

Ministry of Higher Education an Scientific Research

المركز الجامعي -صالحي أحمد- النعامة - Nâama – Salhi Ahmed –

Institut de lettres et de Langues
Département des langues Etrangères
Filière de langue française

***Mémoire de fin d'études en vue de l'obtention du diplôme
de Master de langue française***

***Option : Didactique des langues étrangères
Intitulé***

***Les activités ludiques en classe FLE, un moyen pédagogique
pour faciliter l'apprentissage: Cas des apprenants de la 3^{ème}
année primaire***

Présenté par : - **ATBA Wafaa**
Et
ALLALI Hanane

Sous la direction du Dr EL Mestari Habib

Membres du Jury

Président : **Pr BRAIK Saadane**, Professeur, C.U. Nâama

Rapporteur : **Dr. EL MESTARI Habib**, Maitre de conférences "A" C.U.Nâama

Examineur : **Pr FARI BOUANANI Gamal Elhak**, Professeur, C.U. Nâama

Année universitaire 2020/2021

Remerciements

Nos remerciements vont premièrement au Dieu Le tout Puissant pour la volonté, la santé, et la patience, Qu'il nous a donné tout au long de nos années d'étude.

*Nous tenons exprimer nos vifs remerciements à notre promoteur **Mr El Mestari Habib** pour ses judicieux conseils, sa patience, sa persévérance toute la période de notre mémoire.*

Nos remerciements les plus vifs vont aussi à nos enseignants du département des langues étrangères, de l'université Salhi Ahmed-Naâma.

Nous remercions tous nos collègues et nos amies pour leurs assistance et soutiens, et tout ceux qui ont contribué de proche ou de loin à la réalisation de ce travail.

Dédicace

*Je dédie ce modeste travail à ma grand-mère, dieu l'accueille
dans son vaste paradis*

A mon grand père Tayeb,

A mes chers parents qui m'ont toujours soutenu,

Qui m'ont aidé à affronter les difficultés,

*A mon encadreur Mr : El Mestari Habib pour ses utiles
conseils, sa patience, sa persévérance.*

A mes très chères sœurs et frères.

A toute nos familles.

A mon amie et mon binôme Wafaa,

A tous les étudiants d'université Salhi Ahmed-Naama.

A tous.

Allali Hanane

Dédicace

Je dédie ce modeste travail

A mes chers parents qui m'ont toujours soutenu,

Qui m'ont aidé à affronter les difficultés,

*A mon encadreur Mr : El Mestari Habib pour ses utiles
conseils, sa patience, sa persévérance.*

*A mes très chères sœurs : Sihem, Zohra et à mon cher frères
Ahmed et sa femme Imene.*

A toute nos familles.

*A mon cher fiancé Sid Ahmed qui m'a soutenu depuis la
réalisation de ce travail et jusqu'à la fin,*

A tous les étudiants d'université Salhi Ahmed-Naama.

A tous.

Waffa Atba

Table de matières

Remerciement	
Dédicace	
Table des matières	
Introduction générale	03
Cadre Théorique	
Chapitre I : Les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du FLE	
1. Concepts défénitoires	
	08
1. Le jeu	08
2. Le ludique	08
1.1. Le jeu dans l'histoire	09
1.2. L'Antiquité	09
1.3. Le jeu selon Nicole de Grand mont	09
1.4. Le jeu ludique	10
1.5. Le jeu éducatif	10
1.6. Le jeu pédagogique	11
3. L'activité ludique	11
4. L'apport de l'activité ludique dans l'enseignement /apprentissage	12
5. Les activités ludiques et le développement des compétences langagières (lecture-prononciation-acquisition du lexique-interaction)	13
5.1. Les jeux linguistiques	13
5.2. les jeux de créativité	14
5.3. les jeux culturels	14
5.4. les jeux dérivés des théâtres	14
5.5. les interactions	14
5.6. le travail en groupe	15
Cadre Pratique	
Chapitre II : Résultats et Discussion	
1. Présentation du questionnaire	17
2. Le déroulement de l'enquête	18
3. Enquête auprès des enseignants du FLE au cycle primaire	19
3.1 Analyse et interprétation des données	19
Conclusion générale	33
Bibliographie	
Annexe	

Introduction

Générale

Introduction générale

Le principal problème d'aujourd'hui et de l'ensemble de l'enseignement/apprentissage est le manque d'intérêt des apprenants pour les activités en classe dispensées et le manque de performances académiques d'un grand nombre d'apprenants de langues étrangères. C'est français".

En Algérie, l'enseignement/apprentissage constitue un champ de recherche très large pour les chercheurs dans le domaine de l'enseignement, ce qui explique les différentes études menées pour améliorer les méthodes, les procédures et les moyens d'enseignement.

Compte tenu des différences de niveau des apprenants, en fonction de leur âge, de leur milieu social, de leurs capacités potentielles et de leurs besoins psychologiques, citons les jeux comme leurs principaux besoins psychologiques. Les enseignants doivent gérer toutes ces hétérogénéités en classe.

L'utilisation de jeux est une nécessité dans les cours de langues étrangères. Ce dernier est inclus dans son comportement d'enseignement une pédagogie d'enseignement/apprentissage qui emploie le jeu comme moyen d'apprentissage.

C'est ainsi que l'apprenant stimulé par le jeu, un monde propre à lui, éprouve une détente morale et physique en accomplissant certaines tâches.

Le jeu permet d'acquérir beaucoup de connaissances. Nous pensons que l'introduction de jeux à travers des activités d'apprentissage facilitera l'enseignement.

Les professeurs de langues étrangères, en particulier les professeurs de français, utilisent des « jeux » pour inculquer des compétences linguistiques aux apprenants.

Choisir notre thème « Les activités ludiques en classe de , un moyen pédagogique pour faciliter l'apprentissage : cas des apprenants de troisième année primaire » est par bonne intention et vise à empêcher les apprenants de maîtriser l'un des plus gros problèmes d'une langue étrangère. Surtout les apprenants de 3^{ème} année primaire qui doivent être capables de lire et de comprendre de courts essais.

Ce travail exprime spécifiquement nos préoccupations concernant les difficultés d'apprentissage des apprenants et le manque de motivation dans les classes de FLE.

Introduction générale

Cela nous incite à poser la question suivante : **Comment les activités ludiques deviennent-elles un moyen efficace et motivant dans l'enseignement/ apprentissage du FLE?**

Pour entamer ce travail de recherche, nous partons les hypothèses suivantes:

- **L'activité ludique représenterait –elle un moyen efficace de motivation chez l'apprenant ?**
- **L'activité ludique serait-elle un moyen pédagogique de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant?**

Des activités intéressantes font partie des outils pédagogiques utilisés pour promouvoir l'apprentissage du FLE et motiver les apprenants.

De nos jours, la plupart des enseignants ne prêtent pas beaucoup d'attention aux jeux éducatifs, qui peuvent devenir une motivation pour aimer cette langue étrangère. Le but de notre recherche est d'intégrer des activités intéressantes pour tenter de favoriser l'apprentissage du français, ce qui nous amène à nous demander si nous pouvons combiner apprentissage ludique et apprentissage traditionnel. Ce travail de recherche clarifiera deux parties :

1. Une partie théorique qui contient un chapitre intitulé : « Les activités ludiques et l'enseignement/apprentissage du FLE » englobe :

1- Concepts définitoires

- Le jeu
- Les activités ludiques

2- L'apport des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage

3- Les activités ludiques et le développement des compétences langagières (Lecture- prononciation- acquisition du lexique- interaction).

