

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

جامعة أبو بكر بلقايد

ت.ⵓⴰ.ⵓⵏⵉⵜ ⵏ ⵓⵎⵓⵔⵓ ⵓⵎⵓⵔⵓ ⵏ ⵜⵉⵎⵔⵉⵏ
UNIVERSITÉ DE TLEMCEM



Faculté des Lettres et des Langues

Département de français

Filière de français

Thème

Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE en Algérie
(Exemple du coloriage numéroté au service des séances de remédiation)

Mémoire de master en : Didactique du FLE

Présentée par :

Kaid Fatima Nour El Houda

Sous la direction de :

LAZOUNI Fatima Zahra

Membres du jury :

M. NOM Prénom	Grade – Université Tlemcen	Président(e)
Mme. LAZOUNI Fatima Zahra	Grade – Université Tlemcen	Encadrant(e)
M. NOM Prénom	Grade – Université Tlemcen	Examineur.trice

Année universitaire 2021-2022

Dédicace

Je dédie ce travail

Aux deux personnes les plus chères au monde
pour moi qui m'ont soutenue et encouragée
depuis toujours " Mon père et ma mère "

Que dieu me les garde.

À mon cher mari, pour la patience et le soutien
dont il a fait preuve pendant toute la durée de ce
travail et à qui je voudrais exprimer mes
affections et mes gratitudes. Merci infiniment.

A mes frères et sœurs et

À tous mes amies de l'université.

Tous ceux que je connais

Merci beaucoup.

" Kaid Fatima Nour El houda "

Remerciements

Je tiens à remercier MME AZOUNI qui a assuré la direction de cette recherche et sans lequel ce travail n'aurait pu être achevé

Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce travail de recherche et de l'évaluer

Je remercie plus particulièrement la directrice de CEM "Dr BENZERDJEB " à Tlemcen de m'avoir bien reçue dans son établissement

Je désire aussi remercier l'enseignante MME BOUJEMAA IBTISSEM qui m'a encouragée tout au long de ce travail et ses élèves qui m'ont reçue dans leur classes

Merci également à tous ceux qui ont participé près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche

Table des matières:

DEDICACE

REMERCIEMENTS

INTRODUCTION	6
CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE ET OUTILS DE RECHERCHE.....	3
1- L'ENSEIGNEMENT DU FLE EN ALGERIE :	4
1-1 LE FRANÇAIS AU CYCLE MOYEN :	4
1-2 L'ENSEIGNEMENT DE FRANÇAIS EN 1ERE ANNEE MOYENNE:.....	5
2-LES ACTIVITES LUDIQUES AU SERVICE DE L'ENSEIGNEMENT/L'APPRENTISSAGE.....	6
2-1-QU'EST CE QU'UNE ACTIVITE LUDIQUE ?	6
2-2 LUDIQUE:.....	6
2-3 I'ACTIVITE LUDIQUE :.....	7
3-CONCEPTION DU TERME (JEU)	7
3-1 DEFINITION DU JEU	7
3-2 L'HISTOIRE DU JEU	8
3-3 LA PLACE DU JEU DANS LE MANUEL SCOLAIRE DE 1 ERE AM.....	8
3-4 LES TYPES DE JEU:.....	9
• 3-4-1 LES JEUX LINGUISTIQUES:	9
• 3-4-2 LES JEUX DE CREATIVITE:	9
• 3-4-3 LES JEUX CULTURELS:	9
• 3-4-4 LES JEUX DU THEATRE:	9
4-L'EVOLUTION DU CONCEPT DE "JEU" EN PEDAGOGIE :.....	10
4-1 JEU LUDIQUE :.....	10
4-2 LE JEU EDUCATIF :.....	10
4-3 JEU PEDAGOGIQUE :.....	10
5-LA FONCTION DU JEU DANS UNE CLASSE DU FLE :	11
5-1 LE DEVELOPPEMENT DE LA PERSONNALITE:	11

5-2 LA MOTIVATION :	11
5-3 LE JEU ET LA CONSTRUCTION DU SAVOIR :	11
6-LES SOUTIENS PEDAGOGIQUES	11
6-1-LA REMEDIATION	11
6-2 -LA REMEDIATION PEDAGOGIQUE	12
6-3 COMMENT REMEDIER ?	12
6-4 LES OBJECTIFS D'UNE SEANCE DE REMEDIATION	12
7- LES ACTIVITES LUDIQUES DANS UNE SEANCE DE REMEDIATION	12
7-1-LE COLORIAGE	12
7-2-LE COLORIAGE MAGIQUE	13
7-3- LE COLORIAGE AU SERVICE DE LA GRAMMAIRE	13
7-4- LE COLORIAGE AU SERVICE DE LA CONJUGAISON	14
CHAPITRE II	16
METHODOLOGIE ET DESCRIPTION DU CORPUS	16
1-PRESENTATION DU CORPUS :	20
2- OBSERVATION DE LA CLASSE :	20
2-1 ANALYSE D'OBSERVATION :	20
ANALYSE ET INTERPRETATION DU QUESTIONNAIRE	20
3-PRESENTATION DU QUESTIONNAIRE :	29
3-1 LE QUESTIONNAIRE	29
4-ANALYSE ET INTERPRETATION DE QUESTIONNAIRE	30
5-ANALYSE GLOBALE :	38
CONCLUSION	39
BIBLIOGRAPHIE	42
ANNEXES	44
RESUME	
SUMMURY	
ملخص	

INTRODUCTION

Introduction :

L'enseignement/l'apprentissage de la langue française en Algérie a connu des changements importants liés à la mise en œuvre d'une réforme globale du système éducatif.

Apprendre le français comme langue étrangère est devenu indispensable. Former les élèves dès leur plus jeune âge, c'est leur apporter les éléments indispensables pour réussir dans le monde de demain.

Son objectif est de doter les apprenant des compétences nécessaires pour lire, écrire, communiquer et s'exprime en français.

Dans une classe du FLE l'enseignant doit constamment rechercher de nouvelles façons de rendre la classe plus vivante, d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage et de les encourager à utiliser la langue de manière générale. En utilisant le jeu. Selon 'Jean Piaget' :

« le jeu est l'une des représentations mentales les plus importantes chez les enfants.

D'après lui, ce qui utilise le jeu peut développer de nouvelles structures mentales.»

Les jeux ludiques ne sont pas sujets à apprendre, ils sont source de liberté, de joie et de plaisir . Nous avons défini le jeu aussi comme une forme d'activité essentielle pour eux et un moyen pour leurs développement global, psychologique et affectif.

La remédiation scolaire est une pratique liée au processus d'enseignement- d'apprentissage et à l'évaluation car elle constitue un des leviers à actionner pour créer des conditions de réussite de chaque élève dans la perspective d'une pédagogie différenciée qui est une démarche d'éducation permettant de faire face aux difficultés d'apprentissage , la remédiation se positionne comme un outil puissant de gestion de la réussite scolaire.

En effet , la remédiation est un ensemble de méthodes , d'attitudes et d'actions pédagogiques et/ou didactique contribuant à apporter une aide ciblée à l'élève rencontrant des difficultés spécifiques après un diagnostic de l'enseignant « Hi roux 2006 » .

Pour la mise en œuvre de la remédiation , nous avons fait appel à la pédagogie du jeu ludique dont le coloriage était notre objectif de recherche .

Grâce au coloriage, l'enfant stimule un monde propre à lui , pour accomplir certaines tâches, il éprouve une détente morale et physique .

Pour arriver à ses objectifs dans une séance de remédiation, l'enseignante de la langue française va opter pour la pédagogie du jeu . Le choix de notre thème « le coloriage dans une séance de remédiation, cas des 1 ère année moyenne » .Est fait sous une motivation et par une bonne volonté pour arriver à trouver une réponse à notre problématique :

« L'activité ludique est-elle une pédagogie importante pour réaliser la séance de

Introduction :

remédiation ?

Pour pouvoir répondre à cette problématique, nous postulons les hypothèses suivantes:

- L'activité ludique précisément le coloriage pourrait favoriser la motivation des apprenants et même défendre l'atmosphère pédagogique et arriver au but de la remédiation .

Pour cela, nous voulons à travers ce travail, présenter la réalité vécue dans nos classes de FLE (manque de motivation ainsi que des lacunes d'apprentissage et proposer une forme d'activité ludique qui pourrait réussir la séance de remédiation.

Nous avons scindé notre travail en deux chapitres:

Dans le premier chapitre qui est le cadre théorique nous avons introduit les notions clés de l'enseignement/l'apprentissage du FLE en Algérie et précisément au niveau de 1^{ère} année moyen. Par la suite, nous avons traité l'aspect ludique.

Ensuite, nous avons défini le terme « Jeu », sa place et sa fonction dans une classe du FLE , en se basant sur leurs types.

Après, nous avons passé à la remédiation qui à pour but d'aider l'élève à affronter ses lacunes et remédier ses erreurs dont nous avons opté pour le coloriage qui est notre objectif de recherche

Dans le chapitre suivant, nous avons présenté l'enquête de terrain que nous avons menée au CEM « Dr BENZERDJEB » à Tlemcen, et pour réaliser cette enquête, nous avons choisi l'observation comme technique afin d'observer des activités ludiques.

Après, nous avons élaboré un questionnaire destiné au enseignants de 1^{ère} AM, et à partir de l'analyser nous avons obtenu nos résultats.

Chapitre I :

Cadre théorique et outils de recherche

1- L'enseignement du FLE en Algérie :

Le système éducatif algérien est passé par deux réformes après l'indépendance, la première était en 1970 et la nouvelle débutera à partir de l'année 2003. L'enseignement/apprentissage du français en Algérie a connu de profondes mutations liées à la mise en œuvre de réformes majeures du système éducatif.

La langue française a pris une place importante dans le système scolaire et surtout dans la société algérienne, elle est enseignée comme première langue étrangère à partir de la 3^{ème} année primaire jusqu'à la 3^{ème} année secondaire.

« Cette langue a prouvé sa présence, car c'est la langue d'enseignement de la médecine, des sciences, des technologies et de l'ouverture sur l'universelle »

Le français langue étrangère est considéré comme étant la langue de prestige et de la réussite professionnelle, il est défini aussi comme moyen d'ouverture sur le monde extérieur.

Toute langue est le symbole de l'identité d'un pays et la marque de son existence,

Le français est la première langue étrangère beaucoup utilisé après l'arabe langue maternelle, elle est toujours bien présenter

La maîtrise de cette langue est devenue obligatoire, c'est avant tout apprendre à communiquer dans cette langue pour établir des échanges discursifs et interactifs. (Ordonnance du 16 Avril 1976 reprise en 2006).

Elle continue d'être la langue de travail et de communication.

L'enseignement des langues étrangères en Algérie n'est pas du tout de la même manière qu'une Europe, le français était toujours la langue préférée des algériens qui

a joué un rôle positif dans le développement du pays et de l'épanouissement de sa jeunesse.

« Elle est toujours considérée comme la clé de la poursuite des études et elle retrouve petit à petit le statut qu'elle avait après l'indépendance, exerçant une influence permanente dans tous les domaines »

1-1 le français au cycle moyen :

Le système éducatif algérien à structuré de la façon suivante : primaire, moyen, secondaire et supérieur.

Après avoir trois années d'enseignement- apprentissage du français au primaire, l'élève passe l'examen du fin d'année pour passer au cycle moyen.

Nous rappelons que ce cycle moyen dure quatre ans, et se termine par un examen final ouvrant droit à l'obtention d'un diplôme appelé « Brevet d'enseignement moyen »(BEM).

Chapitre I : cadre théorique et outils de recherche

Dans ce cycle le français est enseigné à raison de quatre à cinq heures par semaine.

Et les programmes dans le cycle moyen ont le même objectif en commun.

L'enseignement moyen

« vise la maîtrise, par chaque élève, d'un socle de connaissances et de compétences incompressibles d'éducation, de culture et de qualification lui permettant de poursuivre des études et des formations post-obligatoires ou de s'intégrer dans la vie active » (B. BENBOUZID 2009 : 189).

Après trois ans d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au cycle primaire, l'apprenant doit avoir des compétences en communication orale et écrite. Il doit être capable de comprendre et de produire oralement et à l'écrit ainsi que des textes de différentes avec diverses situations de communication.

1-2 L'enseignement de français en 1ère année moyenne:

En effet, selon les concepteurs du programme

« l'apprentissage du français langue étrangère contribue à développer chez l'élève tant à l'oral qu'à l'écrit », l'expression d'idées et de sentiments personnels au moyen de différents types de discours. (Programme de français 1^{ère} année moyenne 2003, p.24).

Le profil de sortie de la 1ère année met en évidence plusieurs objectifs qui visent le développement des quatre compétences linguistiques chez l'apprenant de FLE

Au cycle moyen, les apprenants de français langue étrangère doivent être capables de comprendre et de produire différents types de textes oraux et écrits.

