

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique



Université Abou Bakr Belkaid-Tlemcen

Faculté des lettres et des langues

Département de français

Filière de français

Thème

**L'intégration du jeu ludique dans
l'enseignement/apprentissage du FLE
(cas d'étude 4^{ème} année primaire)**

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de master

Spécialité : Didactique

Présenté par :

BELKHODJA nassima.

Sous la direction de :

Mme CHAOUI-BOUDGHENE Sénia.

Année universitaire : 2017-2018.

Remerciements

**Avec les belles expressions de respect, je adresse mes
remerciements les plus sincères à ma directrice de recherche,
Mme CHAOUI-BOUDGHENE**

Sénia, pour son aide généreuse et patience.

**Je remercie mes parents et mes beau parents et mon mari qui mon
soutenu et aidé à accomplir ce modeste travail**

**Je remercie également l'enseignante de l'école primaire qui qui
m'a permis de mener à bien mon enquête ainsi que les élèves de la
4^{ème} année primaire.**

**Je remercie tous mes enseignants qui mon accompagné et orienter
dans mon parcours universitaire.**

**Mes profonds remerciements à tous ceux qui ont participé de près
ou de loin à la réalisation de cette recherche**

**Enfin, j'adresse mes profonds remerciements aux membres du
jury qui ont accepté de lire et d'évaluer mon travail de recherche.**

Dédicace

**Je dédie ce modeste travail aux personnes les plus
chères à mon cœur :**

A ma famille et mes amis

Introduction

Introduction

L'apprentissage du français à l'école primaire est aussi important que les autres matières, et cela peut se faire également avec l'intégration des activités ludiques, le jeu conserve les règles pédagogiques quel que soit l'âge de l'enfant.

L'engagement et la réussite dans l'apprentissage d'une langue étrangère vont largement dépendre de la motivation de l'élève. L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue vivante étrangère et faciliter donc son apprentissage. On peut dire aussi que le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation porteur de sens et permettant de rendre l'élève actif et acteur de ses apprentissages.

Le jeu permet l'interaction et la communication en classe, il crée un climat harmonieux, il favorise l'acquisition des compétences de compréhension et de production orale et écrite.

L'enseignement des langues à l'école est jugé insuffisant, c'est pour cela que les chercheurs ont essayé de trouver des solutions pour le remettre à son apogée.

Le rôle de l'enseignant ce n'est plus celui qui « oblige » des élèves à effectuer des tâches pour lesquelles ils ne sont pas motivés bien au contraire, c'est celui qui « accompagne » « libérer l'apprentissage » de la peur de se tromper en particulier. Ce qui permet la progression et le confort des élèves, ils sont rassurés car même en faisant des fautes, ils ne seront pas humiliés ou sanctionnés.

Le professeur doit trouver des méthodes pour agiter la créativité et le potentiel de l'élève, il doit aussi l'aider à s'exprimer et communiquer verbalement en langue étrangère d'une manière pédagogiquement étudiée.

Le français en Algérie est une langue très importante, celle-ci doit être apprise au primaire après la langue arabe. Mais, il y'a une nouvelle situation qui s'est répercutée dans nos primaires qui est le non-vouloir d'apprendre le français. Ce qui nous a poussé à vouloir connaître la cause de ce désintéressement .et aussi savoir pourquoi les compétences langagières en cette matière diminuent chez les apprenants ? Et aussi de vouloir savoir d'où vient le problème ?

Donc l'enseignant a une lourde responsabilité pour accomplir sa tâche celui-ci doit être capable de mener d'une façon adéquate et pédagogique l'apprentissage de la langue en adoptant les manières les plus simple et les plus justes pour apprendre la langue sans affecté le coté psychologique de l'enfant ou l'apprenant en général.

Introduction

Le jeu dans l'apprentissage d'une langue reste un moyen primordial pour attirer l'attention de l'apprenant car il ne faut pas oublier qu'un élève de la 4^{ème} année primaire et encore un enfant qui cherche tout le temps à jouer et à s'évader. Alors il faudrait probablement associer apprentissage et jeu pour arriver à un meilleur résultat. Pour apprendre une langue étrangère il ne faut pas seulement l'écouter, mais aussi la parler, car la communication en classe facilite l'acquisition du savoir.

Après plusieurs lectures et recherches nous sommes arrivés à cerner la problématique suivante :

-Comment le jeu ludique peut-il améliorer le vocabulaire et motiver les élèves pour l'apprentissage du FLE à l'école primaire ?

Ainsi nous avons déduit quelques interrogations

- Les activités ludiques favorisent-elles la communication en classe ?

- Le jeu ludique peut-il servir au développement psychologique de l'enfant ?

- Le ludique renforce-t-il le lien entre apprenant et enseignant ?

Pour répondre à ces questions nous avons dégagé les hypothèses suivantes :

- Avant tout, l'élève est un enfant qui ne se préoccupe pas d'apprendre, car sa meilleure profession est de « jouer » et de « s'amuser » en réalité le jeu l'attire beaucoup plus c'est pour cela qu'il faut favoriser le jeu ludique et l'intégrer dans son apprentissage.
- Il faut créer le besoin d'apprendre : les élèves doivent apprendre la langue car ils ont besoin de s'exprimer pour jouer.
- Il faut rendre l'élève capable de parler et lui faire utiliser la langue : par exemple en répétant ce que dit le maître.

Nous avons choisi ce thème car il est très intéressant et qui peut être bénéfique pour nous en tant que futurs enseignants, mais aussi en tant qu'anciens élèves car au passé les séances de ludique que nous proposaient nos enseignants étaient les meilleurs moments de notre vie. Et qui nous ont permis d'apprendre beaucoup de choses. Alors pourquoi ne pas en parler dès qu'on a la possibilité de le faire, et peut-être même arriver à sensibiliser les autres à travailler avec cette méthode.

L'objectif de ce travail de recherche est de montrer qu'avec l'intégration du jeu ludique l'élève peut apprendre facilement le vocabulaire que ce soit à l'écrit ou à l'oral sans avoir recours aux méthodes traditionnelles.

Pour ce faire, le présent mémoire comprend trois chapitres

Introduction

Un premier chapitre consacré au cadre théorique avec des concepts clés de la recherche, en premier lieu nous avons traité cinq grands titres dans lesquels nous avons émis plusieurs sous titres, qui sont aussi très importants pour faciliter notre travail et pouvoir aboutir à des réponses pour notre problématique du départ, dans un premier temps , nous aborderons l'enseignement du français en Algérie ensuite la place du jeu dans l'apprentissage du FLE ensuite le rôle de la communication en classe après l'intérêt du jeu dans le développement psychologique de l'enfant et le dernier titre de ce chapitre la relation entre le jeu et les compétences langagières.

Le second chapitre est réservé à la présentation de l'enquête de terrain, ce chapitre comprend trois volets :

- Dans le 1 er volet, nous présentons l'enseignement du FLE primaire et la place du jeu dans le manuel scolaire
- Dans le 2ème volet, nous présentons le questionnaire que nous avons proposé aux enseignants du niveau de la 4ème année primaire.
- Le 3ème volet nous présentons les jeux ludiques proposés aux élèves de la 4ème année primaire.

Le 3ème chapitre se veut une analyse des résultats obtenus suite aux questionnaires proposés aux enseignants et les résultats des jeux ludiques proposés aux apprenants.

Dans ce travail, nous allons donc tenter de voir quelque notions clés, qui vont nous permettre d'améliorer notre recherche, concernant le thème que nous avons choisi. Ces notions peuvent nous aider à trouver des réponses à notre problématique de départ.

Chapitre 01 :

Cadre théorique

DES CONCEPTS CLES DE LA RECHERCHE.

Chapitre 01

Pendant longtemps le français en Algérie a été considéré comme la langue du colonisateur, mais il ne faut pas oublier que cette langue est une langue étrangère comme toutes les autres langues qu'on apprend en Algérie et elle a un statut très important, donc pourquoi rester sur des idées reçues qui nous mènent qu'à l'échec ? Et ne pas voir le côté bénéfique que nous apporte cette langue.

Depuis toujours l'homme cherche à évoluer et à changer, ses ambitions n'ont jamais touché de limite, c'est pour cela qu'il y a eu à chaque fois un développement, une amélioration au niveau du mode de vie ses performance et tout ce qui caractérise celui-ci.

Chaque personne est spécialiste de son domaine c'est notre cas autant qu'étudiants en didactique et futurs enseignants nous cherchons le bien-être de nos apprenants afin de leur assurer un meilleur avenir.

1. L'enseignement du français en Algérie

En Algérie, le français est une langue très vivante, et toujours présente dans tous les domaines parallèlement à la langue arabe. Ceci est la conséquence de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans.

Alors l'Algérie n'a pas choisi d'être francophone mais en quelque sorte, le français est une langue imposée.

La langue française devient une langue d'enseignement et on, lui accorde beaucoup plus d'importance. D'une année à une autre les réformes se succèdent en améliorant le niveau du français et en l'intégrant dans tous les domaines.

L'enseignement peut être défini comme :

a-Action d'apprendre un métier, en particulier formation professionnelle Organisée permettant d'acquérir une qualification pour le métier

b-« L'apprentissage doit-être rationnel organiser sous une direction technique et

Pédagogique avec un enseignement spécialisé ».¹

Selon H.HOLEC (1986, P. 63) l'enseignement « est une démarche par laquelle quelqu'un qui n'est pas l'apprenant s'engage dans une série d'activités dont l'objectif ne peut-

¹ Document sur les journées nationales d'études d'apprentissage et du travail des jeunes 1954.P.34

Chapitre 01

être par la force des choses, que de créer un environnement d'apprentissage pour l'apprenant qui a recours à ce service »²

L'apprentissage est : l'acquisition du savoir -faire, c'est-à-dire le processus d'acquisition, de pratiques, de connaissances, compétences, d'attitudes ou de valeur culturelle par L'observation, l'imitation, la présentation.

La langue française a sa particularité en Algérie, pour des raisons historiques on a un nombre important de locuteurs maîtrisant cette langue. Au primaire on amène l'enfant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence communicative qui le prépare à sa future vie d'adulte et activité sociale. Jean louis CALVET a dit que « le français a été injecté en Algérie »³

1.1 Le système éducatif Algérien

La création du système éducatif en Algérie s'est matérialisée à une cadence rapide depuis l'indépendance. On assiste actuellement à un ensemble de sous-systèmes qui est en voie d'être complètement changé. On ne peut effectivement, nier le rôle important que joue ce système qui jouit d'une influence remarquable sur les aspects socioculturels et socioéconomiques de la réalité algérienne.

Le système éducatif en Algérie se compose de cinq années d'apprentissage au primaire, quatre années au moyen, et de trois années au secondaire. Les deux premières années du cycle primaire sont adaptées au développement cognitif de l'enfant (enseignement de base), tandis que la troisième jusqu'à la cinquième année constitue plutôt une phase d'éveil d'intérêt pour l'élève, puis arrive le cycle d'orientation qui prolonge de la première à la quatrième année moyenne. Enfin, l'accès au cycle secondaire est conditionné par l'examen du BEM, et l'enseignement secondaire est caractérisé par un enseignement global d'une durée de trois ans. Le baccalauréat est le diplôme qui déterminera la fin de l'enseignement général et permet par la suite aux étudiants de s'intégrer dans le monde universitaire.

Pour les programmes enseignés dans les établissements scolaires de ce pays, ils ont connu ces dernières années une profonde réforme qui demeure actuellement primordiale dans le but de rejoindre le train de la mondialisation.

² H.HOLEC, autonomie et apprentissage des langues étrangères, 1986. p, 69

³ Jean louis CLAVET <https://www.puf.com>

Chapitre 01

Comme on a pour problématique le jeu ludique aide t'il à améliorer le vocabulaire il est primordiale de donner des définitions du vocabulaire et de l'orthographe car cela nous permet d'y voir plus claire et de rassembler plus d'informations qui concernent notre thème.

1.2 Définition de la langue étrangère

Toute langue non maternelle est une langue étrangère. On peut alors distinguer trois degré de xénité (ou d'étrangeté) :

- La distance matérielle, géographique (par exemple le japonais par rapport au français), généralement révélée par l'exotisme des représentations qu'on se fait de ce type de langue ;
- La distance culturelle, rendant plus ou moins facilement décodables les pratiques culturelles des étrangers et cela indépendamment de la distance géographique : deux langues proches géographiquement peuvent se référer à des cultures totalement étrangères l'une à l'autre ;
- La distance linguistique, mesurable par exemple entre deux familles de langues

En didactique, une langue devient étrangère lorsqu'elle est constituée comme un objet linguistique d'enseignement et d'apprentissage qui s'oppose par ses qualités à la langue maternelle. La langue étrangère n'est pas la langue de première socialisation, ni la première dans l'ordre des appropriations linguistique.

Le français est donc une langue étrangère pour tous ceux qui, ne le reconnaissant pas comme langue maternelle. ⁴

1.3 Définition du vocabulaire

Dans l'usage courant, le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue et c'est dans ce sens que des ouvrages à but pédagogique ou documentaire s'intitulent vocabulaire. Du point de vue de la linguistique, le vocabulaire renvoie au discours, alors que le lexique renvoie à la langue.

Le terme de vocabulaire désigne « l'ensemble des mots d'une langue et c'est en ce sens que des ouvrages à but pédagogique ou documentaire s'intitulent vocabulaire » ⁵

Marie-Claude Tréville et Lise Duquette voient que :

« Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. Il est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement simples et composées, et locutions

⁴ Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde Jean-Pierre Cuq

⁵ H, HOLEC, autonomie et apprentissage des langues étrangères, 1982.p 66.

Chapitre 01

indécomposables qui s'actualisent dans le discours et que l'on appelle "vocables" ou plus communément "mots" »⁶

L'apprenant apprend de nouveaux mots lors de son contact avec l'enseignant, son contact avec le monde et son contact avec le manuel scolaire surtout à travers la lecture. L'accès au vocabulaire peut se faire par le biais : des activités orales, des activités de découverte en contexte, des activités de compilation, des activités réflexives, des activités systématiques et des activités ludiques.

1.4 Définition de L'orthographe

L'orthographe française est difficile. Tous les adultes se rappellent le stress des dictées à l'école.

Ensemble de règles et d'usages qui régissent la manière d'écrire correctement les mots d'une langue.⁷

N'est-il pas étonnant de voir un bébé prendre une tablette et s'en servir ? Les enfants savent comment faire marcher les outils technologique de plus en plus tôt et ils absorbent l'information super vite cela fonctionne aussi avec le jeu ludique tout ce qui est jeu les attire alors pourquoi ne pas en profiter et l'intégrer de plus en plus dans son apprentissage donc dans ce cas-là il faut absolument monter la place du jeu dans l'apprentissage de FLE qu'est-ce que le jeu et puisque l'image fait partie du programme de la 4^{ème} année primaire et joue un rôle majeur dans leur apprentissage et leur permet même d'identifier les séquences et le thème de leurs séance nous avons décidé de donner une petite définition de l'image.

