la classe. Puisque souvent les activités de jeu se déroulent devant la classe et certains apprenants ont de difficultés à se tenir devant leurs camarades de classe.

Question 9 : Est-ce que vous comprenez des cours mieux à partir des jeux ?

Les réponses à cette question sont représentées dans le graphique ci-dessous :



Graphique 6 représentant la compréhension des cours à partir des jeux.

La majorité des répondants (86%) ont répondu qu'ils comprennent le cours mieux à partir des jeux.

Question 10 : Justifiez-vos réponses.

Les réponses sont regroupées dans le Tableau 3 suivant :

JUSTIFICATION POSITIVES	JUSTIFICATION NEGATIVES
Les jeux rendent les leçons intéressantes et les apprenants y participent.	Insuffisance des périodes du cours rendent l'usage des jeux difficile.
Avec les jeux les apprenants participent pleinement au cours.	Beaucoup d'apprenants manquent de vocabulaire. Ce qui rend l'enseignement difficile.
Les activités ludiques sont très importantes dans la didactique des langues. elles créent des champs lexicaux sur un thème donné sans trop de difficultés.	Les élèves ne s'intéressent pas aux jeux. Ils veulent seulement ce qui peut les aider à réussir à l'examen et non pas des jeux. Pour eux c'est un gaspillage de temps.
Elles motivent les apprenants avant, pendant et après le cours.	Certains jeux sont difficiles à jouer et ceci rend parfois les cours difficile.
Des jeux permettent aux élèves de développer l'amour pour la langue française.	
Des jeux rendent les cours facile.	
Elle permet de bien maitriser son vocabulaire.	
Les jeux attirent l'attention des élèves.	
Des jeux permettent aux élèves de bien comprendre la leçon.	
Cela facilite l'enseignement et les apprenants comprennent mieux le cours.	

Tableau 4: Justification des réponses

Le Tableau 4 montre que l'emploi des activités ludiques est très important dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Les jeux rendent la leçon intéressante et les apprenants participent pleinement au cours. Ils créent des champs lexicaux sur un thème donné sans trop de difficultés et motivent les apprenants avant, pendant et après le cours.

Les jeux permettent aux élèves de développer l'amour pour la langue française et cela facilite l'enseignement et la compréhension du cours.

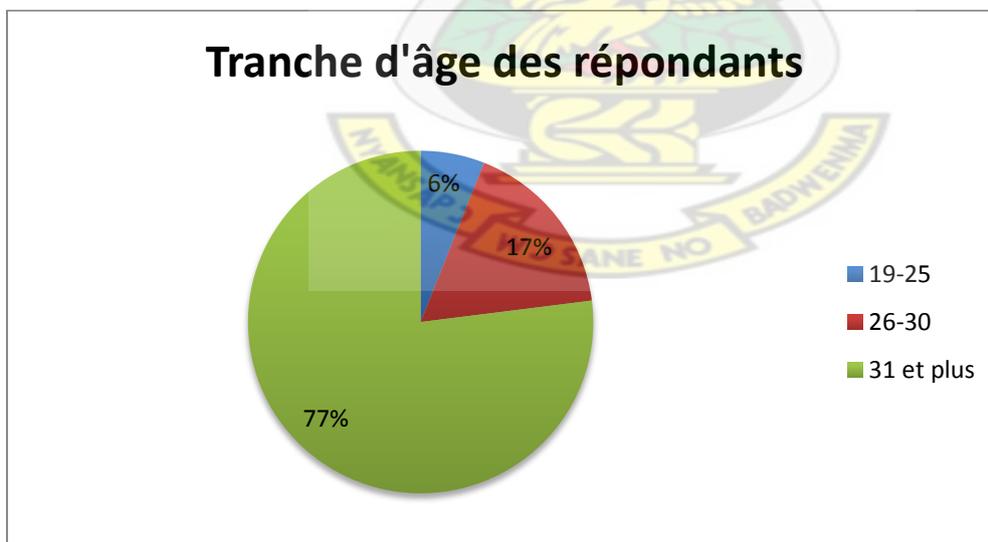
Malgré ces intérêts tirés du jeu certains apprenants ne s'intéressent pas aux jeux. Ils veulent seulement ce qui peut les aider à réussir à l'examen. Parce que l'attention de l'apprenant est dirigée vers la réussite à son examen et la maîtrise de la langue. Ceci est l'un des facteurs qui rendent l'enseignement/apprentissage de la langue plus difficile ces jours-ci. Les jeux sont pour eux un gaspillage de temps

KNUST

3.2.3.2 Analyse des questionnaires des enseignants.

Tranche d'âge des répondants

Les réponses des répondants concernant leurs tranches d'âge sont représentées dans le Graphique 1 suivant :



