

Jeux de lettres et apprentissage du fulfulde

Frédéric Tégua Bogni

Centre National d'Éducation, Cameroun

Abstract

The problem of teaching the Cameroonian languages has always sharpened the scientific and academic research. The implementation of this teaching is perceived as a practice in which it is necessary to pay attention given that the French and English languages are taking care of the truly authentic national identity of Cameroon. Moreover we observe a lack of political will to redefine the balanced relationship among Cameroonian and official languages. The present reflection proposes to set up a teaching method based on the Fulani word games. It appears as a real boost to the development of faculties or linguistic abilities of the Fulani language learners or not. Hence the question: how can we learn Fulfulde by the usage of its word games and combining business with pleasure? This fundamental question is to instill in the student the skills of graphic and phonetic words of the targeted language through fun. It is about getting learners to learn Fulani by playing word games, games which show the originality of this work for the development, promotion or learning of the local languages through a game that has never been explored, there is therefore a blank field. Guided by an experimental approach, the present contribution is based on existing literature and field surveys, setting the learning of Fulani through a game.

Keywords: word games – education – Cameroonian languages – Fulani

Introduction

La réflexion que nous proposons de conduire sur *les langues nationales* n'est pas la première. Beaucoup y ont déjà réfléchi et ont orienté leurs analyses sur des pans entiers des modalités des langues camerounaises. Il est ardu de les énumérer tous. Les problèmes de la didactique ont été évoqués, ceux de la pédagogie aussi, voire ceux de la valorisation et de la promotion des langues camerounaises.

Un point transversal parcourra notre analyse en permanence : il s'agit de l'aspect ludique qui permet tous les fonctionnements logiques mis au point pour que les apprenants sachent lire et écrire ou s'exprimer correctement à peu près la langue cible.

L'apprentissage des langues camerounaises constitue un problème crucial à l'heure où le français et l'anglais prennent actuellement en charge l'identité nationale authentique du Cameroun. D'où la nécessité de valoriser nos langues susceptibles de développer notre pays.

Jeux de lettres apparaît alors comme une procédure d'apprentissage, de promotion et de développement du fulfulde puisque à travers les différents jeux choisis, les apprenants pourront lire et écrire cette langue.

Selon le Petit Robert (1981 : 1046), le jeu se définit comme étant une

Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'il, procure [...] activité organisée par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte.

À ces deux définitions dictionnairiques, nous notons les aspects *activité mentale règles* qui sont au centre majeur de notre préoccupation. Car à travers ces aspects, les apprenants pourront lire et écrire le fulfulde.

L'objectif de notre travail est de montrer qu'on peut apprendre à lire et à écrire le fulfulde en jouant aux jeux de lettres. En joignant l'utile à l'agréable. Il sera aussi question de nous interroger sur le choix de la langue d'expérimentation et sur la pertinence des jeux de lettres choisis.

L'hypothèse de départ postule que les jeux de lettres choisis permettent aux apprenants de lire et d'écrire correctement le fulfulde. Ceci dit, le raisonnement se construit par une approche pédagogique et ludique qui prend en compte un foisonnement de sources (ouvrages, articles, mémoires, documents, thèses, etc.).

1. Choix de la langue d'expérimentation

La situation linguistique du Cameroun est particulièrement complexe. L'état actuel des recherches sociologiques des unités de langues recense 247 langues. D'où la nécessité de se focaliser sur une langue pour mener à bien notre étude.

Ainsi, la langue camerounaise dans laquelle nous allons expérimenter notre recherche est le fulfulde. Diverses raisons aiguissent notre choix.

D'abord, le Nord-Cameroun et les Peuls en particulier restent solidement ancrés dans leurs cultures. Cette attitude n'est pas nouvelle, qui date depuis la colonisation et qui a imprimé aux Peuls obéissance, docilité, admiration à leur culture, à leur langue, même un demi-siècle après les indépendances. C'est dire que cette force de l'enracinement culturel est intergénérationnelle et suscite un engouement particulier chez les enfants peuls d'apprendre leur langue.

Ensuite, le fulfulde est la langue véhiculaire du Nord-Cameroun. Généralement, la véhicularité d'une langue est démolinguistique c'est-à-dire déclarée sur la base de son champ de diffusion et du nombre des ses locuteurs. Il s'agit de la langue de

communication, la langue la plus utilisée dans les rues et particulièrement au marché. Dans le contexte du Nord-Cameroun, le français et l'anglais étant des langues officielles imposées par les institutions étatiques, sont de moins en moins employés dans la communication informelle c'est-à-dire en dehors du cadre institutionnel. Cette domination du fulfulde s'observe aussi sur des autres langues du Nord-Cameroun voire sur celles du Sud-Cameroun. Son implantation est due au caractère jadis instable des Peuls¹ et fait qu'ils sont dispersés dans l'ensemble de cette partie du pays. C'est en partie ce qui explique le fait que leur langue soit parlée à l'échelle régionale.