La partie pratique (cadre méthodologique), est réservée à l'analyse des données du terrain dont nous rendons compte de l'utilisation des activités ludiques avec les apprenants de troisième année primaire et aussi une enquête par questionnaire adressé aux enseignants du primaire).

Introduction générale

Nous avons choisi une démarche expérimentale fondée sur la réaction et le comportement des apprenants lors de l'exécution des activités attractives qui pourraient servir comme un outil facilitateur dans l'apprentissage de la langue française.

Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

Partie Théorique

Chapitre I :
Les activités ludiques et
l'enseignement /apprentissage du FLE

1. Concepts définitoires

Il est très pertinent voire indispensable de mettre en exergue les différents concepts dérivés du ludique pour d'un côté, en saisir la signification, et, de l'autre côté, mesurer les écarts sémantiques entre eux. Nous nous tâcherons en effet à éclairer les trois concepts-clés suivants : le jeu, le ludique et l'activité ludique car la connaissance de ces trois concepts, à ce qu'il nous paraît, permet de poser de solides bases pour toute approche qui se veut ludique.

1.1. Le jeu

D'après le dictionnaire de J.-P. Robert « *le terme jeu vient du latin jocus, (plaisanterie), badinage, il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même où des autres* ». (ROBERT, Paul. 2001..P 1)

Quant au dictionnaire le Grand Robert, il le définit comme étant « *une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure* ». (ROBERT, J.P, 2002, op, cit. p. 01)

Le Petit Robert, pour sa part, donne la définition suivante : « *[...] activité organisée par un système de règle définissant un succès et un échec, un gain et une perte*».

Le dictionnaire Flammarion, de son côté, propose une définition très proche de celle du Petit Robert : « *activité récréative obéissant à certaines règles plus au moins strictes*»

Pour R. Caillois, cité par Thibault Philippe (2011), le jeu désigne : « *non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au actionnement d'un ensemble complexe.*»

Pour d'autres, à l'instar de G. Brougère, le jeu « *[...] est ce que le vocabulaire savant appelle activité ludique* ».

Nous avons fourni toutes ces définitions pour montrer que chercheurs et théoriciens sont loin d'être d'accord sur une définition ou acception unanime rendant compte du sens exact ou de la signification du terme « jeu ».

Chapitre I : Les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du FLE

2. Le ludique

Le dictionnaire Grand Robert fournit l'explication suivante : « *ludique c'est relatif au jeu.* ». Autrement dit, relatif au jeu en tant qu'élément du comportement humain.

Caillois, cité par N. De. Grandmont définit le ludique comme étant « *l'activité libre par excellence* »

1.2. Le jeu dans l'histoire

Le jeu a connu une évolution notable. De l'antiquité à nos jours, de multiples remaniements ont eu lieu à l'égard du jeu : conception et pratique.

L'homme ; depuis le monde est monde, joue comme le souligne N. De Grandmont en disant que : « *HUIZINGA (1976) affirme que le jeu est plus ancien que la culture. Et selon Aveline (1961) l'homme jouait avant le péché originel. C'est donc dire que de tous temps le jeu a fait partie de la vie des hommes.* » (DE GRANDMONT, Nicole, 1995.p02)

Dans le but de retracer les grandes ères historiques du jeu, il est impératif pour notre cas d'adopter une approche diachronique afin de voir comment cette notion de jeu et de ludique, telle qu'elle est définie et considérée aujourd'hui, a évolué au fil des temps. D'ailleurs c'est exactement ce qu'espère N. de Grandmont d'une telle approche, qui se veut historique : « *en jetant un coup d'œil rapide sur l'histoire de l'homme et sur ses liens avec le jeu, nous pourrions le situer à travers les âges, voir quel cheminement il a connu et quelle place il occupé dans la vie de l'homme, dans sa société et, surtout, dans le système scolaire.* »

1.3.L'antiquité

Selon Aristote, il faut laisser les enfants jouer jusqu'à cinq ans sans aucune intervention de la part de l'adulte pour ne pas nuire à leur croissance naturelle. Ce qui a marqué le plus cette époque, c'est l'apparition des jeux de connaissance, qui avaient pour vocation de préparer les enfants aux différents métiers : lecture, calcul, etc.

1.4.Le jeu selon Nicole de Grand mont

La spécialiste du jeu canadienne, Nicole De Grand mont, classe les jeux suivant trois caractéristiques : ludique, éducatif et pédagogique. Cette classification nous semble respecter parfaitement l'histoire de l'évolution du jeu. Ce dernier a commencé ludique puis il est devenu éducatif et a fini par accéder au monde pédagogique

Chapitre I : Les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du FLE

réservé à l'enseignement/apprentissage des langues étrangères.

1.5. Le jeu ludique

Selon Caillois(1958), cité par Nicole de Grandmont, le jeu est conçu comme étant une activité libre, soumise à des parenthèses d'après Huizinga, cité toujours par Nicole de Grandmont :

« Sous l'angle de la forme, on peut donc définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ;une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations du groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel»(HUIZINGA, 1951, 34-35).

En somme, le jeu ludique est censé être sans règles et sans obligation. Il procure du plaisir et de l'amusement à celui qui l'exerce. C'est aussi un moyen de se familiariser avec le monde extérieur dans la mesure où il assure à l'individu une certaine liberté pour étayer l'équilibre psychique, émotif, affectif, sensoriel et cognitif, pense Nicole De Grandmont.

1.6. Le jeu éducatif

L'orthopédagogue, Nicole de Grandmont, considère que le jeu éducatif n'est vraiment pas différent du jeu ludique. La seule différence qui existe entre les deux réside en le fait que le jeu éducatif, comme son nom l'indique est orienté vers une fin qui est la formation et l'éducation de l'enfant.

Néanmoins, cette intention formative et éducative devrait être loin d'être saisie par le joueur, sinon celui-ci n'est pas dupe, et il comprendra vite qu'il s'agit du travail et non pas du jeu. C'est pourquoi, l'enseignant, doit rester attentif et veille à ce que son objectif se réalise graduellement au cours de l'activité. Il doit aussi manifester une attitude ludique (nous parlerons de cette attitude dans le point dédié à l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE) vis-à-vis de l'activité en cours.

Pour ce faire, il incombe à l'enseignant de bien sélectionner les jeux à présenter en classe après avoir mené un travail préliminaire sur son corpus de manière à ce qu'il soit minutieux. Ainsi, il pourra assurer un minimum de cohérence entre d'une part, les besoins de son public, et, d'autre part, les objectifs d'apprentissage fixés comme le

Chapitre I : Les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du FLE

mentionne (Nicole de Grandmont, 1992 ; op, cit.P 02).

l'intervenant doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en classe pour s'assurer qu'il correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissage visés[...] le jeu éducatif mal compris ou mal utilisé devient un piège synonyme de perte de temps d'occupation futile et il perd sa fonction première qui est de créer un climat de plaisir pour mieux apprendre .

1.7. Le jeu pédagogique

Face la panoplie d'épithètes qualifiant le jeu : jeu pédagogique, jeu de texte, jeu d'exercice, jeu d'apprentissage et même jeu didactique, nous avons décidé de nous pencher sur la dernière appellation –didactique- car elle semble avoir un lien avec notre travail de recherche.