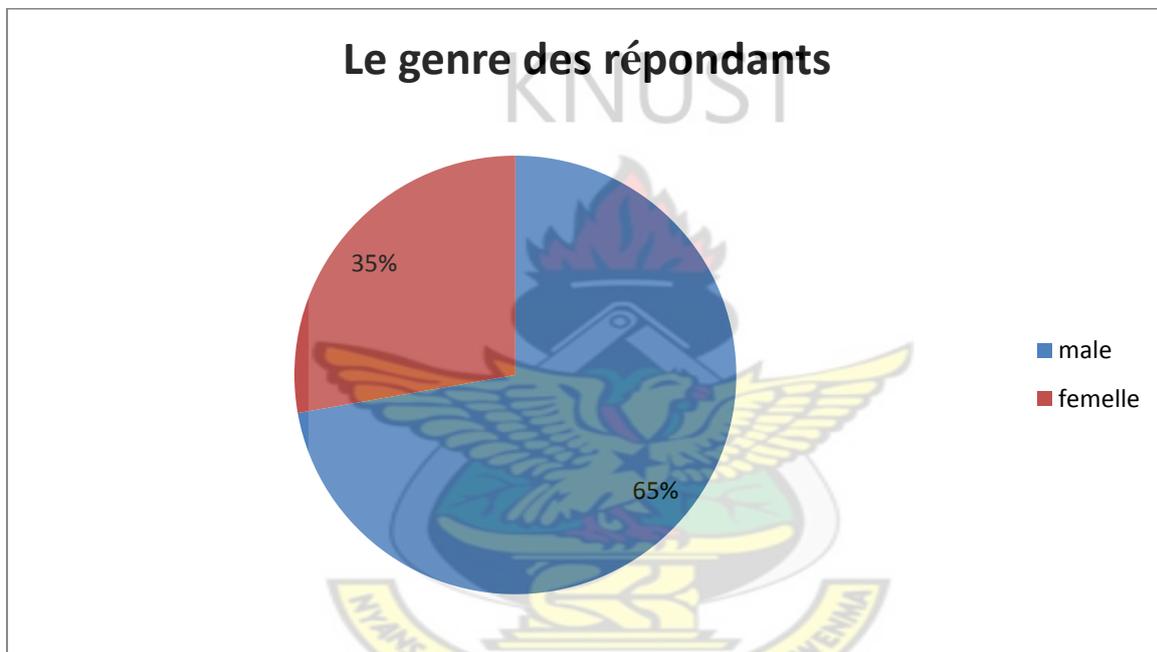
Graphique 7: Tranche d'âge des répondants

La majorité des répondants, 77% sont âgés de 31 et plus et 23% sont moins de 31 ans. De ceci nous déduisons que les enseignants sont tous des adultes.

Question2 : Genre

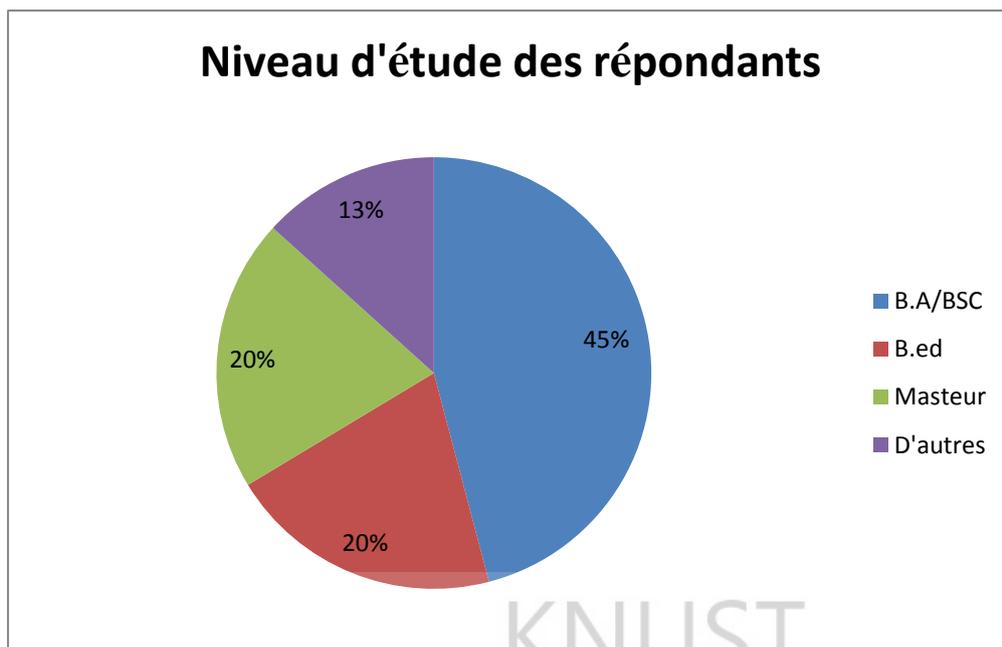
Graphique 2 suivant montre les genres des répondants.

De ce qui précède, 65% des répondants sont hommes et 35% sont des femmes. Nous pouvons déduire que au moins dans les institutions choisies les hommes professeurs sont nombreux que les femmes professeurs.



Graphique 8 représentant le genre des répondants.

Question3 : Quelle est votre niveau d'étude?



Graphique 9: représentant les niveaux d'étude des répondants.

D'après la figure, la majorité c'est-à-dire 65% des répondants ont le niveau licence. 20% d'entre eux ont le niveau master et 13% ont d'autres niveaux qui ne sont pas spécifiés. Ce qui montre que presque tous les enseignants ont certain niveau d'éducation qui leur permet de bien diriger des cours.

Question4: Vous enseignez le français pour quelle durée par semaine?

Les réponses à cette question sont représentées dans la figure ci-dessous.

