



The people's Democratic Republic of Algeria



وزارة التعليم العالي و البحث العلمي Ministry of Higher Education an Scientific Research

جامعة -بلقايد ابو بكر-تلمسان University –BELGAID Aboubaker – Tlemcen

Faculté des Lettres et des Langues

Département de Français

*Option : Didactique des langues étrangères*

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

*Intitulé*

*Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.*

*Cas des apprenants du cycle moyen à AIN SEFRA (Naama) 2022/2023*

**Réalisé par :**

DERBAL Ikram

**Dirigé par :**

Pr. BENMANSOUR Smain

**Membres du Jury**

Présidente :Mme KHALDI Ibtissam, . Université de Tlemcen

Rapporteur : Pr. BENMANSOUR Smain . Université de Tlemcen

Examinatrice : Mme CHAIB Fatima Zohra. Université de Tlemcen

**Année universitaire 2022/2023**

# *Dédicace*

*Je dédie ce modeste travail :*

*A mes parents, mes symboles de tendresse, pour leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices tout au long de mes études .Que DIEU me les garde.*

*Reçois à travers ce travail aussi modeste soit –il l'expression de mes sentiments et de mon éternelle gratitude.*

*A mes frères : Marouane et Issam*

*Et à toutes les personnes qui, par leur amour et leur encouragement, m'ont ouvert la voie vers les cimes du savoir, Je dédie ce travail.*

## *Remerciements*

*Je tiens, tout d'abord, à remercier Dieu le tout puissant d'avoir donné la foi, la volonté et le courage afin d'arriver à réaliser ce modeste travail.*

*Je tiens également à remercier et à exprimer mes profondes gratitude, mes reconnaissances et mes vifs remerciements à mon encadrant de recherche M.r BENMENSOUR d'avoir accepté de diriger mon travail et pour toutes les informations et les conseils qu'il m'a donnés et l'attention soutenue qu'il a consacré au bon déroulement de ce travail.*

*Mes vifs remerciements vont aussi à mes enseignants qui m'ont accompagnés durant mes études.*

*Merci également à tous ceux qui, de près ou de loin, ont collaboré autant à la réussite de mon parcours universitaire qu'à l'élaboration de ce mémoire de recherche.*

*A tous, merci.*

## Sommaire

<i>Dédicace</i> .....	2
<i>Remerciements</i> .....	3
Résumé.....	7
Abstract.....	8
ملخص.....	8
<i>Introduction Générale</i> .....	9
<i>Première partie</i> :.....	13
<i>La partie théorique</i> .....	13
<i>Chapitre 1</i> :.....	14
<i>Les activités ludiques en classe du FLE</i> .....	14
<i>Le jeu, source de motivation</i> .....	14
<i>Introduction partielle</i> .....	15
1 Eléments définitoires.....	15
1-1 FLE :.....	15
1.1 Qu'est ce qu'un Enseignement ?.....	15
1.2 Qu'est ce qu'un apprentissage ?.....	16
2 Les activités ludiques en classe du FLE.....	17
2.1 Qu'est ce qu'une activité ludique ?.....	17
2.2 Définitions du jeu.....	17
3 Un bref historique sur la notion "Ludique" :.....	19
4 Progression du jeu en pédagogie :.....	19
4.1 Le jeu ludique.....	19
4.2 Le jeu éducatif.....	20
4.3 Le jeu pédagogique.....	20
5 Les types du jeu :.....	20
5.1 Les jeux linguistiques.....	21
5.2 Les jeux de créativité.....	21
5.3 Les jeux culturels.....	22
5.4 Les activités dérivées du théâtre.....	22

6	L'importance du jeu dans l'apprentissage .....	23
	<i>Conclusion partielle</i> .....	24
	<i>Chapitre II :</i> .....	25
	<i>Le jeu, source de motivation</i> .....	25
	<i>Introduction partielle</i> .....	26
1	Qu'est ce que la motivation ?.....	26
1.1	Dans le contexte général .....	26
1.2	La motivation dans le contexte scolaire .....	27
2	Les types de motivation .....	28
2.1	La motivation intrinsèque : .....	28
2.2	La motivation extrinsèque : .....	28
3	Qu'est ce qu'un élève motivé ? .....	28
4	Qu'est ce qu'un élève démotivé ? .....	29
5	Le rôle de l'enseignant dans la motivation de l'apprenant .....	29
6	Le jeu, source de motivation .....	30
	<i>Deuxième partie :</i> .....	31
	<i>La partie pratique</i> .....	31
	<i>L'enquête réalisée :</i> .....	32
	<i>Le questionnaire et l'observation de classe</i> .....	32
	<i>Introduction partielle</i> .....	33
1	Présentation du questionnaire .....	33
2	L'observation de classe .....	35
2.1	Description de corpus .....	35
2.1.1	Le terrain .....	35
2.1.2	Le public.....	35
2.2	La méthode de travail .....	35
2.3	L'observation .....	36
2.4	Les modèles de jeux présentés aux apprenants .....	36
	<i>Chapitre II :</i> .....	8
	<i>Analyse et interprétation des résultats</i> .....	8

<i>Introduction partielle</i> : .....	9
1 Analyse et interprétation des résultats du questionnaire distribué .....	9
3 Analyse des résultats relatifs à l'observation de classe .....	20
Conclusion partielle .....	20
4 Perspectives et activités proposées aux apprenants .....	21
4.1 Définition de la charade .....	21
4.2 Exemples de charades .....	21
4.3 Mots croisés : .....	22
4.4 La chanson .....	25
<i>Conclusion générale</i> .....	27
<i>Références Bibliographiques</i> .....	30
1 Ouvrages .....	31
2 Dictionnaire .....	31
20-Essai de définition du concept de motivation disponible sur le site :.....	32
ANNEXES .....	34

## **Résumé**

Le présent article se propose de rendre compte d'une expérience que nous avons menée avec des classes du cycle moyen. Il s'agit de plusieurs séances d'observation de classe dont l'objet est d'identifier les situations ludiques qui apparaissent comme les plus adéquates et favorables à l'imagination et à la fiction qu'il peut s'agir d'une situation de surprise, de défis, de recherches, d'énigmes, de devinettes d'intrigues.

À cause des nouvelles méthodes d'enseignement (la pédagogie des jeux, ou la pédagogie ludique) qui naît en principe une nouvelle perception, c'est-à-dire, une manière d'intégrer les jeux dans les situations d'apprentissage en didactique.

Dans ce cas, les activités ludiques sont considérées comme des outils de classe, et un lien de diffusion des savoirs par le biais d'interventions ludiques de loisir et de distraction . L'intérêt pédagogique de ce test est qu'il nous a permis de montrer le rôle des activités ludiques comme un excellent outil d'enseignement /apprentissage du FLE en classe et de circonscrire les stratégies utilisées par les apprenants au cours du processus d'apprentissage et de l'installation des compétences langagières orales.

## Abstract

This study aims to report on an experience we had with middle school classes. These are several classroom observation sessions aimed at identifying the playful situations that seem most appropriate and conducive to the imagination so that it can be a question of surprise, challenges, research , puzzles and intrigue.

Due to new teaching methods (pedagogy through play, or ludic pedagogy) which in principle generate a new perception, that is to say a way of integrating games into learning situations in teaching.

In this case, ludic activities are classroom tools, a link to the dissemination of knowledge through ludic interventions for leisure and distraction. The pedagogical interest of this test is that it allowed us to show the role of play activities as an excellent tool for teaching/learning French as a foreign language in the classroom and to identify the strategies that learners use during the process. of learning. Oral language skills

## ملخص

المذكورة التي بين ايدينا تنص على تجربة قمنا بها على اقسام الدور المتوسط كانت على شكل حصص ملاحظة داخل القسم و التي تهدف الى تعيين درجة استغلال التمارين الترفيهية و التي تبدو كالاكثر تناسبا كوسيلة للخيال للبحث للتحدي لالغاز و للترفيه

بفضل الطرق الجديدة للتدريس ( بيداغوجيا الاعاب/البيداغوجيا الترفيهية) التي انتجت استوعاب جديد يعني طريقة لدمج الاعاب في التدريس

في هاته الحالة التمارين الترفيحية تعتبر كطريقة داخل القسم و اداة وصل و اداة لنشر العلم عن طريق الترفيه  
الهدف البيداغوجي لبحثنا اتاح لنا تحديد دور الالعب كطريقة ممتازة لتعلم و تدريس اللغة الفرنسية لغة اجنبية  
وكاستراتيجية تستعمل من طرف التلميذ لغرس بعض المعلومات و المعارف و المهارات اللغوية و الشفوية.

## ***Introduction Générale***

En Algérie, le français est une langue étrangère ,elle occupe une place importante dans le système éducatif algérien dont elle y est enseignée dès le primaire jusqu'à l'université.

L'enseignement/apprentissage du FLE exige une variation de méthodes et de stratégies qui visent l'acquisition de plusieurs compétences écrites et/ou verbales dont la communication est l'objectif le plus essentiel.

Dans ce contexte, l'enseignant doit chercher les différents types d'interactions dans sa classe et trouver des méthodes susceptibles de créer et permettant de développer des échanges réels pour faciliter la communication en se basant sur la motivation des élèves. Par conséquent, l'utilisation de ces procédés de la part de l'enseignant sert à rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus signifiant et plus attractif aux yeux de ses élèves ceci reste le principal objectif à atteindre.

En effet, l'activité ludique se considère comme un outil pédagogique pertinent et efficace qui sert à améliorer le processus d'enseignement/apprentissage du FLE voir une bonne assimilation et acquisition des savoirs et des savoirs- faire.

L'intégration des activités ludiques dans les séances d'apprentissage sert à développer une bonne motivation des apprenants et à établir un climat de confiance et de respect entre eux. Elle leurs permet aussi de faire face aux obstacles langagiers rencontrés tout en augmentant leurs chances d'appréhension. Dans cette optique, l'utilisation des jeux en classe de langue étrangère facilite plusieurs taches pédagogiques et c'est aussi une manière de donner à l'apprenant des solutions adéquates aux véritables problèmes communicatifs, elle le fait sortir de la routine vers le plaisir.

Notre choix a été porté sur ce sujet, vu l'importance que revêt cette activité comme une source de motivation dans l'enseignement /apprentissage du FLE

nous avons constaté qu'il y a un grand manque de motivation, de désir et de curiosité d'apprendre la langue française chez les apprenants.

Nous avons jugé que l'activité ludique pourrait être l'une des moyens qui facilite l'acquisition d'une langue étrangère.

Cela nous a incités à dresser la problématique suivante :

**\*Quel rôle l'activité ludique joue dans l'enseignement/apprentissage du FLE ?**

A partir de cette problématique, nous avons proposé les hypothèses suivantes :

1-L'activité ludique offre une atmosphère favorable qui stimule la motivation, la confiance en soi et le désir d'apprendre.

2-Elle pourrait aider les élèves à aimer la langue française.

3-Elle pourrait stimuler l'imagination et la créativité chez ces apprenants.

L'objectif principal de notre modeste travail conçu dans ce mémoire est d'étaler et de mettre en exergue l'importance et la nécessité d'intégrer des activités ludiques en classe du FLE pour favoriser un bon apprentissage car l'apprenant opte toujours pour les choses simples et efficaces.

Notre travail de recherche s'articule autour de deux parties :

Une partie théorique classée comme suit :

-Le premier chapitre :

« **L'enseignement /apprentissage du FLE en Algérie** » renfermant le statut, le système éducatif du français en Algérie, les définitions des mots clés.

« **Les activités ludiques en classe du FLE** » nous traiterons successivement : la définition du jeu, sa progression en pédagogie, ses types, et son rôle dans l'apprentissage.

« **Le jeu source, de motivation** » concept et définition de la motivation, ses types et le rôle de l'enseignant.

Une étude pratique sous forme de questionnements établis selon un questionnaire qui a été destinée aux enseignants du cycle moyen afin de recueillir les données et les principales réponses et propositions et émettre les interprétations convenables.

activités proposées au apprenants ludiques jugées primordiales et nécessaires chez les apprenants afin de réussir une meilleure acquisition et assimilation de savoirs et de savoir-faire dans l'apprentissage du FLE. En d'autres termes , Pour réaliser ce travail de recherche, nous comptons effectuer une pré- enquête pour vérifier si les activités ludiques conçues pour les différentes compétences en classe de FLE sont efficaces ou peusatisfaisantes. Ensuite, nous choisirons les activités sollicitant la motivation de l'apprenant, et mettant l'accent sur ces compétences en les introduisant en classe pour analyser et interpréter par la suite, les résultats obtenus.

Pour cela, nous voulons, à travers ce travail, présenter la réalité vécue dans nos classes de FLE (manque de motivation) et proposer une forme d'activités (activités ludique) qui pourraient améliorer certaines connaissances linguistiques ; donc Le troisième chapitre sera consacré à la pratique et la méthodologieadoptée puis les résultats de l'expérimentation.