Vial (1958), cité par Nicole de Grandmont, 1995, le qualifie (jeu didactique) d'antijeu et le définit comme tueur de plaisir :

Finalelement il y faut tant de sérieux, d'attention, d'efforts que certains ont rapproché le jeu du travail : c'est méconnaître, une fois de plus, les traits de liberté et de gratuité, les chances d'une affectivité qui est mobilisée et valorisée (p95).Le créateur du jeu didactique est sommé de choisir entre la didactique qui tue et le plaisir et le jeu qui interdit l'appropriation systématique et rentabilisée. (Grandmont, 1995; p 03)

G. Brougère, de son côté, précise que dans ce genre de jeu à vocation pédagogique, c'est la structure qui décide de l'issue du jeu, les règles à respecter , les stratégies à mettre en œuvre et la disposition de telle ou telle information par le joueur.

En revanche, Caillois semble partager relativement la position de Vial. Surtout concernant la soumission des apprenants à un certain nombre de règles de jeu. Caillois considère que le jeu est par essence, une activité dont on ne connaît pas le sort. C'est le doute qui règne dès le début jusqu'à la fin : « *un dénouement connu d'avance, sans possibilité d'erreurs ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable et incompatible avec la nature du jeu.*» (CAILLOIS, Roger, .1958 ; P 05)

2. L'activité ludique

J.-P. Cuq, dans son dictionnaire, considère que l'activité ludique est :

« Une activité d'apprentissage [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de

Chapitre I : Les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du FLE

façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ».

(CUQ, Jean Pierre et GRUCA, Isabelle, 2002, op, cit. p05)

Cet éclairage met l'accent sur l'aspect pragmatique de l'activité ludique en tant qu'outil pédagogique qui pourrait être réinvesti à des fins didactiques.

Fontier Genévière et Le Cunef Madelène pensent que :

*[...] l'activité ludique constitue une sorte de parenthèse dans la réalité scolaire, en particulier à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent, peuvent être inversés, et où deux mobiles à l'action existent (temporairement) le gain/la victoire et l'amusement/le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin. (« Jeu et enseignement du français » in *Le français dans le monde*; 1976.p05)*

2.1.L'apport de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage :

Les activités récréatives ont un rôle de développement parce qu'elles laissent l'enfant entrer dans un monde symbolique, laissez-le profiter de la musique des comptines, des chansons, des poèmes tout en ayant une conversation avec ses pairs, car il connaît le rythme, le son et le rythme du français, mais ne comprend pas pleinement le chant ou narration Le sens du mot out. En fait, écouter les activités ludiques des enfants est leur véritable plaisir, car ils produiront des œuvres orales et écrites, les rendront conscients et apprivoiseront leurs sentiments.

Ces activités ont également atteint les objectifs de l'école, notamment en termes de langage: l'exposition continue de l'enfant à la musique et aux sons de cette langue lui permet d'acquérir une compréhension phonétique. Il a d'abord lu la lecture du professeur à haute voix afin de pouvoir parler plus tard. Sans compter que le rythme et la mélodie sont deux facteurs très importants qui peuvent aider les enfants à exprimer des sons par la répétition, même les sons les plus difficiles. Nous soulignons également que grâce à ces activités, les enfants peuvent facilement se souvenir de mots inconnus et enrichir leur vocabulaire par la répétition et les gestes.

2.2. Les activités ludiques et le développement des compétences langagières :

L'utilisation des activités ludiques en classe de langue permet à l'enseignant de motiver ses élèves et rendre le cours plus attrayant. Jean Château explique que « *le jeu est le travail de l'enfant* » Parce que les jeux sont vitaux pour la croissance des enfants et offrent en même temps une certaine liberté d'expression. C'est une façon pour les enseignants de couvrir les cours classiques, qui sont très académiques et ennuyeux. L'élève acceptera d'étudier avec bonheur, car il pensera que c'est un jeu simple et amusant, pas une contrainte, sans s'écarter des objectifs principaux et finaux de l'enseignement / apprentissage comme l'indique Decuré en disant que « *le jeu en classe de langue doit être considéré comme un travail productif et utilisé comme tel* ».

Jean Château le rejoint en reliant le jeu au travail expliquant que le deuxième est synonyme de sérieux et de rentabilité.

Cependant, l'initiation des jeux en classe attirent quelques critiques notamment celles de Célestin Freinet (Célestin Freinet, 1896-1966 ; p 06) qui dit que « *baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est Admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations* ». En comparant le « jeu-travail » et le « travail-jeu », il considère que le travail apporte plus de satisfaction que le jeu contrairement à ce dernier qui n'est qu'éducatif.

2. Lecture-prononciation-acquisition du lexique-interaction

Il existe plusieurs types d'activités récréatives, qui varient selon la sociologie, la pédagogie ou la psychologie, afin de toujours se développer dans le sens de l'amélioration de l'enseignement / apprentissage de l'apprenant en développant ses compétences langagières (lecture, prononciation, acquisition du lexique et interaction). Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguent les aspects suivants:

2.1. Les jeux linguistiques

Ce niveau comprend tout le contenu lié aux activités de grammaire, de morphologie, de grammaire, de dictionnaire, de phonétique et d'orthographe. Ces jeux nécessitent une réflexion très approfondie sur les composantes linguistiques de la langue afin de leur donner une manipulation du vocabulaire, du vocabulaire et des règles qui les régissent.

Chapitre I : Les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du FLE

Nous pouvons prendre un casse-tête de mots croisés comme exemple. Le casse-tête de mots croisés consiste à créer de nouveaux mots avec d'autres mots, ce qui incite les élèves à rassembler toutes les compétences linguistiques pour apprendre d'autres langues. Cependant, le contenu du jeu variera en fonction du niveau et des besoins de l'apprenant.

2.2. Les jeux de créativité

Ces activités « *engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination* » (CUQ, 200 ; p07), c'est-à-dire que l'apprenant devra consulter ses connaissances préalables et son imagination pour pouvoir trouver des solutions comme le cas des charades où il devra faire face à des devinettes qu'il ne pourra pas résoudre s'il ne sollicite pas sa créativité.

2.3. Les jeux culturels

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, les jeux culturels « *font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* » (Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, 2003 ; p 07).

Les apprenants se voient recourir à leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment pour les utiliser dans une situation donnée comme dans le jeu du Baccalauréat où il faut remplir un tableau en fonction de la première lettre.

2.4. Les jeux dérivés des théâtres :

Ces activités sont considérées comme des « *jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] directivité, [...] la dramatisation* » (Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p 07)

Il s'agit d'entrer dans le monde virtuel et de simuler le rôle imaginaire afin d'améliorer les compétences communicatives et pragmatiques des étudiants, et en même temps, il doit être basé sur les points d'improvisation, d'orientation et de théâtre mentionnés ci-dessus.

On peut noter que le jeu de rôle fait partie de cette catégorie, à titre d'exemple, nous vous présenterons en détail plus loin.

2.5. Les interactions :

Les interactions en classe de FLE « en terme pédagogique, il est valide de dire qu'une des premières conditions pour acquérir la compétence communicative est de bien cerner l'inscription des échanges communicatifs dans les lieux qui les caractérise »

Chapitre I : Les activités ludiques et l'enseignement /apprentissage du FLE

(Galissou Robert, 1992 ; p 07) donc la communication interpersonnelle dans un cours de langue est considéré comme un travail conscient et systématique sur l'emploi de la langue, qui développe chez l'apprenant le fonctionnement de la communication pour en tenir compte dans ses échanges quotidiens.