2. La place du jeu dans l'apprentissage de FLE

⁶ TREVILLE, Marie-Claude, Duquette, Lise, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Paris, Hachette Livre, 1^{ière} Edition, 1996, p.12.

⁷ Nouveau dictionnaire de français, la rousse.

Chapitre 01

D. Winnicott précise que : « La principale caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique ». Dans l'enfance, jouer est aussi naturel que se développer, explorer, apprendre, communiquer mais avec une dimension spécifique : le plaisir.

Le jeu est un mode d'expression du jeune enfant et un facteur de son développement.

L'enfant de maternelle passe la plus grande partie de son temps à jouer. C'est un besoin aussi vital que manger et dormir.

On considère qu'un enfant de maternelle qui ne joue pas ou qui ne veut pas jouer est un enfant malade ou perturbé, dont la personnalité ne s'affirme pas. L'enfant implique dans son jeu toutes ses capacités sensorielles, motrices et verbales. J. Château ajoute que directement lié au développement de l'enfant, le jeu devient un élément essentiel de « l'équilibre de l'adulte »⁸.

Le jeu étant une activité spontanée et régulière des enfants, une partie intégrante de leur vie, il peut permettre d'aborder avec les élèves des domaines ou des notions qui leur sont étrangers et qui paraissent difficiles tout en les intéressant à ceux-ci.

2.1 Le jeu : un outil pédagogique

Nous avons vu que le jeu est une activité gratuite dans laquelle l'enfant entre librement et avec plaisir. L'enfant choisit de rentrer dans le jeu. C'est une activité dans laquelle il va volontairement mettre toute son énergie pour son propre plaisir. L'école est une espace où l'on joue et où on apprend en jouant. Il serait judicieux que le maître utilise le plaisir du jeu comme moteur à l'activité de l'élève. En effet, la motivation du jeu suscite l'action.

E. CLAPAREDE disait «le jeu apparaît comme le moteur de l'auto-développement de l'enfant, comme méthode naturelle d'éducation. Le jeu n'est rien d'autre que la pédagogie naturelle qui s'impose à lui-même, il est l'instrument de développement. L'enfant doit se développer lui-même grâce à deux instruments : **le jeu et l'imitation** »⁹.

Eric Plaisance (Professeur à Paris) explique que l'attrait récent pour les jeux vient du fait qu'on attribue une importance à la motivation des élèves et que l'on considère qu'ils ont un pouvoir sur leur éducation. L'enfant devient ainsi l'agent de sa propre éducation. L'intérêt que manifeste l'enfant pour le jeu doit être utilisé pour la bonne cause. Donner l'aspect de jeu

⁸ J. Château., l'enfant et le jeu, 1954, p.12

⁹ Jeu et éducation, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.

Chapitre 01

à des exercices scolaires, c'est utiliser **le jeu comme ruse pédagogique**. En effet, il utilise le plaisir, le dynamisme, l'attraction du jeu pour faire apprendre à l'enfant « mine de rien » des notions choisies au préalable. *L'enfant et le jeu*, Congrès AGIEM n°92, Clermont-Ferrand.

« Le jeu est l'activité normale de l'enfant ». Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles...Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires...Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurer, n'en demeurent pas moins ludiques »¹⁰.

- **Le jeu ludique**

Est « un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu »¹¹

- **Le jeu éducatif**

Selon N.GRANDMONT « le premier pas vers la structure »¹²

- **Le jeu pédagogique**

Désigne tout support qui permettrait de « tester les apprentissages »¹³

2.2 Définition du jeu

Le jeu a été l'objet d'étude de nombreux chercheurs dans de multiples domaines (psychologie, éthologie, sociologie, philosophie...), c'est la raison pour laquelle il n'existe pas une définition mais des définitions tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le problème. Johan Huizinga (psychologue) définit le jeu comme « une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles ».

¹⁰ *Les nouveaux programmes de l'école maternelle*, 2002.

¹¹ N. GRANDMONT., la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre (1997, p, 106)

¹² N.GRANDMONT., la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre (1997, p. 66)

¹³ N. GRANDMONT., la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre (1997, p 70)

2.3 Définition de l'image

Selon le dictionnaire Le petit Larousse 2005 :

1. Le mot image du latin imago, désigne la représentation visuelle d'un objet par différents moyens ou supports, dessin, image numérique, peinture, photographie ...etc.....
2. Reproduction inversée qu'une surface polie donne d'un objet qui s'y réfléchit.
3. Ce qui évoque la réalité : figure, icône, symbole.
4. Représentation d'une forme par les arts plastiques, ou la photographie, ayant un rapport plus ou moins fidèle avec la réalité.

Contrairement au texte, l'image attire d'emblée l'attention du lecteur. Elle arrête le regard. L'image peut provoquer une émotion, une sensation pouvant ou non être liée au plaisir esthétique. Dans la même veine, l'illustration dans les livres peut créer un effet de suspense, son impact, dû à son caractère visuel, la rend facilement mémorisable.

« L'image provoque un substitut visuel, fixe une vision fugitive, rend visible l'invisible, accommode la vision. Elle propose une échelle de grandeur, en agrandissant ou en réduisant son sujet. Elle justifie, prouve. Elle classe. L'image décompose et recompose. De plus, elle réunit des éléments dispersés, tout en dispersant des éléments réunis. Elle a une certaine puissance affective et émotive que le texte n'a pas »A.M.HUMBOURT LALAN, L'image dans la société contemporaine, Ed, DENOEL, 1981.

L'image aussi, par sa dimension plastique (composition, couleurs, contrastes, etc.) peut proposer elle-même un ordre de lecture. S'imposent à travers elle le cadrage, l'angle de prise de vue, la mise en perspective de différents plans, permettant un découpage subjectif du sens, qui constitue des instruments de lecture visuelle.

Pour l'enfant d'aujourd'hui, les conditions sociales et psychologiques d'évolution et de découverte des réalités connaissent de véritables bouleversements. Dès son plus jeune âge, il évolue de plus en plus dans un univers peuplé d'images de toutes sortes et il commence à regarder la télévision avant même de pouvoir parler.

Chapitre 01

Qu'elles soient graphiques, photographiques ou télévisuelles, Ces images exercent une véritable emprise sur l'enfant et modifient par conséquent son comportement général, ses attitudes et ses modes de pensée.

2.4 La socialisation par l'image

C'est un forme particulière de socialisation car elle est essentiellement virtuelle et n'exige aucun contact direct ni aucune relation ou échange effectif avec des personnes, et donc aucune interaction ni conflit sociocognitif pourtant si nécessaire dans la construction des savoirs

2.5 Définition du ludique

Relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage¹⁴

3) Le rôle de la communication en classe

La communication joue un rôle primordial dans le quotidien de l'enfant qu'elle soit à la maison avec ses parents, ou à l'école avec ses enseignants elle favorise l'acquisition du vocabulaire et les structures langagières sur lesquelles s'appuient l'enfant pour apprendre à lire , écrire et communiquer en français ,c'est ainsi que l'enfant acquit des habilités en communication en lecture et en écriture. Alors solliciter l'interaction en classe que ça soit entre élèves ou élèves enseignant va permettre un taux de réussite plus élevé c'est pour cela nous avons choisi d'introduire dans notre travail de recherche la définition de l'interaction en classe et la définition de la communication verbal et non verbal ces deux notions peuvent crée en class les tours de paroles alors nous avons ajouté la définition de celle-ci. Pour mieux éclaircir notre point de vue.

3.1 L'interaction en classe

Le mot interaction veut dire : « l'activité réciproque de deux ou plusieurs phénomènes »¹⁵

Les interactions se définissent en général comme l'ensemble des phénomènes dynamique qui se déroulent dans le temps entre un apprenant et ses différents partenaires.

¹⁴ Nouveau Dictionnaire de français, La rousse.

¹⁵ Le dictionnaire HACHETTE.

Chapitre 01

L'interaction est le moteur de l'apprentissage et du développement cognitif. Pour VYGOTSKI, le langage est un objet social qui s'acquiert dans l'interaction sociale grâce à la médiation de partenaires sociaux plus compétents.

Selon BRUNER Jérôme Seymour susciter des interactions avec des partenaires variés, va aider l'enfant à développer un répertoire de savoir-faire. Le processus s'apparente à celui qui se joue dans l'acquisition des concepts ou l'enfant apprend l'invariant d'un concept par le biais des variantes en lequel le concept s'exprime. Le jeu libre donne à l'enfant une première possibilité absolument déterminante d'avoir le courage de penser, de parler, et peut être d'être vraiment lui-même.

« En terme pédagogique, il est valide de dire qu'une des premières conditions pour acquérir la compétence communicative est bien cerner l'inspiration des échanges communicatifs dans les lieux qui les caractérise »¹⁶

3.2 Définition de la communication

Le terme communication n'est pas à l'origine une notion ou un concept scientifique. Il appartient au vocabulaire usuel et veut désigner une fonction à première vue évidente des langues : les langues sont des instruments de communication. En science du langage la notion de communication a été l'objet d'une première théorisation par Roman Jakobson. Reprenant la théorie de représentation de Karl Buhler et la théorie mathématique de l'information des ingénieurs Shannon et Weaver, Jakobson conçoit la communication comme un transfert d'information. Son fameux schéma s'attache ainsi à montrer la circulation d'un message entre un émetteur et un récepteur, via un canal, au moyen d'un code. Même si le message se réfère à quelque chose, au monde, au contexte une telle conception de la communication est peu dialectique ou dynamique. Elle correspond, selon Yves Winkin (1981), à un modèle « fondé sur l'image du télégraphe ou du ping-pong ». Elle s'oppose aujourd'hui à une conception de la communication ou l'information s'élabore, s'échange et se négocie entre des partenaires dans le cadre d'une interaction sociale. Toujours selon Winkin, on passe du modèle du télégraphe à celui de l'orchestre.¹⁷

- **Définition de la communication verbale**

La communication verbale consiste à utiliser la parole pour échanger des informations avec d'autres. Vous communiquez habituellement verbalement dans les conversations en

¹⁶ GALISSON, R., d'autres voies pour la didactique de la langue, 1992.p82.

¹⁷ Dictionnaire de didactique Du Français Langue étrangère et seconde (sous la direction de JEAN-PIERRE CUQ).

Chapitre 01

face-à-face. Réunion, interviews, conférences, discours, et les appels téléphoniques sont d'autres formes de communication verbales. En affaires, vous communiquez verbalement pour échanger des idées, de comprendre la diversité des points de vues, et résoudre les problèmes.¹⁸

- **Définition de la communication non verbale**

Pour communiquer, nous utilisons bien plus que des mots : dans nos interactions avec les autres, notre corps possède aussi son propre langage. Notre gestuelle, notre façon de nous asseoir, de parler et d'établir un contact visuel sont autant de moyens de communication non verbaux qui influencent les messages que nous transmettons verbalement.¹⁹

3.3 L'apprentissage du tour de parole

Dans l'ensemble du langage plusieurs aspects sont associés : la compréhension, la prononciation, le contenu et aussi l'utilisation que l'on fait .sous l'aspect de l'utilisation, on retrouve les règles de la communication. Ces règles sont essentielles à une communication efficace et réaliste entre deux personnes.

Parmi ces règles, nous retrouvons la capacité de s'adapter à son interlocuteur, de prendre en considération ce que l'autre dit, de parler à tour de rôle et bien d'autres. Le tour de rôle, comme toutes les autres règles, peut nécessiter un certain apprentissage chez l'enfant.

3.4 Le travail en groupe

Le travail en groupe aide l'élève à se sentir à l'aise car il peut accomplir la tâche mais avec l'apport des autres éléments du groupe

« L'enfant aime de manière naturelle, parler, travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez l'élève un engagement plus actif dans leur apprentissage »²⁰

4. L'intérêt du jeu dans le développement psychologique de l'enfant

Le jeu est fondamental pour le bien-être et le développement de tout enfant. Quand les enfants jouent, ils développent leurs habilités sur plusieurs plans. Ils réfléchissent, résolvent des problèmes s'expriment, bougent, coopèrent, font appel à leurs impressions et exercent leur conscience morale.

¹⁸ Cours de communication verbal PDF, p01

¹⁹ La communication *verbale et non verbal* www.strategiesantemental.com

²⁰ GIASON, J., la lecture de la théorie à la pratique.

Chapitre 01

Selon le psychologue russe VYGOTSKY lev Semionovitch qui a élaboré comme concept important : « la zone de développement proximal ».c'est justement la distance entre le développement actuel de l'être humain et le niveau qu'il atteint au moment où il résout des problèmes à l'aide de pairs. C'est dans cette possibilité d'interaction humaine qu'a lieu le jeu. Au moment où il joue, l'enfant met en exercice les différentes combinaisons permises par le cerveau, et c'est justement dans cette quête de la meilleure combinaison qu'apparaît la créativité en son essence. Pour Vygotsky, la créativité peut surgir dans les jeux d'imitation, qui sont l'écho de ce que les enfants ont vu, et écouté des autres, mais qui n'est jamais la stricte réplique du souvenir observé, vécu. C'est une transformation créatrice des impressions ramassées par l'enfant.

Selon BRAT Jean-Claude le jeu est un constituant social. Il sert à transformer de l'instinct en du social, du naturel en du culturel. C'est le moyen d'utiliser des forces mentales brutes en forces sociales qui renforcent le groupe et donnent à l'individu son identité. Le jeu enfantin est différent du jeu de l'adulte. Il est appropriation des modèles culturels et création d'identité. Un enfant qui ne sait pas jouer est un enfant malade.

4.1 Définition de la psychologie

Selon le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, La psychologie est la discipline, comportant de nombreux sous domaines, qui visent les connaissances scientifique des activités mentales, des phénomènes affectifs, des traits de personnalité et des comportements des individus dans leur environnement. Plusieurs écoles de pensée, dont le béhaviorisme, le constructivisme et le cognitivisme ont influencé la didactique des langues, en association avec d'autres disciplines, des domaines connexes se sont développés, telle la psycholinguistique, la psychopédagogie et la psychosociologie.²¹

« Le manque de confiance en soi peut entraîner un sentiment d'impuissance sur le plan émotionnel, l'apprenant éprouve un sentiment d'échec presque de désespoir. »²²

4.2 Pourquoi l'enfant est attiré par le jeu ?

On peut dire que le jeu est le travail de l'enfant. Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des 4 apprentissages fondamentaux : le savoir le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissances dans tous les domaines. Le savoir-faire la

²¹ Le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde (sous la direction de Jean-Pierre Cuq)

²² VIENNEAU, R., l'enseignement / apprentissage des langues, paris 1999, p.31.

Chapitre 01

pratique, la mise œuvre et le geste. Le savoir être l'apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde. Le vouloir faire sans envie il ne peut y avoir d'apprentissage.

