



Dualité apprentissage-jeu dans le système éducatif ivoirien : Entre présence ou absence au cycle primaire en Côte d'Ivoire

MAHAN Joël

Université Félix Houphouët-Boigny, Côte d'Ivoire

Joelmahan2015@gmail.com

Résumé : Cet article qui s'inscrit dans le domaine de la sociolinguistique et didactique des langues-cultures, porte sur la dualité apprentissage-jeu dans le système éducatif ivoirien : entre présence ou absence au cycle primaire en Côte d'Ivoire et s'attache à expliquer le rapport entre apprentissage et jeu mais aussi les limites de son exploitation dans les classes du primaire. En se basant sur le concept ludique en tant que support didactique, notre recherche tente de cerner dans quelles mesures la dualité entre apprentissage-jeu dans l'enseignement au primaire favorise l'apprentissage efficace chez les apprenants. Notre étude empirique a été effectuée au sein de deux écoles primaires publiques de Tiapoum (le groupe scolaire Tiapoum et le groupe scolaire Municipalité) avec les enseignants, les conseillers pédagogiques, les inspecteurs de l'enseignement primaire, les Directeurs régionaux de l'éducation nationale et les apprenants. De ce fait, nous avons recueilli des données en observant les interactions et les productions orales et écrites du public scolaire face aux pratiques ludiques. A travers l'étude de trois corpus successifs (questionnaire, observations, entretiens) nous avons dressé un état des lieux de la présence plus ou moins des activités ludiques dans les programmes du cycle primaire. Ses apports dans l'acquisition de compétences dans diverses disciplines nous ont permis d'explicitier l'approche des enseignants vis-à-vis de ses supports didactiques. Ce qui nous permet de nous focaliser sur quelques aspects qui devraient être différemment mis en œuvre afin d'organiser l'exploitation efficiente des jeux dans l'enseignement au primaire en Côte d'Ivoire. Les résultats de cette étude indiquent que la complémentarité apprentissage-jeu permet aux apprenants de déployer des stratégies communicatives et d'appropriation afin d'exprimer leurs réactions face aux jeux et de participer aux échanges. L'analyse des interactions autour des activités ludiques proposées témoigne des conditions favorables à un apprentissage potentiel. L'examen approfondi de notre corpus relève d'une occultation de la dimension interculturelle, aussi bien dans les tâches proposées que dans les interactions engendrées par les pratiques ludiques. Ces échanges sont fortement influencés par les actions des enseignants, d'où l'émergence de la nécessité d'une formation.

Mots clés : Dualité, jeu, système éducatif ivoirien, présence, absence

Abstract: This article, which falls within the field of sociolinguistics and didactics of languages-cultures, deals with the learning-play duality in the Ivorian education system: between presence or absence at the primary cycle in Côte d'Ivoire and seeks to explain the relationship between learning and play but also the limits of its use in primary classes. Based on the concept of play as a teaching aid, our research attempts to identify the extent to which the duality between learning and play in primary education promotes effective learning in learners. Our empirical study was carried out in two public primary schools in Tiapoum (the Tiapoum school group and the Municipality school group) with teachers, educational advisors, primary education inspectors, regional directors of national education and learners. As a result, we collected data by observing the interactions and oral and written productions of school audiences in relation to playful practices. Through the study of three successive corpora (questionnaire, observations, interviews) we have drawn up an inventory of the presence more or less of play activities in the programs of the primary cycle. His contributions to the acquisition of skills in various disciplines have enabled us to clarify the approach of teachers to his teaching materials. This allows us to focus on a few

aspects that should be implemented differently in order to organize the efficient use of games in primary education in Côte d'Ivoire. The results of this study indicate that the learning-game complementarily allows learners to deploy communicative and appropriation strategies in order to express their reactions to games and to participate in exchanges. The analysis of the interactions around the fun activities offered shows the conditions favorable to potential learning. The in-depth examination of our corpus reveals a concealment of the intercultural dimension, both in the proposed tasks and in the interactions generated by playful practices. These exchanges are strongly influenced by the actions of teachers, hence the need for training.

Keywords : Duality, game, Ivorian education system, presence, absence

Introduction

Les jeux sont innombrables et de multiples espèces : jeux de société, d'adresse, de hasard, jeux de plein air, de patience, de construction, etc. Malgré cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté et d'apprentissage.

