

DYNAMIQUE DES ACTIVITÉS LUDIQUES DANS LE PROCESSUS D'ACQUISITION DU FRANÇAIS AU CYCLE PRIMAIRE EN CÔTE D'IVOIRE

Joël MAHAN

Université Félix Houphouët-Boigny, Côte d'Ivoire

joelmahan2015@gmail.com

Résumé : Cet article avait pour but d'appréhender la dynamique des activités ludiques dans le processus d'acquisition du français au cycle primaire en Côte d'Ivoire. Il visait en particulier à comprendre l'intérêt qu'accordent les enseignants et acteurs de l'éducation ivoirienne à la pratique du jeu dans l'enseignement-apprentissage français au primaire. En effet, l'engagement et la réussite de l'élève dans l'apprentissage d'une langue étrangère vont largement dépendre de sa motivation. L'enseignant a donc la lourde tâche de favoriser cet apprentissage par la mise en place de séances de langue attrayantes qui encouragent toujours plus l'élève à s'engager. L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue vivante étrangère et en faciliterait donc son apprentissage à l'école primaire. Le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation, porteur de sens et permettant de rendre l'élève actif et acteur de ses apprentissages. De plus, il est un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des élèves entre eux. Toutefois, les résultats d'enquête et observations de classe ont révélé que les jeux ont du mal à se faire une place au sein du système éducatif ivoirien comme véritable outil au service des apprentissages. Il apparaît parfois comme contraignant pour l'enseignant, posant la question de l'évaluation et de la gestion des classes à effectif pléthorique qui est une problématique réelle dans cette dynamique.

Mots clés : Français, acquisition, dynamique, activités ludiques, motivation.

Abstract: The purpose of this article was to understand the representation of play activities in the process of acquiring French in primary school class in Côte d'Ivoire. It aimed in particular to understand the interest that teachers and actors of Ivorian education place in the practice of play in teaching-learning in primary education. Indeed, the student's commitment and success in learning a foreign language will largely depend on his motivation. The teacher therefore has the heavy task of promoting this learning by setting up attractive language sessions which encourage the pupil more and more to get involved. The use of the game as a learning medium seems to be an interesting approach to arouse the taste and pleasure of learning a foreign living language and would therefore facilitate its learning in primary school. Play is a major tool that is both motivating, meaningful and makes students active and active in their learning. In addition, it is a powerful vector of communication promoting exchanges and interactions between students. However, the results of class surveys and observations have revealed that games are struggling to find a place in the Ivorian education system as a real tool for learning. It sometimes appears as restrictive for the teacher, raising the question of the assessment and management of classes with plentiful staff which is a real problem in this dynamic.

Keywords : French, acquisition, Dynamics, fun activities, motivation

Introduction

Comme le souligne le conseil canadien sur l'apprentissage (CCA,2006 :2) : « Le jeu enrichit globalement la croissance de l'enfant : il constitue le fondement des compétences intellectuelles, sociales, physiques et affectives nécessaires pour réussir à l'école et dans la vie ; il ouvre la voie à l'apprentissage ». De fait, son introduction en classe de français s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicative et actionnelle, en proposant un cadre plus ludique notamment le travail en équipe, objectifs stimulants et concept de défis, encourageant la prise de parole et l'interaction.

Dans la classe, le jeu permet tout d'abord de briser la glace au sein d'un groupe peu communicatif, ou qui ne se connaît pas encore. En d'autres termes, il permet de créer une véritable dynamique de groupe, en tirant parti de sa facette ludique, tout en étant pourvu d'objectifs clairs, définis, pleinement inscrits dans la séquence pédagogique, et atteignables. Partant, les activités ludiques deviennent une formidable source de motivation, et permettent aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives (J-P. CUQ, 2003, p.160). Car, l'avantage premier du jeu, c'est évidemment sa capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action.

Ainsi, en Côte d'Ivoire, l'objectif principal de l'enseignement du français est l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication par les apprenants. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit faire apprendre aux élèves « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* » (D. Christelle, 1997). C'est pour cela que l'enseignant doit centrer ces efforts sur les besoins de ses apprenants. Il doit identifier son public, les attentes et motivations de ce public destinataire de son cours.

