

Le jeu dans l'apprentissage de l'anglais en cycle 2

A quelles conditions le jeu devient-il un outil pédagogique dans l'apprentissage de l'anglais en cycle 2 ?

**Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de
Master en « Enseignement auprès des enfants »**

Soutenu par

Monsieur TAPON Guillaume

le 05/06/2013

**sous la direction de
Madame CATROUX Michèle**

Introduction

A l'origine de cette réflexion sur le mémoire figure une question fondamentale : **pourquoi apprendre l'anglais dès l'école primaire ?** Cette première interrogation a mené à de nombreuses recherches dans des domaines à la fois différents et complémentaires tels que le bilinguisme, le multilinguisme, le plurilinguisme ou alors la notion d'interculturalité dans la classe, en passant par le développement psychique de l'enfant face à un environnement linguistique pluriel. La grande variété de ces lectures a permis, non seulement, de retirer des éléments de réponse mais, surtout, de cibler des aspects bien spécifiques de l'apprentissage de l'anglais à l'école élémentaire. Il était alors question de se centrer sur un aspect linguistique pur et d'étudier le fonctionnement de l'oreille ainsi que le développement de celle-ci chez l'enfant. L'enfant possède des capacités de discrimination auditive impressionnantes. Ce dernier est capable de distinguer et de reproduire tous les phonèmes existants au monde. Néanmoins, cette capacité, bien que possédée de tous, a une durée de vie très limitée. De nombreux auteurs, tels que Deyrich ou encore Siguan, démontrent que l'enfant, passé 7 ans, perd ces facultés discriminantes ; c'est la notion d' « âge critique ». Cette dégénérescence de l'oreille est parfaitement normale et elle témoigne de l'apprentissage progressif de la langue maternelle. Le tissu cérébral, lui aussi, subit de nombreux changements durant l'apprentissage d'une langue maternelle. Les enjeux de mémorisation et de pratique de la langue influent sur le tissu nerveux cérébral. Tous ces aspects pointus ont amené à prolonger la réflexion sur l'apprentissage de l'anglais afin d'en arriver à une deuxième question plus ciblée : **Alors, comment apprendre l'anglais en cycle 2 ?**

Cette deuxième interrogation était cruciale car, en tant que professeur des écoles en devenir, il semblait fondamental de trouver des moyens concrets d'appliquer les concepts et les théories amenés par les éléments de réponse à la première question de recherche. La réponse à une telle question, « comment apprendre l'anglais ? », n'est cependant pas aisée. Les méthodes d'apprentissage de l'anglais n'ont cessé d'évoluer ces vingt dernières années. Or, déterminer la plus efficace en cycle 2 paraît complexe. Néanmoins, les cours de l'IUFM enseignent que l'apprentissage d'une langue en cycle 2 ne peut pas se faire que par l'écrit. Il apparaît ainsi primordial de favoriser le recours à l'oral. En partant de ce postulat, il restait à trouver comment l'anglais pouvait être enseigné à des élèves aussi jeunes. Des hypothèses personnelles ont amené à penser que, quel que soit l'âge de l'apprenant, l'apprentissage devait se réaliser par des phases de mémorisation et de production en contexte. Cependant, cet

apprentissage nécessite aussi d'être ludique puisqu'il semble impensable d'apprendre et de retenir des savoirs sans y trouver un intérêt quelconque. L'apprentissage idéal serait alors répétitif (par rebrassage, réinvestissement) mais fondamentalement ancré sur un aspect ludique. Le ludique permet de créer une atmosphère d'apprentissage favorisant la mémorisation. Il met l'apprenant dans un contexte favorisant le désir d'apprendre. Ce désir d'apprendre ancre, entre autre, un savoir à long terme dans la mémoire d'un individu donné. Dès lors, un apprentissage de la langue non retenu sur le long terme n'a que peu d'intérêt. Ainsi, en accord avec les différentes références bibliographiques, ce mémoire s'est orienté vers le jeu comme moyen d'assurer l'apprentissage efficace de l'anglais. Cet argument a alors mené vers une troisième question de recherche : **Pourquoi le jeu a-t-il une place importante dans l'enseignement à l'école élémentaire ?**