4.3 Définition de la créativité

Il est important de ne pas oublier la notion de créativité car qui dit jeu dit créativité et développement de l'intelligence c'est pour cela que nous devons introduire a notre travail cette définition

Pour les pédagogues, la créativité n'est pas une propriété du langage, mais une aptitude de l'élève à imaginer, à inventer à découvrir, à s'exprimer, à produire. Cette aptitude peut s'épanouir ou s'étioler dans l'institution scolaire, elle est stimulée par les méthodes actives, freinée ou étouffée par une pédagogie de simple transmission des connaissances et par des activités de répétition ou de pure imitation.²³

4.4 La créativité de l'enseignant

Être créatif en tant qu'enseignant de français est avoir l'habileté de créer un cours motivant à partir des éléments disponibles dans le contexte éducatif. Il s'agit de faire le meilleur pour exploiter le plus que possible les ressources disponibles qu'on a en classe, de créer des activités inattendues et de savoir s'en sortir si elles ne donnent pas les résultats prévus, de promouvoir la créativité chez l'apprenant en donnant l'exemple, de montrer une pensée ouverte et un esprit jeune, de ne pas s'interdire de proposer une activité en classe juste parce qu'on pense d'avance qu'elle pourrait être perçue comme non productive.

4.5 Le rôle de l'enseignant

Les enfants qui entrent dans le système formel d'éducation sont des apprenants autonomes doués d'intuition. Il est important de créer un environnement qui contribue à la démarche d'autonomie, et leur permettre d'accepter consciemment la responsabilité de leur propre apprentissage et prendre des décisions dans ce domaine. L'enseignant joue un rôle important à ce niveau, en offrant aux élèves un environnement propice qui encourage la motivation, la confiance en soi, la curiosité et le désir d'apprendre.

²³ J.M. Caré et F. Debyser jeu, langage et créativité. 1978, p.9

Chapitre 01

L'enseignant est « le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant le programme, l'horaire, l'objet de la classe et d'autres contraintes institutionnelles avant même le type de méthode et des matériaux pédagogiques utilisés »²⁴

Afin d'assurer ses responsabilités l'enseignant doit jouer plusieurs rôles envers les apprenants il est :

- **Animateur** : l'enseignant est le guide qui organise l'accès aux informations en fonction de la progression des apprenants, de leurs goûts, de leurs objectifs, de ceux du groupe. Il doit gérer les tours de parole principalement lors des jeux de rôle et d'autres simulations.
- **Facilitateur** : le rôle de l'enseignant doit être celui d'un facilitateur plein de patience. Il doit leur montrer comment apprendre de manière autonome, les encourager, leur faire part de ses commentaires et suggestions, et les soutenir dans leur effort. Ce rôle est crucial et permet d'offrir un environnement qui favorise l'apprentissage autonome et motive les élèves.
- **tuteur** : l'enseignant doit montrer sa présence en classe, il doit guider et accompagner surveiller les faits et gestes de ses apprenants et les aider à réussir pour arriver aux objectifs fixés.

4.6 Définition de la motivation

« C'est la combinaison de l'ensemble des raisons conscientes ou non, collectives et individuelles, qui incitent l'individu à agir au sein d'une équipe. C'est l'un des enjeux de la fonction managériale »²⁵

La motivation dans le contexte scolaire exige, en effet, que chaque classe de F.L.E regroupe éventuellement, de nos jours, une atmosphère favorable pour créer des facteurs dynamiques qui incitent les apprenants à avoir une certaine affectivité dans leur processus d'apprentissage, ce qui leur permet d'accéder à une puissance avérée pour s'engager dans la réalisation des activités déjà proposées par leur enseignant. On arrive à travers cela à manifester un degré de motivation chez chaque apprenant du F.L.E.

Selon VIAU « les enseignants définissent intuitivement la motivation scolaire ce qui fait que leurs élèves écoutent attentivement en travaillant fort »²⁶

²⁴ DENIS, G., enseigner les langues, méthodes et pratiques, 1985, p.80.

²⁵ Dans mémoire de Master NAILI Noura, " Favoriser la motivation en FLE à travers les TICE", didactique, Univ. Biskra, 2012

Chapitre 01

Dans le dictionnaire de psychologie, la motivation est définie comme « l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent le comportement d'un individu »²⁷

5. Relation entre jeu ludique et compétence

Le jeu ludique en classe de langue développe de différentes compétences, des compétences de bases qui lui permettent d'interagir dans des situations de communication réelles ou stimulées pour une interaction à l'oral comme à l'écrite.

5.1 Définition d'une compétence langagière

Ce terme recouvre trois formes de capacité cognitive et comportementale : compétence linguistique, communicative et socioculturelle.

Chomsky a introduit la notion de compétence linguistique pour référer aux connaissances intuitives des règles grammaticales sous-jacentes à la parole qu'un locuteur natif idéal a de sa langue et qui le rendent capable de produire et de reconnaître les phrases correctes. Ces connaissances concernent les unités, les structures et le fonctionnement du code interne de la langue – phonologie, morphologie et syntaxe – dont l'étude sera décontextualisée, dissociée des conditions sociales de production de la parole (ou « performance », en termes chomskyens ; voir aussi l'opposition saussurienne entre « langue » et « parole »). Si l'objectif principal de l'apprentissage d'une langue est formulé en termes de compétences linguistique, on donnera priorité à des approches didactiques qui visent la maîtrise des formes linguistiques : grammaire-traduction, exercices structuraux, etc.

Pour contrecarrer ce réductionnisme, Hymes propose la notion de compétence communicative, qui désigne la capacité d'un locuteur de produire et interpréter des énoncés de façon appropriée, d'adapter son discours à la situation de communication en prenant en compte les facteurs externes qui le conditionnent : le cadre spatiotemporel, l'identité des participants, leur relation et leurs rôles, les actes qu'ils accomplissent, leur adéquation aux normes sociales, etc. On parle d'autre part, en psycholinguistique, de compétence textuelle. En didactique des langues, cette vision de la compétence amène inéluctablement à des approches qui donnent priorité à la maîtrise des stratégies illocutoires et discursives, des pratiques et des genres : approches communicative ou notionnelle-fonctionnelle par exemple.

²⁶ Viau, « La motivation en milieu scolaire », p. 6, 1997. Disponible sur : <http://webcom.upmf-grenoble.fr/sciedu/pdessus/sapea/motivation.html>

²⁷ SILLAKY, N., Dictionnaire de la psychologie, Paris, 2003, p. 175.

Chapitre 01

Si une langue est appréhendée comme un guide symbolique de la culture, et la culture comme tout ce qu'il faut savoir ou croire pour se comporter de façon appropriée aux yeux des membres d'un groupe, les concepts de compétences linguistique et communicative seront considérés comme des sous-parties d'une compétence socioculturelle. C'est cette vision anthropologique qui étaye les approches didactiques interculturelles ou l'apprentissage intégré de langue et de matières non linguistiques. Elle explique aussi l'insistance de certains didacticiens sur l'expression « didactique de langue-et-cultures étrangères ».²⁸

5.2 Les type de compétences langagières

La compétence linguistique

Cette compétence a « trait aux savoirs et savoir-faire relatifs au lexique, à la phonétique, à la syntaxe et aux autres dimensions du système d'une langue »²⁹, les caractéristiques de la compétence grammaticale, visant essentiellement la maîtrise du système de langue. Cette compétence linguistique consiste en la capacité à identifier les éléments phonologique, morphologiques, syntaxiques, lexicaux... et à les combiner pour former des phrases.

La compétence sociolinguistique

Le CERL (2000 : 18) voit dans les compétences sociolinguistiques les normes d'usage de la langue : « Sensible aux normes sociales (règles d'adresse et de politesse, régulation des rapports entre générations, sexes, statuts, groupes sociaux, codification par le langage de nombre de rituels fondamentaux dans le fonctionnement d'une communauté), la composante sociolinguistique affecte fortement toute communication langagière entre représentants de cultures différentes.

La compétence pragmatique

Les compétences pragmatiques s'intéressent aux fonctions langagières et aux actes de paroles

« À la maîtrise du discours, à sa cohésion et à sa cohérence, au repérage des types et genres textuels, des effets d'ironie, de parodie » (CECRL, 2000 : 18). On peut y repérer des compétences stratégiques et discursives dérivées des compétences pragmatiques; elles sont de

²⁸ *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* (sous la direction de Jean -Pierre Cuq)

²⁹ (CECRL : 17). J.C.BEACCO (2007 :73) donne dans la grille de M. CANALE et M. SWAIN (1980), retouchée par la suite par M. CANALE

Chapitre 01

nature cognitive, organisent les comportements discursifs tels que l'acquisition, l'interaction et l'étayage.

5.3 Le rôle des activités ludiques

L'intégration des activités ludiques en classe de langue permet un apprentissage plein de motivation et de savoir-faire et cela peut rendre le cours plus attrayant « le jeu est le travail de l'enfant »³⁰

Célestin Freinet 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 »³¹

5.4 Les différents types des activités ludiques

Les activités ludiques possèdent plusieurs variétés qui sont différents par rapport au domaine didactique, pédagogique ou sociologique dans le but d'améliorer l'apprentissage de nos apprenants et les mener vers le succès et la réussite pour un meilleur avenir.

5.4.1 Le jeu linguistique

Il permet aux élèves d'apprendre la langue à partir des lettres afin de construire des énoncés, il adapte une nouvelle étape pour surmonter et faciliter l'acquisition de la grammaire et la conjugaison, selon Cuq, Jean. Pierre et Isabelle Gruca « Les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques »³². Il est à la fois un moyen de divertissement pour les élèves mais il permet aussi la mémorisation et la créativité.

5.4.2 Le jeu de créativité

Selon J.M Caré et F.D, 1987 p116 « A pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention de la production pour le plaisir de formes de sens, de phrases, de discours... » (JEU ET CREATIVITE : Les jeux dans la classe de français, créativité, Edition n°6). Ce jeu fait appel à l'imagination et la créativité pour la réalisation d'une situation d'énonciation.

5.4.3 Le jeu culturel

Il a pour but d'accroître l'intégration d'aptitude orale d'informations chez l'enfant. Il vise à développer la culture de l'apprenant et l'ouverture de son esprit. Ce jeu, dans sa forme

³⁰ CHATEAU, J., l'enfant et le jeu, 1954, p.12.

³¹ FREINET, C., l'éducation du travail, de la chaux et Niestlé, 1960, p.192.

³² Cuq, Jean. Pierre et Isabelle Gruca, , (cour de didactique du français langue étrangère seconde 2003 p 417.

Chapitre 01

rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposée par les cases, la forme du tableau est comme ceci :

Pays	Ville	Musicien	Plat typique
France	Franconville	J. Ferrat	Foie gras

5.4.4. Les jeux dérivés du théâtre

Selon J.P Cuq et Isabel Guca, 2003, p418 « les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui soit sur l'improvisation [...] directivité, [...] la dramatisation » (Cours de didactique de français langue étrangère et seconde). Ce type de jeu à nature théâtrale a comme motif la stimulation des apprenants ou la réforme d'un univers fictif et le plus réel possible afin de doter les apprenants d'une compétence communicative et pragmatique et investir leurs connaissances.

5.5. Les avantages et les inconvénients du jeu

Les avantages :

Selon JEAN-MARC CARE, parmi les vertus historiquement reconnues au jeu, il y a

- son mimétisme (anticipation du monde des adultes)
- sa capacité de transmission culturelle.
- son caractère d'instrument de socialisation.

Cependant, le jeu reste associé à la récréation et rarement à un objectif d'apprentissage précis.

Selon BERNARD DUFEU, le jeu :

- Invite à un comportement communicatif global (corpus, sensibilité, intellect).
- Fait vivre la langue en action et en relation (situation de communication plus proches de la réalité linguistique).
- Permet au participant de s'exprimer dans la langue étrangère et ne plus se borner à reproduire la langue du manuel.
- Peut faire naître une atmosphère de spontanéité créatrice qui favorise la résurgence de connaissances antérieures.
- Décentre la relation pédagogique (le professeur n'est plus origine, centre et aboutissement des activités linguistiques)
- Crée un espace privilégié à l'intérieur de l'espace classe.

Chapitre 01

- Favorise le développement d'attitudes et comportements communicatifs.
- Peut avoir un impact personnel et favorise une plus grande prise de conscience de soi.

Selon D.CHAUVEL ET V. MICHEL, le jeu des enfants présente des avantages affectifs car il permet de :

- Dépasser l'égoïsme.
- Adopter une position de leader
- Multiplier les contacts
- Apprendre à gérer la collaboration, l'accord, l'opposition.
- Découvrir la règle de façon autonome.
- Etablir des rapports basés sur le respect de conventions réciproques.

D'autres théoriciens ajoutent que le jeu :

- Facilite le travail d'une classe hétérogène.
- Oblige l'enseignant lui-même à reconsidérer son rapport à son corps, à sa langue et à sa société.
- Contribue à développer des aptitudes proches de celles du travail en équipe.
- Permet de décloisonner des disciplines habituellement isolées
- Articule activités d'éveil et activités de civilisation.
- Développe l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, les facultés d'analyse et de synthèse.

De plus, le jeu encourage la détente émotionnelle, intellectuelle et physique. Il contribue à introduire la notion d'émulation. Il peut favoriser le respect d'une certaine discipline grâce au besoin d'observer la règle. Il aide à désacraliser la faute.

Les inconvénients possibles du jeu

Les jeux deviennent de simple recettes par peur de :

- L'inconnu.
- Le changement.
- Se remettre en question
- Renoncer à ses privilèges par manque de temps, d'espace, d'étayage théorique.
- Erreurs dans la mise en place du jeu ou dans le choix des déclencheurs.
- Difficulté de gérer le bruit.
- La surcharge des classes.

La première phase de lecture nous a été d'une aide considérable car elle nous a permis de découvrir le monde de l'enseignement / apprentissage du FLE et la place qu'on donne aux jeux dans la classe Algérienne.

Chapitre 01

A partir des données développées dans ce chapitre nous avons pu réfléchir sur l'intégration du jeu ludique dans la classe du FLE.

Plus précisément, on a pu saisir l'apport de ces activités ludiques, d'une part, au niveau de l'enseignement, d'autre part, au niveau de l'enfant en tant qu'apprenant.

En effet, nous avons pris conscience que ces activités représentent un point indiscutable de motivation et ceci nous a permis d'aborder beaucoup de notions qui sont plus importantes les unes que les autres.

Chapitre 02 :

Methodologie et description du corpus

Chapitre 02

Dans ce chapitre nous allons faire le point sur deux notions très importantes celle de l'enseignement du FLE au primaire car chaque société est différente même dans l'enseignement apprentissage d'une langue et aussi ne pas oublier de montrer la place du jeu ludique dans le programme de la 4^{ème} année primaire.

Ensuite la présentation de notre questionnaire et les jeux ludiques que nous avons proposés aux enseignants et aux apprenants pour mieux mener à bien notre enquête et réussir le travail de recherche.

