

**LE JEU COMME OUTIL DE MOTIVATION EN CLASSE DE  
FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE AU LESOTHO : LE CAS DE  
TSAKHOLO HIGH SCHOOL**

**[GAMES AS A WAY TO MOTIVATE A FRENCH AS A FOREIGN  
LANGUAGE CLASSROOM: THE CASE OF TSAKHOLO HIGH SCHOOL]**

Malefane Victor Koele  
National University of Lesotho, Lesotho

Felix Awung  
Sol Plaatje University, South Africa

**RÉSUMÉ**

*Cette étude avait pour but de déterminer l'importance d'intégrer le jeu dans la didactique du français langue étrangère (FLE) au Lesotho. L'intention majeure de cette intégration des jeux en classe de langue était de pouvoir motiver les apprenants du français dans un contexte multilinguistique où cette langue étrangère est moins attrayante pour beaucoup d'apprenants. Les adolescents âgés de 17 - 19 ans de Tšakholo High School constituaient le public de cette étude. Ils étaient 29 en classe et étaient en cinquième année du lycée. Ils parlaient tous sésotho et anglais qui sont respectivement la langue maternelle et la langue d'instruction dans tout le pays. Une approche mixte a été adoptée pour l'étude, et la méthode d'observation des participants ainsi qu'un questionnaire ont été employés pour recueillir les données. Les données ont révélé que les apprenants étaient plus motivés à participer au cours quand les activités ludiques étaient utilisées dans l'enseignement.*

**MOTS-CLÉS** : Français langue étrangère, motivation, le jeu, les activités ludiques.

**ABSTRACT**

*The aim of this study was to examine the importance of using games in teaching French as a foreign language in Lesotho. The purpose of using games in the French classroom was to motivate learners of this foreign language in a multilingual context where many learners are less motivated to learn the language. Participants in the study consisted of teenagers aged between 17 – 19 who were in Form E of Tšakholo High School. They were 29 in number, and all spoke Sesotho and English, which respectively are the mother tongue and language of instruction throughout the country. The study adopted a mixed method in which participant observation and a questionnaire were used to collect data. The data collected revealed that*

*participants were more motivated to participate in class when recreational activities were used as a teaching method.*

**KEY WORDS:** French as a foreign language, motivation, games, recreational activities.

## INTRODUCTION

L'enseignement typique des langues dans des établissements scolaires au Lesotho se fait depuis longtemps par l'utilisation des manuels. On qualifierait cette approche de traditionnelle dans la mesure où le professeur en classe suit la progression d'un manuel page par page. Cette approche risque de démotiver les apprenants parce qu'elle leur prive du développement des quatre compétences langagières puisque cette approche se caractérise par la mémorisation des règles de grammaire, de listes de vocabulaire sans pour autant être capables de s'exprimer de façon cohérente et claire dans une langue apprise (Martinez Garcia, 2022 : 227). Il serait donc plus bénéfique de diversifier l'enseignement des langues par l'intégration des jeux en classe pour rendre le cours plus intéressant. Ceci est même plus important dans un pays comme le Lesotho où le français à l'école est une langue étrangère dans un système scolaire où les élèves apprennent déjà deux langues qui sont l'anglais et le sésotho. Une troisième langue qui, en plus, est étrangère risque d'être perçue comme une langue de trop. Dans un contexte pareil, les enseignants du français langue étrangère devraient faire preuve de beaucoup de dynamisme afin de motiver les apprenants de manière continue. L'utilisation des jeux en classe serait dans ce cas essentielle parce que le jeu est l'une des meilleures stratégies de motivation dans l'enseignement. Comme une stratégie indirecte de l'apprentissage, le jeu a tendance à inciter un apprenant à devenir un acteur autonome de son apprentissage dans un milieu scolaire et cette approche est louable étant donné qu'elle évite la monotonie dans l'apprentissage. Le jeu motive l'apprenant en éveillant son intérêt et son esprit parce que bien apprendre une langue ne passe pas simplement par un enseignement rigide, mais aussi par des activités ludiques. Les apprenants devraient avoir une envie profonde de découvrir la langue à travers les jeux en classe pour qu'ils puissent se sentir à l'aise. Dans un milieu scolaire, les enseignants devraient enseigner et transmettre aux apprenants toutes les compétences de la langue à leur portée. Ce faisant, les apprenants seront en mesure d'utiliser la langue apprise dans des situations de communication concrètes de la vie quotidienne. C'est pour cette raison qu'en didactique, l'une des missions majeures des professeurs est de donner aux apprenants l'envie d'apprendre.