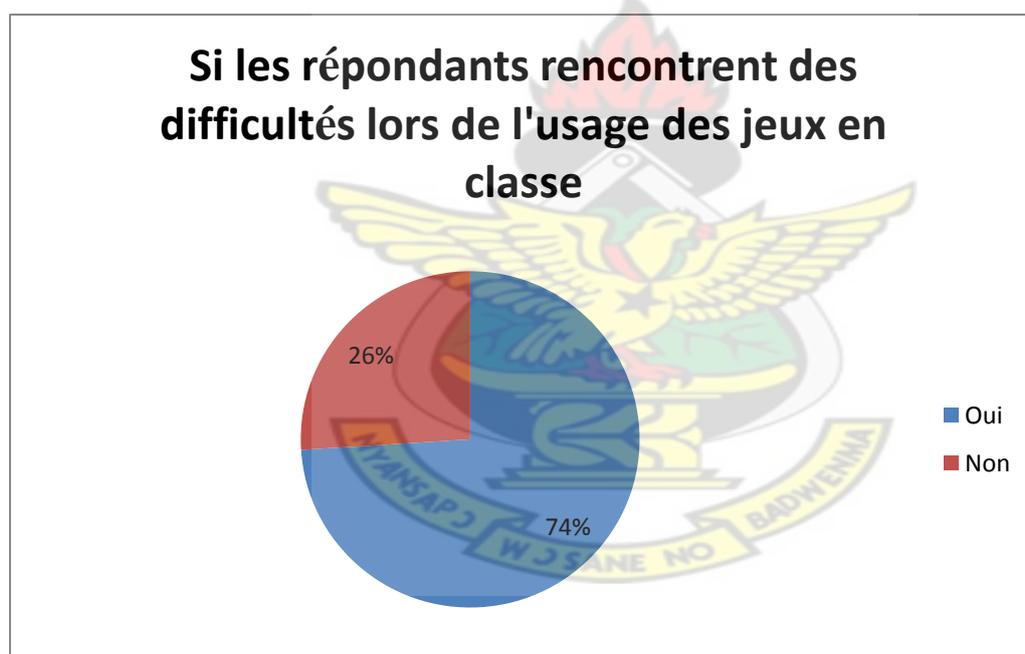


Graphique 10: représentant la durée des cours dans les écoles secondaires.

La plus part des répondants disent que les cours se déroulent pour plus de 80 minutes par semaine. C'est seulement une minorité qui répond que les cours se déroulent dans 40 minutes ou 80 minutes par semaine. Nous pouvons dire que les cours se déroulent au moins une fois par semaine et que les répondants apprennent le français chaque semaine. Ceci peut prendre en compte des jeux qui vont permettre un bon déroulement du cours.

Question5: Est-ce que vous rencontrez souvent des difficultés si les jeux sont utilisés?

Nous avons représenté les réponses à cette question dans la figure ci-dessous :



Graphique 11 représentant les difficultés rencontrées lors de l'usage des jeux.

Nous avons remarqué que 74% des répondants trouvent des difficultés lorsqu'ils utilisent le jeu comme moyen d'enseignement du FLE. Et 26% des répondants pensent qu'ils n'ont pas de difficultés lorsqu'ils emploient des jeux dans leurs cours.

Question 6 : Est-ce que les jeux permettent d’aboutir à vos objectifs ?

Les réponses à cette question sont représentées dans la figure ci-dessous.

Tous les répondants, c'est-à-dire 100%, ont dit qu'ils bénéficient de l'emploi des jeux lors des cours.



CHAPITRE QUATRE

4.0 IMPLICATION DE L'ETUDE ET RECOMMANDATIONS

Cette partie de notre travail de recherche a pour but de faire état de l'implication de notre étude, valider nos hypothèses de départ et faire quelques recommandations afin d'améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE. Dans ce chapitre, nous allons aussi mettre en lumière l'importance des jeux dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère telle que le FLE.

IMPLICATIONS DE L'ETUDE

Dans cette étude, nous avons examiné l'emploi des jeux en classe du FLE, identifier les difficultés des enseignants et des apprenants du FLE en utilisant des jeux. Pour ce faire, nous avons observé des cours de FLE et distribué des questionnaires aux professeurs et aux apprenants du français langue étrangère. Cette partie de notre recherche a pour objectif de mettre en lumière les avantages positifs et les négatifs impacts des jeux dans l'enseignement apprentissage du FLE.

4.1.1 Les Avantages des jeux

Les jeux d'après notre étude, est une séance primordiale dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Puis les jeux encouragent la réflexion, l'usage et la ponctualité de la part des enseignants et des apprenants. Les jeux prennent aussi des formes variables selon l'intention et l'attente et surtout les niveaux des apprenants. Nous avons envisagé ces quatre intérêts que les apprenants dérivent des jeux en classe: le jeu promeut l'éducation

personnelle, l'interaction sociale entre les apprenants, motivation chez les publics captifs, et permettre aussi de souder le groupe.

4.1.1.1 L'éducation

Les jeux entre l'enseignant et ses apprenants sont un excellent moyen de créer des liens qui facilitent l'apprentissage. L'enseignant développe des techniques ludiques pour éduquer les apprenants dans un environnement paisible. On apprend tout en amusant en développant des techniques d'apprentissage. Certains apprenants découvrent des talents à partir des jeux en classe.

Aussi, le jeu est un superbe outil pédagogique qui sert à l'approfondissement et à la révision des matières enseignées. Un jeu en classe de langue encourage la mémorisation et la récollette de ce qui est appris. A partir d'un jeu les apprenants arrivent à apprécier ce qui est bon pour eux et à rejeter ce qui est mauvais.

4.1.1.2 L'interaction sociale

Les jeux encouragent aussi le plaisir et le divertissement des apprenants et des enseignants. Les activités ludiques font partie des composantes indispensables à l'équilibre psychologique d'un apprenant. Elles révèlent la nature des interactions qui se déroulent entre les enseignants et les apprenants. Les apprenants se familiarisent et se socialisent entre eux. Lors de ces activités, il est indispensable que l'enseignant ait un moyen de suivi. Dans un contexte ludique, le jeu est une simulation de combat ou de prédation, dont le but est d'obtenir le contrôle de l'apprenant.

En dramatisant la situation d'apprentissage, l'élève peut mieux dépasser ses inquiétudes et la peur de faire des fautes. Certaines activités ludiques peuvent établir également des situations plus authentiques, plus proches de celles que l'on rencontre entre des locuteurs francophones natifs.