Avec cette troisième interrogation, l'intérêt était de déterminer les spécificités du jeu. Pourquoi le jeu fonctionne-t-il si bien avec les enfants ? Que permet le jeu que ne permet pas le travail classique ? De telles questions ont mené vers les théories socioconstructivistes avec des auteurs incontournables tels que Piaget, Château, Bruner, Anna Freud... Ces lectures ont apporté des connaissances indispensables sur les « différents étages du jeu » (« jeu exercice », « jeu symbolique », « jeu à règle ») et sur les différents niveaux de jeu (« jeu ludique », « jeu éducatif », « jeu pédagogique »). Les jeux, suivant leur étage ou leur niveau, n'ont pas les mêmes intérêts ou les mêmes objectifs pour le joueur. Il semblait alors avisé de déterminer ces intérêts et ces objectifs afin d'apprécier quelle pouvait être l'utilisation du jeu en classe. De plus, il semblait nécessaire de se questionner sur le « jeu », c'est-à-dire de chercher une définition précise, et de rechercher à savoir pourquoi les enfants jouaient. En effet, même si le jeu semble connu de tous, trouver une définition à la fois générale et précise n'est pas chose aisée. En cherchant à comprendre une fonction aussi primaire que le jeu, l'intérêt était d'identifier spécifiquement ce que l'enseignant, une fois en classe, pouvait retirer du jeu. La finalité était alors de déterminer si tous les types de jeux étaient transposables en classe : si oui, pourquoi ? Et si non, pourquoi ? Toutes ces interrogations pour mener, finalement, vers une quatrième question de recherche : **Comment le jeu va-t-il faciliter l'apprentissage de l'anglais en cycle 2 ?**

Avec cette question, le dessein était non seulement de se placer d'un point de vue pratique (utiliser le jeu en classe) mais également d'établir un lien avec les recherches qui avaient été effectuées au préalable sur les intérêts d'un apprentissage précoce de l'anglais. Ces questions de recherche se rapprochent, de plus en plus, de la problématique finale et c'est

pourquoi il devient complexe de donner, de manière synthétique, des réponses à ces interrogations. Néanmoins, avec cette quatrième question, il s'agissait de s'intéresser aux différentes catégories de jeux pratiqués en classe. Il a donc fallu réaliser une typologie des jeux et étudier les aspects spécifiques que ces derniers permettaient de travailler, tout en gardant à l'esprit le lien avec l'apprentissage de l'anglais (aspect linguistique, culturel...). Or, l'ensemble de ces lectures a permis de mettre en évidence l'aspect social du jeu. A l'école, même s'il est pratiqué dans un but d'apprentissage de l'anglais, le jeu permet de développer de nombreuses compétences qui n'ont pas de lien direct avec l'anglais. Il s'agit ici du devenir élève, de développer des savoir-être et des savoir-faire. Avec le jeu, le simple but de gagner est rapidement surpassé pour laisser place à un apprentissage du devenir citoyen. Il s'agit alors de prendre conscience de l'altérité, de l'identité et de la culture en général.

Il restait, enfin, un aspect notable à étudier : celui de l'apprentissage. En effet, ce sujet de mémoire étant basé sur la notion d'apprentissage de l'anglais, il paraissait approprié de définir et d'étudier le processus d'apprentissage. Pour comprendre comment le jeu permet l'apprentissage de l'anglais, il était aussi question de savoir comment l'individu apprend avant de déterminer, par la suite, si, oui ou non, un jeu permet un apprentissage. La dernière question de recherche fut donc : **comment apprend-on ?** Dans le cadre de cette ultime interrogation, ont été étudiés plusieurs livres théoriques basés sur les neurosciences afin de retirer des éléments relatifs à la problématique du mémoire. Il a été question des processus de mémorisation et de récupération ainsi que des notions de sens et de signification, puisqu'il est communément admis que pour apprendre il faut comprendre. Or, comprendre passe inévitablement par l'acquisition du sens. Assurément, l'objectif de ces recherches n'était pas d'étudier la notion d'apprentissage dans sa globalité mais d'étudier les points qui pouvaient être pertinents dans le cadre de ce travail.