Les interactions aident à déclencher facilement la parole chez l'apprenant, ces dernières se déroulent sous la forme d'échanges langagiers entre, d'une part l'enseignant et ses élèves, et d'autre part entre les élèves eux même.

Autrement dit, toute communication qui se passe au sein de la classe qu'elle soit entre l'enseignant et ses élèves ou être les élèves est considéré comme un moteur qui permet aux élèves de développer leur compétences à l'oral car ils apprennent à parler en contexte c'est-à-dire en tenant compte de la situation de communication à laquelle ils y sont confronté mais aussi cela va aider à améliorer la prononciation des apprenants parce qu'à force de parler et de s'exprimer va forcément aider les apprenants à parler plus facilement et de façon spontanée et naturelle.

2.6. Le travail en groupe :

« Les enfants aiment de manière naturelle, parler, travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez l'élève un engagement plus actif dans leur apprentissage »

(GIASSON, Jacqueline, 1992 ; p 08)

Cette apprentissage vise essentiellement une participation active de l'apprenant à son apprentissage où il peut accomplir la tâche mais avec l'apport des autres éléments du groupe.

D'après les expériences réalisées en classe, parmi ceux qui ont porté plus leurs fruits, c'est le fait de faire travailler les apprenants en groupe. En effet, les apprenants apprécient le fait de coopérer les uns avec les autres pour effectuer un travail en classe, cela leur motive beaucoup plus et leur donne envi de travailler par le biais de la concurrence qui se créent entre eux, donc ça ne peut être que bénéfique.

Partie Pratique

Résultats et Discussion

1. Présentation du questionnaire :

Le questionnaire est une suite de questions ouvertes sans souci de structuration. L'objectif ici consiste à provoquer la production d'un discours autour de la vraie valeur du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Autrement dit, Nous espérons à partir des réponses pouvoir expliquer l'importance du ludique et aussi si les enseignants apprécient cette méthode et même si elle aboutit à des résultats fiables ou bien si ce n'est que de la perte de temps, est ce que les jeux sérieux (ludiques) sont utilisés par beaucoup d'enseignants ou que quelques uns. Certaines questions concernent d'ailleurs l'avis des enseignants au sujet de l'utilisation du ludique chez les apprenants de 3AP. Nous nous sommes basés sur le premier palier car c'est un public d'enfants et qui dit enfants dit jeux, donc on se demande si le jeu contribue dans l'apprentissage d'une langue étrangère pour l'enfant ou non, et aussi pour donner une petite touche personnelle des enseignants, nous leur ai demandé de nous donner un exercice ludique de leurs propre créativité, et, parmi les réponses, Nous avons eu vraiment une quantité variable et généreuse d'exercices.

Le questionnaire établi se compose de 11 questions. Majoritairement de type oui-non, en effet, ce type de questions permet de laisser la personne s'exprimer librement sur le sujet.

Le questionnaire que nous avons soumis aux enseignants est élaboré de la façon suivante, voici les questions:

1. **Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française?**
2. **Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à cette langue?**
Oui non très peu
3. **Quels sont leurs difficultés ?**
4. **Pensez-vous que le programme s'adapte au niveau réel des apprenants ?**
Oui non (c'est non, comment voyez-vous sa conception)
5. **Les activités ludiques sont-elles prévues dans le programme d'enseignement ?**
Oui non
6. **Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous les activités ludiques ?**
Oui non
7. **Quelles sont les pratiques à caractères ludiques que vous utilisez souvent en classe ? pourquoi ?**
8. **Quelles sont les difficultés que vous rencontrerez les de l'utilisation des activités ludiques ?**
9. **À quel moment du cours faut-il programmer ces activités ? Faut-il les noter afin de pouvoir évaluer leur apport ?**

10. Pouvez- vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, le jeu exerce-t-il une influence ?

11. Que pensez-vous de l'utilisation du ludique à l'école primaire ?

2. Le déroulement de l'enquête :

L'enquête a été effectuée durant la fin du mois de Mars 2021. Nous avons distribué à l'aide d'une directrice de primaire et d'enseignants volontaires. Évidemment, nous avons insisté auprès des camarades et enseignants volontaires qui nous ont aidés pour qu'ils s'assurent que chaque information récoltée ne sera exploitée que dans le cadre de notre travail de recherche.

vingt (20) questionnaires ont été distribués. Partie de l'idée de toucher le maximum d'écoles primaires de la wilaya de Naama, l'enquête a réussi à atteindre 8 établissements répartis dans les zones suivantes :

Tableau n°01 :

Zone	Nombre d'exemplaire distribués
École Hamidat Boudjemaa (Naama)	03
École primaire les frères Arbaoui (Mecheria)	02
École primaire aaslaoui mohamed (Mecheria)	02
École primaire dahaoui yahia (Naama)	02
École Slimani elddine (Mecheria)	03
École Abdelhamid Ben Badis (Mecheria)	02
École Mahammedi Khadidja (Mecheria)	03
Ecole Rechidi Moulay Ahmed (Mecheria)	03

Après une première lecture rapide des réponses fournies, nous avons été interpellée par le fait que la majorité des enseignants n'ont pas répondu à plus de 3 questions, et que eux aussi sont avides d'apprendre la maîtrise de cette méthode qu'est le ludique, le doigté et la technique indispensable à l'acquittement de leur tâche et qu'ils éprouvent tous l'envie et le besoin d'utiliser à bon escient cette nouvelle méthode et aussi cette lourde tâche qui leur est confiée et ceci est tout à leur honneur.

3. Enquête auprès des enseignants du FLE au cycle primaire :

Notre enquête s'est établie du 11 Avril au 18 Mai 2021 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

C'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du FLE au primaire et de déterminer le rôle de l'activité ludique ainsi que son importance dans la pratique pédagogique.

Une vingtaine d'enseignants ont été destinataires de ce document et dans un esprit de diversité d'avis et d'analyses, nous avons ciblé différentes catégories d'enseignants (homme, femmes, anciens, et moins anciens).

3.1 Analyse et interprétation des données :

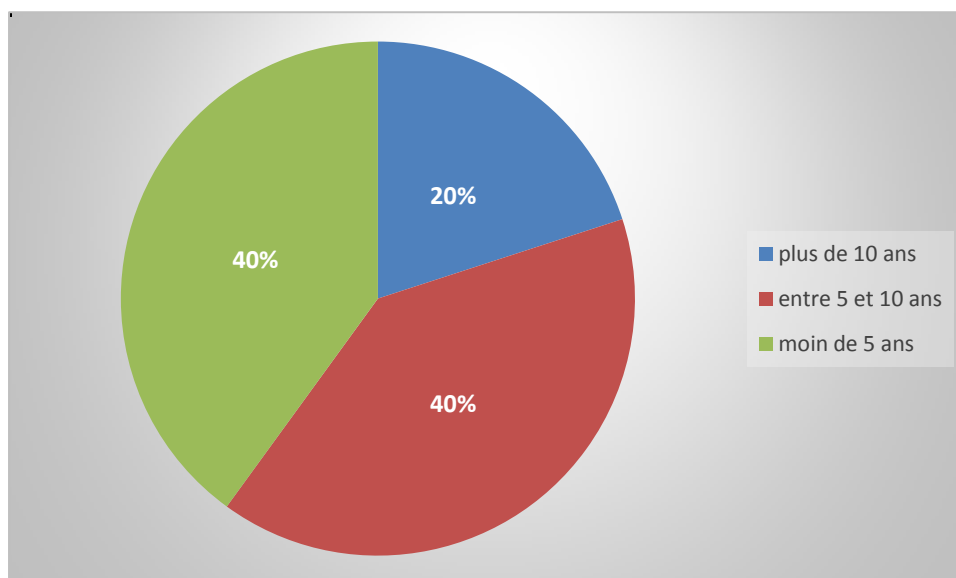
Pour aider l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, engendré des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question.