4.1.1.3 Motivation chez les publics captifs

En ce qui concerne l'intérêt de cet outil pédagogique, l'activité ludique permet de créer davantage de motivation chez les publics captifs. C'est donc un outil adapté à ce type de public. Le ludisme permet souvent à quelques « mauvais » élèves de prendre part de manière active aux activités de classe. Le jeu présente moins de contraintes qu'un exercice systématique, l'apprentissage se fait davantage dans le plaisir. Il est aussi un instrument très précieux pour libérer la parole de l'apprenant souvent un peu trop effacée en cours.

4.1.1.4 Souder le groupe

Un autre grand avantage des activités ludiques est qu'elles soudent le groupe, qu'elles instaurent un climat de confiance, de coopération, de respect qui permet à chacun de se sentir à sa place et d'oser exprimer ses besoins. Elles créent des liens entre les différents participants grâce aux activités de groupes. Elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants par la formation et la variation de ces groupes et viennent au cours avec plus de bonheur. Ils désirent également progresser pour enrichir les échanges.

4.2 Validation des hypothèses

L'étude était basée sur les hypothèses de départ suivantes:

- a. L'usage des activités ludiques par les enseignants et apprenants du FLE pose beaucoup de difficultés.

- b. Les activités ludiques sont indispensables pour les cours en FLE. Dans toutes les méthodologies d'enseignement à la portée de l'apprentissage d'une langue, il y a des activités importantes pour la compréhension et la bonne maîtrise des cours.
- c. En relation de temps, le jeu ne facilite pas et ne permet pas à l'enseignant de terminer son programme du cours dans un délai déterminé, puis que la pratique de jeu prend beaucoup de temps.

4.2.1 Les difficultés.

Les répondants, c'est-à-dire les apprenants et les enseignants rencontrent des difficultés surtout quand il s'agit de l'usage des jeux. Les réponses recueillies montrent que soit, les apprenants ne s'intéressent pas ou soit, ils ne sont pas motivés par ce qui se passe en classe. C'est aussi parce qu'il y manque de motivation de la part des enseignants pour provoquer l'intérêt des apprenants.

L'usage des activités ludiques par les enseignants et apprenants du FLE pose beaucoup de difficultés et ceci confirme notre première hypothèse

4.2.2 Les activités ludiques sont indispensables pour les cours en FLE.

L'étude de la langue française comme toutes autres langues, exige l'usage des jeux pour bien illustrer les cours dans certaines conditions. De ce fait il est obligatoire pour l'enseignant de bien gérer les cours tout en introduisant des jeux dans les cours. Ceci permet de faire ressortir des compétences exigées dans les apprenants.

4.2.3 Les jeux retardent les cours

En relation de temps, le jeu ne facilite pas et ne permet pas à l'enseignant de terminer son programme du cours dans un délai déterminé. La pratique de jeu prend beaucoup de temps et retarde les démarches du cours. À cause du grand nombre d'apprenants dans les classes, la majorité n'arrive pas à se concentrer sur ce qui se passe. Les réponses des répondants nous prouvent que l'usage des activités dans les cours les rendent ennuyeux. Cette hypothèse est aussi validée.

De tout ce qui précède nous pouvons dire que toutes les hypothèses sont confirmées

4.3 RECOMMANDATIONS

Après avoir examiné les difficultés des enseignants et des apprenants, nous faisons des recommandations pour améliorer l'usage des jeux en classe du FLE. Pour améliorer l'usage des jeux, nous proposons que :

- i. l'on encourage et explique l'intérêt des jeux aux apprenants avant son usage en classe.
- ii. Les apprenants visitent des salles multimédia où on utilise des jeux pour enseigner.
- iii. Les apprenants comprennent les démarches à suivre pour préparer les jeux avant les cours. Les enseignants cherchent des supports pédagogiques pour bien améliorer les jeux.
- v. L'enseignant adapte les cours aux besoins de l'apprenant
- vi. l'enseignant utilise des jeux sur l'ordinateur et l'internet pour le cours.
- vii Les enseignants doivent inculquer des jeux qui peuvent aider les apprenants à répondre aux questions à l'examen final.

4.3.1 Les différentes formes de motivation suggérées.

Le Tableau 5 ci-après contient quelques suggestions de formes de motivation proposées par des enseignants.

Les différentes formes d'activités suggérées	Nombre de répondants
Il faut inclure beaucoup de jeux ludiques dans la préparation du cours	72
Il faut judicieusement utiliser le temps	21
Il faut aussi souvent utiliser la langue française dans l'enseignement	7
TOTAL	100

Tableau 5: Les différentes formes de motivation

Selon le Tableau 5, Ils proposent également une bonne gestion des périodes de français. Selon eux, l'usage fréquent de la langue française en classe peut aussi motiver l'apprenant à prendre part dans les jeux en classe.

La majorité des enseignants interrogés, c'est-à-dire 72 %, pensent qu'il faut bien inclure beaucoup de jeux ludiques dans la préparation des cours.

4.3.2 Des différentes sortes de jeux proposés par les apprenants.

Dans le Tableau 6 ci-après nous avons regroupés les différentes sortes de jeux proposés par les répondants.

Les sortes de jeux proposées
Des devinettes
Des poèmes
Des chansons
Des jeux de rôles
Des mots croisés
Phrases découpés
Epeler des mots

Scrabble
Epeler un mot

Tableau 6: Les différentes sortes de jeux proposées

Ces jeux proposés dans le Tableau 6 peuvent aider à bien travailler sur les quatre compétences la compréhension orale, la compréhension écrit, l’expression orale et l’expression écrite

4.3.3 Quelques conseils aux enseignants du FLE

Dans le Tableau7 ci-après sont des conseils provenant de répondants pour améliorer l’enseignement/apprentissage à partir des jeux.