La question que l'on se pose est celle de savoir pourquoi, comment et avec quoi jouent-ils en classe du primaire. Pour mieux évaluer l'activité ludique, et sensibiliser à la façon d'utiliser le jeu en classe de français par les enseignants, nous procéderons à des observations de classe afin d'appréhender la dynamique de la pratique ludique dans l'acquisition du français chez les apprenants du primaire. De façon pratique, nous présenterons l'évaluation du concept « *ludique* », les présupposés théoriques et les choix méthodologiques de cette étude, avant d'en arriver, aux résultats de recherche puis les discuter.

1. Évolution du concept « ludique »

Depuis l'Antiquité et jusqu'au 18^{ème} siècle, le jeu a été opposé au sérieux, de la sorte, les notions de détente et de divertissement gratuit sont le plus souvent associées aux jeux, alors que l'effort et l'utilité sont rattachés aux activités sérieuses. De plus, le jeu à cette époque était lié soit à l'enfant, dont la représentation était bien moins positive que celle d'aujourd'hui, soit au jeu de hasard, notamment jeu d'argent, négativement connoté. Il faudra attendre la

Renaissance pour pouvoir l'introduire dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin. C'est beaucoup plus tard, à l'époque Romantique qu'on abandonne la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient ainsi une activité sérieuse dans la mesure où il est censé conduire à un développement « naturel » de l'enfant (N. Makhloufi, 2011, pp.89-100). Ces idées empiriques seront reprises aux 19^{ème} et 20^{ème} siècles par les biologistes et psychologues pour justifier la nécessité biologique du jeu, étayant, par la suite, la croyance actuelle des apports pédagogiques des jeux en classe. Ainsi, cette croyance actuelle du concept « ludique » occupe une place de choix dans le système éducatif tant dans le monde entier que plus particulièrement en France dont son système a influencé, d'une manière ou d'une autre l'école ivoirienne, comme en témoigne Kouadio N-J :

À la faveur de l'accession de la Côte d'Ivoire à l'indépendance, le français est promu au rang de langue officielle le 03 novembre 1960. Ce statut lui vaut le rôle de langue de l'administration, de la vie publique, des actes officiels, des médias, de la justice, de l'ouverture sur l'extérieur. Le français est également la langue de scolarisation et matière d'enseignement.

Kouadio N-J. (1977)

2. Définition contextuelle du ludique pédagogique

Différentes approches définitionnelles peuvent être attribuées à la notion du « ludique pédagogique ou pédagogie du jeu » selon les disciplines de recherche. En effet, la question « du ludique pédagogique ou pédagogie du jeu » est essentielle parce qu'elle compose deux notions importantes qu'il convient de définir notamment le ludique et la pédagogie. Pour Y. Reuters et al. (2013, p.157), on désigne généralement par *pédagogie* un mode d'approche des faits d'enseignement et apprentissages qui s'attache à comprendre les dimensions générales ou transversales des situations de classe, liées aux relations entre enseignant et apprenants et/ou entre apprenants eux-mêmes, aux formes de pourvoir et de communication dans la classe ou les groupes d'apprenants, au choix des modes de travail et dispositifs, au choix des moyens, des méthodes et des techniques d'enseignement et d'évaluation, etc., sans prendre en compte spécifiquement les contenus disciplines.

La notion de *ludique* vient du latin « *ludus* » désignant à la fois le jeu et l'école. C'est un adjectif qui tend à qualifier un nom, on parle d'activité ludique, de comportement ludique. L'activité ludique est normale chez l'enfant, mais elle tend à se limiter et à ne se manifester que dans des circonstances de temps et de lieu socialement admises. Ainsi, le jeu en situation pédagogique est le moyen de tenter d'atteindre un objectif d'apprentissage. Le jeu pédagogique à l'école vise l'enseignement de savoirs définis par les programmes officiels. En effet, il ne suffit pas que l'élève apprenne, il faut également qu'il mémorise et intègre ces savoirs

pour pouvoir les mobiliser ultérieurement. Le jeu pédagogique interviendrait donc dans cette phase de réinvestissement des notions abordées en classe.

En Côte d'Ivoire, le jeu en situation pédagogique n'est pas clairement défini dans le contenu des manuels de classe au primaire. En effet, dans ces manuels, les auteurs veulent mettre en pratique, au sein de séquences, les interactions entre lecture, écriture, prise de parole et entre les différents niveaux d'apprentissage de la langue pour s'approprier des formes discursives. Ils visent également à mettre en œuvre la langue par des activités de communication écrites ou orales. Toutefois, tenir compte l'intérêt des apprenants dans la conception des manuels à travers les activités attrayantes et motivantes aideraient ces derniers à s'investir pleinement dans leur apprentissage.