Dans un milieu scolaire, la plupart des apprenants sont des adolescents dont la majorité adorent jouer (Mishra, Jeyasakthi and Velmurugan, 2021). Quoique Gardner (1997) ait indiqué que les apprenants n'apprennent pas de la même manière, notre hypothèse est que certains d'entre eux apprennent mieux en jouant puisque jouer implique bouger le corps. Les activités ludiques aident les apprenants à oublier l'atmosphère solennelle, voire ennuyeuse, d'un cours classique pour mieux apprendre en s'amusant. Il est donc important que les professeurs se détournent de l'enseignement traditionnel qui est ouvertement centré sur le professeur, pour plutôt veiller à ce que les élèves se sentent impliqués dans l'enseignement et ceci serait plus bénéfique pour le cours. En faisant de la sorte, l'enseignement répondra effectivement aux objectifs du cours et aux divers besoins des apprenants. C'est dans ce contexte que se situe cette étude, et elle cherche à découvrir l'impact du jeu dans l'enseignement du FLE dans les écoles secondaires au Lesotho en se basant sur la classe terminale de Tšakholo High School.

Tšakholo High School est une école publique qui se trouve dans le district de Mafeteng. Elle a été fondée en 1975. Au moment de cette étude, il y avait 43 professeurs dans l'établissement pour un effectif total de plus de 900 apprenants. Ces élèves sont tous issus des quartiers et

villages limitrophes où le sésotho est la langue dominante. Ils parlent donc tous sésotho au quartier et anglais à l'école parce que ce dernier est la langue d'instruction dans toutes les écoles du Lesotho. Le français est pour eux une langue étrangère qu'ils rencontrent pour la première fois à l'école secondaire.

## PROBLÉMATIQUE ET QUESTION DE RECHERCHE

Le français est la seule langue étrangère enseignée dans une poignée d'écoles secondaires au Lesotho. Cette langue est considérée utile sur le plan professionnel par une minorité d'apprenants lesothans qui aspirent intégrer le marché d'emploi international. D'autres ne voient pas l'importance du français, car le Lesotho est un pays bilingue avec l'anglais et le sésotho comme langues officielles. Une grande partie de la population accorde donc plus d'importance aux langues officielles du pays et ne voit pas l'utilité d'une langue étrangère comme le français. Alors, ils estiment que le français ne servirait à rien pour leur avenir étant donné qu'ils vivent dans un pays qui n'exige pas la connaissance des langues étrangères. Dans un tel contexte, les apprenants du français dans les écoles secondaires n'auraient pas beaucoup de motivation pour apprendre la langue, ce qui invite les enseignants à adopter des stratégies de motivation qui inciteraient ces apprenants à mieux participer en classe pour mieux apprendre la langue. Une bonne approche à adopter dans ce cas serait l'utilisation du jeu parce qu'il est l'une des meilleures stratégies de motivation en classe de langue (Prensky, 2001). C'est dans cette optique que cette étude visait à mesurer l'impact des activités ludiques dans un cours de FLE à Tšakholo High School. Les questions qui ont guidées l'étude étaient les suivantes :

Quel est le rôle du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage ?

Quelles sont les activités ludiques utilisées dans les cours du FLE à Tšakholo High School ?

Quel est l'impact de ces activités sur l'apprentissage du FLE ?

## CADRE THÉORIQUE

Cette recherche s'inscrit dans l'approche communicative de l'enseignement des langues. Cette approche didactique a vu le jour dans les années 1970 comme une remise en cause de l'approche traditionnelle qui misait plus sur des méthodes qui utilisaient la grammaire et la traduction dans l'enseignement des langues étrangères (Stoan, 2006). La méthode communicative est née en « réponse au besoin d'une manière plus authentique d'enseignement de langue qui reflète les réalités culturelles et sociologiques du contexte de l'enseignement » (Rivero-Vila, 2014 : 160). L'approche communicative met donc l'accent sur la communication dans la langue cible comme la meilleure manière d'apprendre une langue étrangère. Toutefois, cette approche a tendance à créer plus d'anxiété chez les apprenants pendant le cours, étant donné que cette langue est étrangère pour eux et ils n'en ont pas encore la maîtrise. Ceci est même plus important dans un environnement comme le Lesotho où les apprenants du FLE n'ont pas d'opportunité de parler la langue en dehors de la salle de classe. C'est pour cela qu'il est crucial d'adopter des stratégies de motivation qui libèreraient les apprenants et les inciteraient à communiquer en français pour mieux apprendre la langue. Dans ce contexte, l'utilisation du jeu pendant le cours serait un outil essentiel pour détendre l'atmosphère en classe. Ceci provoquerait l'intérêt des apprenants et les inciterait à mieux participer dans les activités d'apprentissage (Raba et Tanni, 2014). Il convient de dire que l'approche communicative n'est pas seulement une méthode d'enseignement, mais elle est aussi une vitrine théorique à travers laquelle l'on peut analyser et comprendre le phénomène de l'enseignement des langues (Liao et Zhao, 2012). C'est dans cette optique que nous l'avons adoptée comme cadre théorique pour cette étude parce que nous croyons qu'elle va nous permettre de mieux comprendre le fonctionnement du jeu dans l'enseignement du FLE.