*Première partie :*  
*La partie théorique*

***Chapitre 1 :***  
***Les activités ludiques en classe***  
***du FLE***  
***Le jeu, source de motivation***

## ***Introduction partielle***

L'Algérie est un pays dont la langue maternelle est l'arabe dialectal et l'amazighe, la langue officielle est l'Arabe académique, et le Français se considère comme la première langue étrangère. Cette dernière occupe en Algérie une place particulière car elle est présentée dans tous les domaines (éducatifs, économiques, sociaux et médicaux) même dans la vie quotidienne. Ceci est la conséquence de la longue colonisation qu'a connue notre pays.

Selon S Kanoua qui cite : « *En fait le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions d'une langue de colonisateur à une langue de littéraire et finalement en véhicule de la culture algérienne, et idiome de la modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'Algérien sur le monde* »<sup>1</sup>

Le français est une langue d'enseignement introduite par le ministère de l'éducation nationale dès la troisième année primaire, elle est présentée aussi dans tous les autres cycles scolaires (le moyen et le secondaire), ainsi que dans l'enseignement supérieur. Cette langue a permis l'ouverture sur le monde extérieur et sur d'autres cultures étrangères surtout francophones.

L'enseignement du FLE a pour objectif d'installer chez les apprenants des compétences cognitives, communicatives et linguistiques qui leur permettent de communiquer et d'intervenir dans la vie quotidienne.

## **1 Eléments définitoires**

**1-1 FLE :** Une abréviation du français langue étrangère.

### **1.1 Qu'est ce qu'un Enseignement ?**

Le concept « enseignement » représente la manière d'enseigner, de transmettre des connaissances aux apprenants, et leurs inculquer un savoir et un savoir-faire.

---

<sup>1</sup> Kanoua, S . *culture et enseignement du français en Algérie*, édition synergies, Alger,2008 p88.

Le mot enseignement selon le dictionnaire Universel 6<sup>e</sup> édition est défini comme : « *une action, une manière d'enseigner* »<sup>2</sup>

Selon le dictionnaire français Larousse, il le définit comme :

« *Action, manière d'enseigner, de transmettre des connaissances* »<sup>3</sup>

En se référant au dictionnaire de didactique du français de Cuq Jean Pierre et Gruca , nous trouvons la définition suivante :

« *L'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* ». <sup>4</sup>

Le processus d'enseignement se compose de trois pôles selon le triangle suivant :

L'enseignant, l'élève et le savoir où on considère l'enseignant comme une source de savoirs et l'élève reçoit passivement les connaissances.

## **1.2 Qu'est ce qu'un apprentissage ?**

Il existe plusieurs définitions accordées au terme « apprentissage ».

Le dictionnaire de la didactique le définit comme étant :

« *La démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle l'apprenant s'engage et qui a pour but l'appropriation des savoirs, des connaissances* ». <sup>5</sup>

Selon ARISTOTE : « *l'apprentissage est le résultat d'échange continuuel entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné. Les choses qu'il faut apprendre pour les faire c'est en faisant que nous les apprenons.* »<sup>6</sup>

---

<sup>2</sup>chapitre1: La notion d'enseignement/apprentissage . Publié le 11 juillet 2009 par koumene.

Disponible sur le site : <http://josialekenne.over-blog.com/article-33705840.html> consulté le 25/12/2018

<sup>3</sup> Dictionnaire LAROUSS disponible sur le site <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/enseignement/29804> consulté le 25/12/2018

<sup>4</sup>Cuq.J.P ; Gruca : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002.p117.

<sup>5</sup>Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde », Dir, J.P.Cuq, CLE International, Paris, 2003, P 165

<sup>6</sup> Hamelin, O.J.vrin, le système d'Aristote. Paris, 1976.

Selon De Ketele : « *C'est un processus systématique et intentionnellement orienté vers l'acquisition de certains savoirs, savoir-faire, savoir-être et savoir-devenir* »<sup>7</sup>  
(De Ketele & al., 1989, cité par Peraya & Deschryver, 2001, p.3)

En résumé, l'apprentissage est l'acquisition d'un nouveau savoir où l'apprenant sera actif et participe à son propre apprentissage.

## **2 Les activités ludiques en classe du FLE**

### **2.1 Qu'est ce qu'une activité ludique ?**

Lorsqu'on a commencé à travailler sur ce mémoire nous avons appris que «essayer» de définir le concept de l'activité ludique n'est pas une chose facile. En effet, pour établir une définition plus concrète de l'activité ludique nous avons cherché dans des dictionnaires, dans certains travaux et études et dans des textes ayant mis en relief le concept de cette activité par des recherches sur ce sujet.

Le terme "ludique" est un dérivé du mot latin "LUDUS" signifie relatif au jeu qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage.  
(NOUVEAU DICTIONNAIRE DE FRANÇAIS, LA ROUSSE)

Quant au dictionnaire du Français Langue Etrangère et Seconde : « *une action d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles du jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* ». <sup>8</sup>

### **2.2 Définitions du jeu**

Etymologiquement, le mot jeu vient du latin "JOCUS" qui signifie : amusement, badinage, plaisanterie...

D'après le dictionnaire Larousse, ce terme veut dire : « *une activité d'ordre physique ou mentale, non imposé, ne vise à aucune fin utilitaire* ». <sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Dimensions d'un dispositif de formation entièrement ou partiellement à distance Michele Notari et Romain Viosard disponible sur le site :  
[http://tecfaetu.unige.ch/staf/stafh/notari/staf17/periode2/Definition\\_concepts.html](http://tecfaetu.unige.ch/staf/stafh/notari/staf17/periode2/Definition_concepts.html) .Consulté le (22/12/2018)

<sup>8</sup> Cuq.J.P ; Gruca : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Pug, Grenoble, 2002.p22

« Une activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant un gagnant et un perdant »<sup>10</sup>.

En se référant au dictionnaire didactique et selon Cuq Jean Pierre :

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence ».<sup>11</sup>

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant. En effet, selon Jean Château :  
« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre ».<sup>12</sup>

Nicole de Grandmont, orthopédagogue canadienne, dans son ouvrage : **Pédagogie du jeu** précise que : « Le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu ... le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, aux merveilleux et favorise la créativité ».<sup>13</sup>

En somme, on constate que le jeu est une activité importante pour l'apprenant, soumise à des règles, limitée dans le temps visant un but bien précis qui se manifeste dans le développement harmonieux de la personnalité de l'apprenant. C'est une source de motivation, de plaisir, de communication et de développement des différentes compétences.

---

<sup>9</sup> Dictionnaire LAROUSS disponible sur le site :<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>(consulté le 20/01/2019)

<sup>10</sup> Dictionnaire LAROUSS disponible sur le site <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887> consulté le 20/01/2019.

<sup>11</sup>Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE ( français langue étrangère ) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants par MERRAKCHI .Université Mohamed Kheider Biskra faculté des lettres et des langues département des lettres et des langues étrangères - Master 2011.Disponible sur le site :  
[https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m\\_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html](https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html) .(consulté le 20/01/2019).

<sup>12</sup> BODIN,Jean ,L'enfant,librairie Encyclopédie,1975,Bruxelles,p125 .disponible sur le site[https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m\\_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html](https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html) (consulté le 25/01/2019).

<sup>13</sup>Nicole de Grandmont,pédagogie du jeu ,jouer pour apprendre.Ed Boeck université1997.p47-48.

### **3 Un bref historique sur la notion “Ludique” :**

De l’antiquité à nos jours, le jeu a connu une évolution notable. Au début, il était un synonyme de divertissement opposé au sérieux.

Avec la renaissance, les écoles religieuses utilisent le jeu comme un moyen pédagogique pour simplifier l’enseignement du latin.

A l’arrivée de l’époque romantique, les didacticiens ont cherché une stratégie qui permet d’intégrer le jeu dans le processus enseignement/apprentissage.

Aujourd’hui, le ludique devient une activité sérieuse et éducative qui a sa place à l’école. Il participe au développement harmonieux de la personnalité de l’apprenant.

### **4 Progression du jeu en pédagogie :**

Actuellement, le jeu est devenu une pièce essentielle dans l’échiquier de la pédagogie. En effet, pour que ce dernier atteigne l’objectif tant souhaité dans l’enseignement/apprentissage la nécessité de connaître ses trois niveaux pédagogique est primordiale.

D’après Nicole De Grandmont dans son ouvrage : « La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre », le jeu est classifié selon trois niveaux :

*« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique, il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d’interventions pédagogiques d’un jeu : (1) Niveau ludique...(2) Niveau éducatif...(3) Niveau pédagogique ».*<sup>14</sup>

#### **4.1 Le jeu ludique**

C’est une activité libre, spontanée et amusante qui fait appel à l’imaginaire et à la créativité. Ce type de jeu n’est pas limité dans un temps ou un espace, il s’impose par des règles et des normes dès fois dépendante de la volonté du joueur.

---

<sup>14</sup>« BOUDJEMAA .Ilham .le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l’enseignement du FIE(cas de la 2 AM école OTHMAN SAAD).Master option didactique .Université de Larbi Tebessi-Tébessa.2015-2016.p12 »

## 4.2 Le jeu éducatif

**Nicole de Grandmont** déclare : « *Si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, c'est le premier pas vers la structure devrait être distinguant et sous-contraintes perceptibles* ». <sup>15</sup>

Ce type de jeu permet à l'apprenant l'acquisition des nouvelles connaissances et l'amélioration de ses comportements. Le jeu éducatif est un moment d'apprendre en jouant et en s'amusant sans déclarer le but de l'activité. Il doit garder son statut comme jeu ludique et devrait être un moment de plaisir et de divertissement en se référant aux notions et aux apprentissages d'une façon indirecte et implicite. C'est à l'apprenant de découvrir le but à atteindre car l'ambiguïté est le principe essentiel du jeu éducatif. Ceci va pousser l'apprenant à plus de créativité et à chercher à éclaircir et élucider ces ambiguïtés.

## 4.3 Le jeu pédagogique

La fonction principale du jeu pédagogique est de faire appel à des connaissances et des compétences déjà acquises, en vue de développer d'autres ou de les tester. Ce type de jeu est souvent confondu avec le jeu éducatif comme **Grandmont** l'affirme :

« *Dans la plus part des écrits sur le sujet, il (le jeu pédagogique) sera confondu très souvent avec l'éducatif* ». <sup>16</sup>

Cette différence réside dans le fait que le jeu pédagogique n'est pas une activité libre ne procurant pas de plaisir chez l'apprenant. Donc, il est une forme d'exercices utilisés pour favoriser l'apprentissage d'un apprenant dans une classe de FLE.

## 5 Les types du jeu :

Le jeu constitue un véritable support pédagogique qui aide les apprenants à acquérir des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles dont le but est de briser la monotonie des cours classiques et de créer une dynamique appropriée à la communication et à la motivation pour favoriser un bon apprentissage.

---

<sup>15</sup> Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997, p.66.

<sup>16</sup> DE GRANDMONT, Nicole. Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec 1995.p.20.Cité dans « HAMAIZI. Belgacem .Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques .Mémoire de Magister Option : Didactique des langues étrangères .Université Mohamed Lamine DEBAGHINE SETIF 2.2016-2017.».

La typologie des activités ludiques est différente et nombreuse. Elle varie selon les définitions, concepts et théories émis par de nombreux théoriciens et elle change aussi selon certains domaines (didactique, pédagogique et sociologique).

Parmi ces théories notons celle de **Jean Pierre** et **Isabelle Gruca** qui distinguent quatre types d'activités dites ludiques :

## 5.1 Les jeux linguistiques

Cette catégorie englobe tous les savoirs portant sur la langue comme objet d'apprentissage. Il s'agit des activités de grammaire, de morphologie, de syntaxe, de lexique, de phonétique et d'orthographe.

A ce propos, dans ce jeu l'apprenant va mobiliser toutes ses connaissances linguistiques, ce qui engendra un apprentissage de la langue et ce dernier ne sera pas considéré comme un simple divertissement.

L'enseignant devrait adopter les activités selon les besoins et les niveaux de ses apprenants.

**Exemple :** le jeu des mots croisés

Il porte sur les lettres et la construction des mots. Son but est de retrouver les mots d'une grille sous forme de lignes (mots horizontaux) et de colonnes (mots écrits verticalement) qui s'entrecroisent, tout en s'appuyant sur des définitions déjà données.

## 5.2 Les jeux de créativité

Ce sont des jeux qui consistent à exploiter les connaissances langagières originales et l'imagination des apprenants. De ce fait, les jeux de créativité impliquent une réflexion plus personnelle à l'apprenant car elles font appel à son imagination et ses aptitudes pour trouver des solutions. C'est le cas 'des charades'.

- **Charades** : c'est une forme de devinettes qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies.

**Exemple :**

« Mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux et mon tout est un fruit délicieux ».