3. Les jeux et leur Classification pour un meilleur apprentissage

A la vue des différentes approches sur le jeu, il apparaît qu'établir une classification raisonnée du jeu s'avère être un exercice difficile car l'on aboutit à des typologies divergentes. Ainsi, Piaget (2009) a établi une classification génétique avec une évaluation à trois niveaux, notamment les jeux d'exercice, jeux symboliques et les jeux à règle qui se déroulent vers 5-6 ans. Quant à Château (1980), il s'en rapproche avec une classification en quatre étapes : Jeux fonctionnels de la petite enfance, jeux symboliques, jeux de prouesse et jeux sociaux. Caillois (1967) s'attache plus à dresser une typologie des jeux selon quatre attitudes fondamentales à savoir jeux de compétition, jeux du hasard, jeux de simulacre et jeux de vertige.

De ce fait, l'enseignant doit avoir en tête les structures méta-ludiques. Celles-ci renvoient aux règles générales qui déterminent la collection des jeux. Pour ce dernier, il est question de connaître les priorités de chaque type d'action, aussi les valeurs spécifiques qu'on doit accorder à telle ou telle activité ludique. Le rôle des structures méta-ludiques se résume dans le choix des types d'activités. Ceux-ci doivent répondre aux besoins des apprenants. Les activités ludiques doivent être à la fois intéressantes afin de plaire aux apprenants, attirantes pour ne pas démotiver l'apprenant et utiles pour qu'ils puissent répondre à l'intention pédagogique. Ainsi, plus l'enseignant maîtrise des structures ludiques mieux il réussira à manipuler le jeu en classe et tirer largement profit dans son enseignement.

4. Méthodologie

4.1 Présentation de l'échantillon de l'enquête

Les entretiens semi-directs qui seront analysés sont ceux d'une soixantaine d'enseignants du primaire exerçant en milieu urbain que rural en Côte d'Ivoire. Il s'agit en effet, de voir la dynamique des activités ludiques dans la pratique pédagogique des enseignants en classe pour l'acquisition du français chez les apprenants du primaire. Nous nous sommes appuyés également, pour garantir

l'efficacité de notre démarche, sur quelques observations de classe. L'objectif visé à travers ces échanges est de montrer que la variable « la dynamique du ludique pédagogique en classe du primaire », a une incidence sur l'apprentissage du français chez les apprenants.

4.2 Motivation et choix d'expérimentation des activités ludiques

La tâche de cette étude ne s'est pas limitée aux simples représentations du ludique en classe du primaire, mais l'approfondir à travers une expérimentation qui vise à décrire de façon objective ce qui se passe en classe et la dynamique des activités ludiques en classe du primaire. En effet, grâce à la collaboration de 24 enseignants exerçant respectivement au groupe scolaire SOBA de Korhogo, nous avons pu réaliser l'expérimentation. Dans ces deux écoles nous avons entrepris cette étude au cours du deuxième trimestre de l'année scolaire 2018-2019. Notre choix s'est porté sur le cycle primaire vu son importance dans le système éducatif ivoirien. Il constitue le fondement même de l'éducation de base. Les missions qui lui sont imparties sont partout identiques : assurer le socle de connaissances et de compétences nécessaires pour un accès à la formation secondaire dans les meilleures conditions possibles. Pour forger et fortifier la cohésion et l'unité nationale, il faudra former le citoyen et l'honnête homme. De ce fait, il est important de donner une nouvelle dynamique à l'apprentissage de la langue française tout en assurant une transition en souplesse entre les différents cycles à savoir du cours préparatoire au cours moyen en passant par le cours élémentaire. Pour ce qui est du choix des enseignants de l'expérimentation, il fut opéré en tenant leurs intérêts pour les activités ludiques comme outil pédagogique de sorte à mettre en évidence l'influence du jeu sur l'enseignement-apprentissage du français en classe du primaire.