## LA MOTIVATION EN CLASSE DE FLE

Le jeu est un outil de motivation dans une salle de classe parce qu'il pousse la majorité des apprenants à mieux participer au cours. Comme énoncé plus haut, la participation active des apprenants du FLE est essentielle pour une application effective de l'approche communicative de l'enseignement. Cette participation de la part des apprenants est souvent influencée par leur niveau de motivation (Raba et Tanni, 2014). Il est donc important que les enseignants fassent usage de techniques de motivation pour inciter leurs apprenants à participer de manière active au cours. La motivation constitue un motif qui influence un comportement afin de produire une action (Mezzine, 2014 : 54). Cela veut dire que la motivation est un moteur qui pousse un individu à atteindre un objectif qu'il s'est fixé. L'apprentissage est donc avant tout une activité volontaire et un apprenant doit être idéalement motivé à apprendre avant même que quelqu'un vienne en classe pour le motiver. Toutefois, il importe de faire une différence entre deux types de motivations ; la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque. Selon Parrouty (2014 : 11), la motivation intrinsèque est personnelle et individuelle alors que la motivation extrinsèque vient de l'extérieur et est influencée par notre entourage. Elle rajoute que « lorsqu'un élève est intrinsèquement motivé, il travaille fort, apprend facilement et avec plaisir » (Parrouty, 2014 : 11). L'enseignant du FLE est donc appelé à toujours utiliser des stratégies comme le jeu qui motiveraient les apprenants de manière extrinsèque, ce qui rendrait le cours plus intéressant et les apprenants plus performants.

## LE JEU COMME OUTIL DE MOTIVATION EN CLASSE DE FLE

Robert (2008 : 100) donne une définition suivante du jeu, « le terme de jeu vient du latin *jocus*, 'plaisanterie, badinage'. Il désigne : 'l'activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même ou des autres' ». Un enfant qui joue souvent est un enfant content qui serait plus concentré et performant à l'école (Auerbach, 2006). En outre, Cardinal (2010) avance que le jeu est aussi un excellent baromètre de santé qui met un enfant dans un meilleur état d'esprit pour apprendre. Selon lui, le jeu est une extraordinaire vitamine pour l'enfant. C'est-à-dire que le jeu rend l'enfant agile et le remplit d'énergie.

Dans le domaine de l'enseignement, le jeu a beaucoup de bénéfices pour les apprenants. Ceci s'explique par le fait que le jeu a d'abord une valeur éducative. À travers le jeu on apprend toujours quelque chose de nouveau. Selon Lalonde-Graton (2003 : 31),

[l]e jeu permet [...] l'apprentissage direct et il est essentiel au développement du langage. En jouant, le jeune enfant verbalise ce qu'il fait, touche, écoute, regarde. Il explore et questionne et, ainsi, augmente ses connaissances, ses habiletés langagières et son vocabulaire.

Ce que l'on peut tirer de cet argument est le fait que le jeu implique un apprenant à utiliser diverses intelligences pour augmenter ses connaissances et développer ses compétences linguistiques. Le jeu est donc un moyen efficace d'apprentissage dont les enseignants devraient bien se servir pour améliorer les performances de leurs apprenants.

Le jeu est aussi une source de motivation parce que les activités ludiques aident beaucoup à motiver les apprenants et à aiguïser leur curiosité dans l'apprentissage (Taghezout, 2009 : 38). Ils trouvent ainsi du plaisir à être en classe, ce qui rendrait l'apprentissage plus facile.

Il existe deux catégories de jeu en didactique, à savoir, le jeu éducatif et le jeu pédagogique (Habiba, 2017).

### ***Le jeu éducatif***

Selon De Grandmont (1997 : 66),

[L]e jeu éducatif permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves. En second lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances. Dans son contexte éducatif, le jeu aura comme rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure spécifiques au jeu, aux prérequis. Le jeu éducatif vise à développer les attitudes des connaissances scientifiques et les capacités et ajoute plus de plaisir, et de divertissement.

Ce qui est à retenir de cet argument est que non seulement le jeu éducatif évalue les connaissances acquises, mais il aiguise aussi l'atmosphère détendue de l'apprentissage. Pour pouvoir atteindre une concentration profonde des apprenants en classe, il importe de souligner qu'il est extrêmement important que les professeurs fassent le choix d'activités qui procurent du plaisir aux apprenants. Sinon, il y a un risque que les apprenants perdent l'intérêt en classe. Doyon (2007 : 11) va dans ce sens en disant que :

Lorsqu'une personne intervenante désire être plus créative dans son travail d'éducation et veut utiliser un art d'expression, elle doit, jour après jour, chercher, adapter, modifier les outils existants afin de répondre adéquatement aux besoins particuliers des personnes.