Par ailleurs, il y a longtemps déjà que les philosophes ont été frappés par l'interdépendance des jeux et de la culture. Dans ces conditions, il semble d'autant plus significatif que des historiens éminents, après enquêtes approfondies, que des psychologues scrupuleux, après des observations répétées et systématiques, aient cru devoir faire de l'esprit de jeu un des ressorts principaux, pour les sociétés, du développement des plus hautes manifestations de leur culture, pour l'individu, de son éducation morale et de son progrès intellectuel.

Dans le domaine d'enseignement-apprentissage, il existe une forme variée de méthodes nécessaires pour aboutir aux attentes et aux besoins des apprenants d'une part et aux objectifs de l'enseignant en classe. Dans la quête de trouver une méthode appropriée, le système éducatif ivoirien se confronte à des difficultés de matériels pédagogiques requis, d'activités ayant pour but de faciliter l'enseignement en classe du primaire.

Ainsi, dans cet article, nous travaillerons sur la dualité apprentissage-jeu dans l'enseignement et l'impact que ce type de méthode peut avoir sur le système éducatif en Côte d'Ivoire, notamment au primaire. Pour varier et enrichir les séances d'apprentissage, l'enseignant a à sa disposition différents outils et différentes modalités qu'il peut agencer et moduler selon les besoins. Il adapte les activités à l'hétérogénéité de sa classe tout en conservant une démarche pédagogique adaptée et répondant aux attentes des programmes officiels. Il respecte au mieux le rythme des enfants, nécessaire à la construction et à la stabilité de leurs apprentissages.

Ceci nous mène donc à nous demander en quoi la dualité ou coexistence apprentissage-jeu peut aider les élèves dans leurs apprentissages en classe du primaire ? Nous pensons que la présentation d'une notion aux élèves sous la forme d'une activité ludique les aiderait dans leurs apprentissages. Elle leur permettra de faire évoluer les représentations qu'ils ont d'eux-mêmes, de leurs

compétences et de leurs connaissances, ainsi que leurs représentations de la tâche. L'évolution des représentations influencerait alors les apprentissages.

1. Définition du concept dualité apprentissage-jeu

Les relations apprentissage-jeu sont marquées par une certaine confusion liée à l'idée mythique d'une vocation éducative « naturelle » du jeu issu entre autres de la pensée romantique (G. Brougère, 1997). Ce qui conduit à conférer de façon rapide et trop systématique une dimension éducative au jeu, quitte à modifier le jeu pour le rendre tel. Il faut déconstruire cette association pour penser les relations qu'il peut y avoir entre jeu et apprentissage et refuser une évidence, une nécessité de la relation pour essayer de comprendre comment une pratique qui n'a pas d'objectif éducatif peut avoir des effets éducatifs. Cela renvoie en fait à ce que la littérature internationale a considéré comme relevant de l'apprentissage informel (inforal Learning), c'est-à-dire, en particulier dans le travail, ce que l'on nomme usuellement « apprendre sur le tas », l'existence de situations qui n'ont pas de buts éducatifs, mais dont on peut mesurer des effets éducatifs, l'éducation étant un coproduit de la situation.

Certes, ces deux mots semblent s'opposer mais le jeu a une toute autre place. En effet, considéré comme l'activité spontanée de l'enfant, c'est aussi en jouant qu'il apprend. P. Huerre (2007 : 29), nous dit d'ailleurs que « *les meilleurs apprentissages se font dans le plaisir de découvrir, de manipuler des idées et des objets nouveaux. Le reste, on l'emmagasine, on le mémorise, on acquiert des réflexes* ».

Apprentissage et jeu vont de pairs. L'apprentissage par le jeu constitue un excellent environnement qui favorise le développement cognitif de l'apprenant particulièrement les capacités de réflexion essentielles au perfectionnement cognitive. La motivation, l'implantation et le rodage des connaissances et des compétences sont les étapes suggérées par certains chercheurs et théoriciens dont R. Brien et al. (1997) pour favoriser l'apprentissage. Bien sûr, le climat libre de contrainte et de stress est essentiel pour éviter le processus de rétrogradation.