5. Résultats de l'enquête

5.1. Réalité du ludique pédagogique dans le contenu du programme au primaire en Côte d'Ivoire

Les résultats obtenus suite aux questionnaires adressés aux enseignants permettent de comprendre la représentation des activités ludiques dans les contenus du programme au cycle primaire. Ainsi, à la question de savoir si « *les activités ludiques font-elles partie du programme d'enseignement ?* », un grand nombre d'enseignants répondent par « oui ». Donc pour la majorité des enseignants enquêtés, les activités ludiques existent dans le programme, contrairement à d'autres enseignants qui déclarent que les activités ludiques n'existent pas dans le programme et aussi quelques-uns d'entre eux prétendent que c'est à l'enseignant d'introduire ces activités, donc pour eux c'est plutôt une touche personnelle de

l'enseignant pour agrémenter et égayer son cours. A cet effet, on obtient ce tableau ci-après :

Tableau 1 : activités ludiques dans le programme d'enseignement

Activités ludiques dans le programme d'enseignement	Nbre cit.	Fréq.
Oui	12	50%
Non	6	25%
C'est la touche personnelle de l'enseignant	6	25%
Total Obs.	24	100%

Source : Notre enquête de terrain janvier 2019

Pour la question suivante : « *Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?* », nous avons voulu savoir si l'enseignant utilise le ludique dans sa classe. Cette question nous a permis d'avoir des réponses différentes, notamment ceux qui utilisent le ludique dans leur pratique pédagogique, ceux qui ne l'utilisent qu'occasionnellement et d'autres pas. Alors que l'utilisation du ludique est primordiale et facilite la transmission du savoir. Il y a des enseignants qui négligent cet outil, ou même ne l'utilisent pas du tout. Cette attitude peut être due à leur perception de la pratique du jeu en classe et aussi la place que donnent les acteurs de l'éducation au jeu en classe du primaire en Côte d'Ivoire. Ainsi, le tableau ci-dessous illustre nos propos :

Tableau 2 : utilisation des jeux en pratique pédagogique

Utilisation des jeux en pratique pédagogique	Nbre de cit.	Fréq.
Oui	11	45,83
Non	4	16,67%
Quelque fois	9	37,5
Total Obs.	24	100%

Source : Notre enquête de terrain janvier 2019

A la question de savoir « *quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques ?* », nous avons pu remarquer qu'il y a un grand nombre d'enseignants qui n'ont pas répondu. Les causes restent diverses : peut-être qu'ils ne sont pas satisfaits par le programme et les directives pédagogiques ou soit le contenu du programme ne répond pas à leurs attentes et que le niveau de leurs apprenants ne se développe pas surtout dans la prise de parole. Alors, ils ont proposé de prendre en compte, lors de l'élaboration des programmes, des supports qui traitent le quotidien par exemple des sujets sur les fêtes, le marché, la famille en employant un vocabulaire facile à comprendre. Ajoutons à cela, leurs déceptions de la place restreinte qu'occupe l'activité ludique

dans le manuel. De ce fait, ils ont insisté sur l'importance des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du français et les objectifs qu'ils puissent atteindre à travers ces dernières. Le tableau suivant nous montre les résultats obtenus :

Tableau 3 : Les activités ludiques dans le programme

Les activités ludiques dans le programme	Nbre de cit.	Fréq.
Pas de réponse	13	54,17%
Charades et les devinettes	2	8,33%
Conjugaison	2	8,33%
Jeu de mots	3	12,50%
Jeu de rôle	4	16,67%
Total Obs.	24	100%

Source : Notre enquête de terrain janvier 2019

Concernant la question de savoir « *quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe et pourquoi ?* », nous avons obtenu des résultats mitigés. Le constat est que les jeux les plus proposés sont les jeux de mots. Ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage des mots et qui joue un rôle important dans l'apprentissage du français. Les enseignants justifient, en effet leur choix par le fait que les apprenants assimilent mieux en jouant, peuvent réciter facilement un poème, apprennent à prononcer les mots correctement et que les jeux enrichissent leur savoir et motivent les apprenants. Ainsi, la question de savoir « *quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?* », la plupart des enseignants interrogés répondent à l'oral. Voici la réponse de quelques enseignants :

E58 : « Nous rencontrons plusieurs difficultés lors de la mise en œuvre du jeu en classe, notamment le manque de matériel ludique et puis le temps consacré au jeu dans le programme scolaire au primaire est insuffisant ».