1. L'enseignement du FLE au primaire

L'enseignement du F.L.E est régi par les objectifs fixés par la loi (n°8-04-du 23 janvier 2008) et qui définit les finalités de l'éducation de la manière suivante :

« L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repère nationaux incontestable, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle »

2. La place du jeu dans le programme de 4^{ème} A.P

Le programme de 4^{ème} A.P oscille au jeu un caractère de présent absent, certains enseignants sont réticents à mettre en place des jeux dans leurs classes, c'est sûrement en raison de quelques effets pervers : crainte de perdre le contrôle de la classe et qu'une telle situation peut engendrer des débordements, c'est pour la même raison que le jeu n'entre en classe que par la petite porte.

Il suffit d'observer le manuel de 4^{ème} année primaire pour remarquer que le jeu est consacré à occuper les enfants avant la sortie des classes ou pour combler un temps vide, en fin de projet, il est donc introduit sans être inscrit clairement dans une progression, ou de manière insignifiante, certains jeux sont ambigus aussi bien pour les enseignants que pour les apprenants, leurs consignes ne sont pas suffisamment claires.

Le choix des jeux n'est pas étudié, certains jeux n'ont aucune valeur éducative, l'apprenant ne retient aucune morale de ces jeux. Le peu de jeux proposé dans le manuel n'a aucune relation avec le contenu du projet : (apprentissage linguistique), ce qui aboutit à des blocages de la part des apprenants. Avec un handicap de taille, il est nécessaire de solliciter l'intérêt des apprenants à travers des situations d'apprentissage variées et motivantes.

Chapitre 02

Piaget insiste sur la valeur éducative des activités ludiques en classe en affirmant que :
« *L'intelligence est équilibrée entre l'assimilation et l'accommodation* »¹

3. le cadre général de l'expérimentation

3.1 le cadre spatio-temporel

Pour mener à bien notre enquête de terrain, c'est important de décrire le cadre spatio-temporel, le lieu et le temps de l'expérimentation :

3.1 Le temps

Notre enquête de terrain s'est étalée sur tout le long du mois de Mars, donc nous avons assisté à 4 séances, deux séances ont été consacrées à l'observation afin de déterminer le niveau linguistique des élèves leurs interaction entre eux et avec leur enseignante, et pouvoir récolter le maximum d'informations

3.2 Le lieu

Pour effectuer notre recherche, nous nous sommes rapprochés d'un établissement scolaire primaire. Parmi les différents choix qui ont été à notre portée, le nôtre s'est penché sur celui de «**L' Arbi Tbessi** » c'est un primaire qui se situe au centre-ville de la wilaya de Tlemcen.

La classe se compose de 40 élèves un groupe d'enfants joyeux pleins de vie et beaucoup d'envies d'apprendre.

Dans le but de vérifier nos hypothèses de départ, nous avons utilisé deux instruments de recherche à savoir :

- Un questionnaire destiné aux enseignants du F.L.E de la 4^{ème} année primaire qui porte sur le déroulement des cours et le comportement des élèves
- Une expérimentation élaborée avec des élèves de la 4^{ème} primaire qui porte sur le changement que l'activité ludique puisse apporter à un cours de F.L.E.

3.3 Le choix du corpus

Pour recueillir le maximum d'information et mener à bien notre travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de la 4^{ème} année primaire. Qui est pour nous le meilleur choix de corpus afin de réaliser notre enquête pour atteindre nos objectifs.

¹ F. DEBYSER, J.M. CARE. 1978 : p.9

Chapitre 02

De plus, les activités ludiques dans une classe de langue étrangère doivent être choisis et adapter selon le niveau du public cible.

Alors, nous avons choisi les élèves de la 4^{ème} année primaire, car c'est un public jeune et sensible aux jeux.

3.4 La démarche de l'expérimentation

Pour arriver à de meilleur résultat et mener à bien notre recherche, nous avons choisis les méthodes qui vont nous aider et qui nous facilitent le déroulement de notre enquête, en particulier notre travail pratique.

Pour réaliser la présente enquête, nous avons opté pour les méthodes suivantes :

La technique d'observation de classe, la méthode analytique et comparative et finalement, nous interprétons les résultats et des commentaires.

Au début, nous avons choisi la méthode quantitative qui est un questionnaire destiné aux enseignants de FLE au primaire.

3.5 L'observation de la classe

L'une des méthodes choisies pour la réalisation de notre recherche il y a la technique d'observation de classe. Nous avons choisi pour cette méthode qui nous permettra de recueillir des observations concernant : l'organisation de la classe, les attitudes des apprenants, les types d'interactions entre apprenants et entre apprenant, enseignant ... etc.

Cette technique nous permet d'observer et suivre le déroulement d'un cours de FLE dans la classe étudiée. Selon deux manières, la première c'est la participation des élèves lors d'une leçon de l'orale imposée par le manuel scolaire de la quatrième année primaire.

La deuxième méthode va nous permettre de recueillir des informations pour réaliser notre travail et proposer des activités ludiques aux apprenants.

4. Le questionnaire

Le but de notre enquête de terrain et de vérifier les hypothèses de départ de notre recherche. Nous avons opté pour le questionnaire et l'observation en classe.

Nous avons élaboré ce questionnaire afin d'avoir des avis sur l'utilisation du jeu en classe et aussi sur les interactions, les difficultés rencontrées lors de l'utilisation du jeu en classe et bien d'autres questions sur notre thème.

Il s'agit d'un questionnaire qui se compose de 10 questions (7 fermées) et (3 ouvertes).

Chapitre 02

Notons que le nombre de questionnaire distribués était de 23 alors que les documents restitués étaient au nombre de 10.

1^{ère} partie

Sexe :

Homme

Femme

Expérience professionnelle :

1 à 5 ans

à 10 ans

+ 10 ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois

Souvent

Très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui

Non

Un peu

3) Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui

Non

Pourquoi ?

.....

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation du jeu en classe ?

Chapitre 02

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui

Non

2^{ème} partie

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi ?.....

.....

7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?

Oui

Non

Un peu

8) Selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?

.....

.....

9) Pensez-vous que les heures consacrées au ludique en classe sont suffisantes et pourquoi ?

.....

.....

10) A quel moment du cours proposez –vous le jeu ludique à vos apprenants ?

.....

4.1 Les objectifs du questionnaire

En composant notre questionnaire, nous avons fixés quelques objectifs que nous avons voulu atteindre :

- Voir les différents points de vue des enseignants au sujet du jeu ludique en classe.
- Voir les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques
- Voir la manière dont le ludique a un impact sur l'amélioration du vocabulaire et des interactions en classe de FLE.

4.2 Difficultés rencontrées

Nous avons été confrontés à plusieurs difficultés lors de l'exécution de notre enquête qui nous ont ralenti dans nos démarches en nous faisant perdre du temps.

Tout d'abord, d'une part, au moment de la distribution du questionnaire, nous n'avons pas pu nous contenter de seulement deux établissements. Car dans le premier établissement il y a juste deux enseignantes et l'une des deux à refuser de répondre à notre questionnaire donc nous avons dû aller voir d'autres établissements.

D'autre part, si quelques enseignants ont mis beaucoup de temps à nous répondre, d'autres n'ont pas pris la peine de le remplir.

Enfin, après le rassemblement des questionnaires, nous avons remarqué qu'il y avait plusieurs cas de non-réponses totales ou partielles ce qui nous a poussés à aller chercher encore d'autres échantillons pour arriver à atteindre le résultat souhaité.

4.3 Échantillonnage

Pour mener notre enquête qualitative, nous avons choisi de travailler avec une classe de quatrième année primaire (4^{ème} AP), car nous avons jugé que c'était le niveau le plus représentatif et le plus réceptif surtout dans l'intégration du jeu ludique. En effet, ils sont jeunes plus attractive au jeu quant au vocabulaire, ceci leur permettra de le développer à travers le jeu ludique.

Chapitre 02

Notre classe se compose de 40 élèves dont 26 filles et 14 garçons. Leurs âges varient entre 8 et 11 ans :

- 2 élèves de 8 ans.
- 25 élèves de 9 ans.
- 10 élèves de 10 ans.
- 3 élèves de 11 ans

4.4 Présentation des jeux ludiques proposés

Nous avons proposé aux élèves des activités de jeux différentes afin d'avoir le résultat souhaiter.

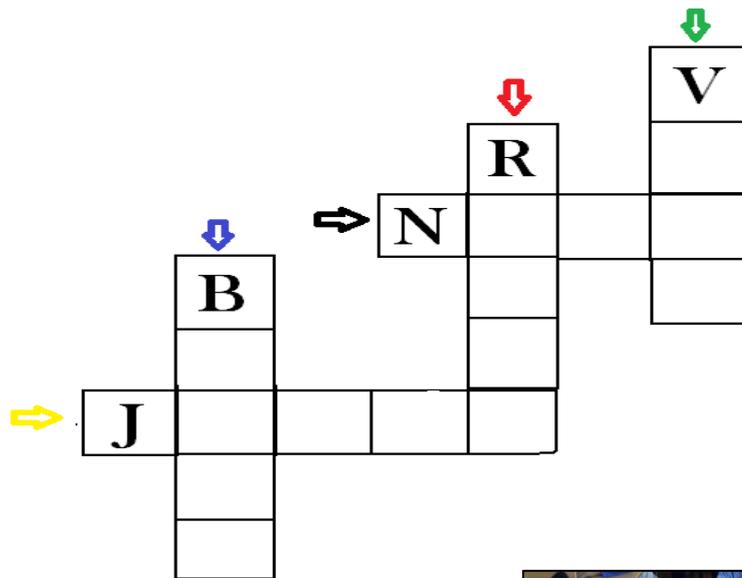
Le premier était le jeu des mots fléchés, un jeu d'animaux et de couleurs, que les apprenants ont déjà appris avec l'enseignante. Le but de ce jeu est de voir si les apprenants ont acquis le vocabulaire appris en classe et en même temps faire une révision.

Le deuxième jeu est le jeu de l'alphabet dans lequel nous avons proposé un petit texte aux élèves, qui correspond au thème traité dans leur séquence avec des mots souligner qui vont les former avec l'alphabet en cube que nous avons préparé. Le travail se fait en groupe de trois pour favoriser le travail d'équipe.

Le troisième jeu est celui des mots croisés. Avec ce jeu l'apprenant travaille seul pour voir sa capacité à détecter des mots dans un tableau rempli de lettres. Comme les jeux précédant les mots proposés dans ce jeu sont des mots faciles et déjà vus en classe. Ces activités ludique ont pour but d'améliorer le vocabulaire toute en révisons, et à la fin de chaque activité nous avons demandé aux apprenants de prendre leurs ardoises et écrire les mots proposé dans les jeux pour voir si les activités étaient bénéfiques pour eux et si ils ont assimilé l'orthographe avec le jeu ludique.

Fiche pédagogique 01

Nom de l'activité	Mots fléchés
Classe (niveau)	Des apprenants de la quatrième année Primaire
Support	- Des feuilles en couleur avec des cases à remplir et des images d'animaux
Temps accordé	45 min
Objectif pédagogique	- les apprenants doivent connaître les noms des animaux et des couleurs pour les écrire devant la case.



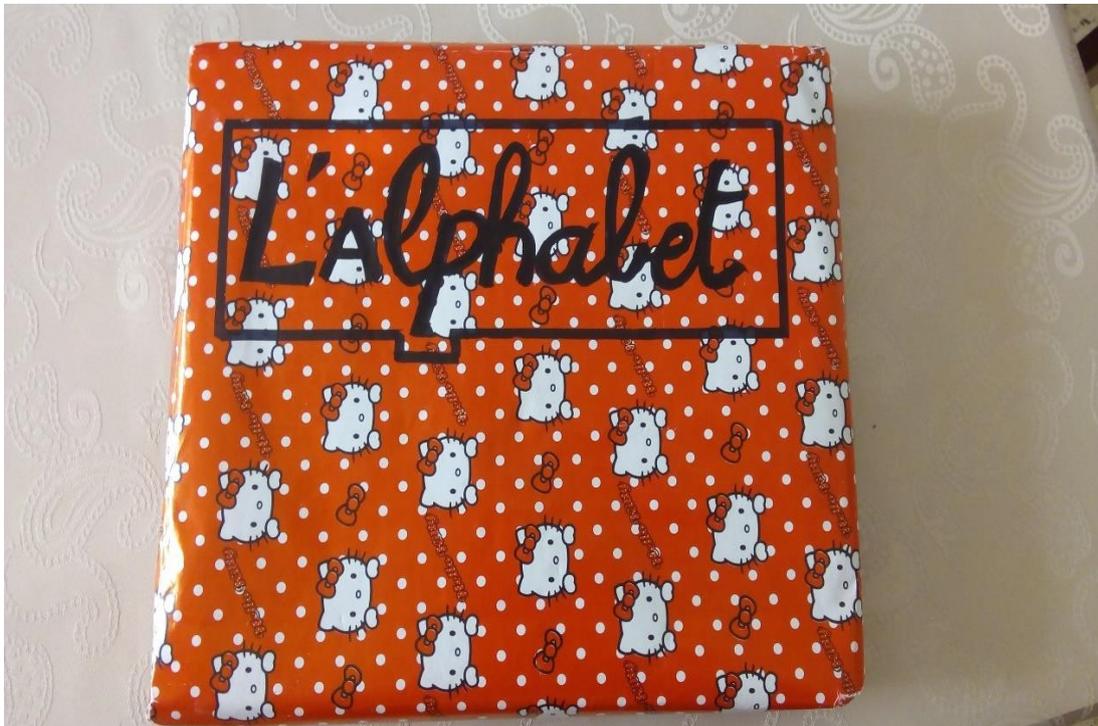
Jeux de l'alphabet

Fiche pédagogique 02

Nom de l'activité	Jeu de l'alphabet
Classe (niveau)	- Des apprenants de la quatrième année Primaire
Support	- Les lettres de l'alphabet sous forme de cube - Des imprimés avec des cases à remplir
Temps accordé	45 min
Objectif pédagogique	- les apprenants doivent connaitre les consonnes et les voyelles.
Objectifs spécifiques	- Participer à une véritable interaction dans

Chapitre 02

	<p>la salle de la classe</p> <ul style="list-style-type: none">- déclencher une communication authentique et impliquer les apprenants dans un échange.
Déroulement de l'activité	<ul style="list-style-type: none">- au début, on révise l'alphabet et l'ordre alphabétique, ensuite on écrit un texte proposé en accord avec le thème traité en classe ils étaient dans la séquence de la fête. On souligne quelques mots que l'élève doit former avec les cubes.



Chapitre 02



Chapitre 02



Fiche pédagogique 03

Nom de l'activité	Mots croisés
Classe (niveau)	Des apprenants de la quatrième année Primaire
Support	- des feuilles avec des tableaux de mots croisés.
Temps accordé	45 min
Objectif pédagogique	- les apprenants doivent repérer les mots dans le tableau des mots et les cocher.
Objectifs spécifiques	- réviser le vocabulaire. - Voir si les apprenants ont acquis des compétences comme celle de l'orthographe.