D'autre part, nous avons élaboré des grilles de lecture qui accompagnent chaque représentation graphique.

Question n°01 : Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?

Tableau n°2 :

Moins de 5 ans	40%
Entre 5 et 10 ans	40%
Plus de 10 ans	20%



- **Présentation des résultats :**

Nous pouvons constater au vu du tableau N°2 que sur l'ensemble des 20 enseignants, 20% ont plus de 10 ans de carrière dans l'enseignement du FLE ce qui nous fait 4 sur 20 personnes, 40% ont entre 5 et 10 ans ce qui fait 8 sur 20 personnes, 40% ont moins de 5 ans donc c'est 8 sur 20 personnes.

- **Analyse des résultats :**

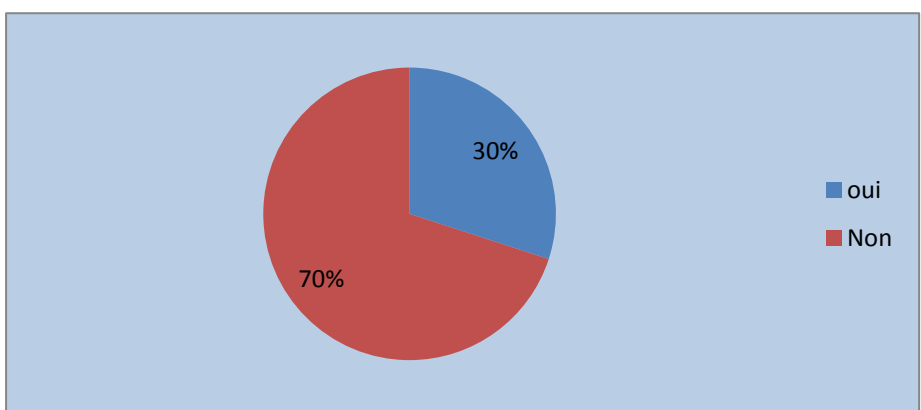
A partir ces résultats obtenus, nous avons observé, qu'il ya une différence claire autour de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants de plus de 10 ans et même ceux entre 5 a 10 ans, c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire sans appliquer des nouvelles méthodologies d'enseignements avec ses apprenants en comptant sur les anciennes méthodologies. Quant aux autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé moins de cinq années, nous avons remarqué qu'ils abordent avec ses apprenants des méthodologies ou nouvelles approche selon les besoins de ses apprenants

Donc le résultat variable que nous avons eu, nous a permis d'enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants. Ainsi nous nous permettons de commenter leur avis sur l'application de l'activité ludique dans leur classe.

Question n°02 : Pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ?

Tableau N°3:

oui	Non
30%	70%



- **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 30% de réponses par « oui », 70% par « non »

- **Interprétation des résultats :**

A la suite des résultats obtenus pour cette quatrième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui signale une situation

inquiétante à laquelle nous devons prendre en charge avant que cela ne soit trop tard.

Chaque apprenant doit s'intéresser à la langue française, qui normalement occupe un statut important dans son cursus scolaire ainsi que dans leur quotidien.

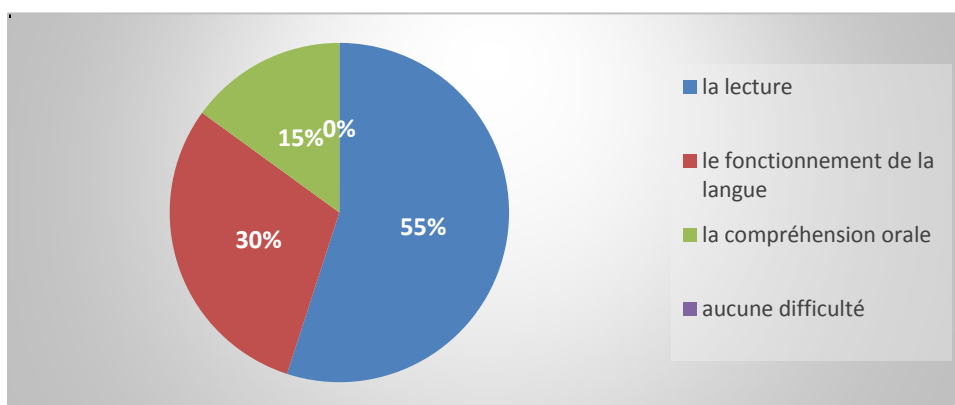
Ce qui nous pousse à proposer de nouvelles approches, dans ce cas, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

Le maître d'école a pour rôle d'attirer l'attention des apprenants, de les intéresser et de les inviter à l'apprentissage du FLE en s'amusant.

Question n°0 3 : Quels sont leur difficultés ?

Tableau N°4

Aucune difficulté	00%
La co	15%
Le fonctionnement de la langue	30%
La lecture	55%



- **Interprétation des résultats :**

Pour cette question, les enseignants pensent que l'origine des difficultés de leurs apprenants est à 55% due à la lecture, 15% à la compréhension de l'orale et pour terminer 30% au sujet du fonctionnement de la langue.

- **Analyse des résultats :**

Les résultats concernant cette question nous incitent à croire qu'il y a une régression importante chez les apprenants, l'insuffisance se base particulièrement au niveau de la compréhension et de la lecture.

D'après nous, l'apprenant se désintéresse d'un cours lorsqu'il n'arrive pas à s'en imprégner, à le cerner et dont la compréhension est difficile. Donc le jeune apprenant se

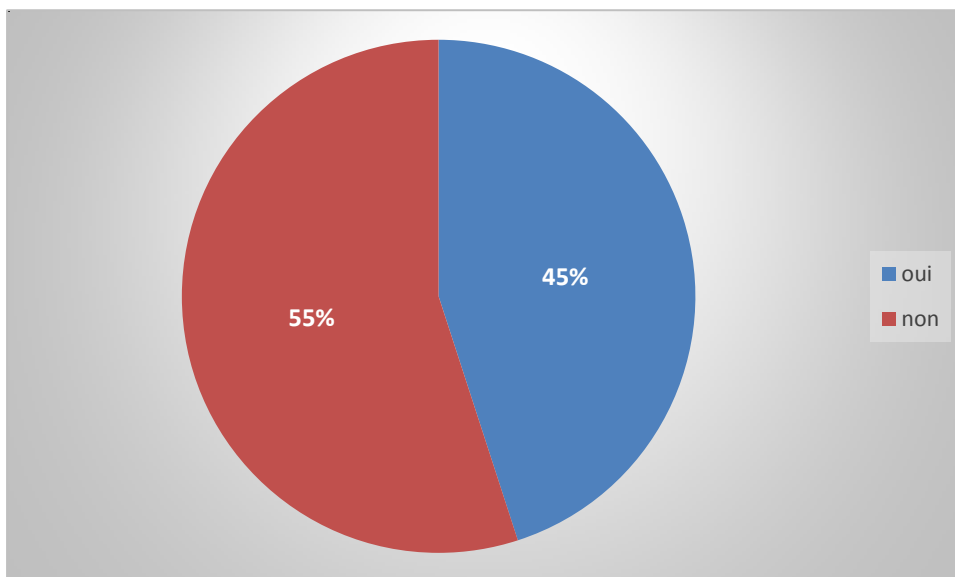
démotive automatiquement et change de cap vers quelque chose d'autre.