De plus, dans le jeu éducatif, il est important que les étudiants soient activement impliqués. C'est-à-dire qu'ils essaient de résoudre des tâches qui leur sont proposées eux-mêmes avec peu d'intervention de l'enseignant. Peu d'intervention de l'enseignant ne signifie pas que celui-ci se distancie majoritairement pendant le cours, mais qu'il surveille activement le déroulement d'un jeu éducatif. Il faut que les apprenants expérimentent ce qu'ils apprennent en classe. Paoletti (1999 : 131) ajoute que :

La conception d'une éducation par l'action repose sur la prémisse selon laquelle les situations pédagogiques fondées sur l'expérimentation motrice renferment des conditions qui facilitent le processus d'apprentissage et, conséquemment, maximisent l'acquisition des connaissances.

Les apprenants apprendront donc beaucoup plus facilement en s'impliquant activement au lieu d'être passifs.

### ***Le jeu pédagogique***

Dans le cas d'un jeu pédagogique, il s'agit d'un jeu qui a pour but de transmettre l'information à l'enfant et dans ce cas, dans un milieu scolaire. Certes, le jeu procure du plaisir et sa fonction principale est de se faire détendre, mais il ne faut pas que le jeu soit conçu en classe sans pour autant que le professeur ne se fixe des objectifs pédagogiques.

Selon Rougier (2005 : 21),

[...] une activité pédagogique est un ensemble d'actions réalisées par un apprenant dans le cadre d'un apprentissage ou d'une formation. Du côté du formateur, une activité pédagogique est associée à un objectif pédagogique particulier.

Tout enseignement doit se dérouler dans une atmosphère où quelques conditions telles que la capacité intellectuelle des apprenants, voire la pertinence du matériel qui est censé être employé dans le cours, soient prises en compte au préalable. Ces propos sont en lien avec notre étude

dans la mesure où les jeux proposés étaient choisis en fonction des compétences langagières des apprenants.

Il est donc indéniable que le jeu est un outil très important dans l'enseignement du FLE parce qu'il motive les apprenants en créant une atmosphère plus détendue en classe, ce qui libère les apprenants et les incite à mieux participer dans le cours. C'est pour cette raison que cette étude s'est fixé comme objectif l'évaluation de l'impact du jeu dans l'enseignement du FLE en classe terminale de Tšakholo High School au Lesotho.

## MÉTHODOLOGIE DE L'ÉTUDE

Cette étude se situe dans l'étude de cas qui a été menée à Tšakholo High School. Les participants étaient des apprenants de la classe terminale (Form E). Ils étaient donc en leur cinquième année d'apprentissage du français au moment de cette étude. Il y avait 29 apprenants en classe, âgés de 17 à 19 ans. Il y avait 14 jeux au total qui faisaient partie de l'étude et qui étaient proposés aux apprenants. L'étude s'est étalée sur 14 semaines où chaque semaine, un jeu a été proposé. Ainsi, les jeux suivants ont été utilisés en classe pendant les 14 semaines :

Semaine	Activité ludique conçue
Semaine 1	Je pars en voyage et j'emporte
Semaine 2	Jeu des signes et des préférences
Semaine 3	Le cercle des verbes / ou adjectifs
Semaine 4	Jeu du téléphone
Semaine 5	Le quart de singe
Semaine 6	Jeu d'échelle
Semaine 7	La chasse au trésor
Semaine 8	L'alphabet parlant
Semaine 9	Jeu de l'oie
Semaine 10	Le cercle de conjugaison
Semaine 11	À la recherche d'une voix avec les yeux bandés
Semaine 12	Les petits ânes têtus
Semaine 13	Imite mon geste et je vous dis mon proverbe
Semaine 14	Les allitérations

Ces jeux avaient pour objectif global de développer les quatre compétences de la langue qui sont la production écrite, la production orale, la compréhension écrite et la compréhension orale. Tous ces jeux se déroulaient pendant une heure de leçon de français. Cette étude a adopté une combinaison de deux approches à savoir l'approche qualitative et l'approche quantitative. L'approche qualitative visait à recueillir les comportements des apprenants ainsi que leurs avis sur les jeux utilisés, alors que l'approche quantitative avait pour objectif d'avoir des statistiques précises sur le jeu qui a créé plus de motivation chez les apprenants. Pour l'approche qualitative les chercheurs ont utilisé la méthode d'observation des participants pour étudier le comportement des apprenants durant et après les activités ludiques utilisées. Ensuite, un questionnaire a été distribué. À partir de ce questionnaire, les apprenants ont voté le jeu qu'ils ont aimé le plus et la majorité des apprenants, soit 83%, ont voté pour le jeu appelé « Jeu du

téléphone ». <sup>1</sup> C'est pour cette raison que nous avons décidé de nous focaliser sur ce jeu dans cette étude.