Chapitre 02

Déroulement de l'activité	<ul style="list-style-type: none">- on distribue les feuilles aux élèves- les élèves travaillent en binômes- il coche les mots et demande de l'aide à leur enseignante.
---------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- BARRAGE
- BONNET
- FÊTE
- BEBE
- LUNETTES
- MAGIE
- FANFARE
- CHAT



Chapitre 02

L'enseignante fournissait des efforts considérables, afin d'aider les élèves, malgré les difficultés qu'elle confronte au quotidien. Classe surchargé et étroite manque de temps et bien d'autres complications.

L'apprentissage par le biais des activités ludiques devrait être reconsidérer. Un fait réel se résume en l'absence de l'utilisation du ludique chez une majorité des enseignants. Cela peut s'expliquer par le manque de moyens fournis par les établissements scolaires.

Nous rappelons aussi que de bons nombres d'apprenants en classe de 4^{ème} AP ont trop de difficultés linguistiques et scripturales pour pouvoir suivre d'une manière régulière.

Ceci est le fait d'une « mauvaise » entame des enseignements et notamment le manque de séances consacré aux lectures.

Le but majeur de chaque enseignant et de pouvoir réussir la communication orale et écrite. L'acquisition de cette dernière compétence dépend de l'utilisation continue de moyens adéquats, le jeu en particulier, car il s'agit d'un moyen efficace de motiver et de créer chez les apprenants l'envie de continuer.

La présente recherche a été, pour nous une grande opportunité. Elle nous a permis de mettre la main sur un ensemble d'ouvrages relatifs aux difficultés de l'apprentissage par le ludique, mais aussi d'autres études. Nous avons considéré ces aspects comme éléments important qui nous ont permis de baliser le chemin de notre recherche.

Chapitre 03 :
Analyse et Interprétation des résultats

Chapitre 03

Dans le chapitre précédent nous avons présenté le cadre méthodologique de notre travail c'est -à-dire notre démarche à suivre pour la récolte des données et la façon de les traiter.

Dans ce chapitre nommé : « analyse et interprétation des résultats », nous allons essayer d'aboutir aux résultats de notre recherche.

Il est clair qu'un problème de perception existe chez une bonne partie des apprenants du cycle primaire. Leurs causes sont à chercher dans le milieu socioculturel.

En fonction des résultats obtenus dans notre enquête du terrain, il nous a été dévoilé que le jeu peut-être un élément important voir significatif quant à l'envie d'apprendre, jouer permet aux apprenants de découvrir et de développer de la concurrence.

1. Grille d'observation des jeux proposés en classe

Ces observations sont recueillies lors de la réalisation des activités ludiques en classe de la présente enquête, durant la présentation des 3 activités à savoir (le jeu des mots fléchés, de l'alphabet, des mots croisés).

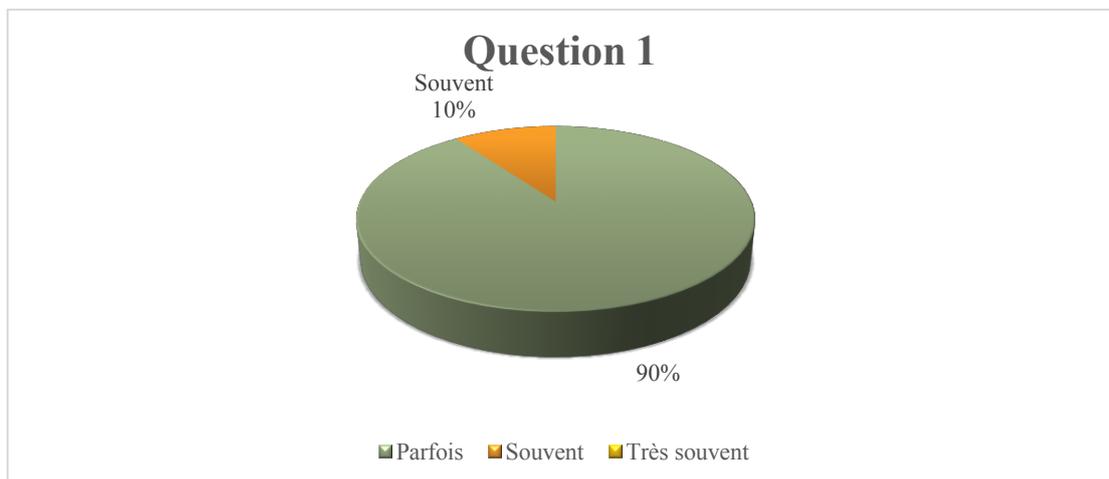
Remarque sur	Observations
L'organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none">- la classe est d'une dimension moyenne- Les murs de la classe sont peints en gris clair, décorés par des images.- La classe comporte deux grandes fenêtres à gauche et deux grandes à droite.- La classe est organisée en quatre rangées, chaque rangée comporte quatre tables disposées l'une derrière l'autre.- Un tableau contre le mur, il est composé de trois parties.- Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie droite de la classe.- La classe est bien éclairée.

Chapitre 03

Déroulement de la séance	<ul style="list-style-type: none">- Chaque séance est commencée par un éveil de l'intérêt, l'enseignante mène une brève révision ou bien une leçon.- D'abord l'enseignante présente le support pour chaque activité, dont elle annonce l'utilité.- Ensuite, elle explique aux apprenants la consigne de chaque jeu.- Enfin c'est aux élèves d'accomplir le travail.
Attitude et motivation des apprenants	<ul style="list-style-type: none">- Les comportements des élèves indiquent qu'ils sont motivés.- Tous les élèves sont intéressés et attentifs.- L'atmosphère de la classe était dynamique, tous les élèves travaillaient avec joie, plaisir et ambition. - Les activités ludiques ont motivé les élèves.- Durant les séances des activités ludiques les élèves ont mobilisé leurs prérequis.- Chaque apprenant a partagé ses connaissances avec ses camarades.
Le rôle de l'enseignante	<ul style="list-style-type: none">- L'enseignant a joué le rôle d'un guide au moment de la réalisation de chaque activité ludique.- L'enseignant intervenait uniquement quand l'élève le réclame.

1.2 description des données

Question 1 : utilisez-vous le jeu en classe ?



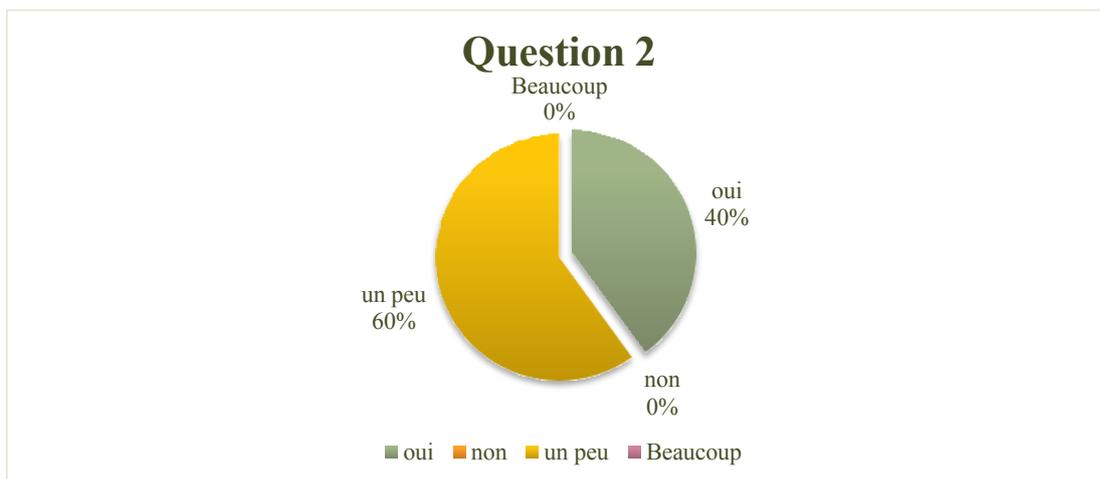
Chapitre 03

	Nombre	Pourcentage
Parfois	09	90%
Souvent	01	10%
Très souvent	00	00%

Sur les(10) questionnaires, les réponses données par les enseignants varient entre « parfois » et « souvent ».la majorité en répondu que l'utilisation du jeu en classe n'est pas trop présente et ont cochés sur « parfois » avec un pourcentage de 90% et seulement 10% ont cochés sur « souvent ».

Question 2 : Le jeu favorise t'il les interactions ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	04	40%
Non	00	00%
Un peu	05	50%
Beaucoup	00	00%

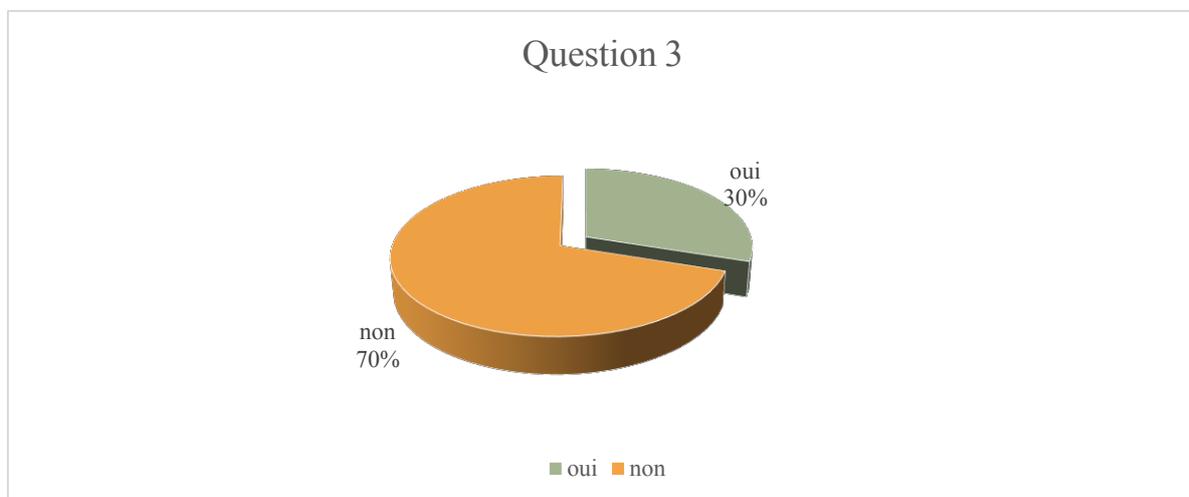


Chapitre 03

La plupart des enseignants ont répondu que le jeu ne favorise pas trop les interactions. Ils ont coché sur « un peu » avec un pourcentage de 60%. Les autres ont répondu par « oui » avec un pourcentage de 40%. En ce qui concerne la dernière proposition qui est « non », personne n'y a répondu.

Question 3 : Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

	Nombre	Pourcentage
Oui	03	30%
Non	07	70%



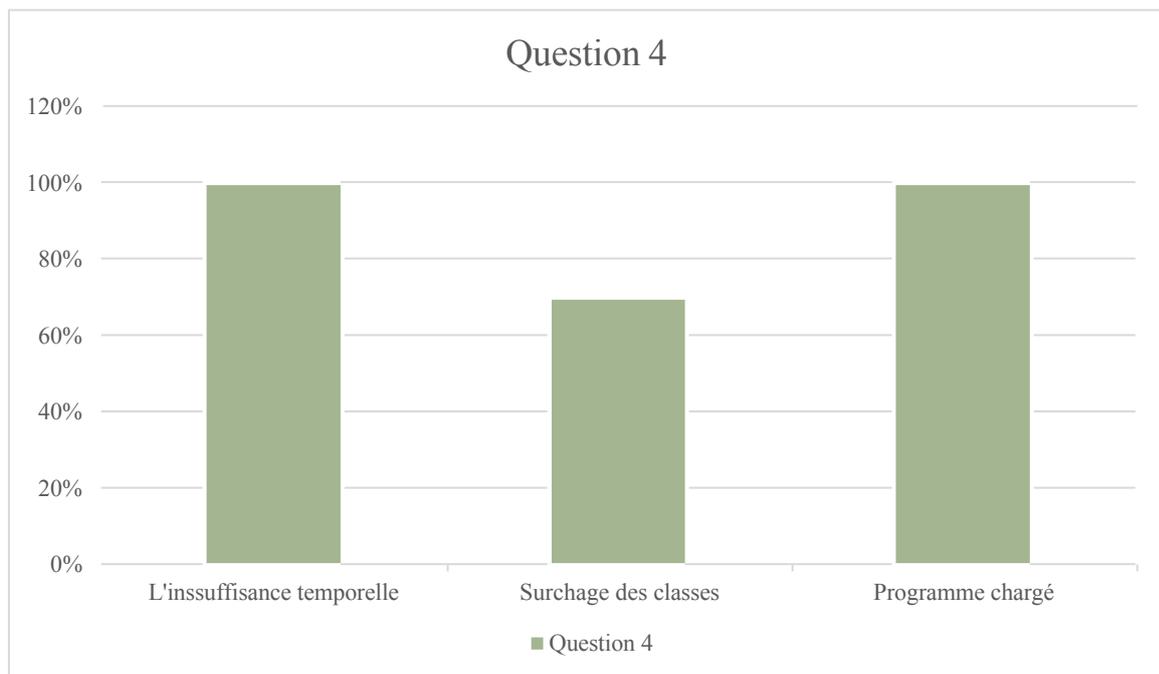
70% des enseignants pensent qu'on ne doit pas évaluer les élèves à travers le jeu et ont donc répondu « non ». Et 30% pensent le contraire et ont coché « oui ».

Dans quelques justifications, les enseignants pensent que le jeu est une manière d'évaluation car il incite l'élève à réfléchir et à utiliser ses connaissances. Et d'autres pensent que le jeu est facultatifs et ne constitue pas un bon moyen d'évaluation car l'enseignant considère l'utilisation du jeu comme un moyen de détente et de divertissement.

Chapitre 03

Question 4 : Quelle sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des jeux En classe ?

	Nombre	Pourcentage
L'insuffisance temporelle	10	100%
La surcharge des classes	06	60%
Le programme chargé	10	100%

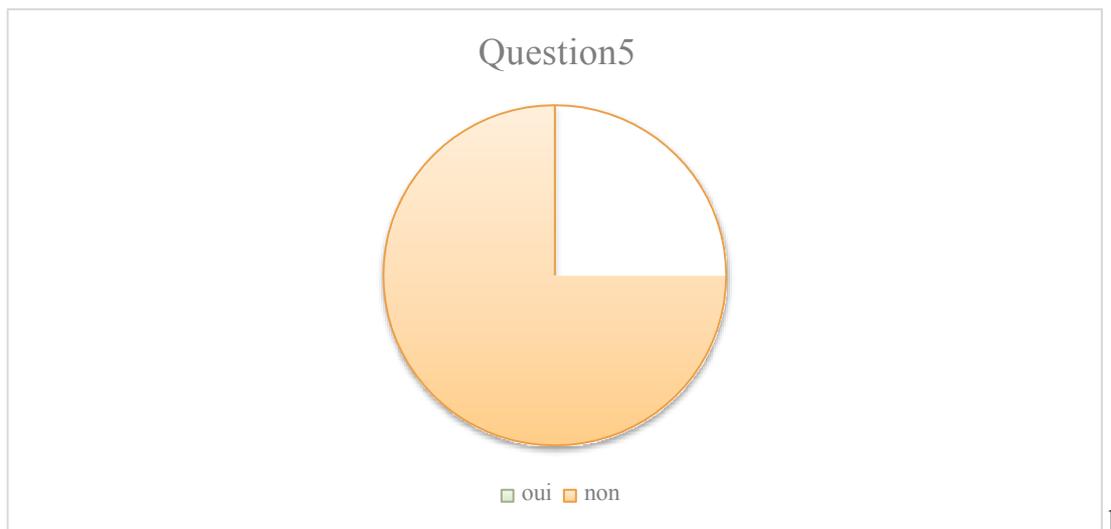


Pour cette question les enseignants ont coché sur toutes les propositions 100% ont coché sur l'insuffisance temporelle et 100% sur le programme chargé et 60% sur la surcharge des classes.