**La réponse : Or + Ange = Orange**

### 5.3 Les jeux culturels

Selon le Dictionnaire de Français Langue Etrangère et Seconde, les jeux culturels se définissent comme suit : « Qui font d'avantages référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant ».<sup>17</sup>

En effet, les apprenants font recours aux connaissances préalables, linguistiques et culturelles en les intégrant dans une situation donnée. Ce jeu consiste à remplir un tableau en se basant sur une lettre initiale exigée par les cases, la forme du tableau est comme suit :

<i>Lettre</i>	<i>Pays</i>	<i>Ville</i>	<i>Personnage/Historique</i>	<i>Métier</i>
B	Belgique	Berlin	Ben Boulaid	Boulangier

### 5.4 Les activités dérivées du théâtre

Ces activités sont considérés comme : « Des jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et reposent sur l'improvisation (...) la dramatisation, la directivité (directives) (...)».<sup>18</sup>

Il s'agit d'impliquer les apprenants dans un monde fictif où chacun d'eux joue un rôle imaginaire afin d'investir leurs connaissances et les doter d'une compétence communicative.

Les activités du théâtre se basent sur trois principes qui sont : l'improvisation, la dramatisation et la directivité.

Prenons comme exemple les **jeux de rôles** qui se définissent comme : « *une activité par laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage dans un environnement fictif, le participant agit à travers ce rôle par des actions physiques ou narratives ainsi que par des prises de discussion sur le développement du personnages.* »

Donc, l'apprenant est dans une situation communicative, où il doit mobiliser tous ses moyens expressifs de la langue (verbale, gestuelle et mimique) pour qu'il puisse prendre la parole et savoir se comporter dans un groupe.

---

<sup>17</sup>Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458 .

<sup>18</sup> *ibid*, p.458.

## **6 L'importance du jeu dans l'apprentissage**

Le jeu occupe une place importante au sein d'une classe de FLE .Il permet tout d'abord de briser certaines difficultés liées à l'expression et de créer une dynamique dans un groupe où l'apprenant arrive à surmonter les obstacles qui entravent son apprentissage. Il engendre un plaisir qui fait que l'apprenant oublie en partie ses peurs comme la timidité, la hantise de l'erreur et de l'anxiété.

Il représente un moyen de communication qui offre à l'apprenant la possibilité de collaborer ,partager sa réflexion et s'exprimer avec ses partenaires et son enseignant dans un climat de confiance ,de coopération et de respect mutuel. Pour que chacun d'eux se sente à l'aise, cette atmosphère de plaisir crée des liens entre les apprenants qui désirent enrichir les échanges qui font progresser et évoluer l'élève.

L'objectif du jeu en classe du FLE est d'acquérir aussi des compétences linguistiques où l'apprenant construit son langage qui satisfait ses besoins de communication .Il acquiert de nouveaux mots qui enrichissent son vocabulaire pour faire évoluer ses expressions langagières. Une fois que l'apprenant possède une connaissance du lexique, il pourrait s'impliquer et se débrouiller dans n'importe quelle situation de communication.

En fait, le jeu donne l'occasion aux apprenants d'utiliser la langue dans des situations de communication diverses afin de développer leurs compétences langagières, leurs initiatives, leurs imaginations et leur créativité.

Le jeu ludique encourage l'apprentissage de la langue tout en s'amusant. Il casse la routine et l'ennui des cours classiques et favorise l'ambiance et la participation en classe en donnant l'occasion surtout aux élèves timides de participer et de prendre la parole.

Le jeu présente une source importante d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère .En effet, il permet

d'augmenter le désir d'apprendre qui se manifeste par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celles qui sont déjà acquises et stimule le vouloir réussir.

### ***Conclusion partielle***

Pour conclure, les activités ludiques permettent d'apprendre en échangeant avec les autres et instaurer un climat de classe favorable et donc propice aux apprentissages.

***Chapitre II :***  
***Le jeu, source de motivation***

## ***Introduction partielle***

Le jeu représente la source d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Il augmente les capacités de réception chez l'élève et concourt à la bonne marche de l'acquisition de nouvelles compétences et facilite ainsi le savoir communiquer chez ses apprenants.

Dans ce chapitre, on va définir le concept motivation selon deux contextes : général et scolaire et montrer la différence entre un élève motivé et un élève démotivé et le rôle de l'enseignant.

### **1 Qu'est ce que la motivation ?**

Sur le plan étymologique, le mot motivation vient du mot "motif", lui-même emprunté du latin "*motivus*" qui veut dire "mobile" et "*movere*" dont l'équivalent en français est mouvoir. Il signifiait en ancien français "ce qui met en mouvement".<sup>19</sup>

#### **1.1 Dans le contexte général**

Selon le dictionnaire Larousse : « *Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir* »<sup>20</sup>

Selon le dictionnaire le Robert : « *actions des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement.* »<sup>21</sup>

Le dictionnaire de la psychiatrie la définit comme suit :

« *Un ensemble de processus dynamiques conscients ou inconscients, en particulier les émotions qui orientent l'action d'un individu vers un but donné* »<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup>Essai de définition du concept de motivation disponible sur le site :

[http://theses.univ-lyon2.fr/documents/getpart.php?id=lyon2.2001.aman\\_a&part=36445](http://theses.univ-lyon2.fr/documents/getpart.php?id=lyon2.2001.aman_a&part=36445) (Consulté le 28/02/2019)

<sup>20</sup> Larousse.fr disponible sur le site : [www.Dictionnaire/français/motivation52784](http://www.Dictionnaire/français/motivation52784). (Consulté le 28/02/2019)

<sup>21</sup>Psychologie d'apprentissage : les motivations André Quinton disponible sur le site : <http://www.formations.philippeclazard.com/motivations.pdf> (consulté le 28/02/2019).

<sup>22</sup><http://www.formations.philippeclazard.com/motivations.pdf> (consulté le 29/02/2019).

Donc la motivation est l'ensemble des actions qui pousse l'individu à atteindre un but.

## 1.2 La motivation dans le contexte scolaire

Dans son livre, *la motivation en contexte scolaire*, Roland Viau propose la définition suivante : « *la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à préserver dans son accomplissement afin d'atteindre un but* »<sup>23</sup>(p7)

**Bernard Andre** (1998) dans son ouvrage « **Motiver pour enseigner** » donne sa définition en disant que : « *Motiver c'est créer des conditions de travail permettant à l'élève de passer de son impuissance apprise à un engagement de qualité dans les activités qui lui sont proposées .l'élève n'arrive pas neutre devant l'apprentissage. (p 47)* »<sup>24</sup>

Dans l'introduction de leur ouvrage, **motivation et réussite scolaire** **A.LIEURY** et **F.FENOUILLET** définissent la motivation comme : « *un ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, de l'orientation et enfin de l'intensité et de la persistance : plus on est motivé, plus l'activité est grande et persistante.* »<sup>25</sup>

En résumé, La motivation est l'un des facteurs qui poussent l'apprenant à surmonter les difficultés rencontrées lors de son apprentissage. Donc, cette dernière est

---

<sup>23</sup>La motivation scolaire par Marie-Ève Lacroix et Pierre Potvin, Université du Québec à Trois-Rivières

---

Disponible sur le site : <http://rire.ctreq.qc.ca/la-motivation-scolaire-version-integrale/> (consulté le 15/03/2019)

<sup>24</sup>[https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m\\_Motivation-et-reussite-des-apprentissages-scolaires6.html](https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m_Motivation-et-reussite-des-apprentissages-scolaires6.html) (consulté le 15/03/2019).

<sup>25</sup> LIEURY ,Alain et FENOUILLET ,Fabien .motivation et réussite scolaire .paris, Dunod. P.I.1997.

l'élément déclencheur de toutes les actions qui permettent à l'apprenant d'avancer et de s'engager dans les différentes activités.

## **2 Les types de motivation**

D'après Nuttin (1980) la motivation est un processus dynamique, qui pousse l'individu à réaliser quelque chose. Il a distingué deux types de motivations : motivation dite extrinsèque et motivation dite intrinsèque.

### **2.1 La motivation intrinsèque :**

Selon Vaine, la motivation intrinsèque :

*« Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même »<sup>26</sup>.*

C'est lorsque l'apprenant se motive lui-même, il s'engage de façon volontaire et spontanée dans une activité pour le plaisir, sans attente de récompenses.

### **2.2 La motivation extrinsèque :**

Est la situation où un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation tel que : les bonnes notes, des félicitations ou des cadeaux.

## **3 Qu'est ce qu'un élève motivé ?**

C'est un élève actif en classe qui participe et met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs. IL s'engage volontairement et persiste dans une activité d'apprentissage.

---

<sup>26</sup> JARDOU Ali, La motivation, la langue et la culture étrangère, disponible sur le site : <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00568582> (consulté le 16/05/2019).

#### **4 Qu'est ce qu'un élève démotivé ?**

C'est un élève qui a un manque de confiance en soi et une difficulté à apprendre. Ce dernier développe une répulsion à l'école et se retrouve en souffrance scolaire. Ses études lui apparaissent comme une obligation .L'élève démotivé abandonnera rapidement ou fera juste le nécessaire .IL a toujours l'idée que le succès n'est pas à sa portée.

#### **5 Le rôle de l'enseignant dans la motivation de l'apprenant**

Dans le processus d'apprentissage, l'enseignant occupe une place primordiale et essentielle.

Donner envie d'apprendre est inciter l'apprenant à s'engager dans la quête de son savoir , est l'une des responsabilités majeures de l'enseignant, car enseigner, ce n'est pas seulement transmettre le savoir aux apprenants, mais avant tout, c'est leur donner le goût, voir l'envie d'apprendre.

A ce titre, il doit pratiquer une pédagogie de réussite par l'utilisation des activités ludiques, motivantes et signifiantes.

Comme le confirme François **WEISSE**« *Il est certain que l'approche ludique enrichit de façon significative la pratique pédagogique, elle implique cependant de la part de l'enseignant un changement de rôle et d'attitude, il sera avant un animateur, quelque fois un arbitre, souvent une personne ressource, une espèce de dictionnaire ambulante que les élèves peuvent consulter au cours de ces activités et exercices* »<sup>27</sup>

D'après cette citation nous pouvons déduire que l'enseignant doit être un facilitateur plein de patience aux yeux de ses élèves. Il doit leur montrer comment apprendre de manière autonome, les encourager, leur faire part de ses commentaires et suggestions et les soutenir dans leurs efforts. Cela permet d'offrir un

---

<sup>27</sup> WEISS, François.*Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique*. Hachette 1983 . P8

environnement motivationnel qui va aider et l'enseignant et ses apprenants à s'engager dans la construction des savoirs.

## **6 Le jeu, source de motivation**

Le jeu est perçu comme un élément essentiel dans l'enseignement/apprentissage, il constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation.

En effet, le recours à l'approche ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des apprenants, plus ils sont motivés, plus l'apprentissage est facile. Sachant que l'enfant a l'instinct ludique, il se trouve dans une ambiance d'aisance et de plaisir. Ceci lui permet de découvrir son entourage, ses pairs et ses enseignants et d'établir des relations avec eux. C'est grâce au jeu qu'il s'amuse tout en apprenant des connaissances qui vont rester gravées dans son esprit.

Le jeu fait appel à des processus de résolution des difficultés rencontrées lors de l'apprentissage. Cet outil favorise l'attention et l'implication des apprenants et permet de faire participer les timides ou les anxieux entre eux dans les différentes situations d'apprentissage. En outre, Il permet de proposer des situations problèmes variées, motivantes qui vont faire développer chez ces apprenants, les aptitudes, la collaboration et la communication dans le groupe. Donc, il permet d'entretenir l'attention, l'intérêt et la motivation chez ces élèves.

*Deuxième partie :*  
*La partie pratique*

*L'enquête réalisée :*  
*Le questionnaire et*  
*l'observation de classe*

## ***Introduction partielle***

Dans la partie précédente, nous avons présenté le cadre méthodologique de notre travail, comme nous avons vu l'importance et l'utilité des activités ludiques et leurs rôles dans la motivation dans une classe du FLE.

Après avoir constitué le cadre théorique, il est nécessaire d'aller vers la pratique pour confirmer ou infirmer nos hypothèses et vérifier toute idée théorique.

Dans le cadre pratique de notre travail, nous avons établi un questionnaire destiné aux enseignants de cycle moyen. Nous allons analyser et interpréter les résultats de ce questionnaire.

## **1 Présentation du questionnaire**

Notre enquête s'est déroulée du 30 avril au 10 mai 2021. Cette enquête a pour objectif de préciser l'importance d'intégrer des activités ludiques dans une classe de langue.

Il s'agit d'un questionnaire distribué aux seize enseignants dans quatre établissements à AIN SEFRA wilaya de NAAMA (CEM : LES SEPTS MARTYRS , BENSALAM MOHAMED, CHEIKH BOUAMAM et ELKHAWARIZMI)

Ce questionnaire se compose de treize (13) questions variables : des questions fermées, ouvertes et à choix multiples.

Le questionnaire est élaboré de la façon suivante :

### **Questionnaire :**

**Dans le cadre de la réalisation de notre mémoire intitulé :**

**« Les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE. »**

**nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen qui aura pour but de préciser l'importance d'intégrer des activités ludiques dans une classe de langue.**

**Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plaît veuillez répondre à ces questions en toute objectivité.**

***1- En comptant cette année, combien d'années d'expériences en enseignement possédez-vous au total ?***

Moins de 5 ans

Entre 5 et 10 ans

Plus de 10 ans  Fin de carrière

2- *La langue française intéresse t –elle vos élèves ?*

Oui  non

3- *Quel est le niveau de vos élèves ?*

Bon  moyen  faible

4- *Trouvent –ils des difficultés dans :*

Le fonctionnement de la langue  La communication en classe

La lecture  Autres

5- *Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement ?*

Oui  non

Quand ?