Le déroulement du jeu s'est fait de façon suivante :

### **Jeu du téléphone**

**Matériel :** Pas de matériel spécifique sauf des morceaux de papier

**Regroupement :** 29 apprenants

**Conditions de jeu :** dans la salle de classe

**Préparation :** chaque apprenant écrit un numéro de téléphone sur deux morceaux de papier

**Les objectifs majeurs travaillés :** la compréhension orale et expression orale

**Connaissance préalable :** Les chiffres de 0 à 9

**Le niveau ciblé :** A1

<b>Objectifs</b>	
Communicatifs	- Être capable d'échanger spontanément avec un autre interlocuteur. - Savoir parler de différents sujets.
Lexicaux	- Savoir les chiffres en français. - Utiliser le vocabulaire appris. - Apprendre de nouveaux mots énoncés par d'autres interlocuteurs.
Phonétiques	- L'intonation. - L'élision des voyelles sur le premier sujet pronom « je ».
Pragmatiques	- Parler au téléphone et utiliser le registre approprié. - Utiliser des termes d'adresse (allô, salut, bonjour, au revoir ...). - Savoir poser des questions pertinentes pendant une conversation.

### **Déroulement du jeu**

Chaque élève devait choisir un numéro de téléphone imaginaire et il devait l'écrire sur deux morceaux de papier. Il devait en conserver un sur lequel il devait écrire son prénom pour bien l'identifier (ce sera son numéro de téléphone), l'autre est placé dans un sac avec les numéros de tous les autres. Un élève devait redistribuer les numéros de téléphone au hasard dans la classe et devait en garder un qu'il « appelle » en lisant le papier. Le jeu consistait à écouter le numéro appelé et à répondre comme au téléphone : un court dialogue s'ensuivait, puis l'élève qui aurait été appelé devait appeler à son tour le numéro qu'il avait reçu. Le jeu s'arrêtait quand tout le monde aurait été appelé.

## **RÉSULTATS ET DISCUSSIONS**

Les données recueillies par l'observation portaient sur le comportement des apprenants et l'influence du jeu sur leurs capacités langagières. En ce qui concerne le comportement des

---

<sup>1</sup> Ce jeu est disponible sur [http://cache.media.education.gouv.fr/file/activites/71/9/activite\\_a\\_proposer\\_409719.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/activites/71/9/activite_a_proposer_409719.pdf) à la page 21.

apprenants, l'on a observé une plus grande motivation à participer aux activités chez une grande majorité des apprenants par rapport à ce qu'on observe souvent lors d'autres activités d'enseignement. Les apprenants ont montré un grand intérêt au jeu et se sont bien amusés en y participant. Ceci confirme les arguments de Lalonde-Graton (2003) et Taghezout (2009) sur les avantages du jeu comme stratégie d'enseignement. En fait, avant même que l'activité ne commence, l'on a pu observer une grande curiosité chez les apprenants pour comprendre en quoi allait consister l'activité. Ceci démontre que l'intérêt de l'apprenant est augmenté quand le jeu est utilisé comme stratégie en classe du FLE. En outre, l'on a observé que pendant le déroulement de l'activité, la majorité des apprenants étaient très engagés et s'amusaient en y participant. Ceci confirme le fait que quand le contexte de l'enseignement est désolennisé, les apprenants se sentent plus à l'aise et apprennent plus facilement.

En ce qui concerne l'impact du jeu sur les compétences linguistiques des apprenants, l'on a observé une plus grande habilité langagière chez les apprenants parce qu'ils étaient plus à l'aise à communiquer en français même s'ils ont commis des fautes. Ceci est très important surtout pour l'approche communicative de l'enseignement parce que l'un des plus grands défis de cette approche est le manque de motivation des apprenants pour s'exprimer dans la langue cible (Barasa et Omulando, 2014). En observant les apprenants lors de l'activité, l'enseignant prenait aussi note de types de fautes qu'ils commettaient pour pouvoir les aider à corriger lesdites fautes, et ceci a abouti à une amélioration générale des performances en français des apprenants. Le résultat de cette observation confirme l'argument que quand un apprenant est motivé, il se sent plus confiant et fait plus d'efforts pour apprendre (Mezzine, 2014).

Il convient toutefois de dire que, selon leurs réponses, une minorité d'apprenants n'ont pas aimé le jeu du téléphone comme activité ludique, et ont plutôt choisi d'autres jeux parmi les quatorze. Ceci pourrait expliquer pourquoi pendant le déroulement du jeu, certains apprenants n'ont pas montré le même engouement. Ils se sont montrés timides surtout au début de l'activité. Ceci confirme l'argument de Mamotheti et Daramola (2022) dans lequel ils disent que bien que les jeux soient un outil efficace de motivation pour les apprenants, ces derniers ont des préférences différentes pour les activités ludiques utilisées en classe. Il est donc recommandé aux enseignants de diversifier les jeux utilisés dans le cours afin de répondre aux besoins de tous les apprenants en classe. En outre, les enseignants pourraient mélanger le jeu et d'autres méthodes d'enseignement s'il n'est pas possible de proposer plusieurs jeux dans le même cours, parce que les apprenants sont différents en ce qui concerne les méthodes d'apprentissage, et l'enseignant a le devoir de diversifier ses méthodes d'enseignement pour pouvoir répondre aux besoins d'apprentissage de tous les apprenants (Gardner, 1997). Toutefois, l'on a aussi observé que l'engagement de ces apprenants augmentait avec la progression de l'activité, Ce qui démontre que le jeu a la capacité de décontracter même les apprenants les moins motivés.