Des conseils provenant de répondants
Il faut améliorer sa compétence linguistique.
Il faut privilégier l’approche interactive comme moyen pédagogique.
Il faut que le professeur soit patient avec les apprenants
Les professeurs doivent développer l’intérêt d’utiliser des jeux dans leurs cours.
Il faut aussi l’emploi des machines sonores.
Il faut des stratégies pour enseigner la langue.
L’enseignant doit avoir de temps pour chaque élève dans la classe.
Après le cours l’enseignant doit expliquer le cours en anglais pour une bonne compréhension.
Les enseignants doivent avoir des moyens nécessaires pour motiver les élèves.
L’enseignant doit prendre son temps pour bien expliquer le cours.
Les enseignants doivent conseiller et motiver les élèves.

Il faut beaucoup d'exercices et de devoirs sur l'oral.
Il faut nous enseigner au moins dix nouveaux mots par jour.
L'enseignant doit avoir la patience pour les élèves.
Les enseignants doivent essayer de parler le français avec les élèves.
Il faut toujours encourager les élèves.

Tableau 7

Ces conseils doivent servir de guides nécessaires à tout enseignant de français quand il choisit le jeu comme activité en classe. Selon les réponses et nos observations personnelles, certains des professeurs manquent de compétence linguistique. Ils commettent beaucoup d'erreurs lors du cours. Ceci aussi contribue aux difficultés de la part des apprenants à bien assimiler la langue. Les enseignants doivent donc améliorer de temps en temps leur connaissance en la matière

Ils doivent employer la méthode interactive en classe pour éviter la méthode grammaire-traduction. C'est un problème qui ne facilite pas la promotion de connaissance en français.

Il faut que le professeur soit patient avec les apprenants. Certains des professeurs n'ont pas de patience pour les apprenants.

Les professeurs doivent développer l'intérêt dans l'utilisation des jeux dans leurs cours pour encourager les apprenants à bien participer au cours. Aussi, l'emploi des machines sonores est exigé en classe de langue pour promouvoir l'enseignement de la compréhension de l'oral. Les enseignants doivent avoir des moyens nécessaires pour motiver les élèves tout en prenant son temps pour bien expliquer le cours et conseiller les élèves

CONCLUSION

L'intérêt d'étudier le français au Ghana se développe à chaque instant. Pour cela, les idées d'améliorer les méthodes d'enseignement/apprentissage de la langue augmentent. La quête d'employer les jeux comme activités ludiques, plonge les enseignants/ apprenants dans des difficultés. Ce travail est reparti en cinq parties à savoir :

L'introduction du travail porte sur le sujet : « *L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère: le cas des apprenants d'Asanteman SHS, Yaa Asantewaa Girls Senior High School et Opoku Ware Senior High School.* »

Nous avons formulé des hypothèses de départ et des objectifs. Nous avons justifié pourquoi avoir choisi ce genre de travail.

Dans le premier chapitre nous avons fait références à des théories telles que : la théorie béhavioriste, Piaget et les jeux associés à différentes étapes de développement, la théorie du contrôle de Krashen, la théorie de jeu de Sigmund Freud, des jeux dans l'approche communicative et des jeux dans l'approche actionnelle. Ces théories nous ont servis comme point de départ pour la rédaction du travail.

Nous avons consulté des mémoires Bazelaire, Elsa, Yegblemenawo, Stella Afi Makafui, et des œuvres de Jean Piaget et de Brougere, Gilles, des articles de Renard, Christine et de Klein.

Dans le deuxième chapitre, nous avons parlé de la place qu'occupe l'étude du français dans les institutions choisies. Dans ce chapitre nous avons également étudié les différentes activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Parmi les activités nous proposons les jeux de rôle, des jeux de dramatisation et des jeux linguistiques.

Le chapitre trois prend en compte la constitution du corpus et l'analyse des données recueillies. Nous avons analysé les données qui sont graphiquement représentées dans le travail. Les données sont recueillies de la part des apprenants et des enseignants des institutions choisies. Des données révèlent que les enseignants et les apprenants du français langue étrangère rencontrent des difficultés lorsque les jeux sont employés lors du cours.

Lors du travail, des questionnaires ont été distribués aux enseignants et aux apprenants. Nous avons utilisé des instruments de recherches à savoir : des observations et des questionnaires dans la recueille des informations. Les observations faites et l'analyse des données ont montré que les enseignants manquent de matériels nécessaires pour mener les jeux comme activités lors des cours. Les enseignants ne sont pas motivés pour utiliser les jeux dans les classes. Aussi les élèves manquent d'intérêts pour bien suivre les cours surtout quand les jeux sont utilisés.

Dans le chapitre quatre nos observations révèlent que beaucoup d'apprenants manquent d'intérêt quand il s'agit de l'enseignement/apprentissage du français au Ghana. Après avoir observé des cours de 3 écoles secondaires, et examiné les activités des apprenants et des enseignants de ces écoles, nous avons confirmé que l'usage des activités ludiques par les enseignants et les apprenants du FLE pose beaucoup de difficultés. Nous avons aussi confirmé que dans ce monde moderne, les jeux ludiques sont indispensables dans

l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère de ce fait le FLE. Les résultats ont montré que les jeux perdent de temps pour les enseignant/apprenants mais ces activités aident l'apprenant à bien assimiler le cours.

Nous avons donc recommandé les jeux comme activités ludique dans les cours. Si le jeu est utilisé comme activité, il faut une préparation judicieuse tout en prenant en compte les attentes et les besoins des apprenants sans oublier le temps nécessaire à utiliser pour mener l'activité. Le jeu d'après notre étude, est une séance primordiale dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Puis les jeux encouragent la réflexion, l'usage et la ponctualité de la part des enseignants et des apprenants.