6- *Pensez –vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :*

Utile  inutile

7- *D'après vous, les apprenants aiment les activités ludiques ?*

Oui  non

8- *Utilisez –vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?*

Jamais  parfois  souvent  très souvent

9- *Selon vous à quel moment du cours faut –il programmer ces activités ?*

10- *Quels sont les types de jeu que vous utilisez en classe ?*

Les jeux linguistiques  Les jeux de créativité

Les jeux communicatifs  Les jeux culturels

Pourquoi ?

11- *D'après vous, quelle est la meilleure activité ludique ?*

Les jeux de mots

Les comptines

Les jeux de rôles

Les devinettes

Les chansons

Autres

12- Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe ?

Oui

non

Si oui, citez quelques unes 13 - *Considérez vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?*

Oui

non

## **2 L'observation de classe**

### **2.1 Description de corpus**

#### **2.1.1 Le terrain**

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisis les apprenants de 1<sup>ère</sup> moyenne à l'école de CHEIKH BOUAMAM qui se situe à AIN SEFRA la wilaya de Naama.

#### **2.1.2 Le public**

Il s'agit donc des classes hétérogènes de 1<sup>ère</sup> (25 élèves) divisée en groupe.

### **2.2 La méthode de travail**

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage d'une séquence d'apprentissage .Nous avons décidé d'aller en classe et d'assister à plusieurs séances .La première séance a été consacrée à l'observation et les autres conçues afin de permettre à l'apprenant de participer aux apprentissages.

## **2.3 L'observation**

L'observation est un outil qui permet de recueillir des informations sur les comportements non verbaux des sujets.

Le travail se fera selon une séquence d'apprentissage avec le programme de 1AM . dans des séances TD qui travaillent l'intitulé des projets.

Le projet 2 de 1AM est élaboré en séquences ,ces dernières sont composées des activités suivantes :compréhension de l'oral ;lecture créative; orthographe; conjugaison; vocabulaire ;grammaire et situation d'intégration.

## **2.4 Les modèles de jeux présentés aux apprenants**

### **Lecture récréative**

#### **Apprendre en s'amusant .**

#### **Écouter une chansonnette dans le thème est « la pollution ».**

En premier lieu le professeur entame « la mise en situation» en posant la question suivante : Qu'est ce qu'on doit faire pour préserver notre environnement? Cette étape vise à établir un contact et un éveil d'intérêt , en suite , il donne un temps de réflexion qui ne dépasse pas 2 mn , s'assurant que la question est bien comprise , il passe la parole d'un participant à un autre et à la fin des tours les participants sont invités à communiquer leurs sentiments sur ce que vient de se passer.

Au début de la séance le professeur réorganise la classe en groupe , il prépare les amplificateurs et les relie avec son micro ordinateur ,dans le même temps ,il invite ses apprenants à écouter en prenant des notes .

Premier jet: le professeur lance la chansonnette et il leur demande de détecter le champ lexical de mot « pollution »:quelques apprenants sont hésitants , alors il les encourage en nourrissant la discussion à travers une question pour relancer le débat

Deuxième jet : le professeur s'interroge sur le son le plus répété dans la chanson : la plupart apprenants ont pu répondre facilement : le son s :attention , pollution , danser...

---

Troisième jet : le professeur distribue des étiquettes sur lesquelles figurent les paroles de la chanson pour en chantant par tours des rôles après 10 min de temps consacré pour la mémorisation des répliques.

### **Les paroles de la chanson**

#### **La pollution**

Refrain (bis)

La pollution, ce n'est pas bon. Il faut tous faire attention.

Qu'elle soit atmosphérique,  
Elle n'est pas sympathique.

Qu'elle ne soit que de plastique  
a toujours un hic.

Nous ne sommes pas des cheminées, À  
respirer la fumée.

Il faut donc se préserver,  
Pour rester en bonne santé.

Refrain (bis)

La pollution, ce n'est pas bon. Il faut tous faire attention.

Un peu moins de détritiques,  
Pour se dégager la vue.

Elles sont plus jolies les rues  
Toutes propres, qu'il eut cru ?  
Quand les déchets sont triés, On  
peut tous les recycler.

La Terre sera ainsi<sup>m</sup>

Préservée  
On pourratoujoursydanser.

Refrain (x4)

Lapollution,cen'estpasbon. Il  
faut tous faire attention.

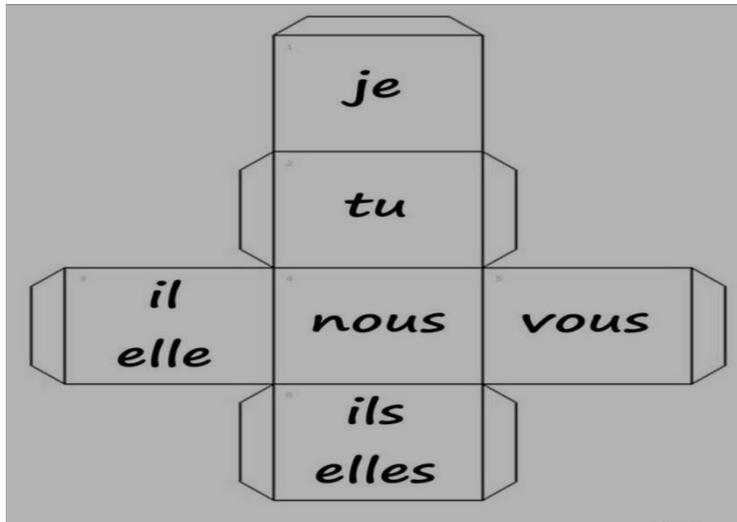
*Mister Dji*

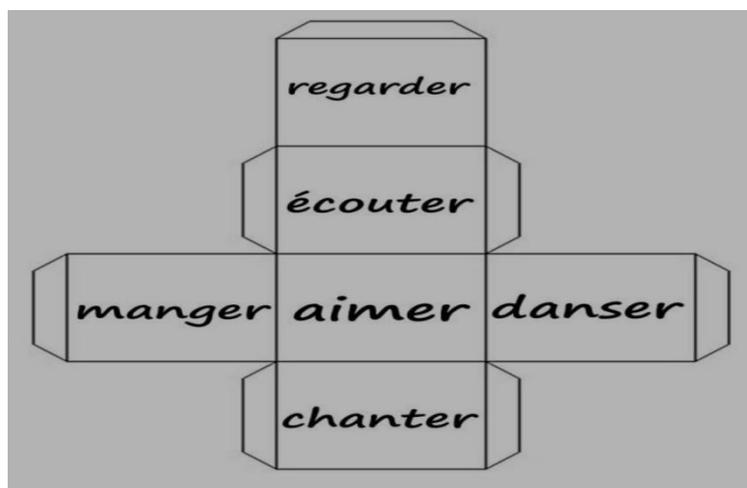
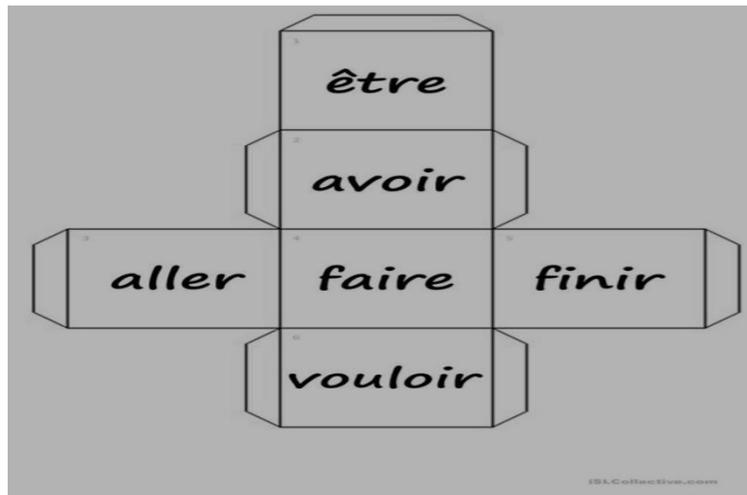
Le détonateur commun de cette séance est la motivation due au changement de la disposition des tables et à l'aspect non formel de l'activité. D'autres facteurs capitaux font que cette crainte de chanter devant un public soit bénigne. Fous de joie les apprenants se prêtent profondément au jeu et demandent au professeur de faire le même jeu les prochains jours.

## La conjugaison

**Conjuguez les verbes réguliers et les verbes irréguliers dans les temps suivants : présent de l'indicatif, l'imparfait, le passé composé et le futur simple**

Les élèves doivent construire 3 dés en papier ( en groupe ) ; un dé avec les pronoms personnels ; un dé avec 6 verbes irréguliers les plus fréquents ; un dé avec des verbes réguliers les plus courants .L'idée est de jeter le dé des pronoms avec un dé soit des verbes réguliers soit des verbes irréguliers et conjuguer le verbe en utilisant des temps différents.





Le professeur sépare la classe en groupe , il donne à chaque groupe les trois dés puis il essaye de jouer lui même pour donner aux apprenants une idée sur ce jeu .Il demande au premier groupe de faire la même chose , concernant ce groupe a bien conjugué les verbes réguliers non seulement au présent de l'indicatif mais aussi à l'imparfait , pour les verbes irréguliers et les autres temps , les éléments de ce groupe ont trouvé des difficultés .

Les autres participants ont vite habitude et ils s'agitent pour répondre et l'enseignant intervient à chaque fois pour organiser le travail des groupes et calmer leur agitation .

## Grammaire

### Les antonymes à partir de jeu des dominos

L'enseignant prépare des dominos en carton sur lesquels figurent en haut un mot et en bas un autre mot différent puis il en dispose sur chaque table où se trouve deux à quatre élèves .le professeur a expliqué tout d'abord la règle et les principes du jeu ensuite il a désigné une apprenante qui demande sans cesse pour qu'elle puisse jouer

la première pour motiver les élèves et pour enrichir l'explication de la règle du jeu pour ceux qui n'ont pas compris .

il existait des apprenants qui ont hésité en premier lieu car il n'ont jamais vu tel jeu ,la plupart des élèves ont trouvé facilement les contraires des mots suivants: grand, pauvre, venir, vieux , gros ...

L'enseignant à la fin de la séance a demandé aux apprenants de construire des phrases avec des dominos de leurs choix .

le cours a été dynamisé et fort intéressant pour les élèves en développant leurs capacité en grammaire et leurs compétences .



MAL	LOIN	PRÈS	DEVANT
DERRIÈRE	À DROITE	À GAUCHE	EN HAUT
EN BAS	DANS	HORS	AVEC
SANS	SUR	SOUS	À L'AVANT
À L'ARRIÈRE	AVANT	APRÈS	DEDANS
DEHORS	À	DE	BIEN