Ainsi le fulfulde, langue du phylum² Congo-Kordofan et de la famille Niger-Congo est la langue nationale la plus parlée au Nord-Cameroun. « Véritable langue véhiculaire, le fulfulde est parlé par sept millions de locuteurs répartis dans les quatorze États de l'Afrique de l'Ouest et du Centre³. Au Cameroun, il est parlé (...) dans toute la zone septentrionale du pays naguère dominé par les Foulbés. » (Essonon 2003 : 64).

Au Nord-Cameroun, le lieu d'épanouissement de cette langue est le marché. Les échanges financiers se font de plus en plus en fulfulde au point où pour pouvoir faire de bonnes affaires, les commerçants venus du Grand Sud sont obligés d'apprendre cette langue qui phagocyte certaines langues qui l'entourent. En dehors, du marché, le fulfulde est la langue la plus parlée dans les cours de récréation des écoles, lycées et collèges. Son omniprésence étant un facteur limitant pour l'apprentissage des langues officielles. Cette langue s'est imposée et chercher à le combattre serait une entreprise inutile.

Enfin, le fulfulde est une langue enseignée depuis longtemps avant la timide volonté des pouvoirs publics de mettre en place des mesures pour l'enseignement des langues locales. Sa didactique a fait en sorte qu'il soit rependu dans tout le territoire du Grand Nord Camerounais. Légitimité que la constitution accorde aux langues camerounaises et reprise par Metangmo-Tatou (2001 : 34)

La promulgation de la loi N° 96-06 du 8 janvier 1996 portant révision de la constitution du 2 juin 1972 vient à point nommé clore l'ère de la marginalisation et de la confidentialité des langues camerounaises : la Constitution du Cameroun prévoit désormais à son article premier la protection ainsi que la promotion des langues locales.

¹ Les Peuls sont des peuples nomades éleveurs qui ont naguère tenté d'islamiser et dominer tous les autres peuples du Nord-Cameroun et, par ricochet, d'en imposer leur langue.

² Phylum dans ce contexte signifie grande famille linguistique.

³ Le fulfulde ou fulani, langue transnationale, est parlée au Bénin, au Burkina Faso, au Cameroun, en Gambie, en Guinée, en Guinée Bissau, au Libéria, au Mali, au Niger, au Nigéria, en Sierra Léone, au Sénégal, au Tchad et au Togo.

2. Choix de quelques jeux de lettres

Nous présentons dans cette partie quelques jeux de lettre que nous avons choisis sur le volet pour illustrer notre démarche. Ces remue-méninges stimulent les facultés des apprenants.

2.1. Mots mêlés

C'est un ensemble des lettres dans une grille. Dans cette grille, il y a des mots, proposés plus bas, qu'il faille retrouver et souligner. La maîtrise de l'orthographe et l'enrichissement du vocabulaire sont ainsi visés. Dans le tableau de mots mêlés ci-dessous, il faut retrouver les sept jours de la semaine en fulfulde.

S	A	L	T	I	N	E	P	O
A	V	N	U	I	M	I	R	P
L	A	H	A	S	A	W	E	A
A	D	C	J	H	W	V	Y	L
A	F	F	U	U	N	A	T	H
S	B	A	M	G	D	A	B	A
A	'	A	B	O	E	L	O	M
D	I	M	A	O	P	A	R	I
B	A	L	A	T	S	R	L	I
T	G	Y	R	U	U	B	U	S
U	B	B	E	E	W	A	Z	A

1. ALATINE – 2. SALAASA – 3. ALARBA – 4. ALHAMIISA –
5. JUMBAARE / MAWNDE – 6. ASAWÉ – 7. ALAT

2.2. Jeux de paronymes

Les paronymes sont des mots ou des suites de mots de sens différents, mais de forme relativement voisine. Ainsi collusion et collision, allocution et allocation sont des paronymes Dubois 2001 : 349. Le jeu de paronymes consiste, entre autres, à trouver, à partir d'un mot donné, un autre mot de sens différent et graphiquement proche. Pour ce faire, l'apprenant devra connaître le sens du mot donné, ce qui lui permettra de trouver l'autre mot. Ce jeu aide l'apprenant à éviter les confusions phonétique, sémantique et graphique que créent les paronymes.

Jeu 1. Trouver un mot graphiquement proche et de sens différent du mot ci-dessous.

Moslugo (torde) =

Jeu 2. Ajouter une lettre à chacun des mots ci-dessous de façon à ce qu'ils correspondent au sens entre parenthèses.