Les activités ludiques font partie des composantes indispensables à l'équilibre psychologique d'un apprenant. Elles révèlent la nature des interactions qui se déroulent entre les enseignants et les apprenants. Les apprenants se familiarisent et se socialisent entre eux et les nouveaux amis et les professeurs à partir des jeux interactifs. Lors de ces activités, il est indispensable que l'enseignant ait un moyen de suivi. Dans un contexte ludique, le jeu est une simulation de combat ou de prédation, dont le but est d'obtenir le contrôle de l'apprenant. Les jeux prennent aussi des formes variables selon l'intention et l'attente et surtout les niveaux des apprenants. Nous avons envisagé quatre intérêts que les apprenants dérivent des jeux en classe : le jeu promeut l'éducation personnelle et l'interaction sociale entre les apprenants, les jeux soudent les groupes captifs et finalement les jeux encouragent et motiver les publics captifs en classe du FLE.

A la fin du travail, nous avons pu valider les hypothèses que nous avons proposées au début du travail.

Comme proposition de solution, nous proposons que :

i. les jeux soient utilisés et employés comme activités obligatoires dans les cours de français dans toutes les écoles ghanéennes.

ii. il faut aussi sensibiliser les parents et les apprenants sur l'importance de la langue française pour l'individu et pour la nation. Ceci aidera à améliorer la perception des apprenants envers la langue française.

iii. les enseignants/apprenants soient motivés avant, lors et après les cours.

iii. il faut aussi organiser fréquemment des excursions vers des pays francophones pour aider les apprenants à bien comprendre quelques-unes des activités qui se déroulent dans les classes.

Nous espérons que notre travail sur l'importance des activités ludiques dans les écoles au Ghana aidera les enseignants et apprenants de la langue française à développer des intérêts pour bien délivrer et assimiler la langue.



BIBLIOGRAPHIE

- ALLEN, D. (1991) : *Découvrir l'anglais par le jeu*, Paris, Hatier.
- BROUGERE G. (2005) : *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica.
- BROUGERE, G. (1995) : *Jeu et éducation*. Paris : L'Harmattan.
- BROUGERE, G. (2010). *Jeu et apprentissage : quelles relations?* Paris, Université Paris-Nord.
- CAILLOIS, R. (1958) : *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- CEDELLE, L. (2004) « On dirait qu'on va jouer à travailler », *Le monde de l'éducation*, n°331, décembre.
- CHÂTEAU, J. (1967). *L'enfant et le jeu*, Scarabée, Cornell, Université de Cornell,.
- CHAUVEL, D., CHAMPAGNE D., CHAUVEL C. (2009). *Initiation à l'anglais au cycle 2. GS -CP.*, Paris, RETZ.
- COMBLAIN, A. & RONDAL J.-A. (2001) *Apprendre les langues. Où, quand, comment?*, Bruxelles, Mardaga, .
- DANVERS, F. (1992). *700 mots-clefs pour l'éducation : 500 Ouvrages recensés (1981-1991)*, Lille, Presses universitaires de Lille.
- FREUD, S. (1980). *Essais de psychanalyse appliquée* Idées, Paris, Gallimard.
- GAONACH, D. (2006). *L'apprentissage précoce d'une langue étrangère: le point de vue de la psycholinguistique*, Paris, Hachette Education.
- GARDNER, R. C. et LAMBERT W. E. (1972) : *Attitudes and Motivation in Second-Language Learning*, Rowley, Newbury House Publishers.
- HUGHES, M. (1975). *Egocentrism in preschool children*. Unpublished doctoral dissertation. Edinburgh University.

- HUIZINGA, J. (1951). *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- KEATING, D. (1979). Adolescent thinking. In J. Adelson (Ed.), *Handbook of adolescent psychology*, pp. 211-246. New York: Wiley.
- KERVIRAN, M. (2001) *L'apprentissage actif de l'anglais à l'École*, Paris, Bordas.
- KLEIN, W. (1989). *L'acquisition de langue étrangère*. Paris, Armand Colin..
- Leblanc, M. C. (2002). *Jeu de rôle et engagement évaluation de l'interaction dans les jeux, de rôles de français langue étrangère*. Paris :L'harmattan5-7, rue de l'école-polytechnique, 75005
- METRA, M. (2006). *Approches théoriques du jeu*. Lyon, IUFM.
- PIAGET, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant*, 6è édition, Neuchâtel Broché.
- PIAGET, J. (1970). *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, De lachaux et Niestlé,
- PIAGET, J. (1932). *The moral judgment of the child*. London, Routledge & Kegan Paul.
- PIAGET, J. (1936). *Origins of intelligence in the child*. London, Routledge & Kegan Paul.
- PIAGET, J. (1945). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Heinemann.
- PIAGET, J. (1957). *Construction of reality in the child*. London, Routledge & Kegan Paul
- PUREN, C. (2002). *Perspectives actionnelles et perspectives culturelles en didactique des langues-cultures : vers une perspective co-actionnelle co-culturelle*, Langues Modernes, Paris.
- SILVA, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, Collection techniques de classe.
- SUSO-LOPEZ, J. (1998). « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». <http://www.edufle.net /+jeux-communicatif-dans-/+ le> 20/06/2006.
- WEISS, F. (2002). *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris, Hachette.

WRIGHT, A., BETTERIDGE, D., BUCKBY, M. (2006). *Games for language learning*,
England, Cambridge University press.