E15 : « Pour moi, avec les classes surchargées, l'utilisation des activités ludiques est difficile, parce que la gestion des effectifs pléthoriques est une autre tâche compliquée ».

E44 : « Avec le programme chargé et qui ne tient pas compte des activités ludiques dans l'apprentissage, rende son application difficile en classe ».

E60 : « Pour moi, malgré les difficultés que nous rencontrons la mise en œuvre du jeu en classe est vraiment essentielle afin de rendre l'enseignement-apprentissage attrayant et motivante pour l'apprenant ».

De ces propos des enseignants (E58 ; E15 ; E44), il ressort principalement que les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à accomplir leurs tâches. En premier lieu, on note le manque de temps, car les heures de cours sont insuffisantes pour apprendre convenablement les notions d'une langue étrangère. Aussi, il y a le manque de matériel dans presque toutes les écoles primaires dans lesquelles nous avons travaillé. Nous avons également des enseignants qui se sont plaints de l'effectif pléthorique des classes et le programme inadapté aux réalités des apprenants. Donc, pour la réussite scolaire des apprenants en classe du primaire, il faudra que les stratégies d'application du jeu en classe soient déterminées et à bien circonscrire.

Pendant, les propos de l'enseignant (E60) nous donnent une certaine optimisme de l'utilisation des jeux en classe malgré les difficultés rencontrées par ces derniers. Cela révèle de la bonne perception de cet enseignant de la mise en œuvre du jeu en classe du primaire. C'est donc à travers l'un des extraits d'expérimentation que cette étude compte explorer la représentation et la dynamique des activités ludiques dans le processus d'acquisition du français en classe du primaire en Côte d'Ivoire.

Pour concrétiser notre expérience, nous avons sélectionné un groupe d'apprenants de CE1 de l'EPP SOBA de Korhogo. Le nombre d'apprenants est de six, de sexe différent, trois filles et trois garçons. Nous avons formé un groupe de 6 apprenants, et nous leur avons proposé de faire un exercice sous forme d'activités ludiques. Les objectifs visés s'établissent ainsi :

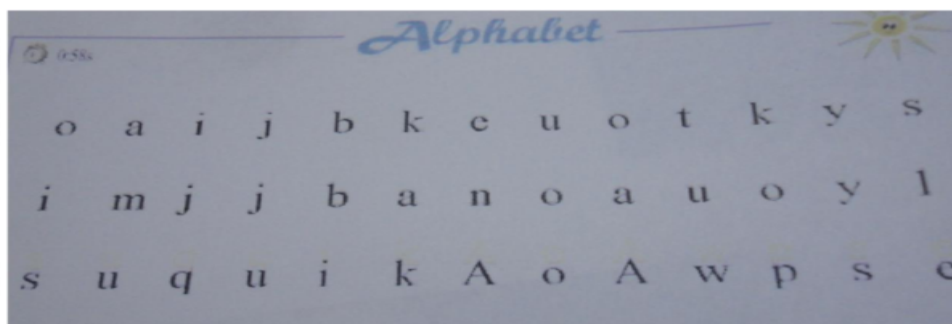
- Solliciter la participation active de tous les apprenants ;
- Acquérir des compétences de communication ;
- Faire assimiler aux apprenants les voyelles en s'amusant.

Activité :

Cette activité contient environ treize lettres de l'alphabet répéter plusieurs fois dans le désordre. Ensuite, nous leur avons demandé de trouver les voyelles qui existent, voici ce que nous avons demandé :

- Cherchez la lettre (**a, A**) et encadrez-la avec le crayon vert ;
- Cherchez la lettre (**e, E**) et encerclez-la avec le crayon bleu;
- Cherchez la lettre (**o, O**) et encadrez-la avec le crayon orange;
- Cherchez la lettre (**u, U**) et encadrez-la avec le crayon marron;
- Cherchez la lettre (**i, I**) et encadrez-la avec le crayon rouge.

Tableau 4 : Exemple de jeu à partir de l'alphabet



D'après les résultats, nous constatons que les apprenants ont pu trouver par eux même les voyelles demandées par l'enseignant à travers l'activité ludique et l'emploi des couleurs et des cercles. **Ils ont** pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans la leçon des voyelles. De façon plus claire, l'activité ludique a une influence positive qui favorise la compréhension et l'apprentissage des mots. Ces résultats confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de langue, représente un excellent appui, qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition des apprentissages.