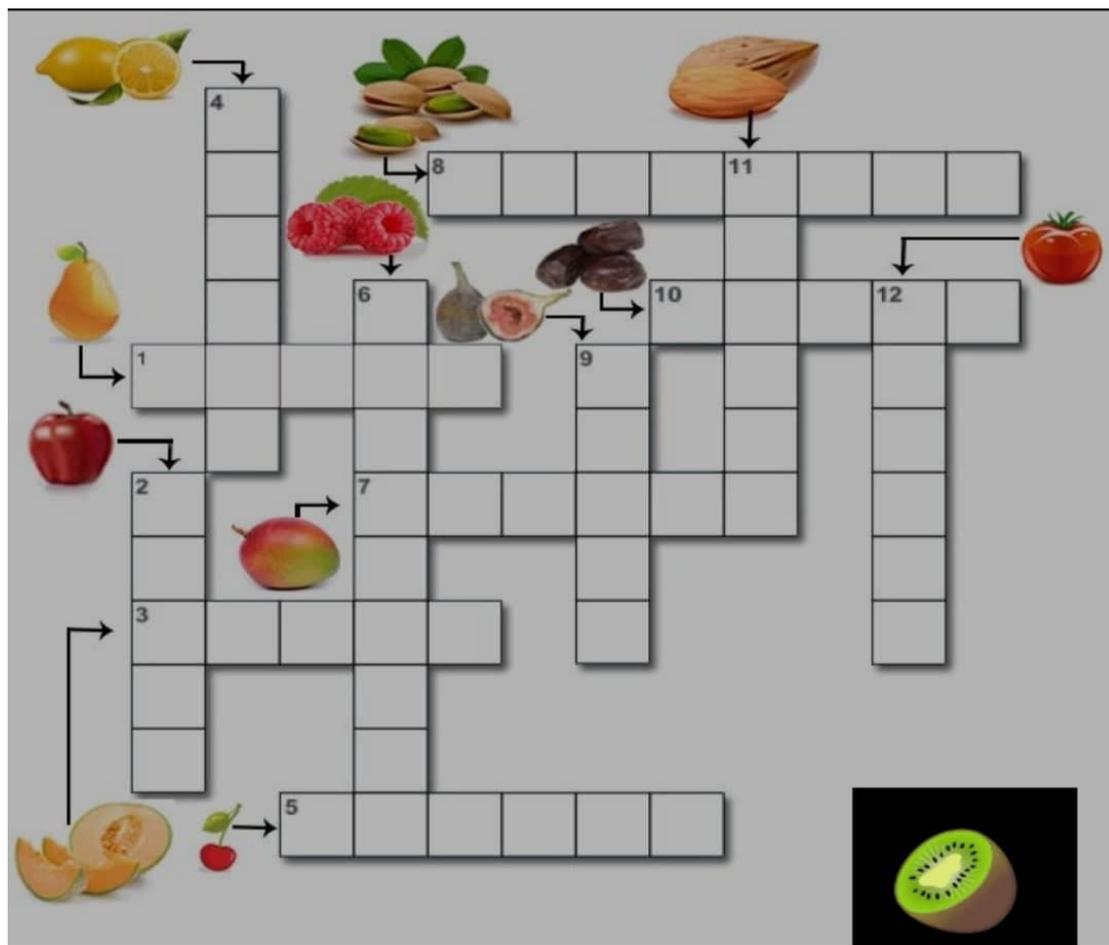
#### DOMINO DES CONTRAIRES

MOUILLER	SALIR	RESTER	VIEUX	LAID	SALE
FIN	SECHER	LAVER	PARTIR	JEUNE	BEAU
DONNER	OFFRIR	GAI	AMPLE	ETROIT	EPAIS
PROPRE	PRENDRE	RE-CEVOIR	TRISTE	SERRE	LARGE
PETIT	GROS	SUR	RICHE	AMER	COURT
PARTIR	GRAND	MINCE	SOUS	PAUVRE	SUCRE
BAS	LOIN	DEHORS	ALLER	MONTER	ARRIVER
LONG	HAUT	PRES	DEHORS	VENIR	DES-CENDRE
TIRER	OUVRIR	EN-HAUT	DEVANT	SORTIR	MAUVAIS
BON	POUSSER	FERMER	EN-BAS	DERRIERE	ENTRER

### Vocabulaire

## Mots fléchés, devine l'aliment, et mots croisé pour enrichir le lexique de l'alimentation équilibrée

Séparer la classe en groupe, donner à chacun une fiche. Dans cette séance, l'enseignant a diversifié les jeux, il a préparé trois types de jeux : mots fléchés ou il a imprimé des fiches en couleur contenant des aliments différents.



le jeu de «devine l'aliment» a été formé en deux parties, la première figure les images des fruits, des légumes et d'autres aliments nécessaires pour être en bonne santé. Pour la deuxième partie, le professeur regroupe des répliques indiquant les caractéristiques de chaque aliment et c'est à l'élève de deviner quel élément de nourriture s'agit-il.

# Devine l'aliment



On me mange.  
Je suis un légume.  
J'ai beaucoup de  
feuilles vertes. Je  
suis \_\_\_\_\_

On me boit,  
normalement  
chaud. Je suis  
\_\_\_\_\_

On me mange.  
Je suis un fruit.  
On doit me peler.  
Je suis \_\_\_\_\_

On me mange.  
Je suis fait de  
pommes de terre.  
Je suis \_\_\_\_\_

On me mange.  
Je suis un légume.  
je suis rond et  
rouge.  
l'm \_\_\_\_\_

On me boit. Je suis  
blanc. Les vaches  
me fabriquent.  
Je suis  
\_\_\_\_\_

On me mange.  
Je suis blanc et oval  
Les poules me  
pondent. Je suis  
\_\_\_\_\_

On me boit.  
Je n'ai pas de  
couleur. Je suis  
\_\_\_\_\_

Je suis un légume.  
Je suis long , mince  
et vert.  
Je suis \_\_\_\_\_

On me mange  
surtout au petit  
déjeuner. Je suis  
\_\_\_\_\_

On me boit. Je suis  
sucré. Les enfants  
m'adorent. Je suis  
\_\_\_\_\_

Je suis un fruit  
rouge vert ou jaune  
Je suis \_\_\_\_\_

Le jeu des mot croisés ne s'éloigne pas du thème des deux premiers jeux dont l'enseignant a présenté à ses apprenants une fiche contenant que des fruits et il leur explique les modes de fonctionnement des trois jeux ,ensuite il leur donne le temps à accomplir les taches tout en passant entre les rangés pour les aider .



***Chapitre II :***  
***Analyse et interprétation***  
***des résultats***

### ***Introduction partielle :***

Après la réalisation de notre enquête à travers le recours aux deux outils d'investigation ; à savoir : le questionnaire distribué et l'observation de classe, nous analysons et nous interprétons les résultats obtenus dans ce chapitre ; afin de vérifier le degré d'exactitude de nos hypothèses émises.

## **1 Analyse et interprétation des résultats du questionnaire distribué**

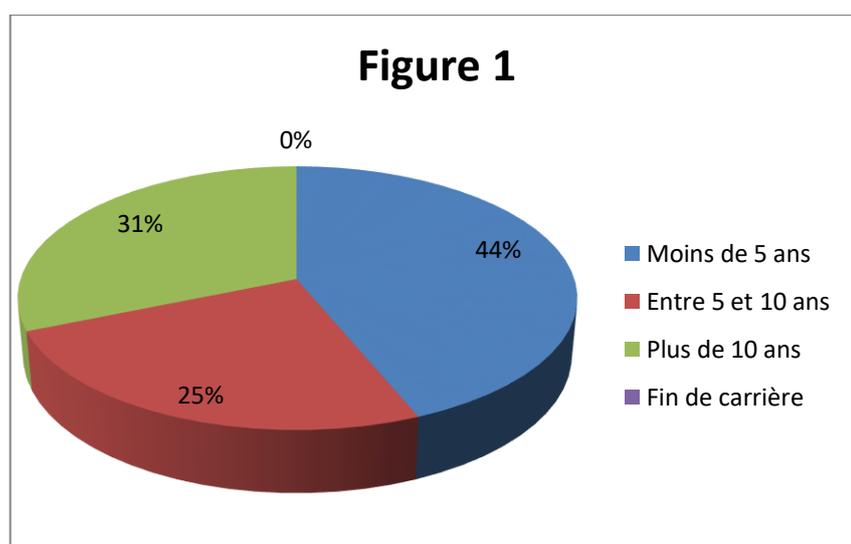
Notre analyse des questionnaires sera faite à partir des tableaux et des histogrammes synthétisant les données pour chaque question.

### ***Question n°01 :***

En comptant cette année, combien d'années d'expériences en enseignement possédez-vous au total ?

***Tableau n°01 :***

Moins de 5 ans	43.75%
Entre 5 et 10 ans	25%
Plus de 10 ans	31.25%
Fin de carrière	0%



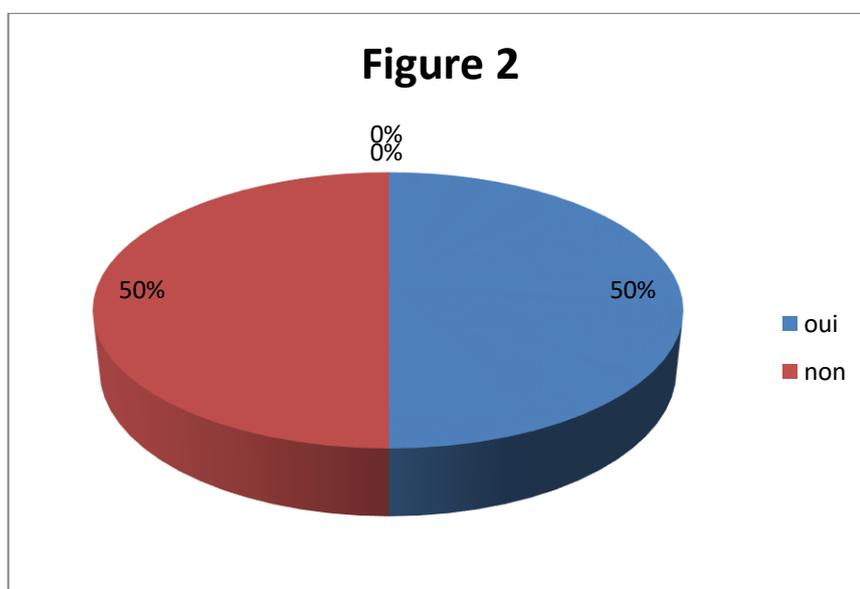
### Présentation des résultats :

Nous pouvons constater que sur l'ensemble de 16 enseignants, 31.25% ont plus de 10 ans de carrière dans l'enseignement du FLE, 25% ont entre 5 et 10 ans, 43.75% ont moins de 5 ans.

#### **Question n°02:**

La langue française intéresse t –elle vos élèves ?

Oui	Non
50%	50%



### Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu 50% de réponses pour un **oui** et 50% trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

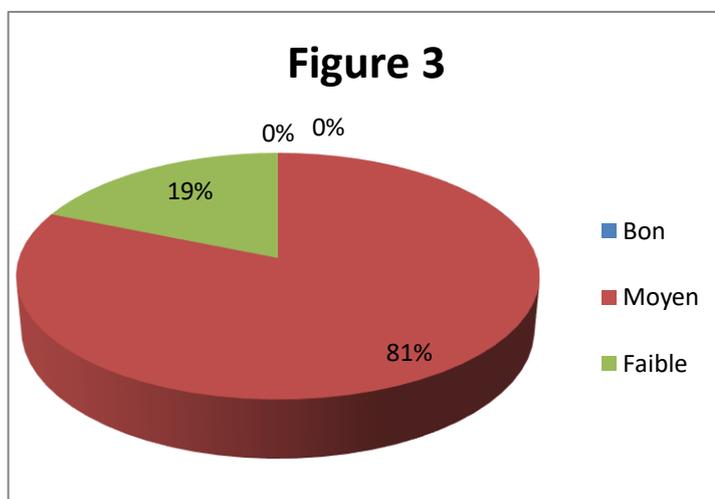
### Analyse des résultats :

A la suite des résultats obtenus, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française. Donc, il faut les prendre en charge avant que cela ne soit trop tard. L'enseignant doit susciter l'intérêt des ses apprenants à travers la variation des méthodes d'apprentissage qui servent à attirer l'attention de ses apprenants .En effet, les activités ludiques dans une classe de langue motivent les apprenants et leurs facilitent l'apprentissage.

**Question n°03:**

Quel est le niveau de vos élèves ?

Bon	0%
Moyen	81.25%
Faible	18.75%



**Présentation des résultats :**

Un grand nombre d'enseignants qui est de 81.25% trouvent que les apprenants ont un niveau moyen et 18.75% ont un niveau faible .Par contre le niveau (bon) est de 00%.

**Analyse des résultats :**

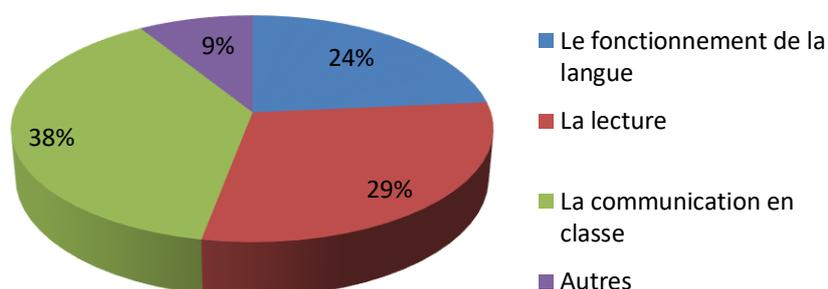
Nous remarquons que la plupart des apprenants ont un niveau moyen .Cela nous incite à proposer des nouvelles approches pour améliorer le niveau des apprenants .c'est à l'enseignant de réfléchir à des stratégies pertinentes qui poussent ses apprenants à s'impliquer dans l'apprentissage afin d'améliorer leurs niveaux.

**Question n°04:**

Trouvent –ils des difficultés dans :

Le fonctionnement de la langue	50%
Lecture	62.5%
La communication en classe	81.25%
Autres	18.75%

**Figure 4**



**Présentation des résultats :**

Pour cette question, les enseignants déclarent que les difficultés de leurs apprenants est à 81.25% due à la communication en classe ,62.5% à la lecture ,50% au fonctionnement de la langue et 18.75% pour autres.

**Analyse des résultats :**

A partir des résultats obtenus, nous pouvons dire que les difficultés au niveau de la communication en classe et de la lecture renvoient à la méthode d’enseignement utilisée par l’enseignant .Celle –ci rend la compréhension des informations difficiles de la part des apprenants et à créer un climat défavorable à la communication entre enseignant-élève et élève élève. Cela démotive leurs intérêts d’apprendre et les mettre en plusieurs difficultés d’apprentissage.