CADRE EUROPEEN COMMUN DE REFERENCE POUR LES LANGUES (CECRL),
Division des politiques linguistiques, Conseil de l'Europe, Strasbourg.

Le Petit Robert 1, Paris, Dictionnaires LE ROBERT.



SITOGRAPHIE

BOURGUIGNON, C., (2006). *De l'approche communicative à l'approche communicationnelle : une rupture épistémologique en didactique des langues-cultures*. <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Europe1/Claire.pdf> (Consulté le 7 mars 2014).

PUREN, C. (2006) *Explication de textes et perspective actionnelle : la littérature entre le dire scolaire et*, article en ligne (www.aplvlanguesmodernes.org/spip.php?article389). » (Consulté le 3 février 2014).

PUREN, C. (2007) *Formes pratiques de combinaison entre perspective actionnelle et approche communicative : analyse comparative de trois manuels*, article en ligne (www.aplv-languesmodernes.org/spip.php?article1409).

SUSO-LOPEZ, J. 1998. « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». <http://www.edufle.net /+jeux-communicatif-dans-/+> le 20/06/2006. » (Consulté le 7 octobre 2014).

Programme de français de la 1ère année secondaire, Ministère de l'éducation nationale, Commission nationale des programmes, janvier 2005.

http://www.oasisfle.com/documents/nouveau_programme_de_francais_1ere_annee_secondaire.h(consulté le 15 janvier 2014).

ANNEXES

KWAME NKRUMAH UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, KUMASI
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES
DEPARTMENT OF MODERN LANGUAGES

Master of Philosophy

SUJET DE RECHERCHE : L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère: le cas des apprenants d'Asanteman SHS, Yaa Asantewaa SHS et Opoku Ware SHS.

RESEARCH TOPIC: *The importance of games as teaching aids of French as foreign language: a case study at Asanteman Senior High School and Opoku Ware Senior High School.*

Disclaimer: *This work is purely an academic exercise. It has no intention to assess individuals. Any information given in response to this questionnaire will therefore be treated with utmost confidentiality.*

QUESTIONNAIRES FOR STUDENTS

SECTION A Personal information

1. Age (years) 12 – 15 16 – 20 21 and above
2. Gender: Male Female
3. Nationality: A) Ghanaian B) Others
4. Qualification:
A. Form one B. Form two C. Form three
D. Form four

SECTION B

1. Do you study French ?
 - a.) Yes
 - b.) No

2. How many periods do you study French language in a week?
 - a. One
 - b. Two
 - c. Three

3. How is the teaching done?
 - a. The teacher involves the students.
 - b. The teacher does not involve the students.
 - c. The teacher speaks at a normal pace and the lesson becomes understandable
 - d. The teacher speaks fast
 - e. The teacher take his time to explain the lesson

SECTION C

1. Do the teachers of French language often use games as teaching activities in their lessons?
 - b. Yes
 - No

4. If Yes, do you face any challenge when games are used as teaching activities?
 - a. Yes
 - b. No

5. If Yes, what are the challenges you face during the lesson?

.....

.....

.....

.....

6. Do you think you can learn the language better through games?
 - a. Yes
 - b. No

7. If Yes, why?

.....

.....

.....

.....

.....

8. Do you find the lesson interesting when the activities involve games?
 - a. Yes
 - b. No

9. If yes, does it help you to understand the lessons?
 - a. Yes
 - b. No

10. What kind of motivation do you need to study well the langue?

There should be more games in the teaching programs

Judicious use of time

The use of French in teaching

Other reasons:

.....

11. What kind of games do you recommend as teaching activities to help improve the teaching and learning of the French language?

- a. Riddles
- b. Poems
- c. Spelling of words
- d. Songs
- e. Role plays
- f. Other activities:

.....
.....
.....
.....

12. What advice do you have for the teachers to help improve on the teaching and learning of the French language?

.....
.....
.....
.....

KWAME NKRUMAH UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY, KUMASI
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES
DEPARTMENT OF MODERN LANGUAGES

Master of Philosophy

SUJET DE RECHERCHE : L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère: le cas des apprenants d'Asanteman SHS.

RESEARCH TOPIC: *The importance of games as teaching aids of French as foreign language: a case study at Asanteman SHS.*

Disclaimer: *This work is purely an academic exercise. It has no intention to assess individuals. Any information given in response to this questionnaire will therefore be treated with utmost confidentiality.*

Aux enseignants

SECTION A
Information personnel

1. Age 19 – 25 26 – 30 31 et plus
2. Sexe: Homme Femme
3. Nationalité: A) Ghanéen B) D'autres (spécifier):
4. Qualification:
- B. Diploma B. B.A./B. Sc. C. Masters
- D. D'autres

SECTION B

13. Est- ce que vous enseignez la langue française?

b.) Oui b.) Non

14. Vous enseignez le français pour quelle durée par semaine?

b. 40 minutes b. 80 minutes c. plus de 80 minutes

15. Comment se déroule l'enseignement?

f. Les élèves participent au cours à partir des jeux d'activités.

g. Les élèves observent seulement les cours.

h. L'enseignant n'emploie que la langue française lors du cours.

i. J'emploi la langue française et la langue anglaise

SECTION C

1. Est- ce que vous utilisez souvent des jeux comme activités lors des cours ?

c. Oui Non

16. Si oui, es-ce que vous rencontrez des difficultés tout en utilisant des jeux?

b. Oui b. Non

17. Justifiez votre réponse

.....
.....
.....
.....

18. Pensez-vous bien enseigner à partir des jeux ?

b. Oui b. Non

19. Justifiez votre réponse

.....
.....
.....
.....
.....