Chapitre 03

Question 5 : Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

	Nombre	Pourcentage
OUI	00	00%
NON	10	100%



Selon les questionnés, 100% des enseignants pensent que le jeu ludique ne suffit pas pour apprendre donc personne n'a coché pour « non ».

Chapitre 03

Question 6 : Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

	Nombre	Pourcentage
OUI	10	100%
NON	00	00%

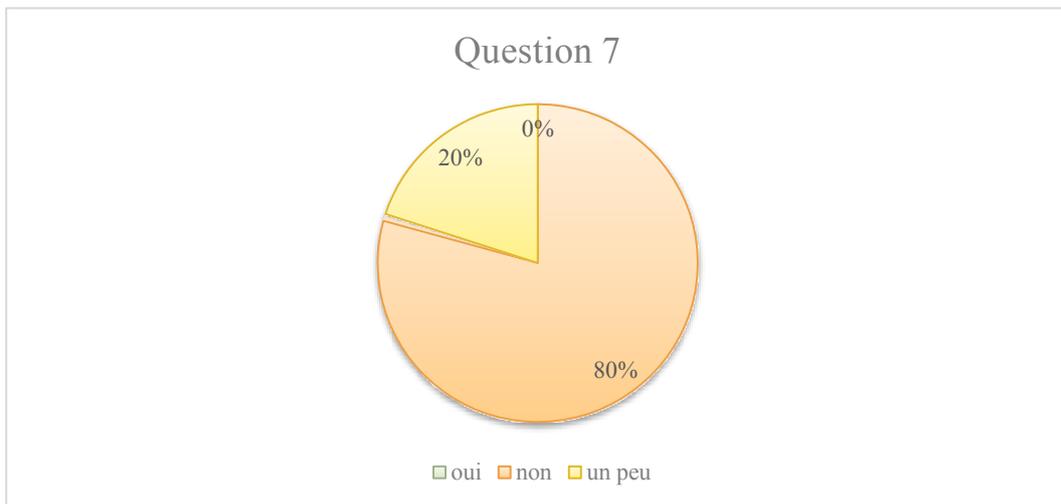


L'ensemble des enseignants ont répondu positivement quant à la pratique du jeu, car il attire l'attention des apprenants. En effet cela favorise la motivation en classe (participation, attention...) et augmente le taux de la compréhension.

Chapitre 03

Question 7 : Les manuelles scolaires donnent il de l'importance au jeu ?

	Nombre	Pourcentage
OUI	00	00%
NON	08	80%
Un peu	02	20%



La majorité des enseignants soit 80% estiment que les manuels scolaires ne donnent pas d'importance au jeu. Et 20% ont coché sur « un peu » et personne n'a répondu par « oui ».

Question 8 : selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?

Pour cette question les avis étaient mitigés, une bonne partie des réponses était presque du même avis, intégrés le ludique, des images, des moyen technologiques, des supports vidéo etc. Donc des situations concrètes. D'autres pensent qu'il faut revenir à la base, leur apprendre à lire et à écrire correctement pour que l'élève puisse se motiver lui-même. Et quelques enseignants pensent qu'il faut faire aimer la langue aux apprenants avec des échanges, des interactions, et aussi créer une certaine complicité entre élèves et enseignants.

Chapitre 03

Question 9 : pensez-vous que les heures consacrées aux ludiques en classe sont suffisant et pourquoi ?

Les réponses à cette questions sont presque les mêmes. Les enseignants ont répondu que les heures consacrées aux ludiques ne sont pas intégrées au programme et que chacun est libre de les introduire ou pas, selon le temps des séances.

Question 10 : A quel moment du cours proposez-vous le jeu à vos apprenants ?

Chaque enseignant travaille d'une manière différente donc les réponses étaient différentes, certains proposent le jeu au moment de l'expression écrite ou oral, d'autres qui l'introduisent au début de la séquence ou à la fin de la séquence et du projet. Et pour quelque uns les jeux sont intégrés à la fin de quelques séances s'il reste un peu de temps pour les divertir et réviser en même temps.

1.3. Commentaire

D'après les résultats obtenus, nous constatons que la présence du jeu ludique en classe de FLE cas d'étude (4^{ème} année primaire) n'est pas trop présente. Les heures consacrées aux activités ludiques n'existent pas, donc les enseignants intègrent les jeux ludiques de temps en temps quand c'est possible. Malgré tout les réponses à notre questionnaire étaient plutôt positive en ce qui concerne le jeu, car la présence du jeu favorise les interactions, motive les élèves et attire leurs attentions.

L'utilisation des activités ludiques a eu une grande influence sur les comportements des apprenants. Elles ont eu des effets positifs permettant d'avoir une bonne ambiance en classe contrairement aux cours classiques qui reflètent l'ennuie, aussi cela leur a permis de fournir des efforts à l'expression oral donc à la prise de parole. A la fin de chaque séance dans laquelle nous assistons pour proposer du ludique, les élèves étaient heureux ils nous demandaient si cela va se reproduire. Nous lisons la joie sur leurs visages, cela nous a boosté et donner du courage pour terminer notre travail de recherche.

Au cours de ce chapitre, nous avons pu analyser et interpréter les différentes données qui se sont offertes à nous par l'intermédiaire des deux approches déjà citées auparavant : les activités en classe de FLE avec les élèves de la 4^{ème} primaire et les questionnaires visant les enseignants.

Chapitre 03

Enfin, nous avons fait le dépouillement des questionnaires qui nous ont aidé à renforcer les résultats de l'enquête grâce aux réponses des enseignants en ce qui concerne l'utilisation du jeu ludique en classe.

Conclusion

Conclusion

C'est ainsi que s'achève notre travail de recherche, qui a été réalisé dans le but de répondre et d'éclaircir notre problématique et nos questions de départ, pour essayer de voir si le jeu ludique peut améliorer le vocabulaire et motiver les élèves de la 4^{ème} année primaire dans leurs apprentissages du FLE.

A l'aide de cette recherche qui consiste à intégrer le jeu ludique dans l'enseignement du français langue étrangère comme une nouvelle situation pédagogique, nous avons pu constater que les activités ludiques attirent l'attention des apprenants et les motivent dans leurs apprentissages.

En effet, l'utilisation des jeux ludiques sont des supports précieux pour faciliter l'appropriation du vocabulaire et l'acquisition de la langue française dans un climat agréable et favorable.

D'une part, les activités ludiques agissent positivement et rendent l'atmosphère pédagogique plus agréable et d'une autre part, les enseignants sortent de leurs méthodes traditionnelles avec des situations nouvelles. Cela peut développer l'autonomie de l'apprenant dans le processus d'apprentissage.

Donc, à travers les résultats obtenus, nous sommes parvenues à confirmer nos hypothèses de départ :

- Avant tout, l'élève est un enfant qui ne se préoccupe pas d'apprendre, car sa meilleure profession est de « jouer » et de « s'amuser » en réalité le jeu l'attire beaucoup plus c'est pour cela qu'il faut favoriser le jeu ludique et l'intégrer dans son apprentissage.
- Il faut créer le besoin d'apprendre : les élèves doivent apprendre la langue car ils ont besoin de s'exprimer pour jouer.
- Il faut rendre l'élève capable de parler et lui faire utiliser la langue : par exemple en répétant ce que dit le maître.

Nous avons choisi de répartir notre étude en trois chapitres : le premier concernant la partie théorique et les deux derniers la partie pratique et analytique.

Le premier chapitre s'est construit de cinq principaux titres. Dans un premier temps, nous avons exposé l'enseignement du français en Algérie. Nous avons pu voir la place du jeu dans l'apprentissage du FLE. Aussi, nous avons proposé le rôle de la communication en classe et l'intérêt du jeu dans le développement psychologique de l'enfant et pour finir la relation entre jeu ludique et compétences en intégrant à la fin les avantages et les inconvénients du jeu.

Le second chapitre prend en compte la démarche de constitution du corpus et la façon dont les données seront exploitées au cours de l'analyse. Nous avons commencé ce chapitre par définir

Conclusion

l'enseignement du FLE au primaire et aussi la place du jeu dans le programme de la 4^{ème} primaire. Ensuite nous sommes passées au cadre général de l'expérimentation qui se compose du cadre spatio- temporel, le temps et le lieu. Après on a abordé le choix du corpus, la démarche de l'expérimentation, nous avons fait l'observation de la classe pour passer au questionnaire ces objectifs et les difficultés rencontrées et à la fin la présentation des jeux ludiques proposés en classe.

Le troisième et dernier chapitre met en œuvre la phase d'analyse et interprétation des résultats on a commencé par une grille d'observations des jeux proposés en classe ensuite une description des données sous forme d'outils graphiques avec lesquelles il nous a été possible de faire une étude comparative concluant un avis positif concernant les jeux ludiques. L'analyse du questionnaire a été conçue dans l'unique but de venir approuver et consolider les résultats précédents notamment grâce aux sortes de témoignages des enseignants de leurs expériences avec les élèves en classe.

Dans l'ensemble de notre travail de recherche, nous avons pu comprendre que les activités ludiques sont un atout précieux dans le domaine de l'enseignement/apprentissage d'une langue agissant à la fois sur la motivation des apprenants, sur le climat de la classe et les relations que peuvent entretenir les élèves avec leurs enseignants mais aussi entre eux.

L'utilisation du jeu reste un enjeu risqué dans certains cas, car il nécessite une bonne méthodologie de la part de l'enseignant, en effet, la qualité de l'activité ludique dépend de la l'aptitude et la capacité de cette dernière dans le domaine des quatre régions métaphorique : le matériel, la structure, le contexte ainsi que l'aptitude de l'enseignant et de l'apprenant. Mais si le jeu fait défaut, il peut contraindre l'enseignant dans la réalisation de ses objectifs.

Pour distraire un enfant il n'y a pas mieux que le jeu, alors il est important de donner plus d'importance à ce procédé d'apprentissage et pourquoi pas l'adapter et l'intégrer dans les programmes scolaires.

Références Bibliographiques

Références bibliographique :

Ouvrages :

Brougère, G, Jeu et éducation Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet » Paris : Harmattan, 1995

Caré., J, M et Debyser, F., Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français, Paris : Hachette, 1991.

CECRL : 17. J.C.BEACCO 2007, donne dans la grille de M. CANALE et M. SWAIN 1980, retouchée par la suite par M. CANALE

Château, J., L'enfant et le jeu, Paris : Scarabée, 1954.

Cuq, J.P., Gruca, I., cour de didactique du français langue étrangère seconde, Grenoble : Presse universitaire de Grenoble, 2003.

DENIS, G., Enseigner les langues, méthodes et pratiques, Paris : Bords, 1985.

Freinet, C., l'éducation du travail, Paris : Delachaux et Niestlé, 1960.

Galisson, R., d'autres voies pour la didactique de la langue, Paris : Hatier, 1992.

Giason, J., la lecture de la théorie à la pratique, Paris : De Boeck, 2006.

Holec, H., Autonomie et apprentissage des langues étrangères, Nancy : Hatier, 1986.

Treville, M, C, DUQUETTE, L., Enseigner le vocabulaire en classe de langue, Paris, Hachette Livre, 1ière Edition, 1996.

Vienneau, R., l'enseignement / apprentissage des langues, paris : Gaëtan Morin, 1999.

Dictionnaires :

Cuq, J.P., Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris : Clé international, 2003.

Dictionnaire de Français Hachette, Paris : Edition hachette, 2010.

Nouveau dictionnaire de français, Paris : Larousse, 2002.

Documents en ligne :

Cours de communication verbal PDF,

Document sur les journées nationales d'études d'apprentissage et du travail des jeunes 1954.

Jean louis CLAVET <https://www.puf.com>

La communication *verbale et non verbal* www.strategiesantemantal.com

Références bibliographique :

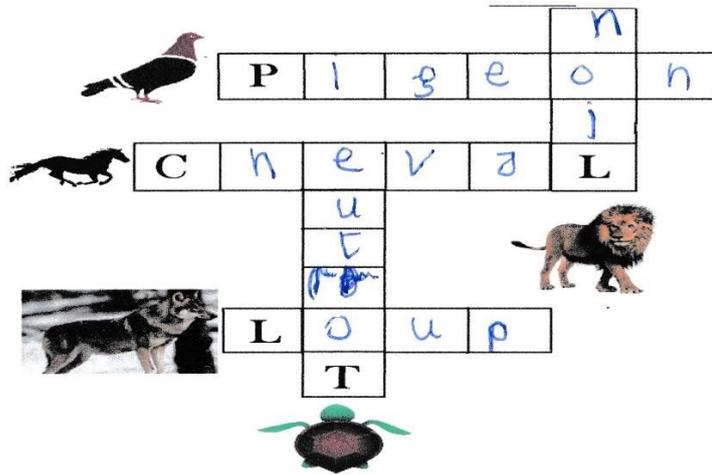
Viau, 'La motivation en milieu scolaire, 1997. Disponible sur : <http://webcom.upmf-grenoble.fr/sciedu/pdessus/sapea/motivation.html>

Annexes

Jeu de mots fléchés

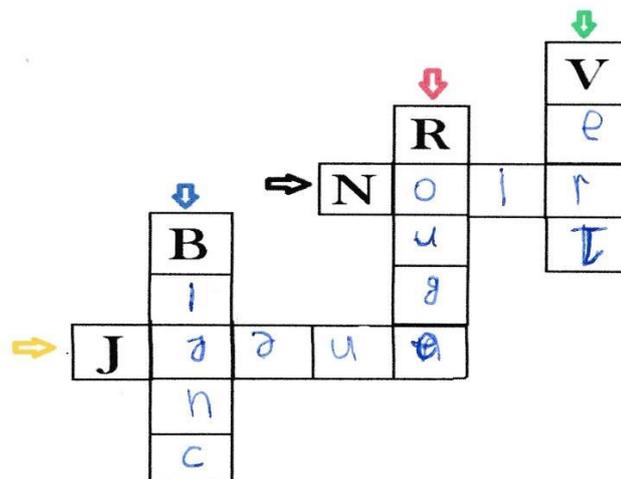
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