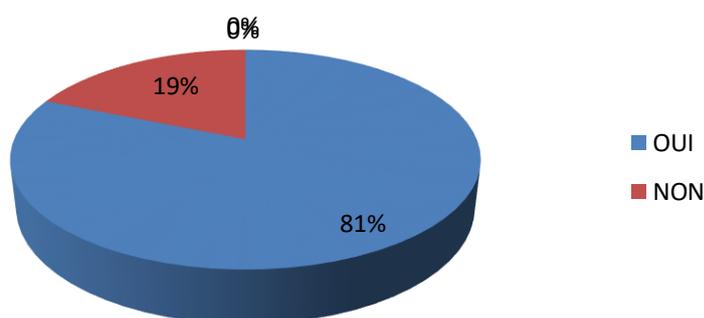
Donc, l’enseignant doit établir un climat motivant pour que ses apprenants puissent dépasser leurs difficultés.

***Question n°05:***

Le jeu a-t-il une place dans le programme d’enseignement ?

Oui	81.25%
Non	18.75%

**Figure 5**



### Présentation des résultats :

Concernant cette question, nous avons compté 81.25% d'enseignants déclarant que le jeu occupe une place non négligeable dans le programme d'enseignement. Cependant 18.75% ont opté par « non. »

### Analyse des résultats :

A partir des résultats obtenus, un grand nombre d'enseignants affirment que le jeu a une place dans le programme. En effet, le ministère de l'éducation lui a accordé toute une séance.

Cependant, les autres enseignants disent que le jeu n'existe pas dans le programme scolaire ce qui explique le désintéressement de ces enseignants envers le jeu.

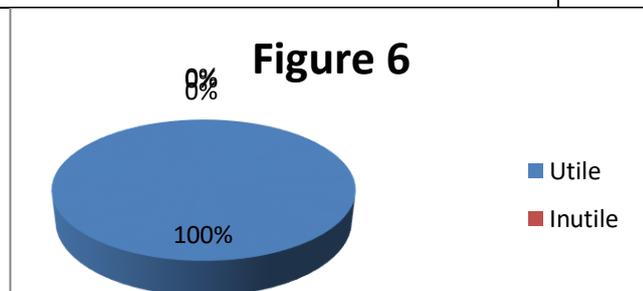
En réponse à quels moments les enseignants utilisent le jeu. La majorité ont répondu :

- Dans les travaux dirigés
- Dans production de l'oral
- dans la lecture-entraînement
- A la fin de la séquence
- Durant la phase d'intégration (pendant le cours).

### **Question n°06:**

Pensez –vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

Utile	100%
Inutile	0%



### Présentation des résultats :

Concernant cette question, nous constatons que tous les enseignants (100%) utilisent les activités ludiques dans leur enseignement dans une classe de langue.

### Analyse des résultats :

Tous les enseignants confirment l'utilité des activités ludiques en classe du FLE. Ce résultat prouve également qu'ils ont déjà exploité cet outil. Ils voient en elle un support important dans leurs pratiques notamment son effet positif sur la transmission des savoirs et surtout sur la motivation des apprenants.

**Question n°07:**

D'après vous, les apprenants aiment les activités ludiques ?

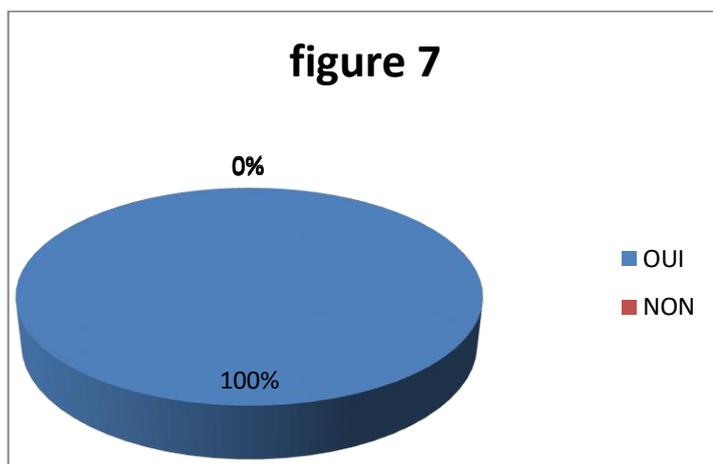
OUI	100%
NON	0%

**Présentation des résultats :**

Dans cette question, tous les enseignants (100%) confirment que leurs apprenants aiment les activités ludiques.

**Analyse des résultats :**

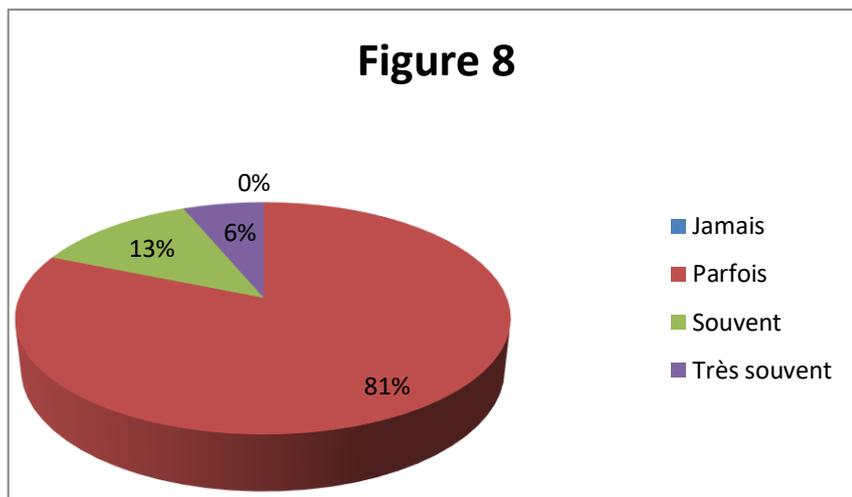
Tous les enseignants affirment que leurs apprenants aiment les activités ludiques car elle brise la monotonie des séances classiques et les rendent plus motivantes où les apprenants seront plus libres et spontanés.



**Question n°08:**

Utilisez –vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais	0%
Parfois	81.25%
Souvent	12.5%
Très souvent	6.25%



### Présentation des résultats :

Nous constatons que 81.25% des enseignants utilisent occasionnellement des méthodes ludiques avec leurs apprenants, 12.5% les utilisent souvent et 6.25% les utilisent très souvent.

### Analyse des résultats :

Les résultats obtenus nous montrent qu'une bonne partie d'enseignants utilise les jeux occasionnellement pour motiver les apprenants et susciter leur intérêt. Ce qui montre que le jeu fait partie du programme scolaire et les enseignants l'utilisent pour diversifier les méthodes d'enseignement et être à jour.

### **Question n°09:**

Selon vous à quel moment du cours faut-il programmer ces activités ?

### Analyse des résultats :

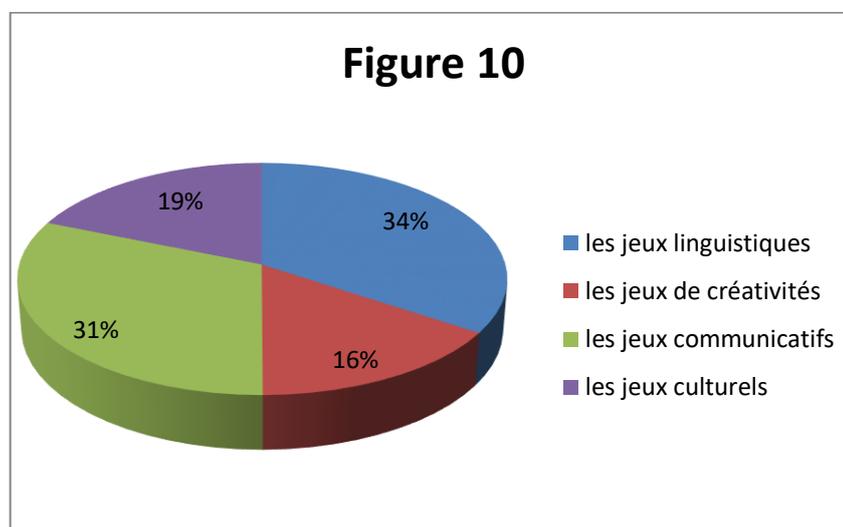
La plus part des enseignants préfèrent utiliser les activités ludiques à la fin du cours pour vérifier la compréhension des apprenants et les préparer à la tâche suivante. tandis que d'autres préfèrent les appliquer au début du cours pour attirer l'attention des apprenants, les motiver et les intégrer dans le cours.

### **Question n°10:**

Quels sont les types du jeu que vous utilisez en classe ? Pourquoi ?

Les jeux linguistiques	68.75%
Les jeux de créativité	31%

Les jeux communicatifs	62.5%
Les jeux culturels	37.5%



### Présentation des résultats :

Pour cette question, nous remarquons que 68.75% des enseignants utilisent des jeux linguistiques dans leurs classes ,62.5% utilisent des jeux communicatifs ,37.5% utilisent des jeux culturels et 31% utilisent des jeux de créativité.

### Analyse des résultats :

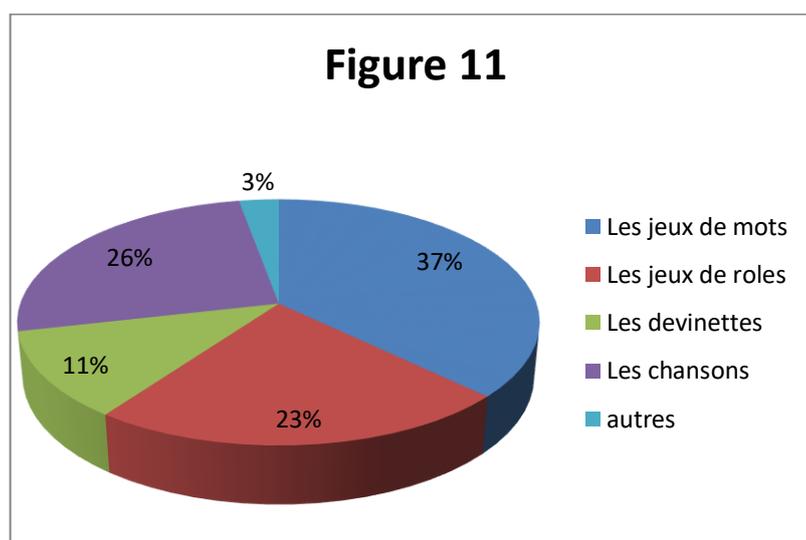
Après avoir lu les réponses données par les enseignants, la majorité d'eux utilisent les jeux linguistiques dans la classe parce que ces derniers servent à développer la langue, améliorer la prononciation et facilitent la mémorisation et l'acquisition d'un nouveau vocabulaire.

Quant aux autres enseignants qui ont choisi les jeux communicatifs, ils justifient leurs choix par le fait qu'ils permettent d'établir une communication en classe en leur donnant l'occasion d'utiliser le vocabulaire acquis pendant les cours.

### **Question n°11:**

D'après vous, quelle est la meilleure activité ludique ?

Les jeux de mots	81.25%
Les devinettes	25%
Les jeux de rôles	50%
Les comptines	12.5%
Les chansons	56.25%
Autres	6.25%



### **Présentation des résultats :**

Cette question a pour but de savoir la meilleure activité ludique .81.25% d'enseignants ont choisi les jeux de mots, 56.25% ont choisi la chanson ,50% ont répondu : les jeux de rôles et 25% ont choisi les devinettes.

### **Analyse des résultats :**

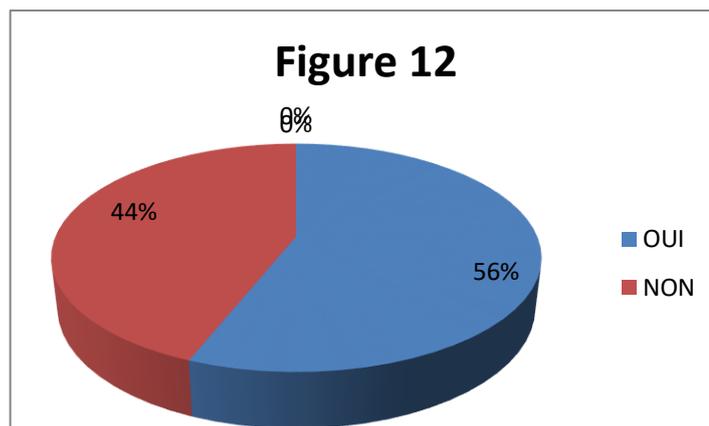
D'après les réponses données, on remarque que la majorité des enseignants préfèrent utiliser les jeux de mots et les chansons dans leurs classes parce que ces derniers facilitent à un grand degré la mémorisation, à l'amélioration de la

prononciation et à l'enrichissement du vocabulaire et le lexique des apprenants. Quant aux autres ils préfèrent utiliser la méthode des jeux de rôles pour favoriser la communication et les échanges entre les apprenants eux même, avec leurs enseignants et dans la vie quotidienne.

### **Question n°12:**

Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe ?

Oui	56%
Non	44%



### **Présentation des résultats :**

Cette question est destinée aux enseignants afin de savoir s'ils rencontrent des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe .56% des enseignants ont répondu par OUI et 44% par NON

### **Analyse des résultats :**

Les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à accomplir leurs taches lors de l'utilisation du jeu .parmi ces difficultés : l'incompréhension de la consigne, les élèves n'arrivent pas à comprendre ce qui est demandé dans l'activité. Ce qui va créer des difficultés de communication des élèves surtout lors de l'utilisation des jeux de rôles.