Toutes ces réflexions ont conduit à la problématique suivante : **A quelles conditions le jeu devient-il un outil pédagogique dans l'apprentissage de l'anglais en cycle 2 ?** Avec cette problématique, il s'agit d'étudier, non seulement, les caractéristiques du jeu mais, également, de les mettre à l'épreuve face à une situation d'apprentissage de l'anglais en cycle 2. Il faut donc, dans le cadre de cette problématique, s'appesantir, dans un premier temps, sur ce qu'est le jeu. Pour ce faire, il s'agit d'en donner une définition aussi précise que possible et d'en établir, de manière rigoureuse, les caractéristiques, afin d'en soustraire des critères qui

puissent tester sa capacité à être un outil pédagogique pour l'apprentissage de l'anglais. De plus, il s'agit aussi de s'intéresser à l'apprentissage de l'anglais en cycle 2. S'impose alors une définition de ce que signifie, dans un premier temps, « apprendre », puis « apprendre l'anglais en cycle 2 », avant de déterminer quels sont les objectifs de l'apprentissage d'une langue étrangère en cycle 2. Il faut ainsi s'intéresser aux attentes ministérielles (les instructions officielles, les programmes, les progressions...) sans négliger toutefois les contenus (linguistiques, culturels mais également savoir-être, savoir-faire, savoir écouter...). L'attention reste néanmoins fixée sur la manière de mettre en œuvre le jeu (répétition ; jeux, oui mais quels jeux ?) et sur les visées des apprentissages. Au demeurant, ce travail envisage d'étudier les finalités du jeu sur le plan psychique (dans le cadre d'un apprentissage précoce de l'anglais : notion d' « âge critique », notion de mémorisation, notion de motivation...). Enfin, pour tester les critères qui auront été établis quant au potentiel pédagogique d'un jeu, seront examinés les jeux prescrits dans une sélection de manuels d'anglais pour le cycle 2. L'objectif n'est pas normatif, il tient plus dans le dessein de définir pourquoi certains jeux présentent des intérêts pédagogiques alors que d'autres n'en proposent pas. L'intérêt, somme toute, est de comprendre comment exploiter au mieux les jeux dans la classe, tout en favorisant l'apprentissage chez les élèves.

Il semble que l'une des situations problèmes à laquelle il faille faire face tiennent dans le paradoxe entre deux notions qui peuvent paraître antinomiques : « jeu » et « apprentissage ». Pour beaucoup, apprendre est un travail. Apprendre demande un effort considérable de mémorisation et de mise en œuvre qui s'associe à un travail intellectuel. Ainsi, il est difficilement concevable de penser qu'un travail intellectuel puisse être associé à la caractéristique ludique et divertissante du jeu. A rebours, si l'homme joue, c'est pour se distraire et échapper aux contraintes du travail. Le jeu est, de fait, une activité qui permet à l'homme de s'exprimer en toute liberté. Le jeu ne semble pas, dès lors, avoir d'objectif pédagogique puisqu'il n'a, selon beaucoup, pour finalité que lui-même. Or, l'objectif de ce mémoire est, en partie, de démontrer que le jeu et le travail ne sont pas tant opposés. Apprendre en jouant semble tout à fait concevable puisqu'il s'agit même de la fonction première du jeu : « l'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue », (Epstein, 1985). La situation problème de ce mémoire réside alors dans la question suivante : comment faire pour apprendre en jouant ? Cette question, clairement biaisée, part du postulat que le jeu permet d'apprendre. Ce mémoire conduit dès lors à une mise en relief de quelques-uns des arguments qui justifient ce propos, sans pour autant en faire l'argument seul du

mémoire. Toute une réflexion sur le jeu et les apprentissages possibles par son biais est ainsi amorcée.