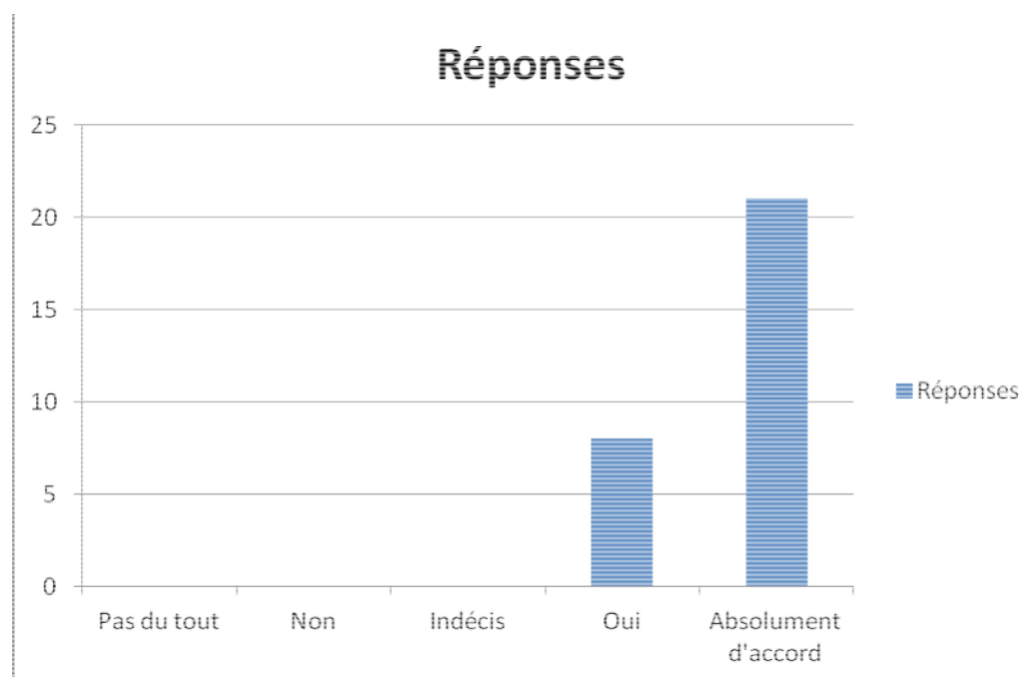
D'après les statistiques, le « jeu du téléphone » a été le favori de 24 des 29 apprenants. Ce jeu a incité beaucoup de créativité chez les apprenants et leur a permis de « forger » l'originalité des conversations. Ce qui a été plus remarquable est que leurs dialogues étaient plus authentiques parce que tout était spontané. Les apprenants ont attesté que pendant le déroulement de ce jeu, ils ont appris de nouveaux mots de vocabulaire en écoutant les dialogues des autres. D'autres apprenants ont révélé que le jeu a favorisé aussi l'interaction entre les apprenants. En outre, certains apprenants se sont dit contents car le jeu les a aidés à réviser les chiffres en français et d'améliorer leur capacité d'écoute. La production de conversations authentiques et spontanées a fait de ce jeu un grand succès et il a été bien apprécié par la majorité des apprenants.



Les données présentées dans cet article sont issues de deux questions du questionnaire distribué aux apprenants afin d’avoir leurs avis sur le jeu. La première question cherchait à savoir si l’intégration du jeu facilitait l’apprentissage et la deuxième demandait si le jeu inciterait les apprenants à continuer avec le français au niveau des études supérieures.