En première année moyenne, les étudiants sont confrontés à la mise en œuvre de trois projets, leur permettant de pratiquer et de mobiliser leurs compétences dans plusieurs domaines

Chaque projet se repartit en séquences : 3 séquences pour les projets 1 et 2 et deux séquences pour le 3ème projet

Son premier projet est d'élaborer une brochure pour expliquer comment vivre sainement"

Dans la 1ère séquence de ce premier projet, l'élève doit expliquer

l'importance de se laver correctement » et dans la deuxième séquence ils expliquent

l'importance de manger convenablement et dernièrement l'élève doit aussi expliquer

l'importance de bouger régulièrement »

Ensuite le 2ème projet est " « de réaliser un dossier

Chapitre I : cadre théorique et outils de recherche

documentaire pour expliquer les progrès de la science et

leurs conséquence

Ce projet est deviser en trois séquences : expliquer les progrès de la science ,les différentes pollution et le dérèglement du climat Le dernier projet :c'est à l'élève de réaliser avec ses camarades un recueil de consignes pour se comporter

en éco-citoyen » ce projet contient deux séquences :

inciter à l'utilisation des énergies renouvelables , agir pour un comportement éco-citoyen

Le manuel d'un élève contient des projets divisés en séquences, chaque séquence contenant plusieurs sections sur le vocabulaire, la grammaire, la conjugaison et l'orthographe, permettant aux apprenants de développer leurs compétences à travers des activités:

- De l'écrit ,l'identification des types de textes, la compréhension du texte et l'atelier d'écriture .
- A l'oral , de support iconographique que les étudiants doivent observez-le, analysez-le, et enfin l'élève s'exprimer autour de la thématique en question.
- La lecture de loisir est assurée par de textes présentant la littérature algérienne de représentation française
- Les apprenants doivent apprendre à expliquer et à prescrire diverses situations de communication.
- Les apprenants sont invités à s'inviter à apprendre en réalisant des projets
- la programmation d'une séance a la fin de chaque séquence une lecture fortifiante

2-Les activités ludiques au service de l'enseignement/l'apprentissage.

2-1-Qu'est ce qu'une activité ludique ?

Les activités ludiques font partie du support pédagogique utilisé pour motiver les apprenants afin de leur faciliter l'apprentissage du français langue étrangère.

Dans la méthode d'enseignement, les exercices ludiques sont des accompagnements pédants et instructifs où l'élève apprécie son avancement de l'information et fait preuve de son imagination.

2-2 Ludique:

Le terme ludique est mentionné dans le dictionnaire Larousse comme signifiant "(du latin, ludus, jeu. en rapport avec le jeu : activité amusante.

Chapitre I : cadre théorique et outils de recherche

Il qualifie toujours ce qui permet de s'amuser et de se divertir ce qui est de l'ordre de jeu.

2-3 L'activité ludique :

soumis à un ensemble de règles visant à permettre l'apprentissage

Les apprenants peuvent être créatifs avec les connaissances dont ils ont besoin.

autrement dit activités ludiques incluses dans le cadre d'enseignement/apprentissage

Il correspond aux règles pédagogiques et correspond à la joie d'apprendre en s'amusant.

D'après le dictionnaire nouveau Robert :

"C'est une activité physique qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre

d'autre but que le plaisir qu'elle procure .<dictionnaire le nouveau Robert ,Paris 1993p.137.

3-Conception du terme (jeu)

3-1 définition du jeu

Le jeu chez les enfants est un exercice important et nécessaire pour l'équilibre et le développement des capacités intellectuelles, psychologiques, émotionnelles et sociales des enfants. Comme une ressource importante pour la didactique des langues étrangères.

Les enseignants sont toujours à la recherche d'une meilleure stratégie à appliquer à leurs apprenants dans l'apprentissage d'une langue étrangère et les guident pour qu'ils l'utilisent le plus authentiquement possible.

Les jeux sont utilisés à des fins éducatives. Son utilité a été reconnue par les chercheurs et les praticiens dans de nombreux domaines, de l'éducation à la science cognition

Les enseignants voient le jeu comme une activité Secondaire en classe de FLE car source de plaisir et de divertissement Cela contredit les objectifs du processus d'enseignement et d'apprentissage.

Ainsi, le jeu est vu en termes d'utilisation plutôt que de fabrication Spécificité du jeu Cela se résume au fait que chaque jeu a un ensemble de règles. le sien, pilotant un ensemble de principes et de mécanismes assez précis.

Cet outil d'apprentissage flexible et pratique peut être adapté à de nombreuses utilisations. Il enseigne non seulement la situation, mais il sert également à diverses fins. Dans ce cas tout en fonction du but, ou plus précisément de la grammaire de l'énoncé, Objectifs fixés au début du processus d'apprentissage.

Quand il s'agit de jeux comme outils pédagogiques, il s'agit d'utiliser des activités ludiques Utile pour faciliter le travail avec des classes hétérogènes.

Le jeu comme outil pédagogique contribue également au développement de la capacité à , La motivation, l'intelligence et la pensée critique aident au développement de, compétences analytiques et synthétiques de l'apprenant En fait, les activités amusantes peuvent être formidables dans un cours de langue matériel pour motiver les apprenants au besoin Fixez-vous des objectifs très précis et réfléchissez-y à deux fois avant de les utiliser Rendre l'apprentissage plus engageant et motivant.

En fait, l'un des avantages de ce jeu est qu'il est associé à la science.

La cognition n'est rien d'autre que la motivation, un terme qui existe pour l'activité *spiegel*.

Selon les définition après les termes « jeu » et « activité ludique », on peut dire que les deux termes signifient à peu près la même chose.

3-2 L'histoire du jeu

le jeu Existe depuis l'antiquité et n'avait aucun caractère sérieux jusqu'au 18^{ème} siècle, il était unis à la détente et au divertissement.

Pour l'homme, toutes activités relevant du sérieux étaient considérées comme utile et bénéfique.

De plus, la notion du jeu était rattachée à l'enfant , il faut savoir que la valeur de ce dernier avait moins d'estime que de nos jours. Le jeu était aussi lié aux jeu d'argent (jeu de hasard) qui avait une très mauvaise réputation.

L'introduction du jeu dans les pratiques pédagogiques débutera qu'a partir de la renaissance et sera présent en premier lieu dans les écoles religieuses ainsi que dans les éducation des petits princes. Le latin ayant une approche complexe, les éducateurs usèrent du jeu afin de simplifier l'apprentissage de la langue.

Enfin, il faudra attendre l'époque Romantique pour observer les principaux changements. la représentation négative du jeu fut abandonnée, faisant place à une représentation complètement objective étant lié au sérieux et contribuant ainsi au développement naturel de l'enfant.

3-3 La place du jeu dans le manuel scolaire de 1 ère AM

Le manuel scolaire de la première année qui est proposé par le Ministère de l'Éducation National est officialisé par des décisions datées du 19-07-2008.

On remarque le contenu du manuel accorde beaucoup d'importance aux couleurs et aux illustrations ce qui est indispensable pour les enfants. Malgré qu'il y ait une absence total de jeu , ce livre se base surtout sur les bandes dessinées, des textes et des exercices. En effet le contenu représente toujours un texte à comprendre ou un exercice à résoudre, le manuel figure une source de tâches pour l'élève à accomplir, malheureusement il n ' y a pas un espace de loisir et de jeu.

il est éclairé que le jeu pour l'apprentissage de la langue française au CEM reste une initiative personnelle de l'enseignant, car nous avons été informés que depuis très peu de

temps les enseignants bénéficient de quelques séminaires de formations pour les orienter et leurs permettre d'utiliser le jeu comme méthode d'apprentissage, sa construction demande beaucoup de recherche et de créativité de la part de l'enseignant en prenant en considération les objectifs à atteindre, le niveau des élèves le temps et l'espace.

3-4 les types de jeu:

Il existe de nombreux types de jeux et d'activités ludique . mais nous ne nous intéressons qu'à ceux qui impliquent l'enseignement et l'apprentissage des langues.

- 3-4-1 les jeux linguistiques:

Les jeux de cette catégorie s'adressent aux jeux les plus formels, même si vous voulez

Les réflexes des participants tels que la grammaire, la morphologie et les jeux syntaxiques Il est lexical, phonétique, orthographique et permet des traitements spécifiques découvrir les lois du langage, ou sa structure et ses caractéristiques, ou

Par conséquent, mémoriser les règles de fonctionnement à travers ces types de jeux

Les apprenants sont capables de construire correctement des phrases et des expressions, Portraits chinois et mots croisés.

- 3-4-2 les jeux de créativité:

Les jeux de ce type ont presque toujours une inspiration littéraire, et la morale l'a tiré de nombreuses activités avec des écrivains et des poètes. Lié aux calligrammes. Parmi les buts recherchés à travers ce type de jeu figure le développement de l'imagination et la créativité de l'apprenant.

- 3-4-3 les jeux culturels:

Dans le cadre de la culture et des connaissances de l'apprenant, le jeu culturel est identifié par le dictionnaire français comme langue étrangère et seconde.

En ce qui concerne les jeux de langage dans cette catégorie, généralement Puisqu'il s'agit du savoir culturel de l'apprenant, la culture et connaissances de l'apprenant.

- 3-4-4 Les jeux du théâtre:

Cependant, le théâtre scolaire ne se limite pas à la mise en scène de pièces de théâtre. Histoires, contes, fables, légendes... peuvent être interprétés sur scène ; cela favorise davantage la créativité des apprenants, qui devinent la mise en scène ou l'inventent. Ces jeux théâtraux s'appuient sur des simulations d'apprenants afin d'investir leurs connaissances.

Chapitre I : cadre théorique et outils de recherche

4-L'évolution du concept de "jeu" en pédagogie :

Jean-Laurent Pluies affirme dans son livre N. DE GRANDMONT 1997 , montre que :

(les jeux sont représentés à trois niveaux essentiels et complémentaires de l'action éducative. Jeu : 1 Jouer [...]. 2. Niveau d'éducation [...]. Un troisième niveau d'éducation [...] »

(La pédagogie des jeux. Jouer pour apprendre.)

Partant de ce constat, je propose d'étendre la présentation des niveaux précédents à d'autres types de jeux.

4-1 Jeu ludique :

Jeux ludiques Selon Christine Renard, formatrice à la Sédoufle à Louvain-la-Neuve, le jeu est :

"une activité de forme libre qui répond aux besoins de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte d'un individu. Organiser, construire et développer des compétences".

développement affectif. La liberté et le plaisir sont primordiaux.

4-2 Le jeu éducatif :

Nicole De Gramont (1997), page 66 dit :

« Les objets qui supportent le comportement lorsqu'ils ne sont pas faits de jouets [...] c'est le premier pas vers la construction [...] doivent être libres de contraintes perceptuelles et ludiques »

(Éducation par le jeu ; Apprentissage par le jeu) .) Encourager l'acquisition de connaissances et de maîtrise de règles à travers le jeu et le jeu. Ne confondez pas (jeux d'entraînement) avec (jeux éducatifs). Ce dernier n'est pas synonyme de répétition ou de pratique intense, c'est un moment de jeu et d'apprentissage.

4-3 Jeu pédagogique :

Cette notion est définie par Nicole De Gramont, 1997 p.66 : comme

« une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages »

. Certes le jeu pédagogique favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts des jeux éducatifs sont moins déclarés.

5-La fonction du jeu dans une classe du FLE :

5-1 Le développement de la personnalité:

Le jeu est une vie en miniature pour l'enfant ; c'est une phase préparatoire à la vie adulte ; c'est plus qu'un simple moment de détente et de loisir ; lorsqu'il joue, l'enfant explore, découvre et s'intègre au monde ; il apprend à connaître de nouveaux horizons. En jouant avec d'autres enfants, l'enfant évalue ses aptitudes et capacités, en reconnaissant les différences et les similitudes, il perçoit les attitudes de ceux qui l'entourent, et ses propres forces et faiblesses.

5-2 La motivation :

Les jeux sont une source importante de motivation et de plaisir lors de l'enseignement et de l'apprentissage d'une langue étrangère. Les jeux peuvent changer l'habitude de présenter des leçons et rendre l'apprentissage plus engageant et motivant. En plus d'apprendre par le jeu, les élèves sont motivés et attirés par le désir de gagner. La vraie victoire ici réside dans l'acquisition de connaissances. C'est une sorte d'éducation. Indirect

5-3 Le jeu et la construction du savoir :

Par exemple, les jeux de réflexion, ou les énigmes représentent un type de problème à résoudre ou de tâche à accomplir qui encourage les jeunes apprenants à appliquer leurs connaissances et leur expérience à l'action. .Piaget « Nous apprenons par l'action

6-Les soutiens pédagogiques

6-1-La remédiation

La remédiation est un procédé qui consiste à apporter à l'apprenant un ensemble de nouvelles activités d'apprentissage afin de lui permettre de combler les lacunes repérées lors de l'évaluation formative. Pour cela l'enseignant doit utiliser des

démarches de différenciations pédagogiques différentes de celles utilisées lors de la phase d'enseignement/d'apprentissage, donner des explications et exercices supplémentaires

Selon Dubois :

« On peut trouver deux sens à la remédiation. Si on rapproche

remédiation du verbe remédier (qui signifie apporter un remède) on fournit une aide (un remède) aux élèves à la suite d'erreurs qu'ils auraient commises. Mais si l'on considère que la remédiation est en fait une « remédiation » (c'est d'ailleurs dans ce sens que l'envisage Vygotsky), il s'agit alors pour l'enseignant de mettre une nouvelle fois l'apprenant en relation avec le savoir, mais d'une manière différente.»

Chapitre I : cadre théorique et outils de recherche

6-2 -La Remédiation pédagogique

La remédiation pédagogique est un moyen permettant de pallier des lacunes d'apprentissage. Le diagnostic de ces difficultés se réalise lors d'évaluations et sert à orienter vers les propositions de correction et de perfectionnement. En somme, il s'agit de remédier à une situation d'apprentissage où l'apprenant n'a pas assimilé un contenu.

C'est une remise à niveau des élèves ayant des difficultés et des troubles d'apprentissages. Elle permet à l'élève de revisiter, de revenir sur ce qu'il n'a pas compris, d'installer la compétence, et de modifier l'habileté et/ou la capacité visées.

La remédiation s'établit après l'évaluation diagnostique que l'enseignant a effectuée à l'analyse des résultats de l'évaluation. Donc, elle permet aux enseignants de concentrer leurs efforts sur les élèves en difficultés et l'hétérogénéité des classes

6-3 Comment remédier ?