J. Piaget (1934) nous a montré que le jeu est en interdépendance avec les structures cognitives. Il est un moyen de s'affirmer, d'expérimenter et de maîtriser les connaissances et les savoir-faire, d'intégrer la pensée à l'action. Le jeu donne à l'enfant accès à son intelligence. Winnicott (1975) a aussi, largement développé cette question en stipulant que c'est du jeu que naît la capacité de créer, c'est par le jeu que l'enfant se découvre et se constitue, c'est par le jeu que se trouvent expérimentés presque tous les préalables des apprentissages cognitifs ultérieurs. Un enfant qui n'a pas assez joué ne peut pas apprendre. Tous les fondements de la vie symbolique et sociale sont dans le jeu.

Ainsi donc, les capacités qu'ouvre le jeu sont indispensables à toute activité d'apprentissage et de compréhension. Tout en jouant l'enfant accède au

raisonnement. Il apprend aussi que le ratage et l'erreur sont des conditions de la réussite. Le jeu apprend à réussir et à perdre, à supporter les échecs, à les faire fructifier.

2. Dualité apprentissage-jeu dans le contexte éducatif en Côte d'Ivoire

Pour voir si les Instructions Officielles du Ministère de l'Éducation nationale citent le jeu comme un outil pédagogique valide, nous avons observé les occurrences des termes tels que jeu de lecture et écriture, comptine, poésie et chant dans les programmes officiels. Selon le point de vue de l'institution éducative, une complémentarité apprentissage-jeu est possible en classe d'apprentissage en Côte d'Ivoire dans la mesure où les nouvelles approches en éducation qui défendent le principe d'une participation active des apprenants à leur propre apprentissage, se reposent sur une éducation globale, accordant une importance égale aux différents domaines éducatifs. Les différents pédagogues de ce mouvement expriment de diverses manières, cette nécessité de favoriser l'expérience personnelle : pour J. Dewey (2010), on apprend en faisant, C. Freinet (1994) lui fait écho en parlant de tâtonnement expérimental. O. Decroly (2015) estime qu'il faut partir des centres d'intérêts de l'individu.

Cette observation est assez rapides car les occurrences des termes précédemment cités sont assez peu nombreux, et ne renvoient pas tous au jeu tel que nous l'avons défini jusqu'à présent. Pour une bonne part, le terme « *jeu* » est employé à la place du terme exercice : jeux vocaux, jeux de sons, jeux de rythme, etc. Il ne renvoie pas à une pratique réglée car visent un but précis : exercer l'oreille de l'élève pour entendre les sons en vue de se préparer à apprendre à lire, ou à pratiquer la musique. En tant que jeu tel qu'on l'a défini, les occurrences référentes quasiment systématiquement à un enseignement en maternelle et si ce n'est pas le cas, c'est pour référer aux pratiques d'E.P.S. En maternelle qu'au primaire, le jeu sert au développement de l'enfant, aux apprentissages mathématiques et physiques et sportifs. Pour la plupart, le jeu est un outil au service des apprentissages, mais un outil légitimé car porteur de sens pour l'élève. En EPS, par contre, le jeu est envisagé pour ce qu'il est enseigné en tant que tel. L'élève doit être « *capable de s'engager dans un jeu collectif* ».

Hormis ces quelques cas, le jeu n'apparaît pas de façon spécifique dans les pratiques d'enseignement au primaire en Côte d'Ivoire. Est-ce à dire que le jeu n'est pas légitime en classe ? En recensant les différentes activités ludiques dans les manuels du cycle primaire et avons constaté une bonne représentation du jeu selon les niveaux de classe, mais qui ne sont pas défini de façon précise par l'institution éducative. Ainsi, l'importance que les acteurs de l'éducation ivoirienne accordent à l'apprentissage-jeu dans l'enseignement-apprentissage au cycle primaire doit être en amont avec la formation et la perception de

l'enseignant sur ce modèle d'enseignement. Toutefois, les jeux diminuent quand on avance au niveau supérieur.

Par ailleurs, nous avons identifié les usages du jeu par les enseignants au primaire et avons relevé les tensions qui s'instaurent dans la mise en œuvre du jeu dans un cadre scolaire, considérant que ce dernier constitue un maillon important de la pratique du jeu en classe. En fait, la place du jeu dans les manuels de classe ne justifie pas les raisons de l'enseignant à faire jouer ou non jouer en classe. La réflexion est sur sa position adoptée en classe quant au choix de jouer et aux usages spécifiques du jeu. Puisque le constat est que certains pratiquent le jeu en classe et d'autres non, sous prétexte qu'ils ont des classes à effectif pléthorique. Enfin, l'insuffisance des infrastructures éducatives et l'absence de matériel ludique sont autant d'obstacles à la mise en œuvre du jeu en classe du primaire, malgré la place qu'occupent les activités ludiques dans le système éducatif et dans les manuels du primaire.