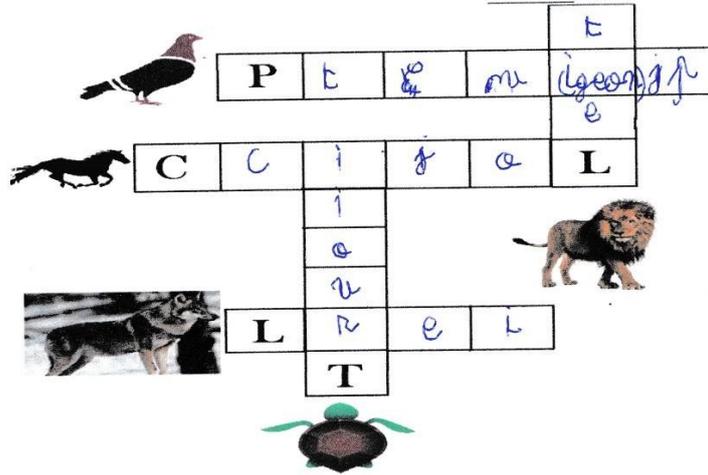
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

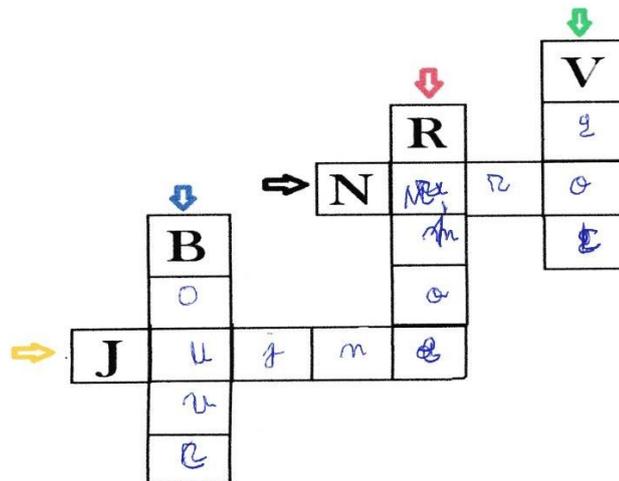
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

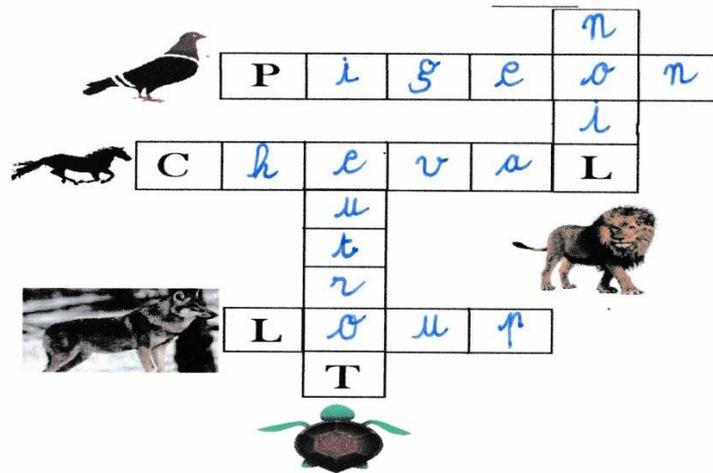
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

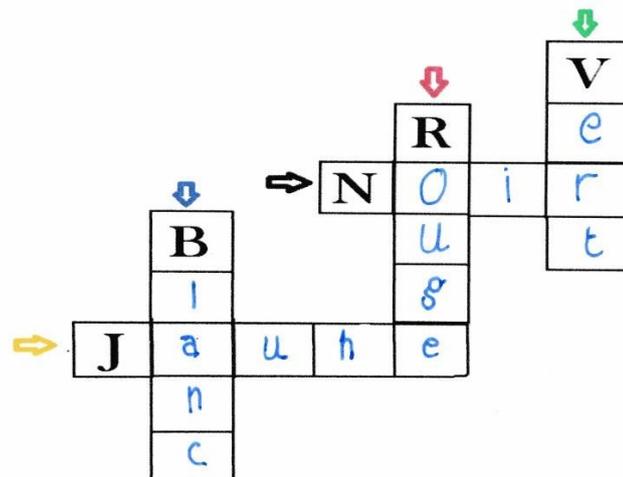
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

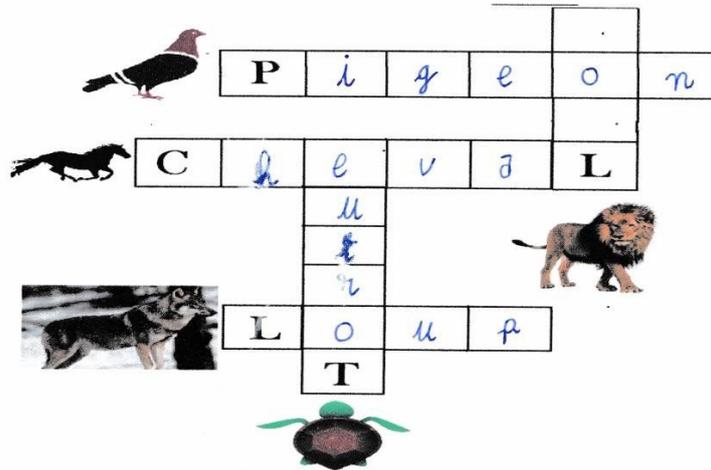
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

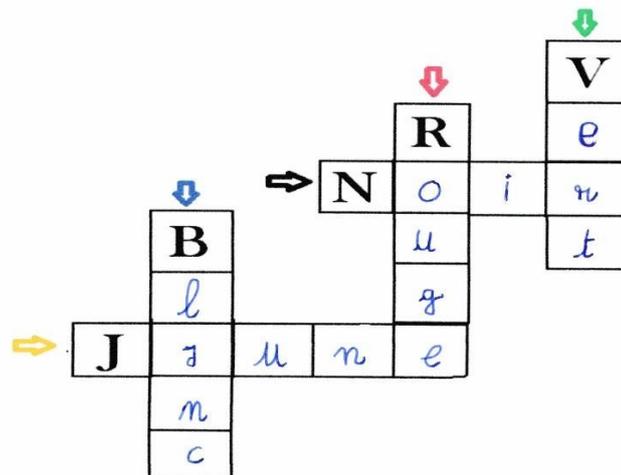
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

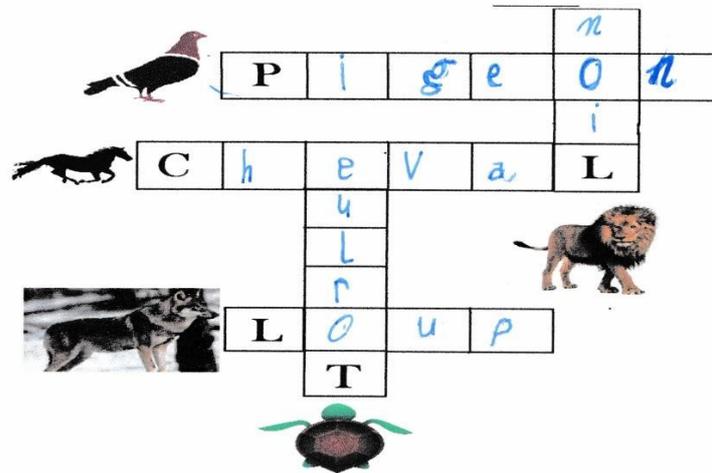
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

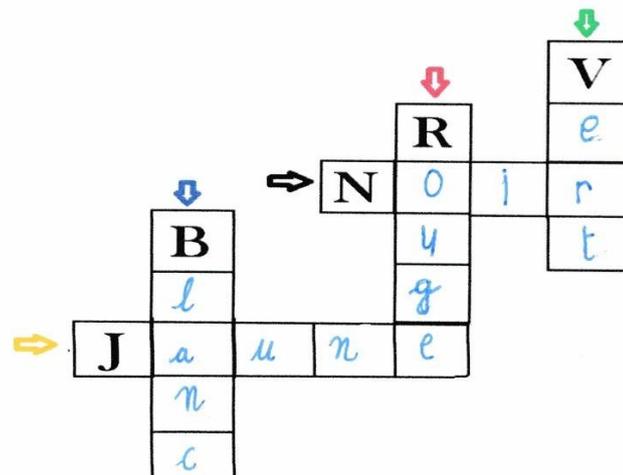
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

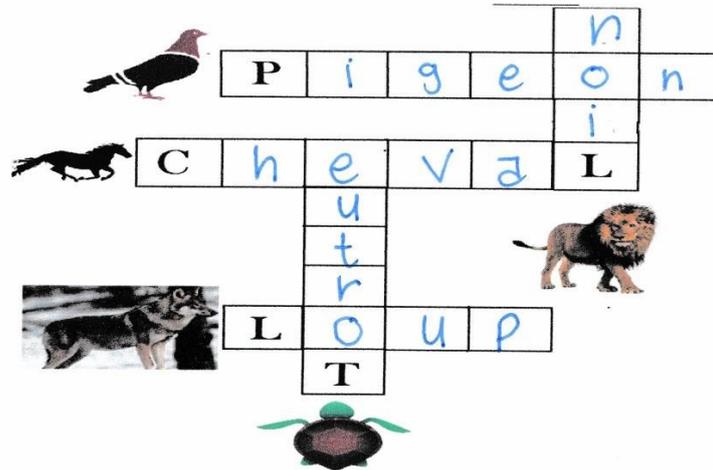
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

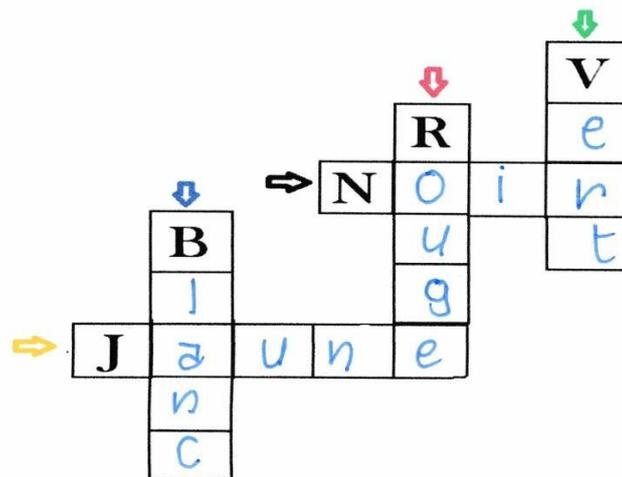
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

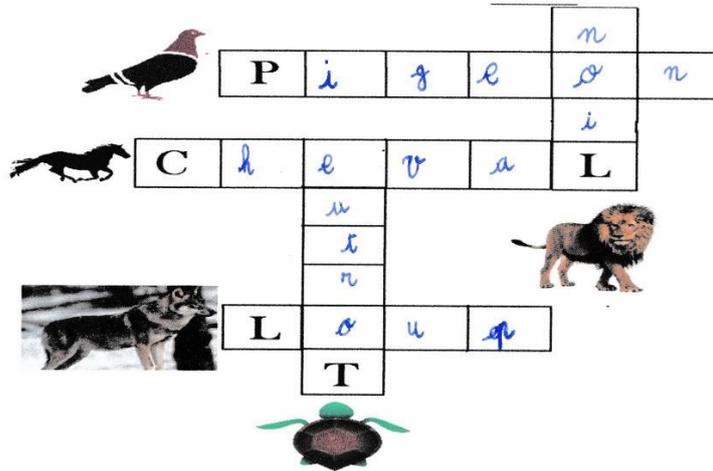
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

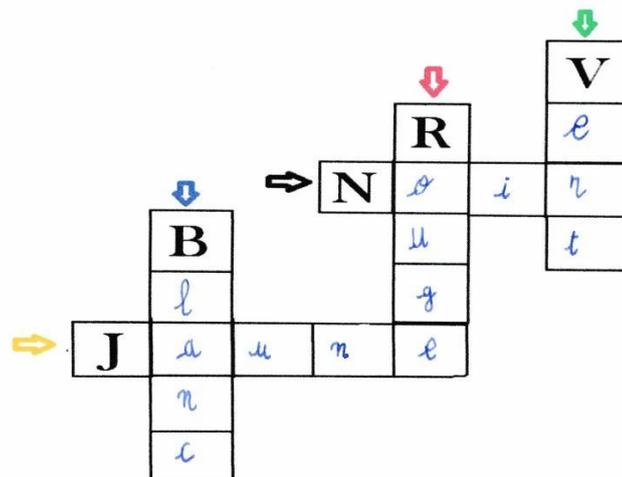
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

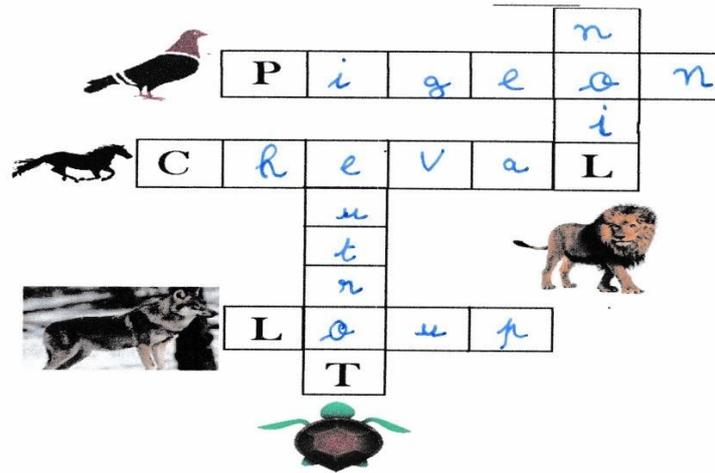
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

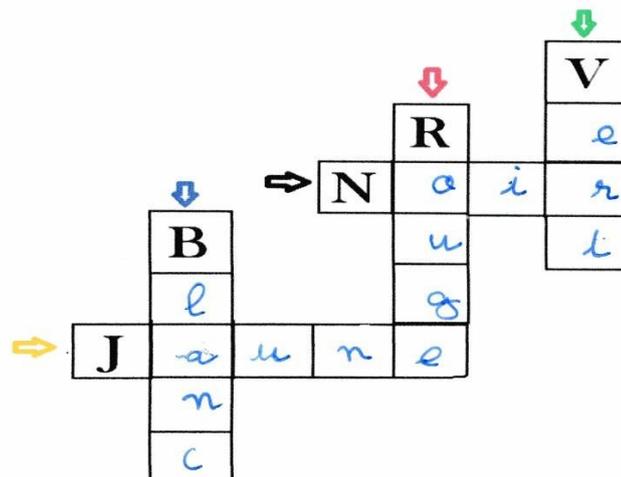
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