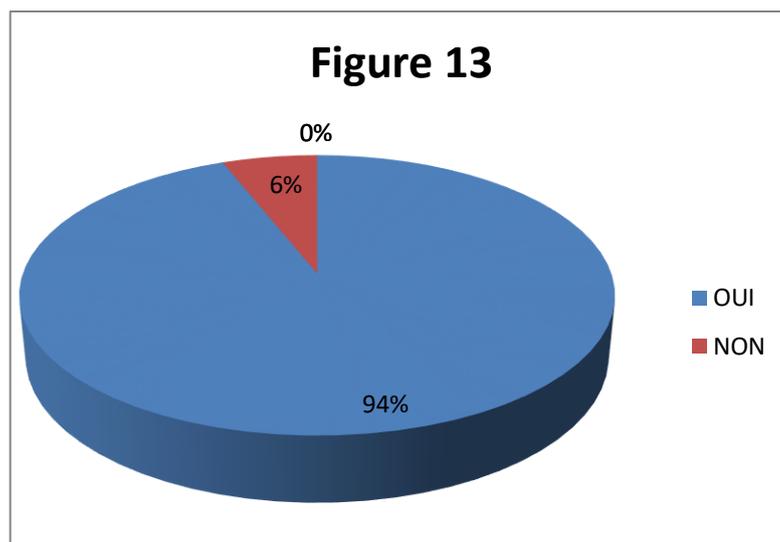
Ainsi, les enseignants se plaignent de la surcharge de la classe, de manque du temps car le programme est trop chargé et le manque de matériel.

Donc, l'utilisation des activités ludiques en classe exige des conditions favorables pour qu'elle soit bénéfique.

**Question n°13:**

Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?

Oui	94%
Non	6%



**Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble des enseignants interrogés, la majorité (94%) considèrent le jeu comme un facteur de motivation en classe à l'exception d'un seul enseignant qui a répondu par NON.

**Analyse des résultats :**

La majorité des enseignants estiment que le jeu est un facteur de motivation par excellence Il présente une source importante d'une grande motivation et de plaisir parce qu'il permet de modifier le rythme d'un cours, relancer l'intérêt des apprenants et rendre l'apprentissage motivant .Le jeu permet aussi d'augmenter la motivation par l'acquisition de nouvelles connaissances.

### **3 Analyse des résultats relatifs à l'observation de classe**

Les jeux travaillés constituent une double finalité essentielle c'est à dire moyens de distraction et moyens instructifs. Le jeu est donc une activité primordiale pour les élèves de niveau moyen car il permet de découvrir et de rechercher . En effet il exige l'apprenant de chercher un but déterminé à atteindre et à trouver une solution convenable à partir de ses modes de fonctionnement.

L'entraînement et la consolidation est parmi les objectifs qui trace l'enseignement pour mobiliser les compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises c'est aussi le champ de la mise en œuvre des compétences précédemment acquises par l'élève qu'il va les adapter à chaque jeu afin de créer des nouvelles situations (la créativité des apprenants ) .

Le jeu en équipe est bien accueilli ,cela permet aux élèves faibles de se trouver dans des groupes gagnants qui donnent une valorisation tout en réalisant une communication verbal ou non entre les différents niveaux d'apprentissage ,ces échanges sont toujours présents au sein d'un jeu car l'apprenant s'exprime sur ce qu'il fait et sur ce qu'il est entrain de faire pour participer et pour montrer sa satisfaction ou ses difficultés .

En effet un bon professeur doit adapter une stratégie pédagogique pour garder les différentes caractéristiques des jeux : ils doivent être distrayants, amusants , relaxants et intéressants.

#### **Conclusion partielle**

Compte tenu des réponses proposées par les enseignants questionnés, et après avoir travaillé avec des élèves de 1am et analysé les résultats obtenus lors de l'observation de classe, nous confirmons l'utilité des activités ludiques en classe du FLE.

Ainsi, nous avons constaté que le professeur a réussi ses objectifs et que les apprenants étaient motivés et qu'ils réagissent positivement .

Ce qui nous permet de dire que les activités ludiques sont des éléments nécessaires à l'équilibre de l'élève et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social ,donc le jeu inclut dans son acte didactique une pédagogie enseignement/apprentissage qu'on l'emploie comme stratégie pour bénéficier de l'envie inévitable de l'élève à jouer.

Pour conclure et d'après notre recherche nous pensons que l'activité ludique est un auxiliaire important et indispensable dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique .Nous favorisons également le recours aux jeux. Malgré qu' il existe

encore des enseignants qui bannissent ces activités dans les pratiques de classe ; dont le motif s'inscrit dans le manque du matériel alors qu'il peuvent opter pour d'autres modèles pour mieux répondre aux objectifs .

Nous pensons alors que les activités ludiques en milieu scolaire et surtout au cycle moyen apportent des résultats satisfaisants et rentable, puisque les élèves trouvent un énorme plaisir à jouer et en même temps à acquérir des notions académiques.

## 4 Perspectives et activités proposées aux apprenants

Cette partie de travail est consacrée aux suggestions de quelques activités ludiques en faveur des apprenants de cycle moyen.

### 4.1 Définition de la charade

La charade vient du provençal « charrado » qui signifie « *une causerie, une conversation, un*

*Discours propre à tuer le temps* ».

Le dictionnaire Larousse la définit comme une énigme où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes en le décomposant en parties formant elles-mêmes un mot, d'après les définitions des parties et du tout.

Elle commence toujours par « Mon premier est... » ; « Mon second est... » ; « Mon Dernier est... » Et finit par « Mon tout est.... ».

En cette activité, l'élève est censé deviner un mot de plusieurs syllabes décomposé en plusieurs parties qui sert à former un nouveau mot .ce travail se fait en groupe où l'apprenant arrive à communiquer et réagir avec ses camarades.

### 4.2 Exemples de charades

**Mon premier** peut se promener sur ma tête

**Mon deuxième** est le féminin de beau

**Mon tout** sert à me débarrasser de mes ordures ménagères.

**La solution** : la poubelle (pou – belle).

**Mon premier** est le contraire de nuit

**Mon deuxième** est un morceau de national

Je fais **mon troisième** au moment de Noël

**Mon tout** est un métier

**La solution** : un journaliste (jour – na – liste)

**Mon premier** sert à couper les arbres

**Mon deuxième** est un endroit où l'on prend le train

**Mon troisième** est un morceau d'allumette

**Mon tout** abîme la santé

**La solution** : la cigarette (scie – gare – ette)

**Ma première** je la bois  
**Mon deuxième** vaut 1000 kilogrammes  
**Mon troisième** est une négation  
**Mon tout** est une saison  
**La solution** : l'automne (l'eau- tonne – ne)

**Mon premier** est la première lettre  
**Mon deuxième** est une négation  
**Mon troisième** est dans toutes les phrases  
 Mon chien et mon chat sont dans **mon tout**  
**La solution** : les animaux (a – ni – mots)

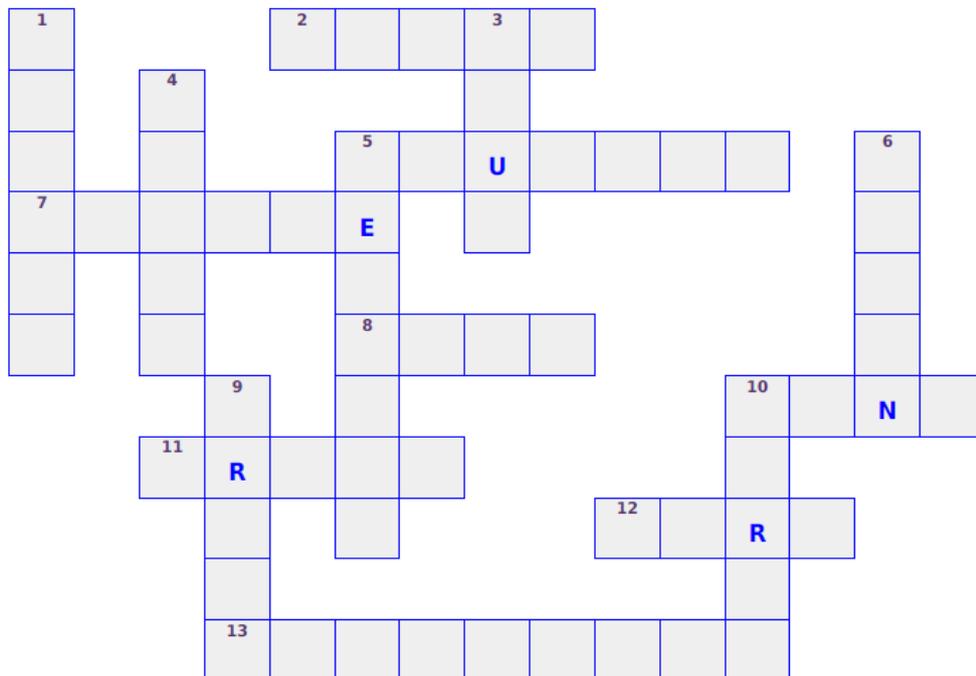
### 4.3 Mots croisés :

Ce jeu peut se faire autour des points de langues étudiés. Dans cette activité, il s'agit de classer les lettres dans les cases horizontales ou verticales en s'appuyant sur des définitions déjà données.

## Mots croisés

### Adjectifs contraires

**Mots à placer** : DIFFICILE, FORT, FROID, GRAND, HAUT, JEUNE, LARGE, LENT, LOURD, MAUVAIS, MECHANT, NEUF, PAUVRE, PLEIN, PROPRE



### Horizontalement

2. C'est le contraire de vieux.
5. C'est le contraire de bon.
7. C'est le contraire de riche.
8. C'est le contraire de bas.
10. C'est le contraire de rapide.
11. C'est le contraire de petit.
12. C'est le contraire de faible.
13. C'est le contraire de facile.

### Verticalement

1. C'est le contraire de sale.
3. C'est le contraire de usé.
4. C'est le contraire de léger.
5. C'est le contraire de gentil.
6. C'est le contraire de vide.
9. C'est le contraire de chaud.
10. C'est le contraire d'étroit.

**Séance : TD**

**Durée : 1heure**

**Objectifs :**

Jouer avec les verbes pour améliorer ses capacités dans l'apprentissage des participes passés des verbes de 3<sup>ème</sup> groupe.



**Support : guide de français (Le Nouveau)**

**Consigne :** Le roi Henri II a offert le château de Chenonceau à une femme célèbre ; en 1547. Pour trouver le nom de cette femme ; remplissez les cases avec les participes passés des verbes ci-dessous ; puis lisez verticalement.

1. Devoir
2. Finir
3. Apprendre
4. Connaître
5. Avoir
6. Dire
7. venir
8. Pouvoir
9. Sortir
10. Asseoir
11. Faire
12. Mettre
13. Ouvrir
14. Croire
15. Savoir

		D	U				
	f	I	n	i			
		A	p	p	r	i	s
c	o	n	N	u			
		E	u				

		D	i	t
v	E	n	u	

			P	u		
		s	O	r	t	i
a	s	s	I	s		
f	a	i	T			
		m	I	s		
o	u	v	E	r	t	
		c	R	u		
			S	u		

**Démarche :**

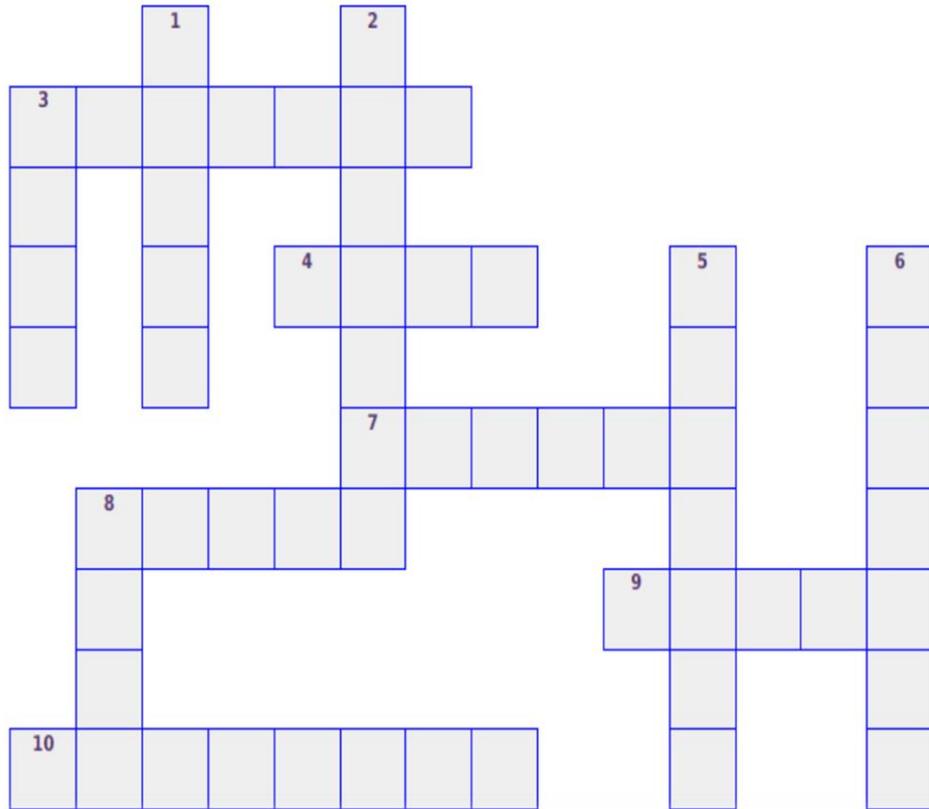
- Remplir les cases des participes passés de chaque verbe.
- Lire verticalement les cases en noir pour trouver le nom de la femme.
- Travail en binôme.