**1. L’intégration des activités ludiques (les jeux) en classe rend l’apprentissage facile et intéressant.**

1	2	3	4	5
Pas du tout	Non	Indécis	Oui	Absolument d’accord
0	0	0	8	21

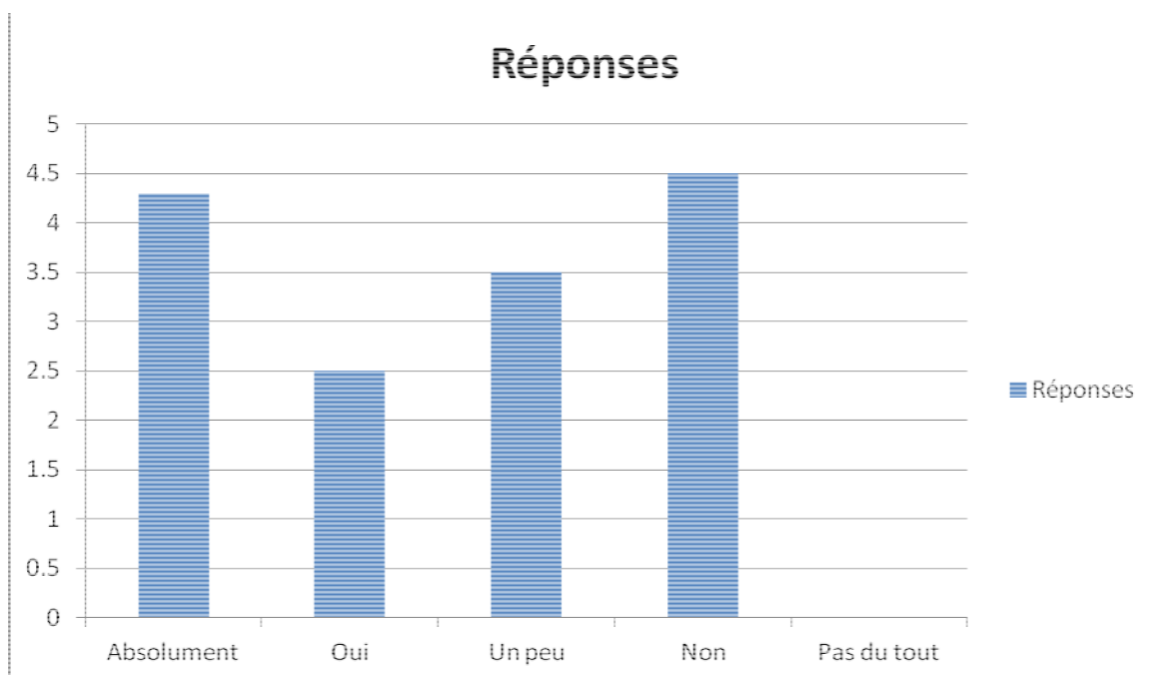


Les apprenants ont déclaré qu’ils comprenaient mieux grâce au jeu et qu’ils se sentaient à l’aise quand ils jouaient et communiquaient à la fois. Ils ont expliqué que le jeu était intéressant dans la mesure où ils apprenaient de nouveaux mots pendant son déroulement en classe. En plus, les apprenants ont évoqué le fait que le jeu les a aidés à se concentrer pendant la leçon et par conséquent, à mieux assimiler le contenu de l’enseignement. Ils ont témoigné entre autres que le jeu avait renforcé leur capacité à conjuguer des verbes. Non seulement le jeu les a aidés dans le renforcement de la conjugaison, mais aussi, d’après les étudiants, le jeu

les a aidés dans la prononciation de mots en français. En effet, le jeu a eu beaucoup plus d'effets positifs chez les apprenants que quand on utilise des méthodes d'enseignement qui mettent l'accent sur la mémorisation.

**2. Est-ce que ce jeu vous a davantage motivés à apprendre le français à un niveau supérieur ?**

1	2	3	4	5
Absolument	Oui	Un peu	Non	Pas du tout
11	14	2	2	0



Certes, le jeu semble avoir motivé la plupart de ces apprenants à vouloir continuer à apprendre le français après leur Forme E (le Baccalauréat). Ils ont expliqué qu'ils voulaient étudier à l'étranger dans un pays francophone afin de bénéficier de l'immersion dans un environnement francophone. Le français, selon eux, est leur passeport vers les opportunités d'emploi innombrables à l'échelle internationale. Néanmoins, un petit nombre des apprenants n'ont pas partagé cet avis. Ils ont expliqué qu'ils n'avaient pas d'intention de continuer à apprendre le français et le faisaient en ce moment-là parce qu'ils étaient motivés par leur professeur de français.

## CONCLUSION

En somme, on constate que l'apprentissage ne doit pas se faire rigide en suivant les méthodes de grammaire. L'intégration d'autres outils qui sont à la fois ludiques et motivants tels que le jeu en classe est très bénéfique pour l'enseignement. En jouant, les apprenants apprennent mieux en classe dans des conditions relaxées. Il est important de préciser que pour avoir l'effet désiré, les jeux à utiliser dans un cours de FLE ne doivent pas être choisis au hasard. Les enseignants doivent bien choisir les jeux adaptés au niveau des apprenants. De plus, ce serait judicieux de choisir les jeux qui seraient intéressants pour les apprenants et le jeu doit à la fois répondre aux objectifs pédagogiques. Certes, le jeu s'avère être véritablement un dispositif authentique qui peut être intégré en classe. En outre, le jeu en classe de FLE pourrait énormément propulser les apprenants d'apprendre en jouant et les quatre compétences d'une langue à savoir parler, écouter, lire et écrire sont susceptibles d'être fortement améliorées grâce à cette méthode de divertissement utilisée à des fins pédagogiques.