Bien que nous ayons une bonne complémentarité entre apprentissage-jeu dans les différents manuels du primaire, l'institution éducative ivoirienne n'a pas encore définie de façon précise la dualité apprentissage-jeu dans le système éducatif. De ce fait, le jeu est une simple initiation de l'enseignant en vue d'égayer ces élèves.

3. Rapport du sujet enseignant au jeu

En dernier ressort, c'est l'enseignant qui fait le choix d'utiliser ou non le jeu en classe. Si les usages du jeu dépendent de contraintes sociales, institutionnelles, didactiques voire même ludiques, il n'en demeure pas moins que c'est l'enseignant qui fait le choix au final de cette pratique. Il nous semble donc nécessaire d'identifier ces réseaux de contraintes à partir de l'enseignant, c'est-à-dire d'un sujet en position d'enseignant (D. Buznic, 2010), organisé par « une histoire de joueur singulière et des enjeux subjectifs déterminant son activité didactique en classe » (D. Buznic, 2012).

Considérant dans notre étude le jeu comme une « pratique épistémique », c'est-à-dire le jeu en tant que porteur de « *savoir* », nous envisageons ici que le sujet joueur est en rapport avec le jeu. De plus, selon que le sujet envisage le jeu comme porteur de savoir, selon son propre rapport au savoir, son rapport au jeu se spécifie.

Le rapport au jeu du sujet enseignant constitue donc le cœur de notre analyse. Nous l'envisageons sous trois angles (D. Buznic, 2005) : expérientiel (vécu de joueur), épistémologique (conception du jeu) et didactique (conception de l'enseignement du jeu).

A partir de son histoire, de sa pratique ou non du jeu de manière personnel, le sujet a construit une relation sociale mais aussi affective et psychologique avec le jeu. Ces relations conditionnent la définition

épistémologique qu'il a du jeu et les pratiques scolaires qu'il peut en faire. Rapport utilitaire au jeu où le jeu n'est qu'un habillage motivant, rapport dépréciatif ou enthousiaste, le rapport au jeu est spécifique à un sujet, mais il est aussi le produit de contraintes sociales, institutionnelles qui s'imposent au sujet.

Nous nous attachons à identifier la logique singulière qui définit ce rapport, à partir du discours du sujet enseignant sur sa propre histoire de joueur et sur les positions qu'il adopte lors des mises en œuvre du jeu en classe.

4. Méthodologie de la recherche

4.1. Site d'étude et population

Le site de notre étude est la préfecture de Tiapoum. Cette zone du Sud-Est de la Côte d'Ivoire, proche de la commune d'Aboisso se situe à environ 35 Kilomètres de la ville d'Aboisso. La végétation de la circonscription est constituée pour l'essentielle de forêt dense. La population autochtone est constituée en majorité du peuple "N'ZEMA"¹. Pour ce qui est des infrastructures éducatives et sanitaires, la commune compte quatre groupes scolaires d'enseignement primaire public de 48 classes, repartir comme suit : EPP Tiapoum de douze (12) classes et EPP municipalité de douze (12) classes, EPP ASSUE de douze (12) également et enfin l'EPP N'GUIEMÉ de douze (12) classes. Aussi, deux groupes scolaires sur quatre disposent de cantine scolaire et d'une bibliothèque scolaire. Cette circonscription est sous la supervision du DRENET d'Aboisso. Le choix de cette zone d'étude n'est pas fortuit dans la mesure où elle se distingue par son caractère rural. Aussi, le choix de cette DRENET se justifie par le fait qu'il y a un taux élevé d'abandon scolaire dans la période 2015-2016. Selon l'annuaire statistique (2016), 15 456 élèves sont inscrits au CP1 et 7 501 au CM2 dans la même période. On observe, comparativement au nombre d'élèves inscrit dans cette période, un taux d'abandon de 7955 élèves soit 51,47% et un taux d'achèvement nettement inférieur soit de 48,53%.