Afin de clarifier ce propos et de s'accorder sur les significations données aux mots clés de la problématique ci-dessus, il paraît nécessaire de définir quelques termes.

Jeu : Il ne s'agit pas, dans cette définition, d'entrer dans toutes les spécificités du jeu mais, plutôt, de donner une explication générale de ce qu'est et de ce que peut être le jeu. L'occasion sera donnée, dans le déroulement du présent mémoire, d'étudier plus en détails toutes les spécificités du jeu

Le dictionnaire *Le Larousse* donne, entre autre, ces deux définitions pour le jeu :

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

« Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard »

Il est possible, dès lors, de soulever la nuance entre une activité « non imposée » et une « activité de loisir soumise à des règles conventionnelles », d'autant plus que, dans le cadre scolaire, le jeu est plus ou moins imposé puisqu'il est proposé aux élèves par l'enseignant. Après plusieurs lectures, la définition de Nicole de Grandmont a été sélectionnée comme référence car, bien que critiquable, elle est assez générale pour s'appliquer à cette étude et mener à des approfondissements.

Voici sa définition du jeu : « Activité physique ou morale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure » (Grandmont, 1989, p. 25). De plus, il a été convenu d'associer la même acception à l'expression « activité ludique » afin d'éviter une trop grande itération du terme « jeu ».

Un des éléments qui semble fondamental dans cette définition tient dans l'idée que cette activité n'a « d'autre fin qu'elle-même [...] dans la conscience de celui qui s'y livre ». Le jeu possède ainsi des finalités autres que celles connues par le joueur. Toutefois, le joueur ne

songe qu'à la finalité ludique, d'où le sentiment de plaisir. Il s'agit dès lors de ne pas altérer cette dimension puisque, si le joueur ne peut plus s'abandonner à l'activité ludique que pour sa finalité ludique, alors il ne « joue » plus (conformément à cette définition).

Outil pédagogique : « L'outil [pédagogique] sert l'action engagée. Il facilite l'apprentissage au travers de l'expérience personnelle et active de l'apprenant. Celui-ci se construit ainsi en réel porteur des valeurs du groupe social. L'outil doit être en cohérence avec le problème identifié ; il doit permettre d'enrichir l'expérience des transformations du réel ayant un sens » (Les actes du Forum des outils de prévention. 7, 8, 9 décembre 99/Lyon : CRAES Rhône-Alpes, 2000, pp.60-62)

« Un outil pédagogique c'est simplement un support associé à une démarche et élaboré dans le but d'aider ou d'accompagner « un » public à comprendre, à apprendre ou à travailler... » (<http://migration.demain-le-monde.org/article71.html>)

Dans le cadre de cette étude, un outil pédagogique, ici le jeu, est alors défini comme un moyen d'accompagner un apprentissage afin d'en faciliter l'acquisition par l'apprenant.

Apprentissage de l'anglais en cycle 2 : Le dictionnaire *Le Larousse* définit l'apprentissage de la façon suivante : « Ensemble des processus de mémorisation mis en œuvre par l'animal ou l'homme pour élaborer ou modifier les schèmes comportementaux spécifiques sous l'influence de son environnement et de son expérience ». L'apprentissage de l'anglais en cycle 2 peut alors être défini comme la première approche et sensibilisation à l'anglais qui, conformément aux directives ministérielles, permet de créer des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être chez l'élève. Il s'agit ainsi de mettre en place les dispositifs nécessaires pour garantir la maîtrise, par les élèves, des attentes ministérielles (cet apprentissage prévoit une mémorisation et verbalisation de termes de la vie quotidienne). Cet apprentissage est alors surtout linguistique et particulièrement orienté vers la phonologie puisque que les élèves, à cet âge-là, entrent à peine dans l'écrit dans leur langue maternelle. Il peut être rappelé que l'apprentissage de l'anglais entraîne une acquisition de savoir-faire et de savoir-être qui dépassent les simples capacités langagières, menant ainsi vers une ouverture sur l'autre et une prise de confiance en soi.