Avant de remédier, on doit d'abord recenser les élèves ou les problèmes de chaque apprenant ; puis former des groupes pour une aide individuelle et remédier.

On termine cette tâche avec évaluation on donnant des exercices sous forme des activités ludiques .

6-4 Les objectifs d'une séance de remédiation

Selon le guide de remédiation pédagogique 2013 :

«La remédiation pédagogique est une activité de régulation permanente des apprentissages qui a pour objectif de pallier les lacunes et les difficultés d'apprentissages relevés lors de l'observation et de l'évaluation des élèves, d'améliorer leurs apprentissages et de contribuer par conséquent à la réduction des décrochages scolaires.»

D'après cette définition, nous déduisons que le but d'une séance de remédiation est avant tout d'éviter l'échec scolaire, le redoublement ou même la déperdition, de combler les lacunes des apprenants et d'améliorer la maîtrise des compétences.

7- Les activités ludiques dans une séance de remédiation

7-1-Le coloriage

Le coloriage selon le dictionnaire le Robert est une action à colorier, donner couleur à..., appliquer des couleurs sur....

Le coloriage est une activité simple mais très intéressante, elle est importante pour acquérir de nombreuses compétences chez les enfants.

Chapitre I : cadre théorique et outils de recherche

« Ce vieil enfant n'avait qu'une passion au monde, la passion du coloriage »

Daudet, Le Petit Chose, 1868, p. 150).

C'est quelque chose qu'ils peuvent faire tous seuls, le fait de colorier peut les aider à développer les capacités motrices, quand ils prennent des crayons de couleurs et

commencer de colorier ça l'aide à développer les muscles de la main et apprendre à bien l'utiliser.

En plus, le coloriage permet d'amener l'enfant vers une plus grande confiance en soi, lorsqu'un enfant termine à colorier, il développe sa capacité et se sent fier et satisfait.

Le coloriage est donc un moyen fantastique et les crayons de couleurs sont des accessoires pratiques pour le coloriage.

Enfin, on peut dire que c'est une activité anti stress grâce à la concentration demandée tant qu'il est un exercice pour le cerveau.

7-2-Le coloriage magique

Il s'agit d'un dessin avec des zones numérotées et colorées. C'est une façon amusante que les enfants adorent.

Ce divertissement appelle aussi : « **jeu de coloriage numéroté ou peinture par numéro** ».

C'est des petits jeux pour développer la concentration et l'observation.

Outre, le coloriage magique est une activité idéale et magnifique dessin à colorier, elle est parfaite pour stimuler la réflexion des enfants.

C'est une activité à la fois ludique et éducative, le coloriage magique rend service aux parents débordés tout en amusant intelligemment les enfants.

Il est indéniable qu'il développe l'attention et la concentration. De plus, il détresse et supprime la négativité. Enfin, cette activité pour enfants donne un sentiment de satisfaction d'avoir créé quelque chose de beau.

Surtout, le coloriage magique permet d'apprendre ou de modifier de manière ludique

7-3- Le coloriage au service de la grammaire

Tout d'abord, il nous semble indispensable de comprendre la signification du mot grammaire. Pour cela, nous allons essayer de le définir pour mieux le comprendre. Dans le dictionnaire le petit Larousse illustré 2012, le mot grammaire est défini comme :

« Ensemble des règles morphologiques, syntaxiques, et phonétiques, écrites et orales,

Chapitre I : cadre théorique et outils de recherche

d'une langue., étude et description de ces règles. »(2012 :512).

Tandis que, les expansions du nom font partie de la grammaire.

On parle des expansions du nom dans la linguistique et la grammaire scolaire.

L'expansion du nom est un mot ou un groupe de mots qui est ajouté à un nom sans le modifier, il ne change pas sa fonction dans l'énoncé et il sert à préciser le sens du non sans influencer sur son rôle dans la phrase.

L'activité de la grammaire dans la séance de remédiation a été faite sous forme de jeu. C'était un exercice amusant qui est adapté à tous les enfants.

Cette activité de coloriage magique permet d'identifier et distinguer les différentes constitutions d'un groupe nominal(GN), adjectif qualificatif, complément du nom et la proposition subordonnée relative.

Après avoir terminer l'exercice, les élèves devraient le colorier, chaque expression à sa propre couleur.

Cette dernière permet d'apprendre la grammaire d'une façon très claire.

Généralement, les élèves ne sont guère motivés lorsqu'il s'agit de la grammaire, donc les enseignants doivent utiliser beaucoup les jeux pour tenter de les faire travailler.

En conclure, ce jeu ludique fonctionne vraiment bien et les enseignants doivent terminer avec cette méthode.

7-4- Le coloriage au service de la conjugaison

D'abord, la conjugaison désigne les différentes formes que peut prendre un verbe et donne des

indications sur son temps (passé, présent, l'imparfait, futur...), son mode (indicatif, subjonctif...), sa

personne (1 ère personne je, etc...), et la voix (active, passive) à la quelle il est utilisé.

« Le passé-présent...c'est le temps qui manque de la conjugaison des verbes ». (Martine Vergne).

Tandis que, le présent de l'indicatif fait partie de la conjugaison.

Alors, Le présent de l'indicatif est le temps privilégié du discours , Il sert principalement à traduire les

faits constatés au moment où on s'exprime, aussi bien à l'oral qu'à l'écrit, il s'agit dans ce cas d'un présent d'actualité (ou présent d'énonciation). Ce dernier est utilisé :

-Pour décrire un fait ou action qui se déroule au moment où on s'exprime.

-Pour parler d'un fait passé, comme si on y était.

-Il sert aussi à évoquer une vérité scientifique.

Enfin, on peut aussi l'utiliser pour parler d'un fait habituel.

Pour les verbes du premier groupe, les terminaisons généralement sont toujours les mêmes, quel que soit le verbe. Les exceptions du premier groupe ne concernent que les changements orthographiques pour garder la même sonorité.

L'activité de conjugaison dans une séance de remédiation a été faite de la même manière que l'activité précédente (de la grammaire),

Cette dernière, était un exercice du coloriage magique dont le principe était de conjuguer les verbes du 1^{er} groupe au présent de l'indicatif, puis de colorier afin de terminer, chaque expression à sa propre couleur.

Dans ce cas, les élèves sont parus plus à l'aise, aucune gêne ni perturbations. Donc, c'est une activité ludique très simple pour revoir la conjugaison des verbes de base conjugués au présent.

Chapitre II

**Méthodologie et
description du
corpus**

1-Présentation du corpus :

A/ Le terrain : Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisis les élèves de 1^{er} année moyenne de l'établissement Dr BENZERDJEB à Tlemcen, le mois de mars 2022 , ou nous avons travaillé en deux séances de remédiation avec deux classes différentes du même niveau.

B/ Le public : Comme on l'a déjà signalé , il s'agit des élèves de 1^{er} année moyenne , la 1^{ère} classe, c'est 1am 3 contient 30 élèves et la 2^{ème} classe 1 am2 qui se compose de 32 élèves .

C/ La méthode de travail :

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dont le coloriage est notre objectif de recherche dans une séance de remédiation , nous avons décidé d'aller en classe, et d'assister en deux séances qui ont été basées sur l'observation.

Après, nous avons opté pour le questionnaire qui est destiné aux enseignants de 1^{ère} AM.

Observation:

L'observation est conçue comme un outil de recherche des informations sur le comportement non verbaux des sujets tel que l'observation libre qui permet d'appréhender une réalité vécue plutôt d'obtenir un écho éventuellement définie à travers des représentations que les sujets s'en forgent .

2- Observation de la classe :

Après le compte rendu de la correction de la composition, il s'est avéré que les élèves trouvent des lacunes en grammaire et conjugaison.

Vu que cette séance de remédiation est post examen, les élèves sont lassés et le rôle de l'enseignante à ce moment-là c'est d'attirer leur attention pour que la séance ne soit ennuyeuse.

Pour cette raison, le professeur à opté pour la pédagogie du jeu dont le coloriage est la tâche privilégiée.

2-1 Analyse d'observation :

La maitresse a commencé sa séance en faisant un rappel de la leçon de conjugaison « Le présent le l'indicatif des verbes du 1^{er} groupe «

Elle a mentionné un exemple sur le tableau :

L'enfant lave ses main : et elle a demandé à ses élèves de relever le verbe , sa terminaison, son infinitif et son groupe.

Les élèves répondaient en levant les doigts et demandant la permission et donner la réponse directement du tableau.

*le verve (lave)

* la terminaison (e)

* son infinitif (er)

* son group (1^{er} groupe)

Puis , il ont détecté le sujet et on l'a remplacé par le pronom personnel (IL)

La maitresse a refait son explication : Elle a pris le verbe (laver) et l'a mentionné sur le tableau à droite, puis entouré l'infinitif en soulignant le radical.

Après , elle a rappelé les terminaison des verbes du 1^{er} groupe en mentionnant chaque pronom avec la terminaison adéquate .

Je ==== » e Nous ==== » ons

Tu ==== » es Vous ==== » ez

Il / Elle ==== » e Ils / Elles ==== » ent

En leur expliquant qu'il faut effacer l'infinitif (er), et ajouter la terminaison qui convient au sujet.

Les élèves étaient attentifs aux explications et aux consignes de leur maitresse qui était à son tour , concise et précise dans ce bref rappel.

Après avoir terminer, elle a réparti sa classe en 6 groupes de cinq élèves .

Ce que nous avons constaté chez ces élèves, ce qu'ils étaient épanouis en entendant qu'il y aura du coloriage : Ils avaient la joie de vivre .

Une fois, les groupes sont répartis et après avoir compris le principe de la tâche qui était de conjuguer les verbes au présent puis vient l'étape du coloriage , chaque terminaison à sa propre couleur .

Le travail commence, la motivation et l'enthousiasme ont été observés beaucoup plus chez le élèves du groupe moyen et faible .

Les résultats du coloriage on les discutera dans le chapitre d'analyse.

Vient, maintenant le tour de la 2^{ème} classe, 1am2 , qui a pour objectif de remédier les lacunes affrontées dans la grammaire.

La maitresse a remarqué que ses élèves confondes entre l'adjectif qualificatif et le complément du nom ainsi que la proposition subordonnée relative c'est-à-dire les expansions du nom.

Avant de passer à l'application , la maitresse a suivi le même principe que la séance de conjugaison c'est-à-dire rappeler la leçon d'une façon brève et vulgarisée .

Cette fois-ci , elle a essayé d'intriguer la curiosité de ses élèves , en les incitant à eux-mêmes d'enrichir la phrase proposée par des expansion du mon qu'ils connaissent .

- La phrase était comme suite :
- L'Algérie est un pays.

*Une phrase simple se compose d'un sujet + verbe + attribut.

- La maitresse a précisé le nom noyau qui est (un pays) pour l'enrichir. Les réponses étaient alternées entre de bonnes et mauvaises réponses et après la sélection , on s'est mis d'accord sur l'exemple suivant :

* L'Algérie est un beau pays de l'Afriaue Oui mérite votre visite.

↓ ↓ ↓ ↓

Adjectif qualificatif Nom/noyau Complément du nom Proposition subordonnée relatif

- Les élèves ont été répartis en 06 groupes avec le même principe que la séance précédente sauf que le thème du coloriage a changé.
- Les élèves lisent la consigne pour bien cerner l'objectif de la tâche (voir l'échantillon). Après avoir écouté les directives de l'enseignante , les élèves ont commencé leur exercices .
- L'enseignante a motivé ses élèves en leur promettant l'ajout de deux points au devoir trimestriel.

Le coloriage en groupe a créé une ambiance entre les élèves qui a leur tour ont apprécié cette pédagogie parce qu'ils veulent tous avoir un coloriage correcte afin de bénéficier des deux points.

- L'analyse de ces travaux sera dans le chapitre qui suit.

Comme on l'a signalé au début. L'objectif de l'enseignant de cette remédiation est de pallier les lacunes des apprenants et faire le diagnostic en réalisant des évaluations qui servent à orienter vers les propositions de correction et de perfectionnement.

Cette séance a été réalisée grâce au coloriage qui est considéré comme un cadeau après la période d'examen ce qui rapporte à l'élève un réel moment de détente et en profiter pour valider ses compétences.

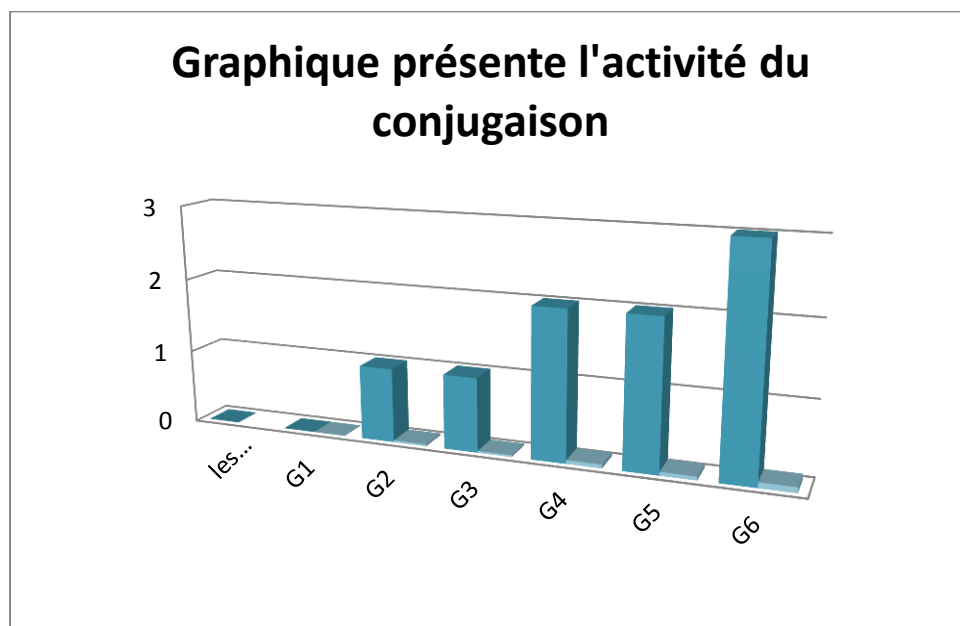
Nous avons essayé de choisir des coloriages qui répondent aux besoins des élèves et aux besoins de notre travail.