Ainsi, les résultats de cette étude pourront être extrapolés dans d'autres DREN pratiquant les mêmes systèmes éducatifs en dehors du département d'Aboisso. Cependant, pour le besoin de cette étude nous retenons les groupes scolaires publiques Tiapoum et municipalité. Le choix de ces groupes scolaires s'explique par leur expérience et ancienneté. Aussi, la disponibilité des enseignants à endiguer ce phénomène à travers cette stratégie orientée sur le jeu. Ainsi, l'étude est portée principalement sur les élèves de tout genre (filles et garçons) du cycle primaire. Ce choix a offert la possibilité de cerner les points de vue convergents et divergents relatifs à la dualité apprentissage-jeu dans l'enseignement en Côte d'Ivoire. En plus de ces cibles, nous avons interviewé

¹ Sous-groupe AKAN

les responsables de l'éducation (Directeur, enseignants des trois classes, conseiller, DRENET, président du COGES).

4.2. Type d'étude

Il s'est agi d'une approche mixte, regroupant deux composantes : quantitative et qualitative. Le choix de cette approche nous permettra de pouvoir non seulement crédibiliser nos résultats mais aussi appuyer avec des données statistiques, mesurables, des opinions et des propos recueillis auprès des personnes enquêtées.

- Techniques d'échantillonnage et taille de l'échantillon

Pour le volet quantitatif, la détermination de la taille de l'échantillon s'est effectuée à partir de l'entretien semi-directif. Ainsi, vingt-quatre (24) enseignants ont été sélectionnés pour cette étude du CP1 au CM2, car selon N'DA, P. (2006 :144) « il est semi-directif ou semi-dirigé en ce sens qu'il n'est pas entièrement libre, ni entièrement dirigé par un grand nombre de questions précises structurées ». En plus, cette population totale des vingt-quatre classes est composée d'environ 45 élèves par classe. Nous avons procédé, en outre à des observations de classe afin de cerner de façon tangible la dualité apprentissage-jeu en classe et son impact sur l'enseignement au primaire. Pour ce qui est du volet qualitatif, des entretiens individuels ont été effectués d'une part, auprès d'enseignants, de directeur, de conseiller, de DRENET et d'autre part, du président du COGES.

Chaque participant a été soumis à un entretien réalisé à partir des guides d'entretien conçu pour chaque catégorie d'informateur présente dans ce tableau. Ainsi, nous pouvons voir les enquêtés présentés dans le tableau 1 ci-dessous.

Personnes enquêtées	Directeur de la DRENET Aboisso	Directeurs des deux groupes scolaires visités	Conseillers de l'EPP Municipalité et l'EPP Tiapoum	Président du COGES (EPP Tiapoum et EPP Municipalité)	Enseignants
Nombre de participants	01	02	02	02	24

Source : Mahan Joël, 2020

- Outils de collecte de données

L'enquête quantitative, visant les enseignants et les acteurs de l'éducation, s'est appuyée sur un questionnaire tandis que des guides d'entretien individuels et de focus group ont été utilisés pour le volet qualitatif.

Les thématiques abordées au cours des entretiens ont porté sur les points suivants : i) perception des enseignants de la dualité apprentissage-jeu ;ii) nature des activités utilisées en classe ; iii) intérêt de la dualité apprentissage-jeu dans l'enseignement ; iv) impact de la complémentarité apprentissage-jeu sur l'enseignements.

- Traitement et analyse des données

Les données quantitatives, une fois recueillies et vérifiées, ont été saisies et traitées à l'aide du logiciel Sphinx. Il est question d'une description statistique des données sous forme de tableaux statistiques.

Les données qualitatives ont été recueillies par écrit, il est donc question de retranscrire, d'organiser et d'analyser les données recueillies lors des entretiens et ce par un dépouillement manuel. Puis, ensuite structurer et regrouper par thème les discours (verbatim) des enquêtés de sorte à lui donner un sens logique et significatif.

5. Résultats

5.1. Perception des enseignants de la dualité apprentissage-jeu

Tableau 2 : Dualité apprentissage-jeu en classe

Dualité apprentissage-jeu en classe	Nb. Cit.	Fréq.
Oui	18	75%
Non	5	20,83%
Sans réponse	1	4,17
Total Obs.	24	100%

Source : Mahan Joël, 2020

A la question de savoir « *est-ce que vous combiner apprentissage-jeu dans vos séances d'enseignement ?* », le tableau ci-dessus indique que sur 24 enseignants 18 combinent apprentissage-jeu dans leur enseignement soit 75% contre 5 d'entre eux qui ont répondu « non ». Un enseignant ne s'est pas prononcé sur la question soit 4,17%. Ces résultats expliquent que la majorité des enseignants fondent leur enseignement sur le jeu en effet, la complémentarité apprentissage-jeu est très importante à ce stade de développement de l'apprenant. C'est le moyen d'apprendre le plus efficace, permettant de rendre concret l'apprentissage, qui au départ, est abstrait.