Saawar... (jaunisse) = saawar... (conseil)

Jeu 3. Ajouter une lettre au mot de la droite pour qu'il soit graphiquement différent de celui de la gauche

Murugo (sucrer « un bonbon ») = mur...ugo (être gluant)

2.3. *Jeu du « bouche-trou »*

C'est un jeu qui consiste à retrouver les lettres manquantes d'un mot. Le but de ce jeu est que l'apprenant maîtrise l'orthographe des mots quand il comble les vides. Il faudrait le plus souvent qu'il ait le sens ou la définition du mot dont il faut combler les trous. Si l'apprenant n'est pas foulaphone, on peut présenter le jeu comme ci-dessous, avec une traduction entre parenthèses. En revanche, s'il est foulaphone, l'enseignant donnera une indication, par exemple dans le premier cas, il dira oralement en fulfulde : liquide rouge présent dans le corps. Ainsi l'apprenant retrouvant mentalement le mot devra être capable de le matérialiser par les vides à combler.

...i...am (sang)
 ...i...i (deux)
 Doy...e (dysenterie)
 R...ta (moitié)
 I...e (os)
 Mo fa...gaay (célibataire)

2.4. *Liste, phrase abécédaires*

Produire une liste, une phrase, dans laquelle l'ordre des mots respecte l'ordre alphabétique ; les initiales forment un alphabet complet. Le but premier de ce jeu est la maîtrise de l'alphabet. La capacité de trouver des mots dans l'ordre alphabétique apparaît comme le deuxième but.

Une liste abécédaire est un ensemble de mots dans l'ordre alphabétique qui renvoie à une notion. C'est en quelque sorte un champ lexical 'alphabétique'.

Animaux : Asgumri (coq), Bodde (serpents), Boosaaru (chien), Camnagel (hérisson),
 Duujiire (hibou)...
 Culture : Aawdi (semence), Biriji (arachides), Bulumwu (igname), Citta (épice...),
 Daŋkali (patate)...
 Une phrase abécédaire est une phrase dont la suite de mots qui la constitue est dans l'ordre alphabétique.
 Asgumri Bee Binngel Colli Dadi... (Le coq et l'oisillon se sont enfuis)

3. *Conception des jeux*

La conception de certains jeux de lettres est basique. C'est le cas de ceux présentés plus haut. On n'a pas besoin de grand-chose. Il suffit juste d'avoir un dictionnaire (ou une compétence linguistique) et une police de caractère adaptée dans son ordinateur pour les concevoir sur Word. Il est même possible de les concevoir à la main avec une feuille de papier libre, un stylo etc. En revanche, la conception d'autres jeux de lettres est délicate. Il s'agit d'une part des jeux de société tels que le scrabble et d'autre part des jeux classiques tels que les mots fléchés et les mots croisés.

3.1. *Scrabble*

Le scrabble est un jeu consistant à former des mots sur une grille à partir des lettres tirées au hasard. Le nombre de jetons (entre 100 et 126) et leurs valeurs (de 0 à 10)

varient selon la langue. Ces distributions se font en fonction de la fréquence d'utilisation des lettres dans une langue. Même s'il est vrai que le scrabble puisse être conçu, manuellement, avec les matériaux locaux ; il est préférable que cela soit conçu professionnellement, c'est-à-dire en respectant les consignes données dans le règlement du scrabble.

3.2. Applications

De nos jours, les mots fléchés et les mots croisés se conçoivent aisément et variablement avec des logiciels conçus pour la circonstance. Aussi est-il nécessaire de créer des logiciels adaptés pour la conception des jeux de lettres. La création de ces logiciels passe grosso modo par l'intégration d'un dictionnaire fulfulde et donc des lettres spéciales dans le programme. Nous pensons ainsi à un scrabble logiciel, à un anagrammeur et à un logiciel pour créer les mots fléchés. Cette énumération est loin d'être exhaustive. Si cela est fait, la création d'un grand nombre de jeux sera possible et la diffusion auprès des joueurs conséquente.

4. Valeur éducative du jeu

L'importance du jeu n'est plus à démontrer : depuis une cinquantaine d'années, une série d'ouvrages ont mis en relief ses différents aspects. Sa signification dans le domaine social, anthropologique et culturel a été évoquée. Si nous entrons dans la dimension jeux de lettres, la question fondamentale qui se pose est comment le jeu permet-il à l'apprenant d'acquérir des connaissances dans une langue ? En clair, le jeu constitue-t-il un moyen d'apprentissage de la langue ? Bien que le jeu soit à première vue ludique valeur que nous ne récusons pas, nous voulons faire ressortir sa dimension cognitive et formative c'est-à-dire sa faculté de développer les capacités mentales et de fournir des prédispositions ou des compétences linguistiques dans une langue donnée.