Pour conclure, on peut dire que la compréhension des mots est très importante aux yeux de l'apprenant car c'est la porte par laquelle il accède au sens et aussi à la Compréhension globale et surtout à la motivation, car si l'apprenant comprend il cherche à participer davantage et de ce fait à avancer plus loin.

Question 4 :Pensez-vous que le programme s'adapte au niveau réel des apprenants ?

Tableau N°5 :

oui	non
45%	55%



- Interprétation des résultats :

Dans cette question, il y a eu 45% sur l'adéquation du programme (oui) et 55% qui disent que le programme est sans valeur veut dire il n'ajoute aucune valeur aux besoins des apprenants ou les améliorer.

- Analyse des résultats :

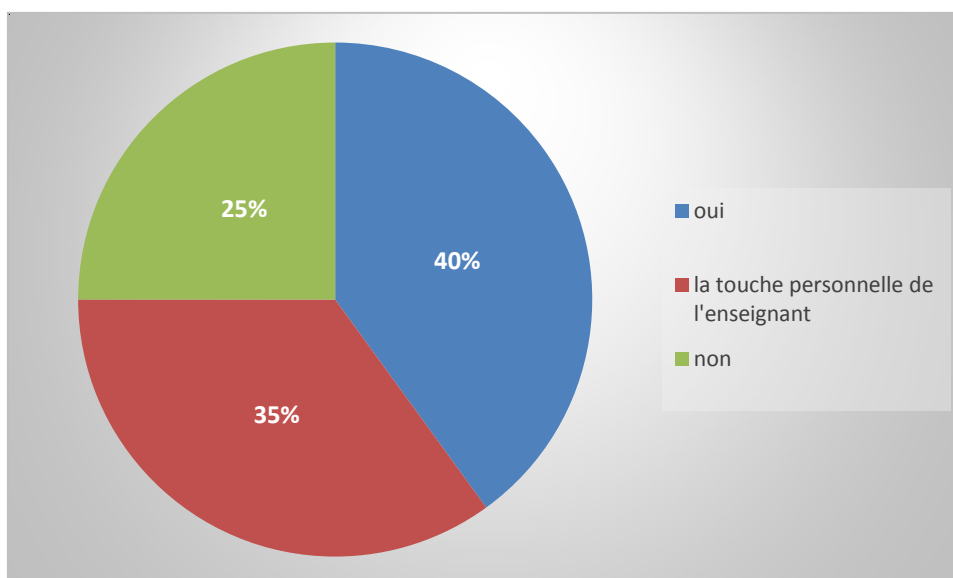
Le nouveau programme par rapport à l'ancien est bien plus chargé même trop, les enseignants ont donné leurs avis sur ce sujet, 45% d'eux trouvent que le programme est adéquat, alors que 55% d'enseignants trouvent qu'il est sans valeur et qu'on peut se passer de ce dernier, donc pour résumer

le tout l'enseignant travaille mieux sans manuel et à sa façon d'où la nécessité d'introduire la pédagogie de projet originale.

Question 05 : Les activités ludiques sont-elles prévues dans le programme d'enseignement ?

Tableau N°6 :

Oui	Non	la touche personnelle de l'enseignant
40%	25%	35%



- Interprétation des résultats :

Concernant cette question, nous avons compté 40% de oui au sujet de l'existence du ludique dans le programme, 25% on opté pour « non », et 35% qui disent que c'est la touche personnelle de l'enseignant.

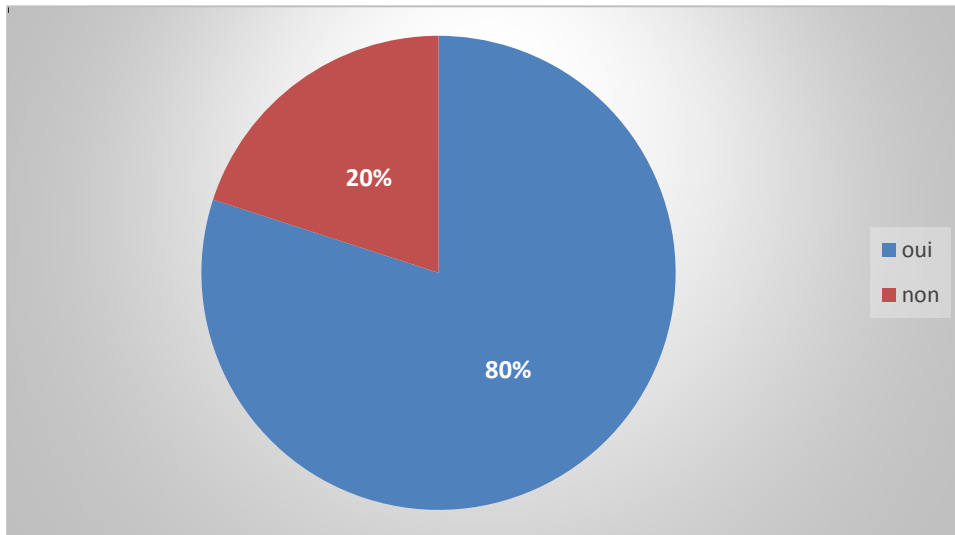
- Analyse des résultats :

La question posée est si les activités ludiques font-elles partie du programme ou pas, un grand nombre d'enseignants répondent par « oui » donc pour eux les activités ludiques existent dans le programme, contrairement à 25% d'enseignants qui déclarent que les activités ludiques n'existent pas dans le programme et aussi 25 % d'entre eux prétendent que c'est à l'enseignant d'introduire ces activités, donc pour eux c'est plutôt une touche personnelle de l'enseignant pour agrémenter et égayer son cours.

Question 6 : Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous les activités ludiques ?

Tableau N° 6:

Oui	non
80%	20%



- Interprétation des résultats :

Dans cette question, 80% optent par « oui », 20% par « non »

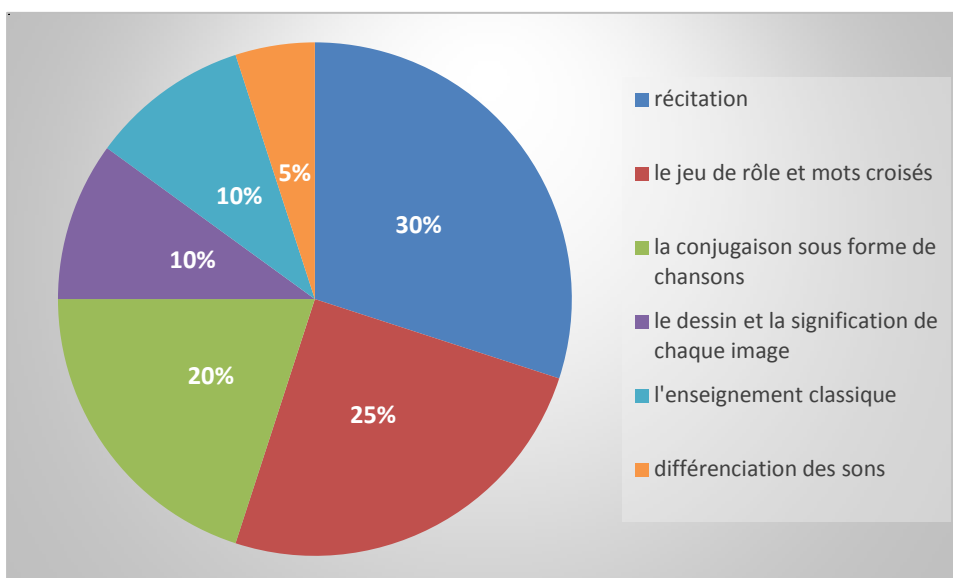
- Analyse des résultats :