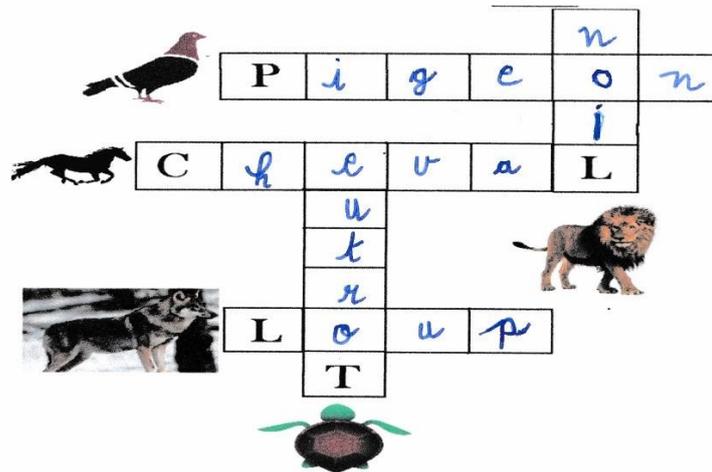
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

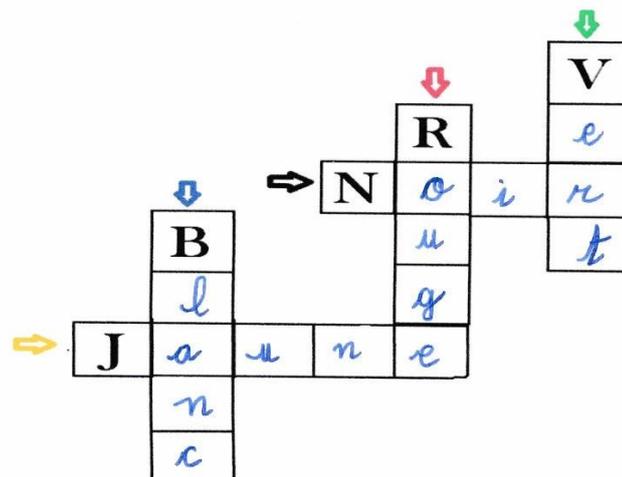
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

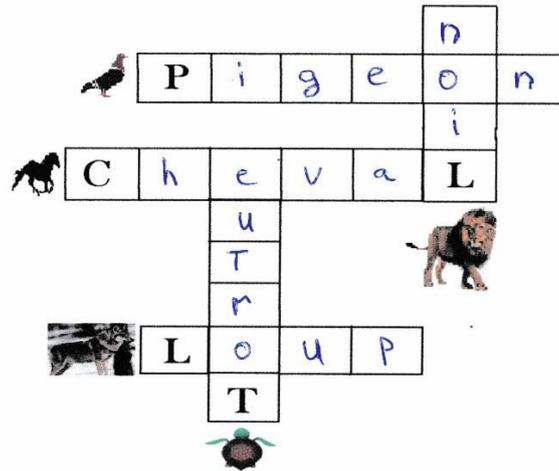
Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu de mots fléchés

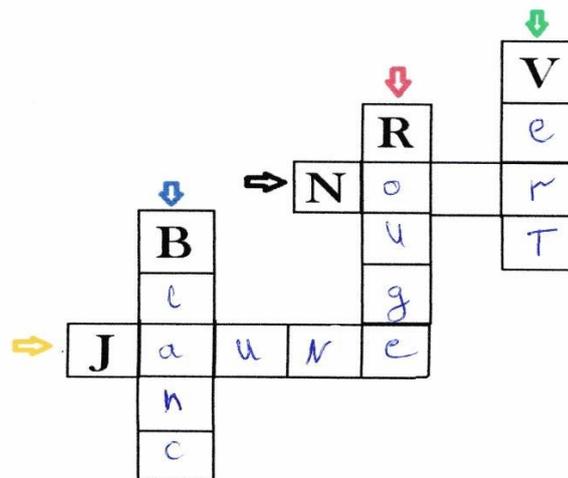
1- Animaux

Pigeon - Lion - Cheval - Tortue - Loup



2- Couleurs

Rouge - Noir - Vert - Jaune - Blanc



Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- BARRAGE
- BONNET
- FÊTE
- BEBE
- LUNETTES
- MAGIE
- FANFARE
- CHAT

Jeu des mots croisés



Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- BARRAGE
- BONNET
- FÊTE
- BEBE
- LUNETTES
- MAGIE
- FANFARE
- CHAT

Jeu des mots croisés



Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- ~~-BARRAGE~~
- ~~-BONNET~~
- ~~-FÊTE~~
- ~~-BEBE~~
- ~~-LUNETTES~~
- ~~-MAGIE~~
- ~~-FANFARE~~
- ~~-CHAT~~

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- BARRAGE
- BONNET
- FÊTE
- BEBE
- LUNETTES
- MAGIE
- FANFARE
- CHAT

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- ~~-BARRAGE~~
- ~~-BONNET~~
- ~~-ÊTE~~
- ~~-BEBE~~
- ~~-LUNETTES~~
- ~~-MAGIE~~
- ~~-FANFARE~~
- ~~-CHAT~~

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

~~-BARRAGE~~

~~-BONNET~~

~~-FÊTE~~

~~-BEBÉ~~

~~-LUNETTES~~

~~-MAGIE~~

~~-FANFARE~~

~~-CHAT~~

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

~~-BARRAGE~~

~~-BONNET~~

~~-FÊTE~~

~~-BEBE~~

~~-LUNETTES~~

~~-MAGIE~~

~~-FANFARE~~

~~-CHAT~~

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- BARRAGE
- BONNET
- FÊTE
- BEBÉ
- LUNETTES
- MAGIE
- FANFARE
- CHAT

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

~~-BARRAGE~~

~~-BONNET~~

~~-FÊTE~~

~~-BÈBE~~

~~-LUNETTES~~

~~-MAGIE~~

~~-FANFARE~~

~~-CHAT~~

Jeu des mots croisés

B	A	R	R	A	G	E	L
E	T	H	T	R	T	I	U
B	I	M	P	U	E	M	N
E	F	A	N	F	A	R	E
C	M	G	E	H	F	I	T
H	P	I	R	A	E	P	T
A	U	E	R	R	T	M	E
T	B	O	N	N	E	T	S

Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

- ~~-BARRAGE~~
- ~~-FÊTE~~
- ~~-LUNETTES~~
- ~~-FANFARE~~
- ~~-BONNET~~
- ~~-BEBE~~
- ~~-MAGIE~~
- ~~-CHAT~~

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 34 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise-t-il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ? *Le jeu laisse libre cours à l'imagination de l'apprenant, c'est un moment de détente et non d'évaluation.*

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

Pourquoi ?.....
.....

7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?

Oui non un peu

8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?.....

Pour améliorer la motivation en classe, il faut créer un échange entre les apprenants, les écouter et s'intéresser à eux

9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ?.....

Il n'y a pas d'heures consacré aux ludique

10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?

Je propose un jeu en classe quand l'ennui commence à s'installer et l'élève ne s'intéresse plus aux cours.

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age 24 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ?.....*parce que le jeu c'est facultatif*
.....

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

- Pourquoi ? *parce que ce sont des enfants
ils sont attirés par les jeux*
- 7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?
Oui non un peu
- 8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ? *il faut le concret il faut aussi utiliser les moyens technologiques pour favoriser l'apprentissage*
- 9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ? *il n'y a pas des heures consacré aux ludique c'est nous qui consacrer de fois les heures pour les jeux ludiques*
- 10) A quel moment du cours proposeriez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?
au milieu de la séance et des fois à la fin de la séance pour que les élèves ne s'ennuient pas

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 28 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ?... Non... parce que... le jeu est considéré comme un... auxiliaire... dans... l'enseignement... l'apprentissage de la langue Française.

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

Pourquoi ?... *Oui la pratique du jeu attire l'attention de mes apprenants parce que pour eux c'est qdq chose de nouveau*

7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?

Oui non un peu

8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?

Pour améliorer la motivation des apprenants il faut utiliser d'autres moyens méthodologique pour faciliter l'apprentissage

9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ?

Il n'y a pas d'heures consacré aux ludique en classe parce que le programme est chargé

10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?

Je propose le jeu ludique à mes apprenants dans les séances de la compréhension orale

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 28 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise-t-il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ? *on peut considérer le jeu comme une évaluation intelligente*

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

- Pourquoi ? *les élèves participent et s'amuse*
ils sont plus réceptif
- 7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?
Oui non un peu
- 8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?
l'enseignant doit leur faire
aimer la langue, pour les motiver et
les pousser à l'apprendre tout seul
- 9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ?
dans le manuel scolaire
et dans le programme il n'y a pas
d'heures consacré aux ludique
- 10) A quel moment du cours proposer-vous le jeu ludique à vos apprenants ?
je propose aux élèves le jeux ludique
chaque fin de semaine

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 34 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ? le jeu n'est pas une
..... manière d'évaluation

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes (38 élèves).

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

- Pourquoi ? ... *les élèves sont plus Resaptifs* ...
... *lors d'une Séance de Ludique* ...
- 7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?
Oui non un peu
- 8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ? ... *pour améliorer la motivation des apprenants il faut intégrer le concret* ...
... *des images, Vidéo, de la Technologie* ...
- 9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ? ... *les heures consacré aux Ludique en classe ne sont pas dans* ...
... *la manille Scolaire* ...
- 10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?
... *au début de la Séance pour leurs* ...
... *attention* ...

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 24 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ? *L'apprenant peut avoir lieu pendant les jeux et on peut le remarquer qui a travers l'évaluation.....*

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

Pourquoi ? *Les enfants sont généralement plus attirés par les jeux*

7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?

Oui non un peu

8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?

organiser des séances il faut pour les jeux instructifs pour motiver les enfants

9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ?

il n'y a pas des heures consacré aux ludique c'est nous qui ajoutent ces heures

10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?

à la fin de la séance

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 40 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ? *parce qu'il y a des apprenants qui ne sont pas réceptifs aux jeux ludiques.....*

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

Pourquoi ? *parce que l'élève est toujours un enfant
qui ne pense qu'à jouer.*

7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?

Oui non un peu

8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?

*l'enseignant doit s'intéresser aux élèves et à
leurs préoccupations.*

9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ?

*le manuel scolaire et le programme ne donnent pas
d'heures pour le ludique. l'enseignant l'intègre lui-même.*

10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?

à la fin de la leçon et du projet.

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 47 ans

Expérience professionnelle : 1 à 5 ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise-t-il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ? *Le jeu aussi est une manière d'évaluation... puisqu'il incite l'élève à réfléchir, à utiliser ses connaissances...*

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes 40 élèves

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

- Pourquoi ? *L'apprenant est plus réceptif au jeu. Ça sort de l'ordinaire et c'est plus attrayant, du concret.*
- 7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?
Oui non un peu
- 8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ? *Il faut revenir à la base c-à-d savoir lire, comprendre, écrire et réfléchir. Là il se motivera seul il lira des histoires seul, il cherchera seul parce qu'il aura des outils pour ça.*
- 9) pensez-vous que les heures consacrées au ludique en classe sont suffisantes et pourquoi ? *Non. Les heures consacrées au ludique ne sont pas intégrées dans la séquence. C'est selon la performance de l'enseignant. Enfin de la séquence ou du projet, il peut intégrer un jeu ludique pour investir ses acquis.*
- 10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?
à la fin de la séquence et du projet
-

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 31.ans

Expérience professionnelle : 1 à 5ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ?.....parce que...c'est un...moyen.....
.....de bien-être.....

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

- Pourquoi ?... parce que le jeu trop souvent
... capte l'attention des enfants
- 7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?
Oui non un peu
- 8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des
apprenants ?... leur apprendre la langue
... d'une manière ludique
- 9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont
suffisant et pourquoi ?
... non, les heures consacré au ludique
c'est l'enseignant qui les intègre se sont
des heures supplémentaires
- 10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos
apprenants ?
... Au début de la séquence

Questionnaire adressé aux enseignants :

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire master 2 didactique)

Sexe : homme femme

Age : 3.0ans

Expérience professionnelle : 1 à 5ans 5 à 10 ans +10ans

1) Utilisez-vous le jeu en classe ?

Parfois souvent très souvent

2) Le jeu en classe favorise t'il les interactions ?

Oui Non un peu beaucoup

3) Pensez-vous qu'on doit évaluer les apprenants à travers le jeu ?

Oui Non

Pourquoi ? ...Car...le jeu reste un moyen.....
.....de contraction.....

4) Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de

L'utilisation des jeux en classe ?

L'insuffisance temporelle

La surcharge des classes

Le programme chargé

5) Le jeu ludique suffit-il pour apprendre ?

Oui Non

6) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non

Pourquoi ?.....

7) Les manuelles scolaires, donnent-ils de l'importance au jeu ?

Oui non un peu

8) selon vous que faut-il faire pour améliorer la motivation des apprenants ?.....

*pour améliorer leur motivation
j'intègre les moyens de technologie*

9) pensez-vous que les heures consacré aux ludique en classe sont suffisant et pourquoi ?.....

*Il n'y a pas de heures consacré au ludique
dans le programme*

10) A quel moment du cours proposez-vous le jeu ludique à vos apprenants ?

*Je propose le jeu ludique à mes apprenants
au moment de l'expression écrite*

Résumé

Les études portant sur l'intérêt de la didactique et la pédagogie évoluent de plus en plus, dans le but d'améliorer et apporter les meilleures méthodes qui accompagnent les apprenants ainsi que les enseignants. Comme l'intégration des activités ludiques qui favorise la motivation et attire l'attention des élèves et notamment sur l'apprentissage du vocabulaire.

En conséquence, comment le jeu ludique peut-il améliorer le vocabulaire et motiver les élèves pour l'apprentissage du Français langue étrangère à l'école primaire?

Notre recherche a pour objectif de répondre à cette problématique à l'aide d'une enquête de terrain avec un questionnaire adressé aux enseignants et l'intégration de quelques activités ludiques pour les apprenants.

Mots-clés : activité ludiques, vocabulaire, jeu, motivation, communication, enseignement, apprentissage.

Studies on the interest of didactics and pedagogy are evolving more and more, with the aim of improving and providing the best methods that accompany learners as well as teachers. Like the integration of fun activities which encourages motivation. And attracts students' attention and especially on vocabulary learning. As a result, how can play improve vocabulary and motivate students to learn French as a foreign language in primary school? our research aims to answer this problem using a field survey with a questionnaire for teachers and the integration of some fun activities for learners.

تتطور الدراسات حول اهتمام علم التربية أكثر وأكثر بهدف تحسين وتوفير أفضل الطرق التي تصاحب المعلمين. كما تكامل الأنشطة الترفيهية التي تعزز الدافع وجذب انتباه الطلاب وخاصة في تعلم المفردات ونتيجة لذلك، كيف يمكن للعب تحسين المفردات وتحفيز الطلاب على تعلم اللغة الفرنسية كلغة اجنبية في المدرسة الابتدائية؟
يهدف بحثنا الى الإجابة عن هذه المشكلة باستخدام المسح الميداني مع استبيان للمدرسين ودمج بعض الأنشطة الترفيهية للمتعلمين.