5.2. La nature des jeux pratiqués en classe du primaire

Tableau 3 : Types de jeux utilisés en classe

Types de jeux utilisés en classe	Nbre. Cit.	Fréq.
Jeux de communication	12	50%
Jeux de règle et de compétition	10	41,67%
Autres	2	8,33%
Total Obs.	24	100%

Source : Mahan Joël, 2020

Les résultats obtenus suite à la question de savoir « *selon vous, quels types de jeux pratiquez-vous en classe ?* », montrent que 12 enseignants soit 50% sur 24 enquêtés utilisent les jeux de communication () pour mettre en œuvre leurs séances d'apprentissage contre 10 enseignants soit 41,67% qui estiment pratiquer les jeux de règle et de compétition et 2 d'entre eux utilisent autres types de jeu.

Ainsi, à travers les jeux de communication l'apprenant va expérimenter, interagir et collaborer avec ses partenaires ou d'entrer en compétition avec des concurrents et ce en respectant les règles établies. Certes, ils procurent la joie, mais ils sont également favorables aux premières formes de socialisation et de communication. Par ailleurs, on constate que plus on avance dans les années et moins le jeu est présent dans la conception des apprentissages.

5.3. Intérêt de la dualité apprentissage-jeu dans l'enseignement

Tableau 4 : Intérêt du jeu dans les apprentissages

Intérêt du jeu dans les apprentissages	Nbre de cit.	Fréq.
Concret	3	12,5%
Mobilisation	12	50%
Dédramatisation	5	20,83%
Socialisation	4	16,67%
Total Obs.	24	100%

Source : Mahan Joël, 2020

Pour la question « *quel est l'intérêt du jeu dans les apprentissages ?* », la mobilisation des apprenants à l'apprentissage est le plus ressorti soit 50% contre 20,83% pour la dédramatisation et 16,67% pour la socialisation. En effet, l'engagement et la réussite de l'élève dans l'apprentissage en classe vont largement dépendre de sa motivation. L'enseignant a la lourde tâche de

favoriser cet apprentissage par la mise en place des séances attrayantes qui encouragent toujours plus l'élève à s'engager pleinement. Par ailleurs, de par leurs côtés concret et socialisant, les élèves trouvent du sens, sont acteurs et apprennent dans de meilleures conditions.

5.4. Impact de la complémentarité apprentissage-jeu sur l'enseignement

Tableau 5 : Impact positif du jeu sur l'enseignement

Impact positif du jeu sur l'enseignement	Nbre de cit.	Fréq.
Oui	18	75%
Non	4	16,67%
Sans réponse	2	8,33%
Total Obs.	24.	100%

Source : Mahan Joël, 2020

Les réponses obtenues pour cette question « *quel est l'impact de la dualité apprentissage-jeu sur l'enseignement au primaire* » confirment effectivement nos préoccupations. (18 enseignants soit 75% pour l'impact positif du jeu sur l'apprentissage contre 4 enseignants soit 16,67%).

En effet, ce qui ressort de ces résultats c'est que le jeu a un impact positif sur l'apprentissage des élèves, en soutenant son développement cognitif et social.

De ce fait, l'efficacité d'un processus d'apprentissage réside sans aucun doute dans la qualité des contenus transmis au cours des activités de classe, et dans la qualité des procédés mis en œuvre pour faire comprendre, assimiler et rendre accessibles ces contenus. Pour arriver à tout cela, les activités ludiques seront un outil très puissant, car elles enlèvent l'attention du processus didactique même, et permettant un investissement plus rentable. Partant, la motivation engendrée par les situations ludiques accroche l'attention de l'apprenant, l'implique rapidement et de manière efficace dans l'apprentissage, le plaisir qu'elle suscite se révèle très utile.