Bien que les questions de recherche mettent déjà en lumière l'évolution du processus de réflexion ainsi que les partis pris effectués dans ce mémoire, une précision peut être

apportée sur les hypothèses de recherche. Il a été pris comme première hypothèse que le jeu tenait un rôle majeur dans l'apprentissage et le développement de l'enfant. Il était ainsi question d'étudier le jeu pour ensuite étudier les apprentissages que l'enfant pouvait en retirer. Puis, une deuxième hypothèse est née du principe selon lequel le jeu, de par son caractère ludique et bien souvent son aspect kinesthésique, permettait une meilleure mémorisation qu'un apprentissage scolaire de type répétition simple. La troisième hypothèse concernait, quant à elle, l'utilisation du jeu dans les manuels. Il a été supposé que les manuels utilisaient le jeu dans leurs apprentissages et qu'une partie importante des jeux proposés tenaient compte des processus de mémorisation afin de soumettre des situations qui favorisent une rétention maximale des apprentissages des élèves.

Un mot désormais sur la pertinence et la portée de ce travail. Ce mémoire se veut modeste et ne prétend pas produire des savoirs universels. Le recours à un nombre acceptable de sources espère proposer une analyse assez approfondie du sujet, sans pour autant en couvrir tous les aspects. Il semble convenu que le jeu est un sujet vaste et qu'il paraît impossible de traiter de tous ses aspects dans cette étude. Les mêmes remarques peuvent également s'adapter aux processus d'apprentissage. Ne seront donc traités, dans cette analyse, que les aspects du jeu et de l'apprentissage qui apparaissent pertinents pour l'analyse des manuels, en vue de la problématique établie précédemment. Ainsi, ce travail s'adresse principalement à un public s'intéressant à l'apprentissage de l'anglais en cycle 2. Ce mémoire n'a pas la prétention de révolutionner la façon d'apprendre l'anglais mais plutôt d'apporter une vision complémentaire et/ou supplémentaire sur l'apprentissage de l'anglais grâce au jeu dans les manuels de cycle 2.

Il ne reste, désormais, plus qu'à annoncer la trame de ce mémoire. Dans un premier temps, il sera question du jeu en lui-même. Une définition approfondie du jeu sera menée à bien afin de s'intéresser ensuite à la structure du jeu ainsi qu'aux raisons pour lesquelles les enfants jouent. Puis, dans un second temps, il sera question des processus d'apprentissage. Il paraît en effet indispensable de comprendre les mécanismes d'apprentissage pour déterminer comment le jeu favorise, ou non, cet apprentissage. Il sera ainsi question de l'apprentissage en lui-même, avant de s'intéresser à l'apprentissage par le jeu, pour enfin finir sur l'apprentissage par le jeu dans le cas de l'anglais en cycle 2. Puis, dans un dernier temps, il sera question d'analyser cinq manuels en fonction de critères précis. Ces critères seront définis en rapport aux éléments théoriques des deux premières parties et les manuels seront passés au crible de ces critères afin d'être analysés. Un bilan sur l'analyse de ces manuels

conclura cette dernière partie. Enfin, une conclusion générale permettra d'effectuer une synthèse de la recherche effectuée au travers de ce mémoire avant d'ouvrir sur une autre question de recherche plus large.

Il est maintenant temps d'entrer dans la partie principale de ce mémoire. Conformément à la progression mentionnée précédemment, cette première partie a pour sujet le jeu et ses spécificités.