- Nous avons fait l'analyse :

1- L'analyse de la 1^{er} activité (la conjugaison)

• **Représentation tabulaire :**

Les groupes	G1	G2	G3	G4	G5	G6
Nombre d'erreurs	0	1	1	2	2	3
Pourcentage	0	2.56	2.56	5.12	5.12	7.69



Commentaire :

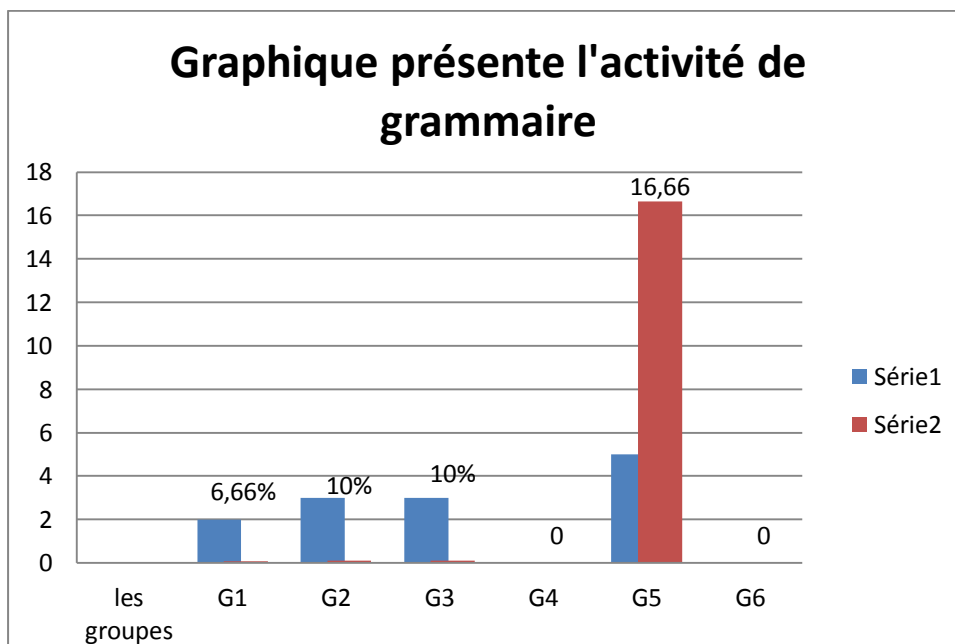
Les résultats que représentent ce tableau est de 2.56 % de réponses erronées chez le G2 et G3 , après vient 5.12 % chez le G4 et G5 , vient le tour du groupe 6 qui représente le plus grand nombre d'erreurs avec 7.69 % en revanche , si nous observons le premier groupe , il a réussi à avoir que de bonnes réponses .

- Si nous revenons au dessins qui contiennent un escargot, un chat et une souris , on constate que les membres des groupes n’ont pas pu arrivé a colorier la tête de l’escargot , par ailleurs les groupes 4 et 5 leurs réponses étaient incomplet dues à une faute d’orthographe qui nécessite l’ajout d’un (e) devant le (g) avec la 1^{ère} personne du pluriel (nous) qui prend la terminaisons (ons) .

• **L’analyse de la 2^{ème} activité : (la grammaire)**

Représentation tabulaire :

Les groupes	G1	G2	G3	G4	G5	G6
Nombre d’erreurs	2	3	3	0	5	0
Pourcentage %	6.66	10	10	0	16.66	0



- Si nous revenons au dessin, on constate que le G4 et G6 ont pu réaliser le coloriage et il ont reconnu le dessin :

La panthère rose. Ce qui leur permet de bénéficier des deux points promis par leur enseignante.

Viens après , le pourcentage qui varie entre G2 G3 >G1 la tâche pour ces groupes était plus ou moins fausse puisque le coloriage n’était pas correcte.

Passant au résultat du cinquième groupe , la mission du coloriage n'a pas obtenu son objectif puisque les couleurs n'ont pas pris leur place qui convient en comparant avec le coloriage du G4 et G6.

Je constate que le grand écart qui se manifeste entre G1-2-3 , le G4-6 et le G5 nous permet de dire que le coloriage magique nous a aidé à diminuer les erreurs chez les élèves , ce qui nous a prouvé qu'il est un outil efficace pour les motiver.

Après avoir analysé les deux activités avec leur coloriage magique, vient maintenant à l'analyse.

1- Sur le plan de la motivation

Le jeu joue un rôle primordial dans l'apprentissage et le développement des compétences chez les élèves , avec ses différentes formes et objectifs ,il touche actuellement toutes les tranches d'âge.

Aujourd'hui, l'enseignant se trouve face à des élèves passifs devant une langue étrangère , ce qui le pousse à relever le défi et arriver à les motiver. Cela implique l'enseignant dans une double tâche.

- La première consiste à chercher ce qui incite l'élève a s'engager dans une activité , réussir ou échouer à l'acquérir . la seconde consiste à intriguer sa curiosité en lui offrant une envie apprendre et accompagner son désir.

- En menant notre enquête de terrain, nous avons pu observer une certaine excitation chez les élèves dès que leur enseignante leurs a dévoilés la méthode de travail ce qui a crée une concurrence entre ces groupes, et bien sûr comme nous l'avons déjà mentionné, l'enthousiasme et la motivation ont été présents pour accomplir la tâche demandée.

- Les élèves sont apparus plus à l'aise avec des crayon de couleurs dans les mains, aucune gêne, ni perturbation n'ont été remarquée, les élèves ont pu se débarrasser de leur timidité, crainte et hésitation.

2- Sur le plan cognitif :

- Dans les deux classes, nous avons constaté que les élèves ont la capacité de lire et comprendre la consigne pour pouvoir répondre facilement aux activités proposées tel que la conjugaison et la grammaire.
- Durant cette séance de remédiation avec la pédagogie du jeu, les élèves ont montré leur degré de concentration et d'anticipation.
- Le coloriage a permis à ces élèves à bien assimiler la leçon et de mémoriser la règle pour s'impliquer correctement dans de nouvelles tâches. La mission a été réalisée dans moins de 30 minutes ce qui signifie qu'ils ont bien saisi les consignes et ils ont bien mémorisé les terminaisons des verbes du 1^{er} groupe conjuguées au présent de l'indicatif(voir- 1^{er} activité) et faire la différences entre les expansions du nom (voir = 2^{ème} activité) sauf pour minorité qui nécessite une séance de rattrapage pour s'accentuer sur les ambiguïtés et essayer de les résoudre .
- Pour conclure, nous pouvons dire que le coloriage dans une séance de remédiation a fait naitre un élève ambitieux qui veut réaliser une victoire.

Analyse et interprétation du questionnaire

3-Présentation du questionnaire :

Dans un premier lieu, nous avons distribuer les questionnaires aux enseignants, en attendant leurs réponses.

Cette méthode nous permettra de montrer l’apport des activités ludiques dans l’enseignement/apprentissage du FLE. Nous essayerons dans ce chapitre d’analyser et d’interpréter les résultats obtenus afin de confirmer notre hypothèse. Nous avons opté pour le questionnaire afin d’avoir les avis des enseignants sur l’utilisation des jeu ludique dans une classe du FLE.

La formulation de ce questionnaire comporte une série de 9 questions différentes distribuant au quatre enseignants des deux sexes (femme/homme). Ce dernier est destiné aux enseignants de français au cycle moyen dans l’établissement Dr BENZERDJEB..

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche sur la pédagogie du jeu (cas de 1^{ère} AM). Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes

3-1 Le questionnaire

Sexe:

-Homme

-Femme

1-Est ce que pourriez-vous nous estimer le degrés de compréhension du FLE chez vos apprenants?.

.....

2- Comment vous trouvez leurs résultats à l’examen ?.

.....
.....

3- A votre avis la remédiation est une démarche importante pour rattraper les lacunes ? (justifiez votre réponse).

.....
.....

4-Pourquoi avez vous opté pour la pédagogie du jeu?.

.....
.....

5-Le coloriage a-t-il répondu à vos attentes?

.....
.....

6-Dans quelle ambiance avez vous mis vos apprenants pendant cette séance ?

.....
.....

7Les crayons de couleurs ont ils aidé les apprenants à surmonter les difficultés affrontées dans l'apprentissage des points de langue?

.....
.....

8-Quelles sont les compétences que vous avez pu travailler avec vos élèves?

.....
.....

9-Comptez vous continuer avec cette pédagogie d'apprentissage pour transmettre la langue de Molière?

.....
.....

4-Analyse et interprétation de questionnaire

- Introduction

Dans cette partie pratique, on a utilisé le questionnaire comme outil d'investigation pour mettons l'accent sur l'importance de pédagogie du jeu ludique dont le coloriage est notre objectif de recherche.

En revanche, nous voulons avoir les avis des enseignants dans une classe du FLE, afin d'exploiter les résultats obtenus.

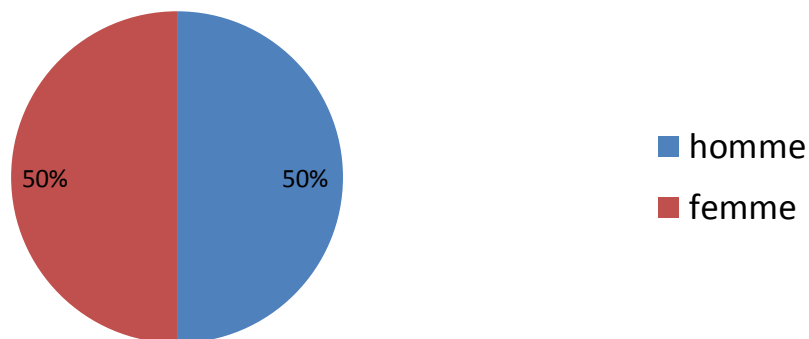
Nous avons dans un premier lieu élaboré des tableaux et des graphiques afin d'interpréter les données présentées de chaque question.

.Analyse et interprétation des résultats :

Le public concerné, se compose des deux sexes.

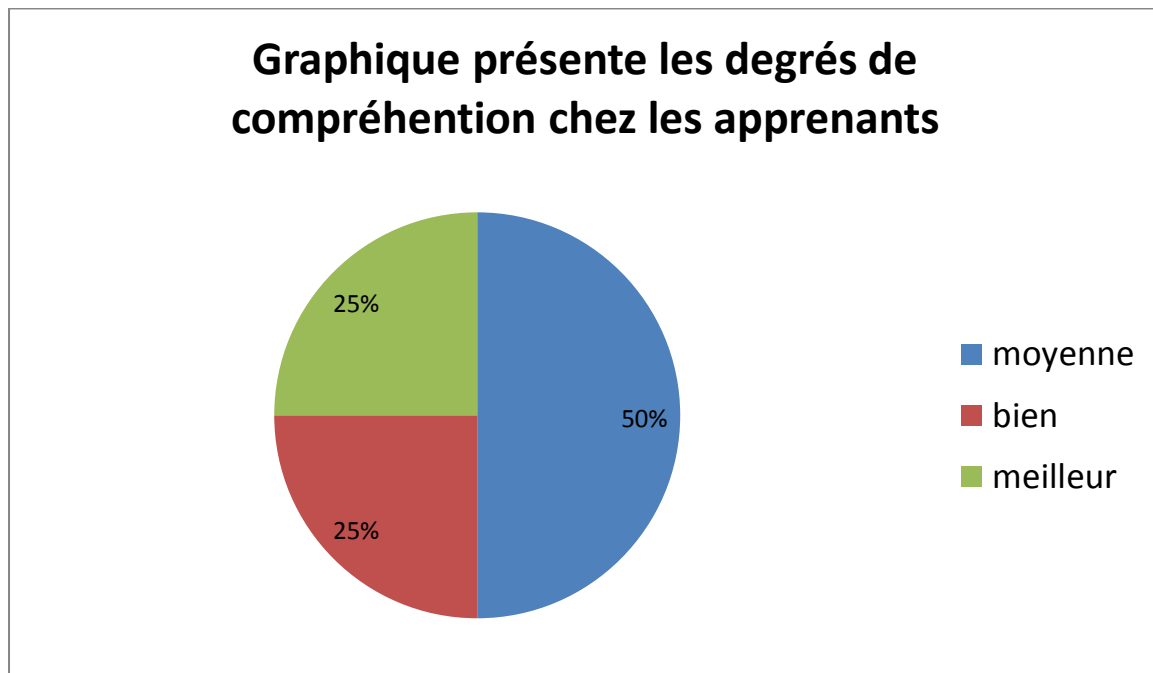
/	Nombre de questionnés	Pourcentage
Homme	2	50%
Femme	2	50%

Graphique présente le pourcentage des femmes et hommes



Tableau^o1 : est-ce que pourriez-vous estimer le degré de compréhension du FLE chez vos apprenants ?

Compréhension de FLE chez les apprenants	Nombres des questionnés	Pourcentage
Moyen	2	50%
Bien	1	25%
Meilleur	1	25%



Dans cette question, nous voulons avoir une idée sur le degré de compréhension du FLE chez les apprenants, afin de savoir leurs réponses .

Deux enseignantes trouvent que leurs élèves ont un niveau moyen , tandis qu'un enseignant trouve le niveau assez bien et l'autre trouve le niveau meilleur .