Pour cette question, nous avons voulu savoir si l'enseignant utilise le ludique dans sa classe, et nous avons eu des réponses différentes, car il y a des enseignants qui utilisent le ludique (les nouveaux enseignants) et d'autres pas (il y a ceux qui ne l'utilisent qu'occasionnellement). Alors que l'utilisation du ludique est primordiale et facilite la transmission du savoir, il y a des enseignants qui négligent cet outil, ou même ne l'utilisent pas du tout (les anciens enseignants).

Question7 : Quelles sont les pratiques à caractères ludiques que vous utilisez souvent en classe ? Pourquoi ?

Tableau N°7:

L'enseignement classique	10%
Le jeu de rôle et mots croisés	25%
Récitation	30%
Différenciation des sons	5%
La conjugaison sous forme de chansons	20%
Le dessin et la signification de chaque image	10%



- **Interprétation des résultats :**

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, 30% pour la récitation, 25% pour le jeu de rôle et les mots croisés, 20% pour la conjugaison sous forme de chanson, 10% pour le dessin et la signification de chaque images, 10% pour l'enseignement classique, et enfin 5% pour la discrimination des sons.

- **Analyse des résultats :**

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés

dans leurs classes, nous estimons que les jeux les plus proposés sont ceux portés sur les mots, ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage des mots et qui joue un rôle important dans l'apprentissage d'une langue.

Les enseignants justifient leurs choix d'activités par des causes qui sont :

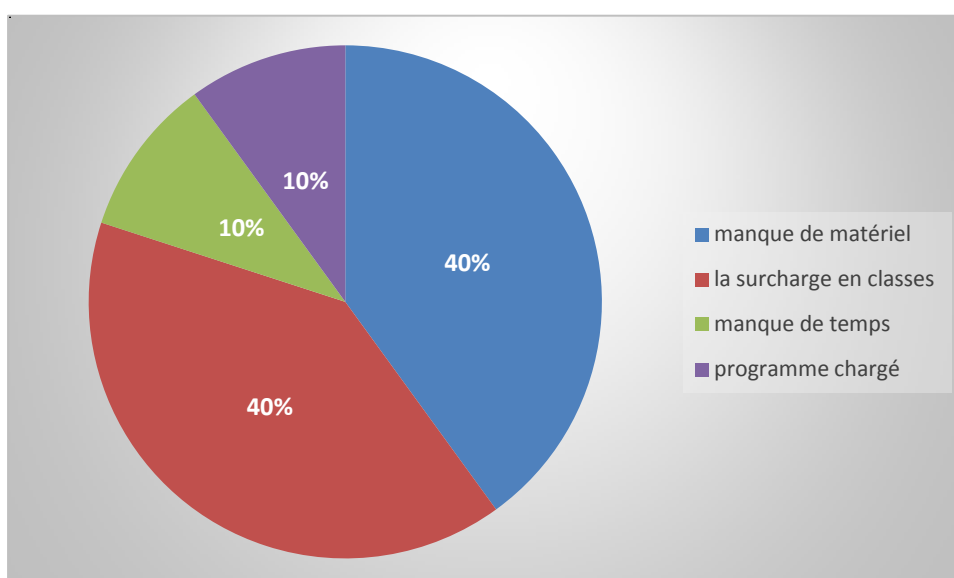
- L'apprenant assimile en jouant
- L'apprenant peut réciter le poème facilement
- Apprendre à prononcer les lettres et les mots correctement
- Enrichir le savoir et motiver l'apprenantetc.

Nous avons remarqué aussi que les enseignants équilibrent les activités ludiques selon les besoins de leurs élèves et selon leurs capacités même si cela les pousse à adopter d'autres activités qui ne sont pas appréhendées dans les manuels mais qui s'accordent aux programmes.

Question8: Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques?

Tableau N°8:

manque de temps	10%
manque de matériel	40%
La surcharge en classes	40%
programme chargé	10%



- **Interprétation des résultats :**

Dans cette question on parle des difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludique en classe 10% des enseignants répondent par manque de temps, 40% disent que les classes sont surchargées, 10% programme chargé et 40% le manque de matériel.

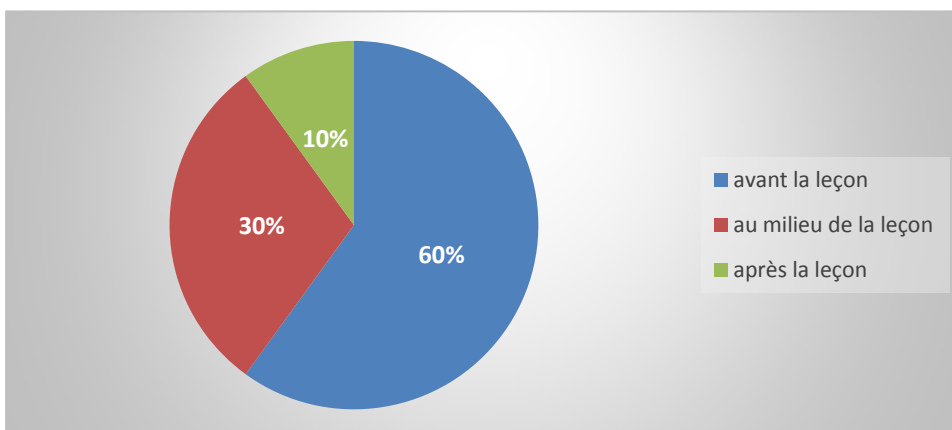
- **Analyse des résultats :**

Afin d'établir des activités ludique à un public débutant comme les apprenants du cycle primaire, les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à accomplir leurs tâches, en premier lieu, on trouve le manque de matériel dans presque toutes les écoles primaire avec qui on a travaillé le questionnaire aussi il ya, le manque de temps car les heures de cours sont insuffisantes pour apprendre convenablement les notions d'une langue étrangère et aussi il ya des enseignants qui se plaignent de la surcharge des classes et aussi le programme qui est trop chargé, donc pour conclure; le ludique c'est bien mais y a-t-il moyen de faciliter son application ?

Question 09: A quel moment du cours faut-il programmer ces activités et faut-il les noter afin de pouvoir évaluer leur apport?

Tableau N°09:

Avant la leçon	Après la leçon	Au milieu de la leçon
60%	10%	30%



- **Interprétation des résultats :**

Au sujet de cette question 10% d'enseignants ont jugé leurs réponses dans le moment le plus approprié pour introduire le ludique est après la leçon, 60% ont répondu que le moment idéal est avant la leçon, et pour terminer il ya 30% d'enseignants qui ont avancé que c'est au milieu de la leçon qu'on doit introduire l'activité ludique.