Le psychanalyste Wincott 1975 : 65 établit que le jeu existe comme espace potentiel ; c'est-à-dire comme une aire d'expérience, ni interne ni externe, mais intermédiaire, fondamentale pour le développement de la maturité chez l'enfant et de l'acquisition de l'expérience. Pris dans ce sens, le jeu de lettres permet à tout individu d'accéder à la capacité créatrice des mots puisque « *c'est en jouant, seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière.* » Ibid. : 76. Il met aussi en place le développement de ses connaissances linguistiques sur les mots eux-mêmes dans leur morphologie, forme écrite, leur phonétique, forme orale, leur sémantique, le sens ou le signifié.

Ainsi, il existe un lien profond entre le langage et le jeu pour l'apprenant : l'acquisition du langage chez l'enfant et le développement de ses compétences lexicales, phonétiques, orthographiques et sémantiques. « *Le langage est fait de telle façon que l'on ne peut l'apprendre qu'en jouant.* » disait F. François 1993 : 82. Ceci revient à dire que l'homme apprend mieux le langage en se jetant à la piscine du jeu et

c'est en jouant le mieux qu'il peut maîtriser avec le sens, la phonétique, l'orthographe et le vocabulaire des mots.

Le jeu de mots développe chez l'apprenant trois dimensions : une dimension ludique qui renvoie au divertissement, une dimension cognitive qui fait appel à la formation des connaissances et une dimension socialisante à travers les fonctions interactive et communicative. Au moment de cette trilogie, l'apprenant acquiert une culture linguistique et une compétence intralinguistique ou extralinguistique de la langue. Cette dernière cesse d'être pour lui un objet de création, de doute ou de recherche de mots, pour devenir surtout un moyen d'accès à l'information, un moyen de représentation ou d'expression, un outil d'interaction, d'agissement sur le monde extérieur.

5. Conclusion

Nous avons présenté une étude sur l'apprentissage du fulfulde par le biais des jeux de lettres. La démarche ludique adoptée à cet effet a permis de rendre compte de la possibilité voire de la nécessité de produire des jeux de lettres pour consolider et diversifier autant que faire ce peut une alphabétisation de qualité pour les langues du Cameroun.

Le choix du fulfulde pour explorer ce champ d'étude s'est justifié par la diversité sociolinguistique du Cameroun d'une part et par le statut même du fulfulde d'autre part. Les jeux de lettres ne sont pas que ludiques, tant s'en faut ; ils sont aussi instructifs. Les quatre exemples qui émaillent notre étude montrent comment les jeux de lettres aiguïssent la curiosité et donc cultivent l'apprenant.

La valeur éducative des jeux telle que nous l'avons examinée appuie à suffisance nos suppositions : le vocabulaire de l'apprenant s'enrichit considérablement tandis que l'orthographe des mots, quant à elle, se précise progressivement. Il apprend alors sa langue en se divertissant. La conception, la fabrication à grande échelle et la vulgarisation des jeux de lettres prenant en compte les réalités socioculturelles du Cameroun donneront à coup sûr aux langues un souffle nouveau et aux populations une plus grande envie d'apprendre, de comprendre et de découvrir leur langue.

Tout compte fait, les jeux de mots ouvrent la voie à l'acquisition d'une langue et à sa pédagogie générale (la cognition). L'acquisition d'une langue et l'accès aux connaissances linguistiques sont subséquentement les valeurs principales qui se cachent dans le labyrinthe des jeux de mots.

Références bibliographiques

- Augé H., M. Borot et al. (1989). *Jeux pour parler, jeux pour créer*, Paris, CLE, pp.30
- Bruner J. (1987). *Comment les enfants apprennent à parler*, Paris, Retz, pp. 17
- Caré J.-M., Debyser, F. (1978). *Jeu, langage, créativité. Les jeux dans la classe de français*, Paris, Hachette-Larousse, pp.23

- Dubois J. et al. (2001). *Dictionnaire de linguistique, Larousse-Bordas/HER*, Paris, 514 p.
- Essono J.M. (2004). « Le Cameroun et ses langues », in *Cameroun, politique, langue et santé*, collection études africaines, Paris, Armand Colin, pp.64
- François F. (1993). *Pratique de l'oral*, Paris, Nathan, pp. 72
- Metangmo-Tatou L. (2001). « Cap significatif dans la dynamique des langues au Cameroun », in *Cameroun, politique, langue et santé*, collection études africaines, Paris, L'Harmattan, pp. 34
- Petit Robert (1981).
- Tourneux H., Yaya D. (1998). *Dictionnaire peul de l'agriculture et de la nature Diamaré, Cameroun, suivi d'un index français-fulfulde*, Karthala / CTA / CIRAD, Paris / Wageningen / Montpellier, 547 p.
- Wincott D.-W. (1972). *Jeu et Réalité. L'espace potentiel*. Paris, Gallimard, pp. 65-76