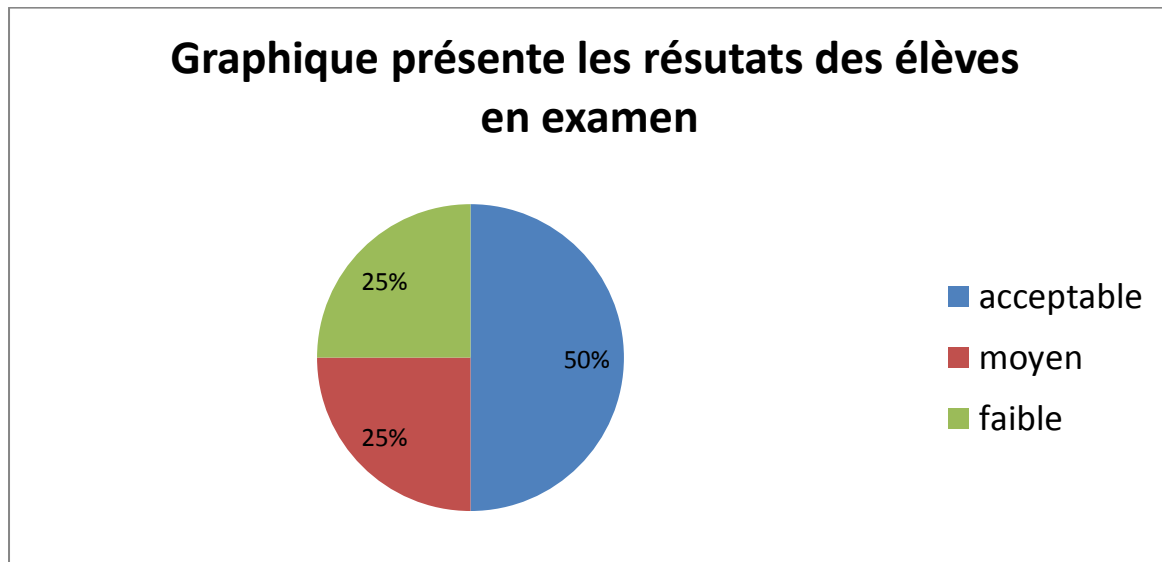
Donc, les enseignants questionnés assume que la majorité des élèves maîtrise la langue plus ou moins dans l'oral qu'à l'écrit.

En se basant sur leurs avis, nous pouvons en déduire que l'élève est capable d'améliorer son niveau selon les procédés et les techniques d'apprentissage employés

par l'enseignant tout en mettant en valeur les ressources effectives, sociales et cognitives.

Tableau n°2 : comment vous trouvez leurs résultats à l'examen ?

/	Nombre des questionnés	Pourcentage
Acceptable / satisfaisant	2	50%
Moyen	1	25%
Faible	1	25%



D'après les résultats obtenus, nous constatons que chaque enseignant(e) a sa propre réponse sur les résultats des examens.

Ces résultats s'alternent entre acceptable satisfaisant, moyen, et faible . Ce qui nous à mener à un pourcentage presque similaire

1. Chaque questionné a donné son point de vue au près du niveau de ses élèves. Le secteur nous relève que l'apprentissage du FLE n'est pas impossible puisque le niveau se varie entre le bon et le faible : cela veut dire que l'élève est apte à apprendre et à perfectionner son apprentissage grâce aux méthodes exploitées à son intérêt.

Tableau n°3 : A votre avis, la remédiation est une démarche importante pour rattraper les lacunes ? (Justifiez votre réponse ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui	4	100%
non	0	0%

Pour la présente question qui est semi-ouverte où l'enseignant doit justifier son choix de réponse (oui/non).

On trouve que tous sont répondus par oui. Donc (100%) de nos questionnés confirment que la séance de remédiation est importante pour rattraper les lacunes des apprenants.

D'après les avis sur cette question, nous pouvons voir que tous les enseignants sont convaincus que la remédiation est une séance primordiale pour aider les apprenants à rattraper et affronter les obstacles de l'apprentissage

Ainsi, il est remarquable que la séance de remédiation est indispensable à programmer après les examens parce qu'elle permet aux élèves échoués une autre chance de réussite et d'acquérir une confiance en soi puisqu'il va s'auto-évaluer et rattraper les erreurs commises auparavant.

Question N°4 : pourquoi avez-vous opté pour la pédagogie du jeu ?

A propos de cette question, nous remarquons que 3 questionnés sur 4 ont opté pour la pédagogie du jeu qui sont en nombre de 75%.

Ces derniers, montrent que cette pédagogie est une bonne méthode qui attire l'attention des apprenants et qui donne de bons résultats.

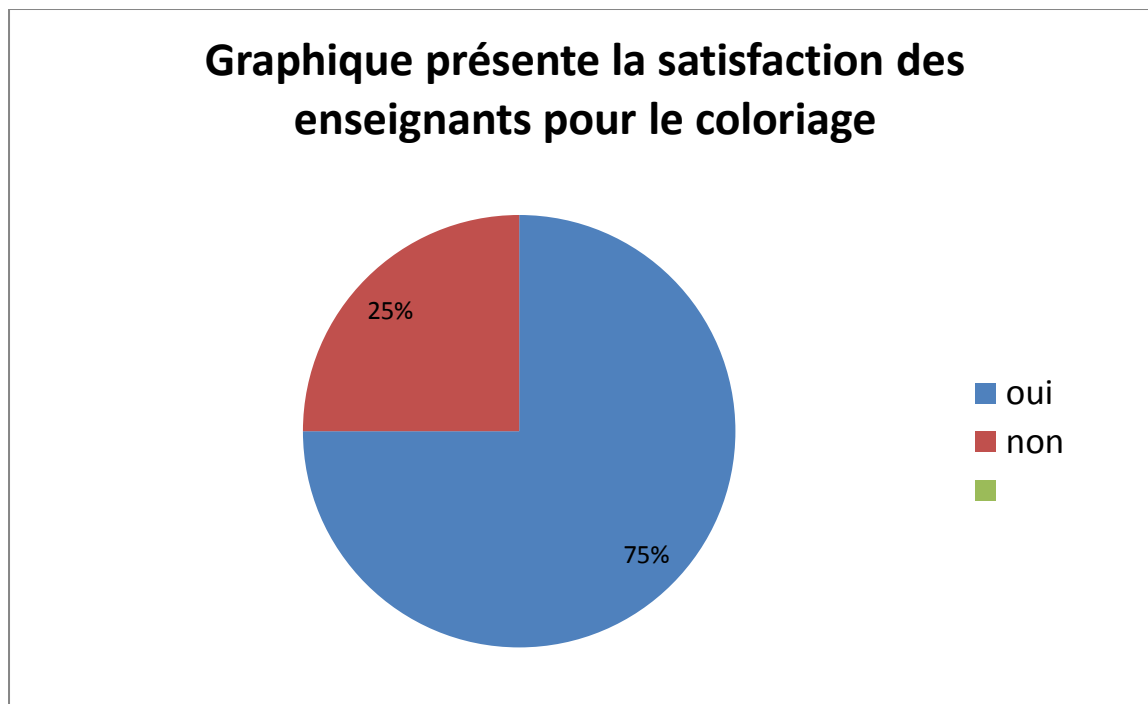
D'autres part, une réponse à été ambiguë sans détails qui classe la pédagogie du jeu dans la pédagogie différentielle et différenciée.

Nous constatons d'après ces réponses, que les enseignants sont d'accord pour la pédagogie du jeu puisqu'elle permet d'accrocher l'attention de l'apprenant et appliquer facilement dans l'apprentissage

Autrement dit, cette pédagogie a un impact positif sur ce dernier.

Tableau n°5 : le coloriage a t-il répondu à vos attentes ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui	3	75%
non	1	25%



Pour ce qui concerne cette question, 75% des questionnés ont répondu par oui cela veut dire qu'ils ont été satisfaits par le coloriage dans une séance de remédiation, ce qui a approuvé que le coloriage a bien répondu à leurs attentes. En revanche, un seul questionné a montré son insatisfaction.

Les résultats affirmatives confirment que le coloriage est une activité ludique qui a montré son impact positif sur les élèves. C'est-à-dire que l'enseignant a pu engendrer une certaine motivation dans la classe.

Question N°6 : dans quelle ambiance avez-vous mis vos apprenants pendant cette séance ?

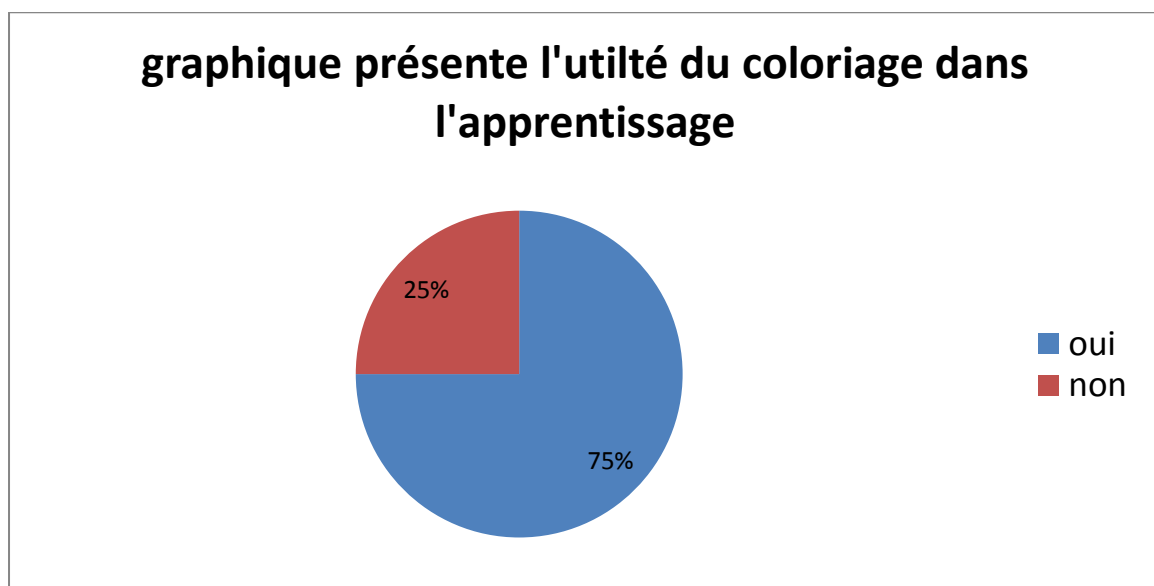
Le groupe de questionnés a eu le même objectif en insérant le jeu ludique dans une séance de remédiation pédagogique qui se présente dans l'auto-évaluation qui sont en nombre de 75% , tandis qu'une question est resté sans réponse.

La séance de remédiation aide l'apprenant à s'auto-évaluer, c'est-à-dire elle lui permet de déterminer son niveau après l'examen et les lacunes qui l'a trouvé.

En intégrant le jeu dans cette séance, c'est donner une chance à l'apprenant et confiance en lui, il se motive tout en progressant.

Tableau n°7 : les crayons de couleurs ont-ils aidé les apprenants à surmonter les difficultés affrontées dans l'apprentissage des points de langues ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
oui	3	75%
Non	1	25%



Nous avons obtenu dans cette question trois réponses affirmatives, 75% qui ont répondu par oui donc les enseignants trouvent que les crayons de couleurs aident à garder en mémoire les erreurs et les corrigés.

Tandis qu'une réponse était négative, 25% répond par non.

Donc, le coloriage est une activité simple mais importante qui fait naître un esprit d'équipe et installe un esprit compétitif.

Il suscite l'envie d'apprendre chez lui, tout en permettant de rendre l'apprentissage agréable

En outre, grâce au coloriage qui doit être correcte pour arriver au dessin final, l'apprenant peut mémoriser les terminaisons, les expansions du nom,....etc.

Question N°8 : quelles sont les compétences que vous avez pu travailler avec vos élèves ?

Toutes les réponses obtenues montrent que les enseignants ont pu travailler sur deux compétences, compétence de l'écrit et compétence de l'oral qui sont importantes dans l'apprentissage du FLE.

Il est clair que l'utilisation du jeu dans une classe du FLE est bénéfique, car il facilite à l'apprenant la compétence et l'acquisition

Les deux compétences écrites et orales .

Tableau n°9 : comptez-vous continuer avec cette pédagogie d'apprentissage pour transmettre la langue de Molière ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
oui	4	100%
non	0	0%

Cette dernière question nous a menée à parler sur la continuation avec la pédagogie du jeu pour transmettre la langue de Molière.

la majorité veulent continuer avec cette pédagogie qui est nécessaire dans l'apprentissage.

Tout d'abord, dans ce questionnaire nous avons laissé le questionné répondre librement. Cette question a eu 100% puisque tous les questionnés ont donné une réponse affirmative en comptant à suivre cette pédagogie pour mener la séance de remédiation.

Grâce aux réponses motivantes sur la perpétuité de l'utilisation du jeu dans une classe du FLE, nous pourrions déduire que l'enseignement par le jeu est doté d'un attrait remarquable qui détient plusieurs avantages pour l'enseignement.

Vient aussi, le jeu est un outil voir un support rentable dans sa pratique.

Enfin, nous constatons que cet outil a prouvé son effet positif dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

5-Analyse globale :

-D'une part, les réponses obtenues de ce questionnaire sont plus au moins similaires.