## RÉFÉRENCES

- AUERBACH, S. 2006. *Smart Play Smart Toys: How to Raise a Child with a High PQ*. New Delhi: Sterling Publishers.
- BARASA, B & OMULANDO, C. 2014. Challenges teachers face in the use of the Communicative Language Teaching approach in the teaching listening and speaking lessons in Ligrari District, Kenya. *International Journal of Science and Research (IJSR)*. Available from: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/ChallengesTeachersFaceintheUseoftheCommunicativeLanguageTeachingApproachintheTeachingListeningandSpeakingLessonsinLigrariDistrictKenya.pdf> [Consulté le 2 décembre 2022].
- CARDINAL, F. 2010. *Perdus sans la nature – Pourquoi les jeunes ne jouent plus dehors et comment y remédier*. Québec : Québec Amérique.
- DE GRANDMONT, N. 1997. *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. Bruxelles : De Boeck université.
- DOYON, J. 2007. *Art dramatique et déficience intellectuelle : guide théorique et pratique*. Québec: Presses Université Laval.
- GARCIA, M. 2022. Do you use Instagram? The presence of Social Networks in the Foreign Language Classroom. In GS Soraya, C Richard (eds.), *Intercultural Communication and Ubiquitous Learning in Multimodal English Language Education*. Pennsylvania: IGI Global Publishers.226-243.
- GARDNER, H. 1997. *Les Formes de l'intelligence*. Paris : Jacob.
- HABIBA, S. 2017. *L'importance des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage du FLE*. Mémoire de master. Sciences du Langage et Didactique. Algérie : Université Laarbi Tbessi-Tebessa.
- LALONDE-GRATON, M. 2003. *Fondements et pratiques de l'éducation à la petite enfance*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- LIAO, J. ET ZHAO, D. (2012). Grounded Theory Approach to Beginning Teachers' Perspectives of Communicative Language Teaching Practice. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, Vol. 9(1), pp 76–90.

- MAMOTHETI, M. ET DARAMOLA, O. (2022). Preferences of Grade R-12 Learners in South Africa for Digital Game-Based Learning. Communication présentée à la European Conference on e-Learning, Kidmore End, octobre 2022.
- MEZZINE, M. 2014. *Le Moteur Des activités Humaines*. North Carolina: Lulu Publishing.
- MISHRA, S., JEYASAKTHI V. ET VELMURUGAN K. (2021). The Intervention of Physical Games in Teaching English Grammar to Secondary School Students: A Review with Special Reference to the Secondary School Pupil in Puducherry, India. *Psychology and Education*, Vol.58(2), pp 176-185.
- PAOLETTI, R. 1999. *Éducation et motricité : L'enfant de deux à huit ans*. Paris : De Boeck Supérieur.
- PARROUTY, J. 2014. *Comment inciter les élèves à écrire dans la classe de français langue seconde*. North Carolina: Lulu Publishing Company.
- PRENSKY, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill
- RABA, A & TANNI, Z. 2014. Using Games to Promote Students' Motivation towards Learning English. *Al-Quds Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies*, Vol. 2(5), pp 11 – 33.
- RIVERO-VILA, I. 2014. *L'interculturel à travers le multimédia dans l'enseignement du français langue étrangère*. Salamanca : Ediciones Universidad de Salamanca.
- ROBERT, J-P. 2008. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris : Éditions Ophrys.
- ROUGIER, S. 2005. *Ressources pédagogiques en ligne : De la conception la mise en page, Guide méthodologique*. Dijon : Educagri Éditions.
- STOEAN, C. 2006. La Méthode Traditionnelle. *Dialogos*. Vol. 4, pp 6 – 9. Available from <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=663236> [Consulté le 29 octobre 2021].
- TAGHEZOUT, A. 2009. *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère : Le cas des élèves de la 4<sup>ème</sup> année primaire*. Mémoire de master. Didactique. Algérie: Université d'Oran.

## BIOGRAPHICAL NOTES

**Malefane Victor Koele** is a lecturer in the Department of French at the National University of Lesotho. He holds an MA in Teaching French as a foreign Language from the University of Grenoble-Alpes in France and is currently a PhD candidate at the Université Picardie Jules Verne- France. His research interests include plurilingualism, interculturality, and foreign language teaching & learning. Email address: [mv.koele@nul.ls](mailto:mv.koele@nul.ls)

**Felix Awung** is a senior lecturer in the Department of Languages and Communication at the Sol Plaatje University. He holds a PhD in Language Practice from the University of the Free State. His main areas of expertise are language teaching and learning and translation studies. Email address: [felix.awung@spu.ac.za](mailto:felix.awung@spu.ac.za)