6. Discussion

La complémentarité entre l'apprentissage et le jeu est mise en évidence par l'analyse des données. En effet, le regard des enseignants de cette pratique est bien perçu par la majorité alors que d'autres enseignants ne voient pas l'utilité de cette coexistence dans la mesure où dans le programme officiel du système éducatif en Côte d'Ivoire la dualité apprentissage-jeu n'est pas bien défini. Les résultats de cette étude peuvent s'expliquer en partie par le rapport au jeu du sujet enseignant. On peut l'envisager sous trois angles expérimental

(vécu de joueur), épistémologique (conception du jeu) et didactique (conception de l'enseignement du jeu). Cela peut être identifié par la logique singulière qui définit ce rapport, à partir du discours du sujet enseignant sur sa propre histoire de joueur et sur les positions qu'il adopte lors des mises en œuvre du jeu en classe. Ainsi, les résultats de cette recherche révèlent que la dualité apprentissage-jeu est un fait pertinent dans la pratique de l'enseignement en classe du primaire. Nos résultats convergent avec ceux de Piaget (1935) qui relève que le jeu est un levier de l'apprentissage chez l'enfant. Brougère (2005) considère également que le jeu ne permet pas de nouveaux apprentissages mais que sa contribution au développement paraît essentielle en ce qu'il aide à enraciner ceux-ci. Toutefois, notre étude révèle que de par les côtés concret et socialisant du jeu, les élèves trouvent du sens, sont acteurs et apprennent dans de meilleures conditions. Nos résultats montrent également que le jeu aide et encourage l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant. Ainsi, le jeu arrive à dédramatiser les situations d'apprentissage. Les résultats montrent qu'on ne peut dissocier plaisir et travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage. Cela implique que les « règles du jeu » sont acquises et respectées par les apprenants : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

Par ailleurs, la dualité apprentissage-jeu dans l'enseignement au primaire est diversement perçue par les acteurs de l'éducation. Certains enseignants ont une perception positive de l'apport du jeu dans l'enseignement-apprentissage (participation active au processus d'apprentissage) alors que d'autres ne voient pas d'intérêt dans les jeux, comme d'autres l'utilisent seulement en fin de séance pour compenser le temps libre.

Ainsi, notre étude souligne que le jeu représente pour l'apprenant un moyen de structuration de sa personnalité, d'apprentissage de la vie, de développement, de découvertes des autres, etc. Au regard des résultats de façon générale la dualité entre apprentissage et jeu s'avère utile dans l'enseignement au primaire. Ainsi, grâce à son utilisation, la coexistence de ces deux démarches (apprentissage-jeu) aura comme impact de rendre actif l'apprenant en incitant à participer directement et pleinement dans son propre apprentissage. En plus d'être divertissant, il donne un réel but à l'activité et suscite l'apprentissage. Les résultats se rapprochent de ceux réalisés par De Grandmont (1995 : 170) qui stipule qu'il y a deux conditions à réunir pour qu'il ait apprentissage : le déclencheur (l'introduction d'une information nouvelle) et le désir de résoudre le problème soulevé par cette nouvelle information. Bien que cette coexistence amène l'enfant à passer du jeu au travail grâce à la conscience qu'il a du progrès à réaliser, donc de l'effort à accomplir pour vaincre des difficultés, il n'est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu. C'est dans cette optique C. Freinet (1994) stipule que, baser toute une

pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations.

Ainsi, nos résultats s'éloignent de ceux réalisés par C. Freinet (1994) stipulant qu'utiliser le jeu en classe, c'est une sorte de démission, une fuite devant la vraie difficulté qui caractérise pourtant l'authentique métier d'éducateur à saisir la volonté et l'effort à mettre en œuvre pour amener les élèves à prendre autant de plaisir à travailler qu'à jouer, précisément parce que l'existence humaine, sociale, est essentiellement constituée, valorisée par le travail et orientée vers lui. La coexistence apprentissage-jeu, employé pédagogiquement, fournit une solution de facilité, qui, en outre, est inadéquate à l'objectif primordial de toute formation : préparer l'enfant à la vie par la vie elle-même. Nos résultats divergent avec ceux réalisés par Freinet indiquant que le jeu est d'abord un des leviers de l'activité intellectuelle, physique et sociale. Par ailleurs, ces jeux pratiqués en classe suivent un certain nombre de règles permettant d'apprendre aux apprenants à appliquer et à respecter des règles. L'élève doit alors s'adapter et retenir chaque règle du jeu. Cela le prépare à accepter plus tard d'autres règles, celles qu'impose la vie en société. La dualité apprentissage-jeu est une aide précieuse à la conquête de la socialisation.