90% ont trouvé que le coloriage dans une séance de remédiation a aidé les apprenants à surmonter les difficultés dans l'apprentissage des points de la langue

En analysant les réponses, nous remarquons que les enseignants se mettent d'accord sur le niveau des apprenants qui est évalué comme un niveau moyen

vient aussi, qu'il y a des enseignants ont trouvé que la pédagogie du jeu a répondu à leur attentes.

autrement dit, l'objectif de la remédiation a été atteint l'apprentissage du FLE nécessite un degré de maîtrise des points de langue. d'une part, dans ce questionnaire les enseignants estiment que la remédiation est une démarche importante afin que l'élève puisse rattraper les lacunes

- d'autre part, l'intégration de la pédagogie du jeu dans une séance de remédiation à booster les compétences de l'élève

autrement dit, le coloriage à aider l'élève non seulement à colorier mais aussi à mémoriser et à apprendre les règles de la leçon.

Donc, la pédagogie du jeu a mis les apprenants dans une ambiance d'auto évaluation ou bien auto critique, cette méthode pousse l'élève à évaluer lui-même son travail et grâce au coloriage il peut savoir s'il a réalisé un bon travail

- Enfin les enseignants ont eu le même point de vue autrement dit, la pédagogie du jeu a un impact positif dans l'apprentissage du FLE.

Conclusion

Conclusion

Voilà, arrivant à la fin de ce travail de recherche, dans le cadre d'une approche didactique et pédagogique qui nous a permis de démontrer la place et la fonction du jeu ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de répondre à notre problématique de départ proposée comme suit « l'activité ludique est-elle une pédagogie importante pour réaliser la séance de remédiation ? », Nous avons choisi de repartir notre étude en deux chapitres : le premier chapitre

concernant la théorie et le deuxième la partie pratique et analytique.

Le premier chapitre est réservé aux aspects théoriques de notre thème ou nous nous sommes basées à la fois sur le français dans le contexte algérien et sur tous ce qui peut travailler l'enseignement/apprentissage (Système éducatif, la notion du jeu et les activités ludiques, la remédiation et le coloriage).

Le deuxième prend en compte la démarche de constitution du corpus. Où nous avons opté pour un double outil d'investigation notamment le questionnaire et l'observation.

En met en œuvre dans ce chapitre la phase d'analyse et d'interprétation sous forme des tableaux et des graphiques.

Dans ce travail, nous avons fait appel à la pédagogie du jeu ludique dont le coloriage dans une séance de remédiation était notre objectif de recherche.

Dans les séances de remédiation, les activités de grammaire et conjugaison qui ont été faits sous forme de jeu et précisément le coloriage magique ont fonctionné très bien.

C'est des activités simples mais qui permet de les apprendre d'une manière très claire.

À travers cette recherche qui consiste à intégrer des jeux en classe de FLE comme une nouvelle situation pédagogique, nous avons pu constater que ce genre d'activité suscitant la motivation chez les élèves participant à leurs apprentissages.

Chaque outil pédagogique détient des limites tout comme le jeu, qui est une pratique facilitant l'apprentissage, le rendant plus agréable, et permettant d'amener les apprenants vers une plus grande confiance en soi.

Conclusion

Nous ne pouvons pas trouver un procédé mieux que le jeu pour distraire l'enfant. Alors, il est important de donner plus d'importance à ce procédé.

Compte tenu de nos résultats obtenus, nous avons pu constater que le jeu, les activités ludiques ont un apport bénéfique dans le développement et l'amélioration de l'enseignement/apprentissage.

A travers ces activités, l'apprenant peut confronter ses lacunes, ses blocages et surmonter sa timidité d'une manière parfaite.

Nous souhaitons à la fin de notre étude que tous les enseignants de cycle moyen donnent l'importance à l'intégration des activités ludiques en classe du FLE pour rendre les élèves plus attentifs et motivés.

Bibliographie

Bibliographie

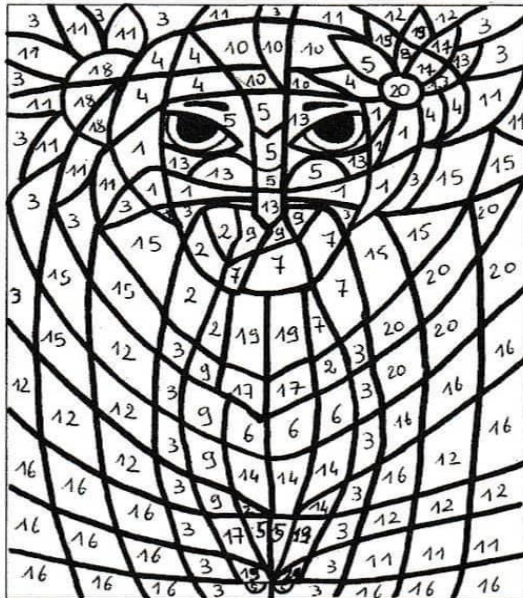
- Boubekour BENBOUZID, Casbah Editions,(2009, p : 189)
- CARE , J-M & DEBYSER, F.(1987). Jeu , langage et créativité : Les jeux dans la classe de français. Paris, Edition N 6.
- CUQ, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris , CLE international .
- DE GRAEVE , Sabine. (1996). Apprendre par le jeu. Bruxelles.
- DE GRANDMONT , N. (1997) . pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre.
- Dictionnaire le nouveau Robert ,Paris 1993p.137
- dictionnaire le petit Larousse (2012 ; p 512)
- FERRAN, P. MARTINET & PORCHET .(1978). A l'école du jeu. Bordas .
- HAYDEE, SILVA : « La créativité associé au jeu en classe de français langue étrangère »
- Jean-Laurent Pluies ,N. DE GRANDMONT (1997 : 106)
- WEISS, François. (1983). Jeux et activité communicatives dans une classe de langue, collection pratique pédagogie . Hachette.
- Ministère de l'éducation national, commission les programmes, 2011 , programme de français de première année moyen.
- FERRAN, P . MARTINET &PORCHER (1978). À l'école du jeu. Bordas.
- VIAU, R (1994). La motivation en contexte scolaire. Bruxelles : De Boeck Université.
- CARE, Jean Marc et DEBYSER, français-jeu, langage et créativité. Paris . Hachette 1991.
- De GRANDMONT , NICOLE, jeu ludique. Conseils et créativité pratique, logique, Québec 1995.

ANNEXES

Annexe 1

COLORIAGE MAGIQUE

Les expansions du nom



Trouve à quoi correspondent les mots soulignés et colorie selon le code.

Nom principal du GN : noir

adjectif qualificatif : rouge

Proposition relative : rose

complément du nom : jaune

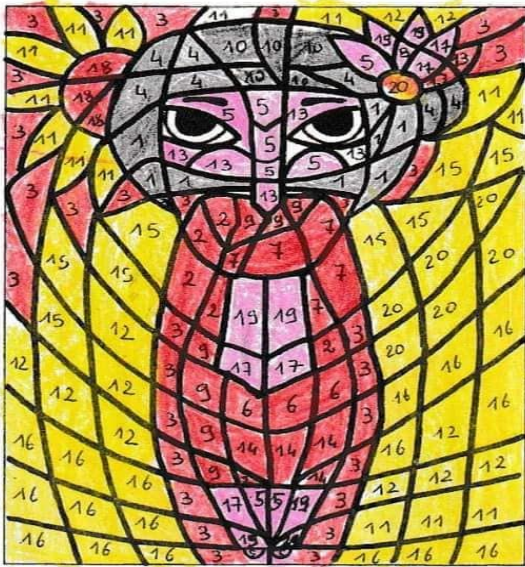
- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. Le petit <u>chameau</u> | 2. Un soleil <u>jaune</u> |
| 3. Une jupe à <u>carreaux</u> | 4. Un <u>gâteau</u> à la crème |
| 5. Un chat <u>qui ronronne</u> | 6. Mon <u>joli</u> pull en laine |
| 7. ton <u>meilleur</u> ami | 8. La voiture rouge <u>qui accélère</u> |
| 9. Un livre <u>intéressant</u> | 10. Un <u>chanteur</u> de rock |
| 11. Mes jouets <u>en bois</u> | 12. Un <u>cartable</u> en cuir |
| 13. la clé <u>que tu as perdue</u> | 14. Un <u>gros</u> dictionnaire |
| 15. des pâtes à la <u>carbonara</u> | 16. L' <u>anniversaire</u> de Lali |
| 17. Une étoile <u>qui brille</u> | 18. Le <u>frère</u> de Grégoire |
| 19. l'homme <u>qui parle chinois</u> | 20. Des <u>aiguilles</u> à tricoter |

<http://jeuxdecoule.wifeo.com>

G A

COLORIAGE MAGIQUE

Les expansions du nom



Trouve à quoi correspondent les mots soulignés et colorie selon le code.

Nom principal du GN : noir

adjectif qualificatif : rouge

Proposition relative : rose

complément du nom : jaune

1. Le petit chameau
3. Une jupe à carreaux
5. Un chat qui ronronne
7. ton meilleur ami
9. Un livre intéressant
11. Mes jouets en bois
13. la clé que tu as perdue
15. des pâtes à la carbonara
17. Une étoile qui brille
19. l'homme qui parle chinois

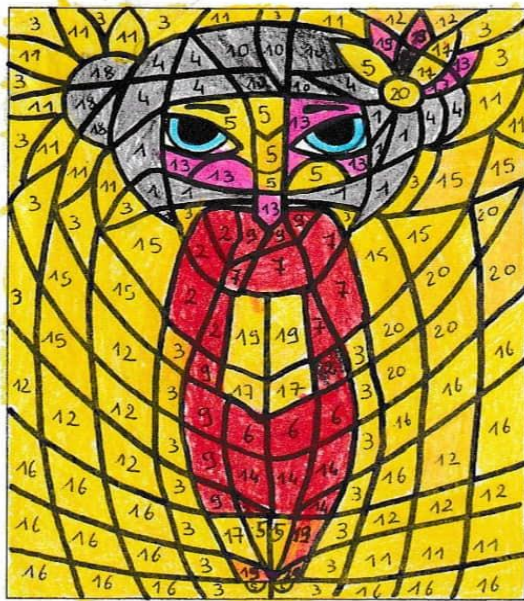
2. Un soleil jaune *adjectif qualificatif*
4. Un gâteau à la crème
6. Mon joli pull en laine
8. La voiture rouge qui accélère *relative*
10. Un chanteur de rock
12. Un cartable en cuir
14. Un gros dictionnaire
16. L'anniversaire de Lali
18. Le frère de Grégoire
20. Des aiguilles à tricoter

<http://jeuxdecale.wifeo.com>

G2

COLORIAGE MAGIQUE

Les expansions du nom



Trouve à quoi correspondent les mots soulignés et colorie selon le code.
 Nom principal du GN : noir adjectif qualificatif : rouge
 Proposition relative : rose complément du nom : jaune

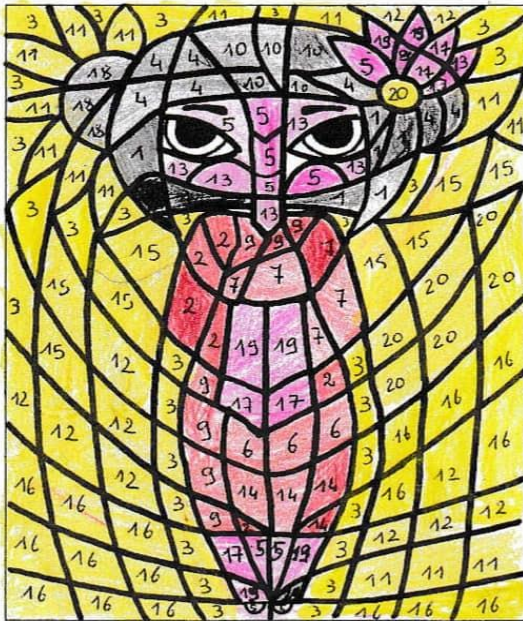
- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. Le petit chameau | 2. Un soleil jaune |
| 3. Une jupe à carreaux | 4. Un gâteau à la crème |
| 5. Un chat qui ronronne | 6. Mon joli pull en laine |
| 7. ton meilleur ami | 8. La voiture rouge qui accélère |
| 9. Un livre intéressant | 10. Un chanteur de rock |
| 11. Mes jouets en bois | 12. Un cartable en cuir |
| 13. la clé que tu as perdue | 14. Un gros dictionnaire |
| 15. des pâtes à la carbonara | 16. L'anniversaire de Lali |
| 17. Une étoile qui brille | 18. Le frère de Grégoire |
| 19. l'homme qui parle chinois | 20. Des aiguilles à tricoter |

<http://jeuxdecole.wifeo.com>

G3

COLORIAGE MAGIQUE

Les expansions du nom



Trouve à quoi correspondent les mots soulignés et colorie selon le code.