6. Discussion des résultats

D'après les résultats obtenus, la majorité des enseignants enquêtés a une bonne perception des activités ludiques en classe du primaire en Côte d'Ivoire et estiment que le programme scolaire du primaire tient compte du jeu dans l'acquisition du français en classe. Ce résultat converge avec l'idée que défend K. Groos (1899) que le jeu est un « *préexercice* » et en ce sens peut mener au travail dans la mesure où il existe un parallèle, un certain nombre de points communs entre ces deux notions tels que la rigueur, l'objectif à atteindre et les moyens mis en œuvre pour y arriver. Cette assertion est également soutenue par J. Château (1980) qui stipule que le jeu se rapproche du travail et que ces deux notions ne sont pas indissociables puisque « *le jeu forme l'esprit au travail* ». Ainsi, le jeu nécessiterait de développer les mêmes compétences que celles utilisées pour le travail à savoir le sérieux, la rigueur et la rentabilité.

Ainsi, concernant l'utilisation des activités ludiques comme pratique pédagogique des enseignants en classe du primaire, les résultats démontrent que certains enseignants utilisent les jeux, d'autres pas et d'autres l'utilisent quelques fois. Au sortir de ces résultats, il importe de signifier que les activités ludiques n'ont pas une place considérable au primaire ivoirien et que les enseignants n'entretiennent pas un rapport de familiarité tout à fait avantageux avec les activités ludiques. Dans cette perspective, les apprenants n'arrivent pas à s'engager pleinement dans leur apprentissage et notamment ils ont des difficultés à surmonter leurs handicaps en français parce que la majeure partie de ces élèves n'ont pas de prérequis nécessaire en français. De ce fait, l'enseignant et les acteurs de l'éducation nationale doivent créer les conditions favorables et mettre l'accent

sur les stratégies d'apprentissage susceptible d'amener l'apprenant à développer une compétence langagière dans différentes situations de communication. Et l'une des stratégies pédagogiques mises en avant dans les premiers apprentissages scolaires a trait aux activités ludiques. Ces activités qui favorisent le développement cognitif des apprenants sont régulièrement utilisées dans les pratiques pédagogiques. Le jeu dans l'enseignement-apprentissage du français doit avoir une qualité pédagogique importante, qui permet l'interaction et la communication en classe et il doit être adapté aussi à leur âge. Ces idées convergent vers celle de H. Silva (2008), affirmant que, le jeu, qu'il soit pédagogique ou non, présente trois grands avantages. Tout d'abord, les activités ludiques, en suscitant une grande motivation, développent en ceux qui jouent une volonté d'aller toujours plus loin et de se dépasser. Cette attitude de perfectionnement permet des avantages moteurs liés à la motricité fine ou globale. De plus, le jeu peut solliciter le corps, la sensibilité et l'affect et peut ainsi conduire à un comportement communicatif. De plus, le jeu présente des avantages affectifs puisqu'en endossant des rôles différents au sein de la situation de jeu (adversaire, coéquipier...), le joueur est en mesure de « dépasser [son] égoïsme ». Par le biais du jeu, il apprend à gérer le travail d'équipe et l'opposition et apprend ainsi à suivre les principes propres à toute situation ludique : le respect mutuel entre joueurs, le respect des règles et conventions. Le jeu apparaît donc comme un outil de socialisation puissant. Ces idées soutenues par H. Silva ne convergent pas vers celle de C. Freinet (1960) qui affirme que, « baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations ». Selon lui, l'éducation doit donner à l'enfant de véritables responsabilités. Il distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu » et consacre sa pédagogie sur ce dernier, c'est-à-dire, sur la mise en place d'un travail apportant autant de satisfaction que le jeu. Le « jeu-travail » serait, selon lui, une stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.