20. Un cours à base des jeux est-il intéressant?

b. Oui b. Non

21. Si oui, est-ce que cela vous aide à arriver aux objectives prévues ?

a. Oui

b. Non

22. Quelles formes de motivation avez-vous besoins en tant qu'enseignant de la langue française.

Il faut inclure beaucoup de jeux ludiques dans la préparation du cours.

Il faut augmenter la durée détermine pour une semaine de cours.

Il faut aussi de mesures pour motiver l'enseignant et l'apprenant.

D'autres raisons

.....

23. Quelles sortes de jeux recommandez-vous comme activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du français?

g. Des devinettes

h. Des poèmes

i. Des chansons

j. Des jeux de roles

k. D'autres

activites.....
.....
.....
.....

24. Quel conseil avez-vous pour d'autres enseignants pour améliorer l'enseignement/ apprentissage de la Langue française?

.....
.....
.....
.....
.....

TABLES DE MATIERES

INTRODUCTION	1
0.1 CADRE GENERAL	1
0.2 PROBLEMATIQUE	2
0.3 OBJECTIFS DE LA RECHERCHE	3
0.4 JUSTIFICATION DU CHOIX DU SUJET	3
0.5. DELIMITATION DU CHAMP DU SUJET	4
0.6 HYPOTHESES DE DEPART	4
0.7 METHODOLOGIE	5
0.8. ORGANISATION DU TRAVAIL	5
CHAPITRE UN	6
1.0 CADRE THEORIQUE ET TRAVAUX ANTERIEURS	6
1.1 CADRE THEORIQUE.....	6
1.1.1. La Théorie béhavioriste.....	6
1.1.2. Piaget et les jeux associés à différentes étapes de développement.....	7
1.1.3. La théorie du contrôle de Krashen	8
1.1.4. La théorie de jeu de Sigmund Freud	9
1.1.5. Les jeux dans l’approche communicative	11
1.1.6 Les jeux dans l’approche actionnelle	12
1.1.6.1 Les six niveaux communs de référence.....	12
1.1.6.2 Les quatre activités langagières.....	12
1.1.6.3 Les trois composantes de la compétence communicative	12
1.1.7. Une nouvelle perspective d’enseignement et d’apprentissage des langues.....	13
1.2 TRAVAUX ANTERIEURS.....	14
CHAPITRE DEUX	22
PLACE DU FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE (FLE) DANS LES ECOLES AU GHANA	22
IMPORTANCE DE LA LANGUE FRANÇAISE DANS LES ETABLISSEMENTS CHOISIS.	22
La place du français au sein d’Asanteman Senior High School.....	22

2.1.2 La place du français au sein d'OpokuWare Senior High School	23
2.1.3 La place du français au sein de YaaAsantewaa Girls Senior High School	23
POURQUOI DES ACTIVITES LUDIQUES DANS UNE CLASSE DE FLE ?	23
2.3 ACTIVITES DE SYSTEMATISATION	25
2.3.1 Les jeux linguistiques	25
2.3 1.1 Les jeux vocabulaires	26
2.3 1.1.1 La présentation "acrostiche" du prénom.....	26
2.3 1.1.2...Les jeux lexicaux.....	27
2.3 1.2 Les jeux de réflexion	27
2.3 1.2.1 L'association logique	27
2.3 1.2.1.2...Les phrases à rallonges.....	28
2.3 1.2.1.3...Le remue-méninge ou brainstorming.....	28
2.4 ACTIVITES D'EXPRESSION ORALE.....	28
2.4 1...Les jeux de découverte	29
2.4 1.1. Qui suis-je ?.....	29
2.4.1.2 Jeu de devinette	29
2.4 2... Les jeux préférences.....	29
2.4.3... Le jeu de rôles	30
2.4.3.1 Trouver un objet situé dans la classe.....	32
2.4.3.2 <i>L'alibi</i>	32
2.4.3.3 Le boulanger et son client	33
2.4.3.4 <i>Le médecin</i>	33
2.4.4 La dramatisation	34
2.5. L'EVALUATION DES JEUX EN CLASSE DE FLE.	34
2.6 LES TYPES D'EVALUATION EN FLE	35
1 Evaluation diagnostique	35
Evaluation formative	36
Evaluation sommative	36
2.7LES TYPES D'EVALUATION PEDAGOGIQUES DE L'APPRENANT.....	36
2.8 LES TYPES DE MOTIVATION.....	38

CHAPITRE TROIS	40
3.0 CONSTITUTION DU CORPUS ET ANALYSE DES DONNEES	40
3.1 CONSTITUTION DU CORPUS	40
3.2 ANALYSE DES DONNEES	41
3.2.1 Observation	41
3.2.2 Analyses des questionnaires	42
3.2.3 Présentation du questionnaire	42
Analyse des questionnaires des élèves.	43
3.2.3.2 Analyse des questionnaires des enseignants	52
CHAPITRE QUATRE	57
4.0 IMPLICATION DE L'ETUDE ET RECOMMANDATIONS	57
IMPLICATIONS DE L'ETUDE	57
4.1.1 Les Avantages des jeux	57
4.1.1.1 L'éducation	58
4.1.1.2 L'interaction sociale	58
4.1.1.3 Motivation chez les publics captifs	59
4.1.1.4 Souder le groupe	59
4.2 Validation des hypothèses	59
4.2.1 Les difficultés	60
4.2.2 Les activités ludiques sont indispensables pour les cours en FLE.	60
4.2.3 Les jeux retardent les cours	61
4.3 RECOMMANDATIONS	61
4.3.1 Les différentes formes de motivation suggérées.	62
4.3.3 Quelques conseils aux enseignants du FLE	63
CONCLUSION	65
BIBLIOGRAPHIE	69
SITOGRAFIE	72
ANNEXES	73

KNUST