Nom principal du GN : noir

adjectif qualificatif : rouge

Proposition relative : rose

complément du nom : jaune

- | | |
|---|---|
| 1. Le petit <u>chameau</u> <i>noir</i> | 2. Un soleil <u>jaune</u> <i>adj</i> |
| 3. Une jupe à <u>carreaux</u> <i>c.n</i> | 4. Un <u>gâteau</u> à la crème <i>nom</i> |
| 5. Un chat <u>qui ronronne</u> <i>p.n</i> | 6. Mon <u>joli</u> pull en laine <i>adj</i> |
| 7. ton <u>meilleur</u> ami <i>adj</i> | 8. La voiture <u>rouge</u> <u>qui accélère</u> <i>p.n</i> |
| 9. Un livre <u>intéressant</u> <i>adj</i> | 10. Un chanteur de rock <i>nom</i> |
| 11. Mes jouets <u>en bois</u> <i>c.n</i> | 12. Un cartable <u>en cuir</u> <i>c.n</i> |
| 13. la clé <u>que tu as perdue</u> <i>p.n</i> | 14. Un <u>gros</u> dictionnaire <i>adj</i> |
| 15. des pâtes à la carbonara <i>c.n</i> | 16. L' <u>anniversaire</u> de Lali <i>c.n</i> |
| 17. Une étoile <u>qui brille</u> <i>p.n</i> | 18. Le <u>frère</u> de Grégoire <i>nom</i> |
| 19. l'homme <u>qui parle chinois</u> <i>p.n</i> | 20. Des aiguilles à <u>tricoter</u> <i>c.n</i> |

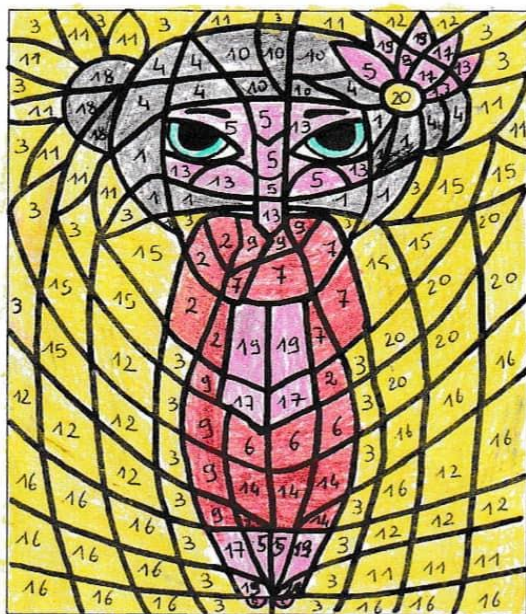
<http://jeuxdecole.wifeo.com>

1.

G4 =

COLORIAGE MAGIQUE

Les expansions du nom



Trouve à quoi correspondent les mots soulignés et colorie selon le code.

Norm principal du GN : noir

adjectif qualificatif : rouge

Proposition relative : rose

complément du nom : jaune

- | | |
|--|---|
| X 1. Le petit <u>chameau</u> N | X 2. Un soleil <u>jaune</u> adj. q. |
| X 3. Une jupe à <u>carreaux</u> adj. q. | X 4. Un <u>gâteau</u> à la crème N. |
| X 5. Un chat <u>qui ronronne</u> P. | X 6. Mon <u>joli</u> pull en laine adj. q. |
| X 7. ton <u>meilleur</u> ami adj. q. | X 8. La voiture <u>rouge</u> qui <u>accélère</u> P. |
| X 9. Un livre <u>intéressant</u> adj. q. | X 10. Un <u>chanteur</u> de rock N. |
| X 11. Mes jouets <u>en bois</u> P. | X 12. Un cartable <u>en cuir</u> P. |
| X 13. la clé <u>que tu as perdue</u> P. | X 14. Un <u>gros</u> dictionnaire adj. q. |
| X 15. des pâtes <u>à la carbonara</u> P. | X 16. L' <u>anniversaire</u> de Lali P. |
| X 17. Une étoile <u>qui brille</u> P. | X 18. Le <u>frère</u> de Grégoire P. |
| X 19. l' <u>homme qui parle chinois</u> P. | X 20. Des aiguilles <u>à tricoter</u> P. |

<http://jeuxdecoleur.wifeo.com>

G S

COLORIAGE MAGIQUE

Les expansions du nom



Trouve à quoi correspondent les mots soulignés et colorie selon le code.

Nom principal du GN : noir

adjectif qualificatif : rouge

Proposition relative : rose

complément du nom : jaune

N. P. du GN

- 1. Le petit chameau *s. du*
- 2. Un soleil jaune *adj*
- 3. Une jupe à carreaux *nom*
- 4. Un gâteau à la crème *nom*
- 5. Un chat qui ronronne *prop*
- 6. Mon joli pull en laine *nom*
- 7. ton meilleur ami *prop*
- 8. La voiture rouge qui accélère *adj*
- 9. Un livre intéressant *adj*
- 10. Un chanteur de rock *nom*
- 11. Mes jouets en bois *prop*
- 12. Un cartable en cuir *nom*
- 13. la clé que tu as perdue *adj*
- 14. Un gros dictionnaire *nom*
- 15. des pâtes à la carbonara *prop*
- 16. L'anniversaire de Lali *nom*
- 17. Une étoile qui brille *adj*
- 18. Le frère de Grégoire *nom*
- 19. l'homme qui parle chinois *prop*
- 20. Des aiguilles à tricoter *nom*

metre

96

COLORIAGE MAGIQUE

Les expansions du nom



Trouve à quoi correspondent les mots soulignés et colorie selon le code.

Nom principal du GN : noir

adjectif qualificatif : rouge

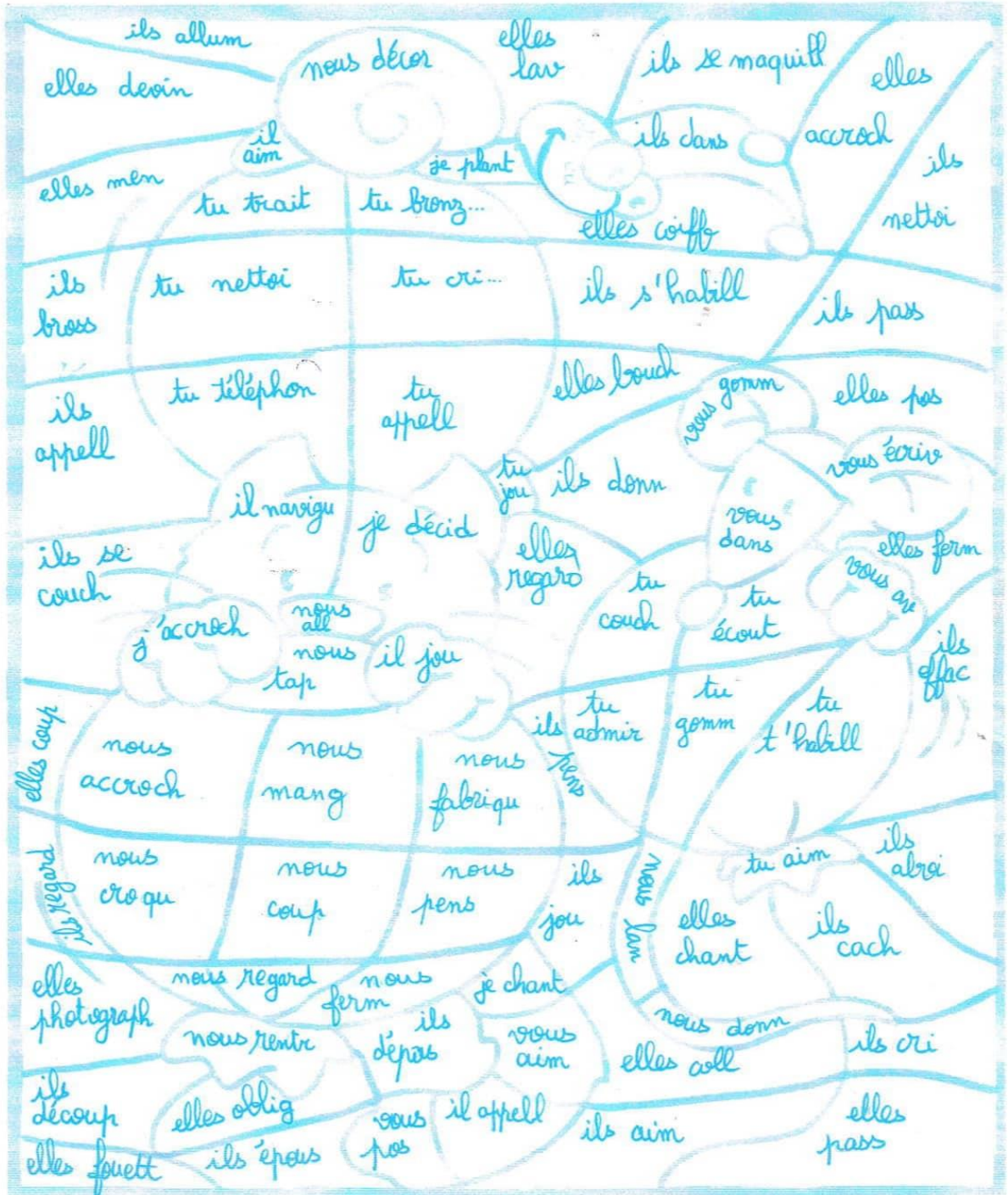
Proposition relative : rose

complément du nom : jaune

- | | |
|--|---|
| 1. Le petit <u>chameau</u> | 2. Un soleil <u>jaune</u> |
| 3. Une jupe à <u>carreaux</u> | 4. Un <u>gâteau</u> à la crème |
| 5. Un chat qui <u>ronronne</u> <i>pr</i> | 6. Mon <u>joli</u> pull en laine |
| 7. ton <u>meilleur</u> ami | 8. La voiture rouge qui <u>accélère</u> <i>pr</i> |
| 9. Un livre <u>intéressant</u> | 10. Un <u>chanteur</u> de rock |
| 11. Mes jouets <u>en bois</u> <i>cm</i> | 12. Un <u>cartable</u> en cuir <i>cm</i> |
| 13. la clé <u>que tu as perdue</u> <i>pr</i> | 14. Un <u>gros</u> dictionnaire |
| 15. des pâtes à la <u>carbonara</u> <i>cm</i> | 16. L' <u>anniversaire</u> de Lali <i>cm</i> |
| 17. Une étoile qui <u>brille</u> <i>pr</i> | 18. Le <u>frère</u> de Grégoire |
| 19. l'homme qui <u>parle chinois</u> <i>pr</i> | 20. Des aiguilles à <u>tricoter</u> <i>cm</i> |

<http://jeuxdecole.wifeo.com>

Coloration à faire



vert : les jaune : e rose : e
gris : ez bleu : -ent rose : e

Colorier magique



vert : -ss lune : -e rose : -ry
 gris : -ez bleu : -ent

92

Colorisation magique

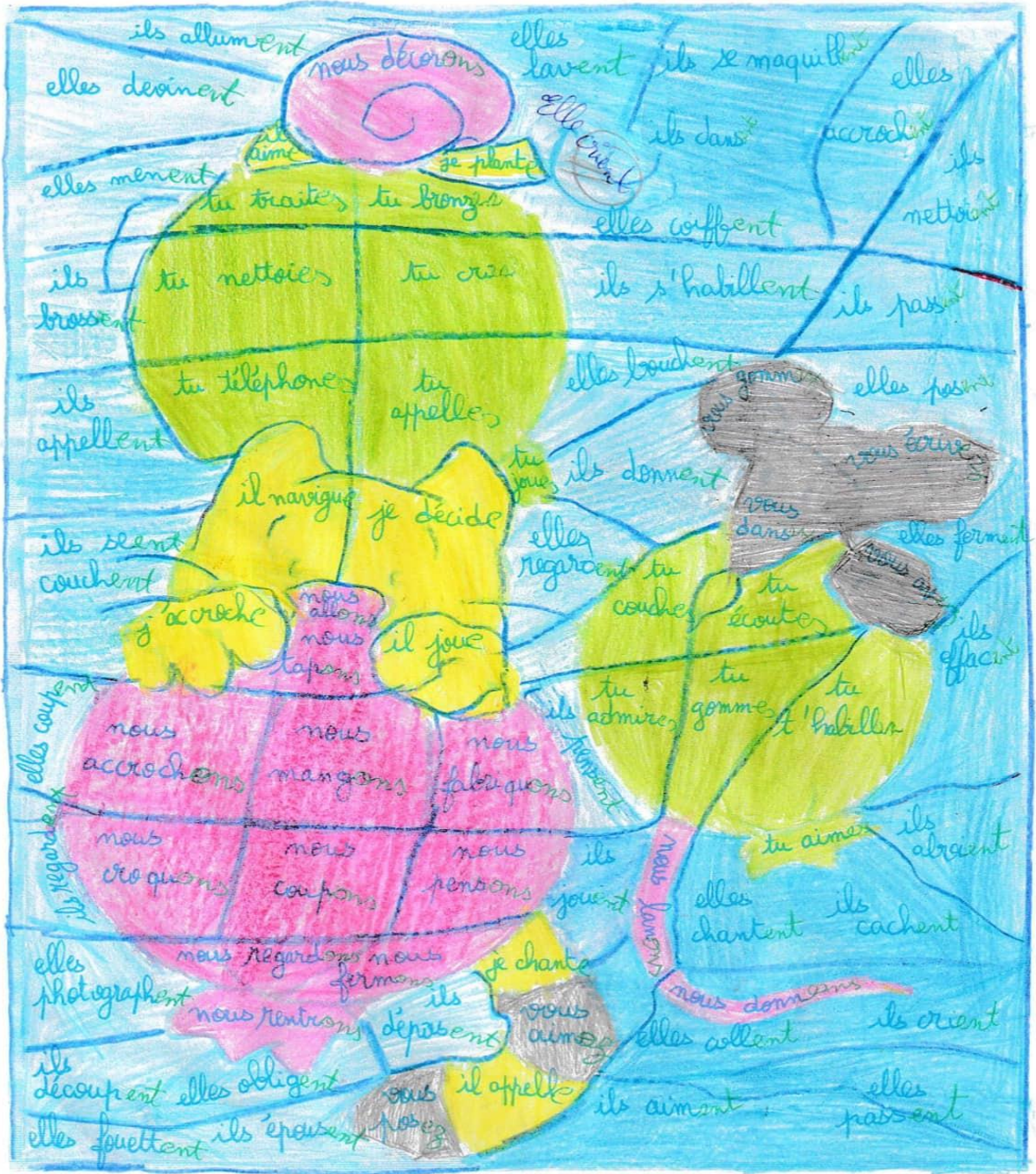
The grid contains the following verbs (row by row, left to right):