Conclusion

Les résultats obtenus à travers cette étude nous ont permis d'avoir une vision plus globale de la dualité apprentissage-jeu dans l'enseignement à l'école primaire en Côte d'Ivoire. Le constat est que leur mise en œuvre facilite l'entrée des élèves dans les apprentissages, car ces jeux constituent, entre autres, un puissant moteur de motivation.

Quelle que soit leur forme, orale ou écrite, individuelle ou par équipes, cette coexistence apprentissage-jeu implique une participation active de la part des élèves et ils sont par conséquent davantage disposés à apprendre, par là même propices au développement de l'expression. En outre, grâce à une telle activité, les élèves ressentent le besoin de communiquer et sont donc davantage réceptifs aux savoirs et savoir-faire travaillés. Le jeu permet la fixation de nouveaux appris, ce qui facilite grandement l'acquisition. Bien entendu, les notions restent des notions simples et dites de bases pour ces élèves encore jeunes mais certaines expressions qui font partie du « classe d'apprentissage » permettent aux élèves de développer des automatismes propres à certaines situations.

Pendant, il semble essentiel de bien séparer les différentes phases d'une séquence et de privilégier les phases ludiques pour introduire une notion ou pour la manipuler. Entre temps, il faut ménager des phases plus studieuses avec des répétitions, des exercices et une réflexion.

L'important est de varier les activités mais de toujours retrouver les différentes phases pour donner un cadre à l'élève, atteindre les objectifs fixés et éviter tout type de débordements. La place réservée au ludique dans les apprentissages doit donc être bien définie, le jeu ne devant pas bénéficier du seul statut de divertissement. Les jeux doivent aboutir à la maîtrise de certaines compétences : il ne s'agit pas uniquement de s'amuser.

Il paraît donc fondamental de veiller à l'alternance des types de situations d'apprentissage, la variété des situations étant l'une des conditions essentielles à un bon apprentissage.

Ainsi, il est indéniable que les Instructions Officielles définissent de façon claire l'utilisation du jeu en contexte d'enseignement-apprentissage au primaire en Côte d'Ivoire tout en dosant, d'une part cette utilisation et d'autre part l'adapter aux élèves.

Références bibliographiques

- BROUGERE Gilles. 1997. *Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire*, Revue Française de Pédagogie, 1997, n° 119.
- BUZNIC-BOURGEACQ P, TERRISSE A. 2005. *L'expérience de l'enseignant et ses implications didactiques : une étude de cas en EPS*. 5ème colloque international Recherche et Formation, IUFM des pays de la Loire.
- BRIEN Robert, BOURDEAU Jacqueline et ROCHELEAU Johanne. 1997. « L'interactivité dans l'apprentissage : la perspective des sciences cognitives », *Revue des sciences de l'éducation*, Volume 25, numéro 1, 1999
- DESVAGES-VASSELIN, V., BUZNIC-BOURGEACQ P.2012. *Jeu et pratique scolaire : étude de cas d'un sujet et de son rapport au jeu*, Les Cahiers de l'IUFM de Basse Normandie, (1). Caen.
- DEWEY John .2010. « Une pédagogie de l'expérience » *Dans La lettre de l'enfance et de l'adolescence* 2010/2-3 (n° 80-81), pages 23
- DECROLY Ovide. 2015. « Instruction et pédagogie », *Dans Cahiers Bruxellois – Brusselse Cahiers* 2015/1 (XLVII), pages 107 à 111
- FREINET Célestin .1994. « Œuvres pédagogiques » *Tome 1, Seuil*
- GRANDMONT (De) Nicole. 1997. *Jouer pour apprendre*, Ed. Boeck université.
- HUERRE Patrice. 2007. *Jouer pour apprendre à vivre* Paru en septembre. *Etude (broché)*.
- N'DA Paul. 2006. *Recherche et méthodologie en sciences sociales et humaines*, L'Harmattan
- PIAGET Jean. 1935. *Les Méthodes nouvelles. Leurs bases psychologiques in Encyclopédie Française, Psychologie et pédagogie*, Paris : Denoël, réed. 1969.
- WINNICOTT Donald Wood. 1975. *Jeu et réalité. Espace potentiel*, Gallimard