En ce qui concerne, les activités ludiques préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques, les résultats obtenus justifient que la grande majorité des enseignants du cycle primaire en Côte d'Ivoire ne savent pas encore faire la distinction entre une activité ludique et activité standard d'apprentissage. En fait, les jeux éducatifs ou pédagogiques sont davantage des produits culturels qui associent à la fois les caractéristiques propres au jeu et à l'exercice scolaire. Le jeu à l'école n'existe pas vraiment au sens de loisirs mais au sens d'activités qui conjuguent ludique et éducation. Ces résultats épousent celui de M. Bousquet (1984 : 3) qui affirme que le « jeu comme activité gratuite meurt dès qu'on tente de le récupérer d'une façon ou d'une autre, et c'est ce qui condamne par avance, du point de vue ludique, la plupart des tentatives de jeux pédagogiques ». Le plus souvent, l'école utilise le jeu comme l'habillage superficiel d'une situation et en détruit donc tout contenu ludique. Il faut cependant admettre que cette opinion se vérifie davantage auprès des enseignants que des enfants :

leur besoin inné de jouer les rend bien plus sensibles à l'aspect ludique. De plus, l'enfant n'est pas encore en mesure de comprendre la dualité sociale qu'il existe entre le travail et le jeu : pour lui, le jeu peut être apprentissage et le travail plaisir : « l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels » P. Faugère (1994). Il continue en disant que « le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail. [...] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par-là aide à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer ». C. Hagège (1996) partage ce point de vue attestant que « le jeu est pour l'enfant une source de joie, de créativité et de réussite, il est origine et préparation des activités de travail ; il est aussi introduction aux formes sociales de la vie. [...] Il faut exploiter le bonheur enfantin de jouer en le mettant au service de l'apprentissage ». Il fait aussi intervenir la notion de plaisir et de motivation qui, selon nous, est une condition essentielle à tout apprentissage. Ainsi, à propos de la représentation des activités ludiques dans les contenus du programme scolaire au primaire et la dynamique de cette pratique pédagogique des enseignants, l'étude révèle des difficultés dans sa mise en œuvre en classe. Sur les soixante enseignants interrogés, la majorité d'entre eux a une bonne perception de la pratique ludique en classe. Toutefois, la place qu'occupe cette pratique dans les manuels du primaire est restreinte.

Conclusion

La représentation du jeu dans les manuels du primaire et sa dynamique dans la pratique pédagogique chez les enseignants nous a semblé être une approche intéressante à analyser dans le cadre de cet article. En effet, il a été très enrichissant de s'engager dans une réflexion didactique portant sur ce type d'approche. L'activité ludique est une méthode très utile et importante dans la structure et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances bien que l'enseignement de la langue française peut largement en bénéficier. Ainsi, l'utilisation du ludique par les enseignants, en particulier ceux du cycle primaire dans diverses pratiques (l'oral, l'écrit, en conjugaison et en vocabulaire ...), trouve un puissant stimulus d'apprentissage, car les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots. Toutefois, sa mise en œuvre dans le programme d'enseignement-apprentissage du français au primaire en Côte d'Ivoire est encore lente. A cet effet, les acteurs de l'éducation et les enseignants doivent créer un environnement plus adéquat à la pratique ludique dans le système éducatif ivoirien.

Références bibliographiques

- Aboa A. A. L. (2012). Quelques aspects sociolinguistiques du français en Côte d'Ivoire. *ANALEs de la faculté des lettres, arts, et sciences humaines*, (19), Benin.
- Brougere Giles (1995). Jeu et éducation, Ed : L'harmattan, Paris,
- Caillois, R. (1967). La classification du jeu en rubriques, Ed UCL
- Chateau, J. (1980). La rithmomachie et la classification des jeux pour l'apprentissage d'une langue étrangère, Ed : Seghers,
- De Greave. (2006). Apprendre par les jeux, outils pour enseigner, Ed. De Boeck.
- Freinet, C. (1960). L'éducation du travail, Delachaux & Niestlé
- Haydee, S. (2008). Le jeu en classe de langue, Ed, Clé, collection techniques et pratiques de classe
- Henriot, J. (1989). Sous couleur de jouer la métaphore ludique, José Corti
- Huizinga, J. (1951). Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu, Paris, Gallimard
- Piaget, J. (2009). La classification des jeux et leur évolution, Paris L'Harmattan.
- Piaget, J. (1935). Les Méthodes nouvelles. Leurs bases psychologiques. *Encyclopédie Française, Psychologie et pédagogie*, Paris : Denoël, rééd. 1969, p.211.
- PIAGET Jean (1945). La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve, Neuchâtel : Delachaux et Niestlé
- Weiss, F. (1983). Jeu et activité communicative dans la classe de langue., Collection *Pratique pédagogique*, Hachette,
- Winnicott, D. W. (2006). *Approche théorique du jeu*, Ed, IUFM Lyon, p10.