- Row 1: ils allument, nous décorons, elles lavent, ils se maquillent, elles
- Row 2: elles devinent, il aime, je plante, ils dansent, accrochent, ils
- Row 3: elles mènent, tu traites, tu bronzes, elles coiffent, nettoient
- Row 4: ils brossent, tu nettoies, tu cries, ils s'habillent, ils passent
- Row 5: ils appellent, tu téléphones, tu appelles, elles bouchent, vous gomez, elles posent
- Row 6: ils se couchent, il navigue, je décide, tu joues, ils donnent, vous écrivez
- Row 7: j'accroche, nous allons, nous tapons, il joue, elles regardent, tu couches, tu écoutes, vous amusez, elles ferment, ils effacent
- Row 8: nous accrochons, nous mangeons, nous fabriquons, ils admirent, tu gommés, tu t'habilles
- Row 9: nous croquons, nous coupons, nous pensons, ils jouent, nous faisons, tu aimes, ils absient
- Row 10: elles photographent, nous regardons, nous fermons, je chante, nous donnons, elles chantent, ils cachent
- Row 11: ils découpent, elles obligent, nous rentrons, ils déposent, vous aimez, elles aillent, ils orient
- Row 12: elles fouettent, ils épousent, nous passez, il appelle, ils aiment, elles passent

vert -es jaune -e rose -es
gris -ez bleu -ent

93

Coloriage tri-figue



94

Coloriage + conjug

ils allument
elles devisent
elles mentent
ils brossent
ils appellent
ils se couchent
ils regardent
elles courent
ils photographent
ils découpent
elles fouettent

nous décorons
il aime
tu traites
tu nettoies
tu téléphones
il navigue
j'accroche
nous accrochons
nous croquons
elles photographent
ils découpent
elles fouettent

elles lavent
ils se maquillent
ils dansent
elles coiffent
ils s'habillent
elles bouclent
tu joues
ils donnent
elles regardent
tu couches
ils admirent
ils jouent
je chante
vous aimez
ils aiment

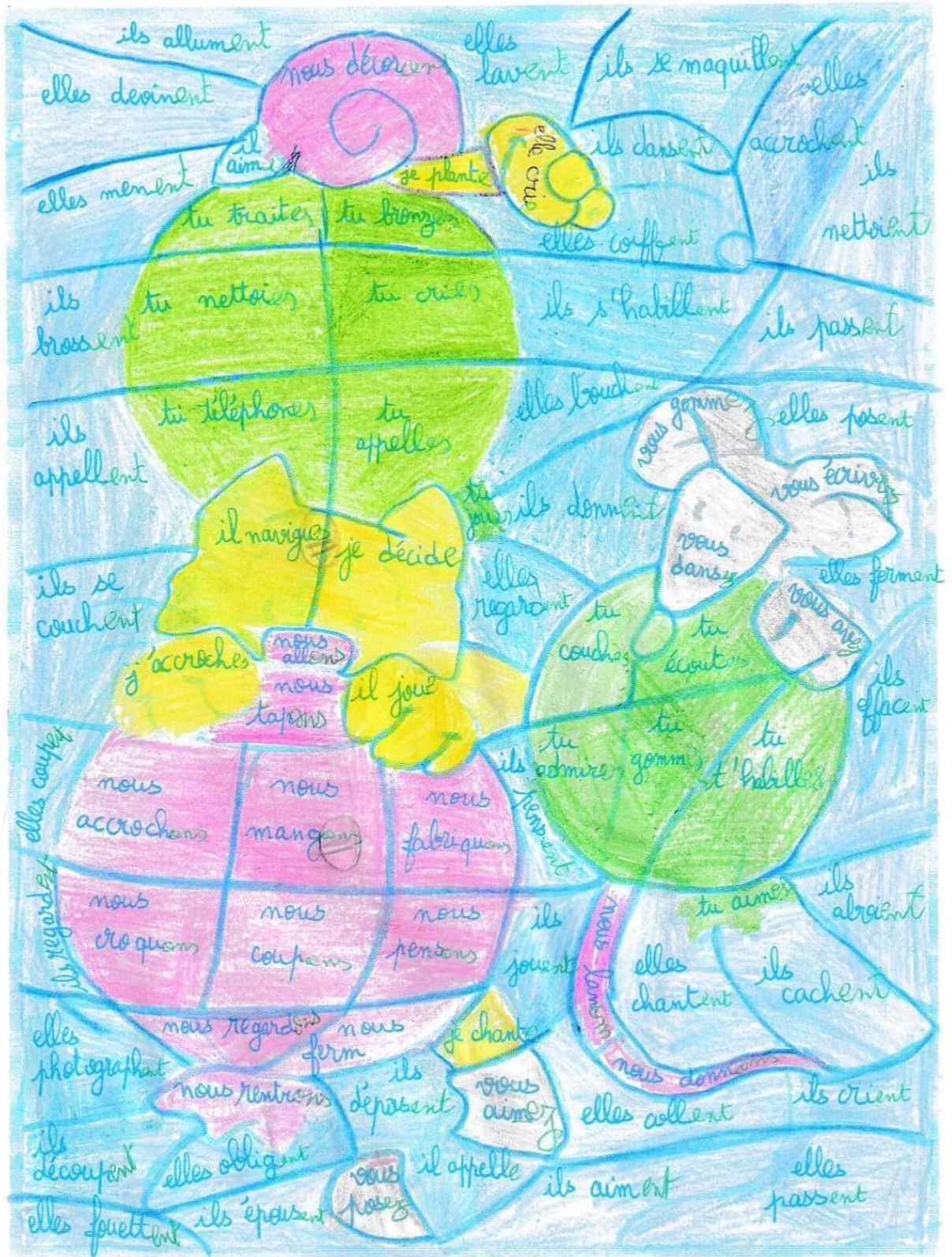
elles accrochent
ils nettoient
ils passent
elles passent
vous écrivez
elles ferment
vous ouvrez
ils effacent
tu grommles
tu écoutes
tu grommles
tu habilles
tu aimes
ils abraient
ils cachent
ils orientent
elles passent

je plante
tu bronzes
tu cries
elles boudent
vous grommles
vous écrivez
vous dansent
tu couches
tu écoutes
tu grommles
tu habilles
nous faisons
nous mangons
nous pensons
ils jouent
nous donnons
elles collent
ils orientent

vert -et
gris -e
jaune -e
bleu -ent

G5

Inflection magique



vert -re jaune -re rose -re
 gris -re bleu -re

G6

Coloriage à la gouache



Annexe

Annexe2:

Ce questionnaire est destiné aux enseignants de français au cycle moyen , il est réalisé pour un mémoire de recherche sur la pédagogie du jeu (cas de 1ère AM). Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes

Sexe:

-Homme

-Femme

Le questionnaire :

1-est ce que pourriez-vous vous estimer le degrés de compréhension du FLE chez vos apprenants?

Au fait, tout dépend du niveau des apprenants. le degré de compréhension est meilleur à l'oral que l'écrit

2- comment vous trouvez leurs résultats à l'examen ?

niveau acceptable

3- A votre avis la remédiation est une démarche importante pour rattraper les lacunes ? (justifiez votre réponse).

Bien sûr ! Les trois évaluations (diagnostique, formative et/ou sommative) sont indispensables pour mesurer l'état d'acquisition des apprenants.

4-pourquoi avez vous opté pour la pédagogie du jeu?

cela fait partie de la pédagogie différencielle et différenciée.

5-le coloriage a-t-il répondu à vos attentes?

oui. Bien sûr !

6-dans quelle ambiance avez vous mis vos apprenants pendant cette séance ?

une ambiance d'auto-évaluation

7-les crayons de couleurs ont ils aidé les apprenants à surmonter les difficultés affrontées dans l'apprentissage des points de langue?

oui

8-quelles sont les compétences que vous avez pu travailler avec vos élèves ?

C. C. / C. Ø.

9-comptez vous continuer avec cette pédagogie d'apprentissage pour transmettre la langue de Molière?

oui !

Ce questionnaire est destiné aux enseignants de français au cycle moyen, il est réalisé pour un mémoire de recherche sur la pédagogie du jeu (cas de 1ère AM). Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes

Sexe:

-Homme

-Femme

Le questionnaire :

1-est ce que pourriez-vous nous estimer le degrés de compréhension du FLE chez vos apprenants?.

de degré de compréhension et moyen
s'agissant de quatre compétences
(compréhension et production orale, compréhension
et production écrite)

2- comment vous trouvez leurs résultats à l'examen ?.

Satisfaisant

3- A votre avis la remédiation est une démarche importante pour rattraper les lacunes ? (justifiez votre réponse).

Oui, car elle comble la
lacune ou du moins les insuffisances
en langue chez les apprenants

4-pourquoi avez vous opté pour la pédagogie du jeu?.

Une bonne méthode qui a donné
de bons résultats

5-le coloriage a-t-il répondu à vos attentes?

Oui!

6-dans quelle ambiance avez vous mis vos apprenants pendant cette séance ?

une ambiance d'auto-critique

7-les crayons de couleurs ont ils aidé les apprenants à surmonter les difficultés affrontées dans l'apprentissage des points de langue?

Oui, elle aident à garder en mémoire les erreurs et les corriger.

8-quelles sont les compétences que vous avez pu travailler avec vos élèves? écrits / oraux

9-comptez vous continuer avec cette pédagogie d'apprentissage pour transmettre la langue de Molière?

Oui

Ce questionnaire est destiné aux enseignants de français au cycle moyen , il est réalisé pour un mémoire de recherche sur la pédagogie du jeu (cas de 1ère AM). Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes

Sexe:

-Homme

-Femme

Le questionnaire :

1-est ce que pourriez-vous nous estimer le degrés de compréhension du FLE chez vos apprenants?.

La compréhension du FLE à l'écrit et à l'oral, chez les apprenants, est moyenne car les apprenants n'arrivent pas à comprendre tout le vocabulaire proposé.

2- comment vous trouvez leurs résultats à l'examen ?.

Faibles.

3- A votre avis la remédiation est une démarche importante pour rattraper les lacunes ? (justifiez votre réponse).

Certainement, c'est une démarche nécessaire pour rattraper les lacunes, si elle est vraiment prise en considération et bien travaillée avec les apprenants.

4-pourquoi avez vous opté pour la pédagogie du jeu?.

pour attirer l'attention des apprenants.

5-le coloriage a-t-il répondu à vos attentes?

Non.

6-dans quelle ambiance avez vous mis vos apprenants pendant cette séance ?

.....
.....
.....
.....

7-les crayons de couleurs ont ils aidé les apprenants à surmonter les difficultés affrontées dans l'apprentissage des points de langue?

.....
Non
.....
.....

8-quelles sont les compétences que vous avez pu travailler avec vos élèves ? ce / CD

9-comptez vous continuer avec cette pédagogie d'apprentissage pour transmettre la langue de Molière?

.....
Les quatre compétences sont
prises en considération : (écrit - oral -
producteur - compréhension).
.....
.....

Ce questionnaire est destiné aux enseignants de français au cycle moyen, il est réalisé pour un mémoire de recherche sur la pédagogie du jeu (cas de 1ère AM). Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes

Sexe:

-Homme

-Femme

Le questionnaire :

1-est ce que pourriez-vous nous estimer le degré de compréhension du FLE chez vos apprenants?.

Il s'agit plutôt globale aussi bien
à l'oral qu'à l'écrit

2- comment vous trouvez leurs résultats à l'examen ?.

plutôt moyen

3- A votre avis la remédiation est une démarche importante pour rattraper les lacunes ? (justifiez votre réponse).

Oui, car elle permet un retour
sur les points qui n'ont pas été suffisamment
travaillés.

4-pourquoi avez vous opté pour la pédagogie du jeu?.

Pour conscientiser les apprenants
et (re)penser leur apprentissage

5-le coloriage a-t-il répondu à vos attentes?

Oui

6-dans quelle ambiance avez vous mis vos apprenants pendant cette séance ?

une ambiance d'auto-évaluation

7-les crayons de couleurs ont ils aidé les apprenants à surmonter les difficultés affrontées dans l'apprentissage des points de langue?

oui

8-quelles sont les compétences que vous avez pu travailler avec vos élèves ?

9-comptez vous continuer avec cette pédagogie d'apprentissage pour transmettre la langue de Molière?

Compréhension de l'oral / écrit

Résumé

Aujourd'hui, les recherches didactiques et pédagogiques s'intéressent largement aux jeux ainsi que les activités ludiques afin d'aider les apprenants, les motiver dans leur apprentissage et les guider vers l'appropriation de la compétence communicative en classe de FLE.

Dans cette optique, nous avons réalisé un travail de recherche dans lequel nous avons exploité le coloriage numéroté comme support lors d'une séance de remédiation en classe de FLE de 1^{ère} A°M. Nous voulons à travers cette recherche vérifier l'apport de ce jeu pour la valorisation du support ludique en classe de FLE en Algérie.

Summary

Today, didactic and pedagogical research is largely interested in games as well as playful activities in order to help learners, motivate them in their learning and guide them towards the appropriation of communicative competence in the FLE class.

With this in mind, we carried out research work in which we used numbered coloring as a support during a remediation session in the FLE class of 1st A°M. We want through this research to verify the contribution of this game for the valuation of the playful support in FLE class in Algeria.

ملخص

اليوم ، يهتم البحث التعليمي والتربوي إلى حد كبير بالألعاب بالإضافة إلى الأنشطة المرححة من أجل مساعدة المتعلمين وتحفيزهم في تعلمهم وتوجيههم نحو اكتساب الكفاءة التواصلية في فئة FLE.

مع وضع ذلك في الاعتبار ، أجرينا عملاً بحثياً استخدمنا فيه التلوين المرقم كدعم أثناء جلسة المعالجة في فئة FLE من قسم الأولى متوسط نريد من خلال هذا البحث التحقق من مساهمة هذه اللعبة في تنمية الدعم المرحح في فئة FLE في الجزائر.