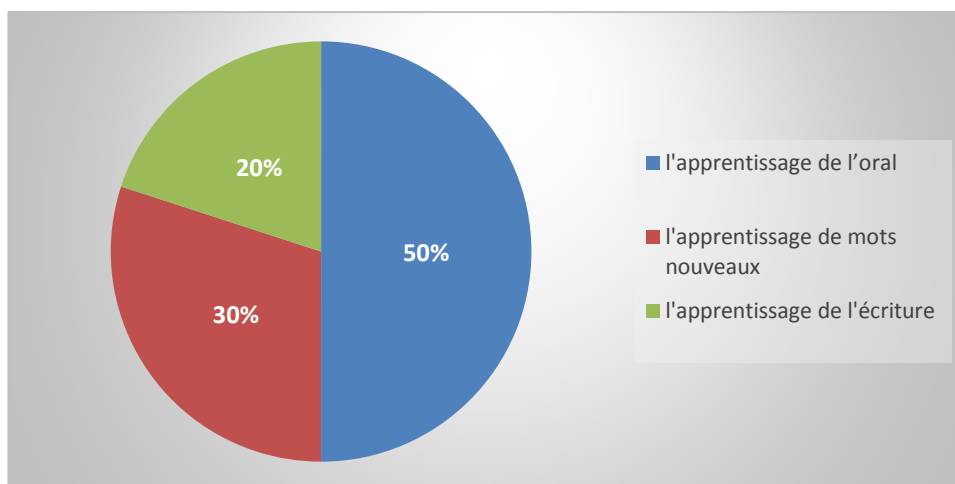
- Analyse des résultats :

D'après une grande partie des réponses présentées on peut en conclure que l'activité ludique doit soutenir une activité magistrale, après la présentation des nouvelles connaissances on peut passer au jeu afin de les motiver et aussi de les évaluer mais aussi il y a ceux qui préfèrent débiter avec le jeu afin d'évaluer les pré-requis de l'apprenant avant même de commencer la leçon du jour, et enfin il y a ceux qui eux, utilisent le jeu au milieu de la leçon, d'après eux pour faciliter l'assimilation des connaissances et de la leçon.

Question 10 : Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, le jeu exerce-t-il une influence?

Tableau N°10:

L'apprentissage de l'oral	L'apprentissage de mots nouveaux	L'apprentissage de l'écriture
50%	30%	20%



- Interprétation des résultats :

Dans cette question, on a eu 50% d'enseignants qui ont répondu par l'apprentissage de l'oral et 30% pour l'apprentissage de mots nouveaux, 20% pour l'apprentissage de l'écriture.

- Analyse des résultats :

L'emploi des jeux dans l'enseignement influence sur l'apprentissage de l'oral en particulier et contribue aussi à apprendre de nouveaux mots, il ya d'autres activités ludique qui aide a l'apprentissage de l'écriture et même la bonne maitrise de l'orthographe.

Question 11 : Que pensez-vous de l'utilisation du ludique à l'école primaire ?

Interprétation des résultats:

Premier avis: Tout d'abord le ludique à l'école primaire est bénéfique car l'enfant apprend mieux en jouant. Ce dernier favorise la communication, aide à apprendre de nouveaux mots afin de s'exprimer plus librement. Les résultats pourraient être appréciables. Seulement, il faut créer une salle spéciale pour la langue française, avec le matériel nécessaire. Le programme a besoin d'allègement, et les horaires ont besoin d'être ajustés tout en augmentant les séances de l'oral pour aboutir au jeu de rôle. Élaborer des formations internes et externes aux professeurs afin d'améliorer leur gestion des séances lors de l'application des jeux ludiques et surtout Diminuer l'effectif des classes et procurer le matériel nécessaire

Deuxième avis: le jeu ludique est un outil indispensable pour l'observation de nos apprenants, et un moyen d'adaptation de nos démarches et de nos manœuvres pédagogiques et surtout pour concrétiser nos objectifs, Mais, l'effectif, l'horaire et le manque de matériel sont trois facteurs qui empêchent l'enseignant d'appliquer les jeux ludiques en classe.

Troisième avis: les activités ludiques en classe, doivent être conçues et utilisées comme un accompagnement au programme d'enseignement. En élaborant des activités qui servent à apprendre une langue par la mémorisation et la production orale mise en situation.

Conclusion

Générale

Conclusion générale

Après avoir collaboré avec des apprenants de troisième année primaire et analysé les résultats obtenus, nous avons constaté que les apprenants avaient très bien réussi à développer le jeu proposé, qu'ils étaient proactifs et impliqués, et que leurs réactions et comportements étaient également positifs.

Cela nous permet de dire que les activités intéressantes, en tant que moyen pédagogique pour favoriser l'apprentissage du français langue étrangère, ont un rôle et un capital très important dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

Ces activités sont des facteurs efficaces pour que les apprenants développent des connaissances et des interactions langagières et cognitives - elles utilisent le langage des signes pour véhiculer des informations dans des "jeux gestuels" - ce qui nous permet de dire que les activités ludiques sont un moyen efficace et émotionnel. Permettre aux apprenants de travailler librement, s'exprimer et comprendre. En choisissant notre problématique, nous avons tenté de trouver des solutions aux soucis vécus par les enseignants dans leurs classes. Les activités ludiques offrent un grand avantage aux apprentissages de la langue française au cycle primaire.

Notre propre expérience, nous conduit et nous pousse à entreprendre ce projet « d'activités ludiques, un moyen pédagogique pour faciliter l'apprentissage ». Nous supportons l'intérêt des activités d'apprentissage vis-à-vis du jeu. Certains pédagogues bannissent ces activités ludiques dans les pratiques de classe ; d'autres sollicitent plutôt ce concept.

Nous pensons que les activités ludiques en milieu scolaire, précisément au primaire (les apprenants de 3 AP) portent des résultats adéquats et rentables, les apprenants trouvent un énorme plaisir à jouer et en même temps à procurer des notions académiques.

Apprendre par le jeu, cela induit à faire travailler la classe en groupe, car tous les participants, se mobilisent pour avoir un résultat positif face aux autres adversaires.

Cette conception de réussite, motive les apprenants et éveille leurs intérêts pour toutes les autres disciplines.

Nous pensons que notre aptitude pour les activités ludiques est très objective et nous proposons de nouveaux horizons pour nos enseignants et nos petits apprenants. Les jeux éducatifs sont ainsi une vraie aide pour les enfants et leurs parents.

Références

Bibliographiques

Bibliographie

Références bibliographiques

- [1] ROBERT, Paul.2001. *Grand Robert de la langue française*, 2^e éd., dirigée par Rey Alain.CD-ROM, compatible PC. Paris
- [2] DE GRANDMONT, Nicole.1995. *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. Logiques. Québec. Canada
- [3] L'Harmattan, 1995.*Les jeux et les hommes, Paris*
- [4] CAILLOIS, Roger, 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris.
- [5] Cuq. J-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Edition clé international : Paris
- [6] DE GRANDMONT, Nicole. *Jeu ludique, 1995, conseils et activités pratiques*. Logiques. Québec, Canada.
- [7] LOPEZ, Javier Suso.1958, « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». R.Ruiz et al. Granada. Espagne.
- [8] PHILIPPE, Thibault Denis. *Réflexions théoriques autour du jeu (vidéo) et de l'apprentissage*. Journées doctorales en Information et Communication (EDSIC) (Louvain-la-Neuve, du 23/05/2011 au24/05/2011).

ANNEXES