# Mots croisés

## Une histoire sombre, très sombre

Mots à placer : ARMOIRE, BOIS, BOITE, CHAMBRE, CHATEAU, COIN, COULOIR, ESCALIER, PAYS, PORTE, RIDEAU, SALLE



### Horizontalement

3. Dans cette \_\_\_\_\_, il y avait une armoire.
4. Dans ce \_\_\_\_\_, il y avait un château.
7. Derrière ce \_\_\_\_\_, il y avait une chambre.
8. Derrière cette \_\_\_\_\_, il y avait une salle.
9. Dans cette \_\_\_\_\_, il y avait une souris !
10. En haut de cet \_\_\_\_\_, il y avait un couloir.

### Verticalement

1. Dans cette \_\_\_\_\_, il y avait un escalier.
2. Dans cette \_\_\_\_\_, il y avait un coin.
3. Dans ce \_\_\_\_\_, il y avait une boîte.
5. Dans ce \_\_\_\_\_, il y avait un rideau.
6. Devant ce \_\_\_\_\_, il y avait une porte.
8. Dans ce \_\_\_\_\_, il y avait un bois.

#### 4.4 La chanson

Est un document authentique intégrée dans l'enseignement /apprentissage d'une langue qui vise plusieurs objectifs .Elle permet d'aborder tous les points de langues avec efficacité, à savoir la phonétique, la syntaxe et le lexique.

Grâce à sa musique et son rythme, elle facilite l'apprentissage de la langue par la motivation qu'elle exerce sur les apprenants.

Elle leurs permet aussi de se distraire, d'enrichir leur vocabulaire et de favoriser la communication entre eux.

**Première chanson :** L'accord des participes passés (sur l'air de « Elle me dit » de Mika) :

*Elle me dit :*

- *souris quand tu n'étudies pas avec une triste mine.*

*Elle croit que c'est facile à faire*

- *Elle me dit :*

- *« Revois bien toute ta grammaire, analyse tu dois parfaire, conjugaison doit être claire ».*
- *Et pourtant, ces règles avec les accords, quand j'y pense, mon ventre se tord.*
  - *J'aimerais bien tout foutre en l'air !*
- *Et pourtant, tout ce participe passé faudrait un jour les gérer.*
  - *Ils représentent tant de mystère !*
    - *Elle me dit :*
- *-un participe passé pour bien l'orthographe .METS le au féminin.*
  - *Ote le « E » à la fin.*
  - *Et tout ce qui est accord, tu verras c'est junior.*
    - *Observe son entourage.*
    - *CE sera ton aiguillage.*
- *Ce n'est pas si compliqué .On va y arriver ! CE n'est pas si compliqué.*

- *Le participe passé.*
  - *Quand il employé seul, il s'accorde sans orgueil .Au nom auquel il se rapporte.*
  - *Le p.p. Quand il est accompagné, il faut bien analyser .Quel est donc son auxiliaire ?*
    - *Si c'est « être », la règle est vraiment toute bête.*
      - *Accorde-le avec son sujet !*
      - *Ya-t-il de quoi être chèvre ?*
- Attention*
- Celui qui nous fait tant peur, Cet auxiliaire de malheur*  
*Qui nous laisse un goût amer.*
- Il s'agit de l'auxiliaire « avoir » On va briser ce brouillard !*  
*Retrouve le C.D.V. Vois où il est placé,*  
*Car le P.P s'accorde avec lui, mon trésor, seulement s'il est*  
*placé*  
*Devant le verbe conjugué !*
- *CE n'est pas si compliqué .On va y arriver ! CE n'est pas si compliqué.*

# ***Conclusion générale***

Au terme de ce modeste travail de recherche dont l'étude principale entre dans le cadre d'une approche didactique et pédagogique, nous avons essayé de montrer l'importance de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage du FLE.

L'enseignant a pour rôle de fournir des méthodes convenables et des techniques motivantes qui permettent à l'apprenant d'arriver à la maîtrise de la langue française.

Dans ce constat, il doit créer un climat favorisant l'apprentissage de la langue en classe en intégrant des activités ludiques ayant des aspects pédagogiques afin de permettre à l'apprenant d'apprendre avec plaisir. Il est utile de les introduire au bon moment du cours pour le faire profiter pleinement.

En effet, l'utilisation des activités ludiques dans une classe du FLE permet à l'apprenant d'acquérir des compétences langagières et communicatives dont il s'exprime, échange, agit et interagit avec ses camarades et son enseignant. Il pourra exprimer ses sentiments et ses opinions dans diverses situations d'interactions sans crainte de l'erreur et sans hésitation.

De plus, le jeu permet à l'apprenant de développer sa personnalité, son imagination et sa créativité qui contribuent à un bon apprentissage.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des apprenants et stimuler le désir d'apprendre.

Pour mieux réussir l'utilisation du jeu en classe, il est important que le choix des activités soit soigneusement réfléchi et que le rôle de l'enseignant soit de guider et d'orienter ses apprenants pour créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise.

Nous pouvons donc retenir en définitive que le jeu est aujourd'hui reconnu comme un outil pédagogique pertinent dans l'apprentissage du FLE, porteur de valeurs éducatives et de plaisir. Il permet à la fois à l'enseignant de varier ses méthodes d'enseignements et aux apprenants d'acquérir des compétences communicatives et langagières, voir l'acquisition et la mémorisation d'un nouveau vocabulaire afin de réaliser un bon apprentissage d'une langue étrangère.

Autrement dit ; Après avoir travailler avec les apprenants du cycle moyen, et l'analyse des résultats obtenues, nous avons constater que les apprenants ont bien réussit dans la réalisation des jeux proposés, et qu'ils ont été motivés et impliqués ainsi que leurs réaction et leurs comportement qui ont été positives, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle - très important dans l'Enseignement/Apprentissage de français langue étrangère, comme elles influence positivement sur la compréhension de l'écrit et de l'oral , où l'apprenant compte sur ses compétences linguistiques, cognitives et la compétence de s'auto-évaluer (maîtrise de soi), et essaye d'exploiter ce qu'il a appris.

Ces activités étaient un facteur efficace dans le développement des connaissances linguistiques et cognitives chez les apprenants et dans l'interaction entre eux dans « le jeu des gestes où on utilise le langage gestuel pour transmettre un message, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques est un moyen efficace et affectif qui donne à l'apprenant la liberté de travailler, de s'exprimer et de comprendre.

Nous souhaiterons que ce modeste travail ait pu soulever au moins un aspect de l'intérêt que montrent les activités ludiques autant qu'un meilleur dispositif pour l'apprentissage de la langue et sera une perspective et une plate- forme de recherche et d'étude.

***Références  
Bibliographiques***

## **1 Ouvrages**

1-Cuq, J.-P. et G., Isabelle. 2002. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse universitaire de Grenoble. Grenoble,.

2- Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997.

3- Kanoua, S. 2008. culture et enseignement du français en Algérie, édition synergies, Alger, .

4-Weiss, François. 1983. *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique*. Hachette..

## **2 Dictionnaire**

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

6-Robert, J.-P. 2002. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys. France,

7-LAROUSSE.J.P.2008. Dictionnaire le petit Larousse illustré. Larousse. Paris,

## **Mémoires consultés :**

8- BOUGHALEM SANAA. 2014/2015. La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la troisième année primaire, Master Option: didactique du FLE /FOS, sous la direction de Mme CHAIB-TALEB Fatima Zohra, Université ABOUBEKR BELKAID –TLEMCEN. P 9.

9-BOUDJEMAA. Lham. 2015-2016. Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de la 2 AM école OTHMAN SAAD. Master option didactique .Université de Larbi Tebessi-Tébessa..

10-BEKHEDDA, I.2015/2016, la motivation dans l'enseignement /apprentissage du FLE ; cas de la 1 ère année moyenne, Master option didactique, université TAHRI Mohammed, Béchar

11- HAMAIZI. Belgacem. Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques .Mémoire de Magister Option : Didactique des langues étrangères .Université Mohamed Lamine DEBAGHINE SETIF 2.

12-LABANI, Noussaiba. 2015-2016. La motivation scolaire en classe de FLE Cas des apprenants de la 4ème année moyenne ; Mémoire de Master, Université Larbi Ben M'Hidi , Oum El Bouaghi ,. p :14

13- SOLTANI Habiba et TALBI Kelthoum. 2016/2017. L'importance des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE, Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire de l'école (MAHIEDDINE Ali ben Maamar- Chéria), Master Option : Sciences du Langage et Didactique, Université–LAARBI TBESSI-TEBESSA. P 17

## Sitographie :

14- BODIN, Jean, L'enfant, librairie Encyclopédie. 1975, Bruxelles. p125  
.Disponible sur le site [https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m\\_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html](https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html)

15- <http://josialekenne.over-blog.com/article-33705840.html> (consulté le 25/12/2018)

16- [https://www.youtube.com/watch?v=X\\_DlrJTZtC4](https://www.youtube.com/watch?v=X_DlrJTZtC4)(consulté le 15/05/2019)

17-Dictionnaire LAROUSS disponible sur le site <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/enseignement/29804> (consulté le 25/12/2018)

18-Dictionnaire LAROUSS disponible sur le site :<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887> .

19-Dimensions d'un dispositif de formation entièrement ou partiellement à distance Michele Notari et Romain Viosard disponible sur le site : [http://tecfaetu.unige.ch/staf/stafh/notari/staf17/periode2/Definition\\_concepts.html](http://tecfaetu.unige.ch/staf/stafh/notari/staf17/periode2/Definition_concepts.html) . (Consulté le 22/12/2018)

20-Essai de définition du concept de motivation disponible sur le site : [http://theses.univlyon2.fr/documents/getpart.php?id=lyon2.2001.aman\\_a&part=36445](http://theses.univlyon2.fr/documents/getpart.php?id=lyon2.2001.aman_a&part=36445) (Consulté le 28/04/2019).

21-[https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m\\_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.htm](https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.htm) (consulté le 25/02/2016)

22-<http://www.formations.philippeclazard.com/motivations.pdf>(consulté le 29/04/2019).

23-[https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m\\_Motivation-et-reussite-des-apprentissages-scolaires6.html](https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m_Motivation-et-reussite-des-apprentissages-scolaires6.html) (consulté le 05/05/2019).

24-La motivation scolaire par Marie-Ève Lacroix et Pierre Potvin, Université du Québec à Trois-Rivières, disponible sur le site : <http://rire.ctreq.qc.ca/la-motivation-scolaire-version-integrale/> (consulté le 12/05/2019).

25-Psychologie d'apprentissage : les motivations André Quinton disponible sur le site : <http://www. formations.philippeclazard.com/motivations.pdf> (consulté le 28/04/2019).

# **ANNEXES**

## Questionnaire :

Dans le cadre de la réalisation de notre mémoire intitulé :

« Les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE. »

Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen qui aura pour but de préciser l'importance d'intégrer des activités ludiques dans une classe de langue.

Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plaît veuillez répondre à ces questions en toute objectivité.

**1- En comptant cette année, combien d'années d'expériences en enseignement possédez-vous au total ?**

Moins de 5 ans

Entre 5 et 10 ans

Plus de 10 ans

Fin de carrière

**2- La langue française intéresse t-elle vos élèves ?**

Oui

non

**3- Quel est le niveau de vos élèves ?**

Bon

moyen

faible

**4- Trouvent-ils des difficultés dans :**

Le fonctionnement de la langue   
en classe

La communication

La lecture

Autres

**5- Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement ?**

Oui

non

Quand ?

.....  
.....

**6- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :**

Utile  inutile

7- *D'après vous, les apprenants aiment les activités ludiques ?*

Oui  non

8- *Utilisez –vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?*

Jamais  parfois  souvent  très souvent

9- *Selon vous à quel moment du cours faut –il programmer ces activités ?*

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

10- *Quels sont les types de jeu que vous utilisez en classe ?*

Les jeux linguistiques  Les jeux de créativité   
Les jeux communicatifs  Les jeux culturels

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

11- *D'après vous, quelle est la meilleure activité ludique ?*

Les jeux de mots  Les comptines  Les jeux de rôles   
Les devinettes  Les chansons  Autres

12- *Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe ?*

Oui  non

Si oui, citez quelques unes  
.....

.....  
.....

13 - *Considérez vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?*

Oui

non

## Table des matières

<i>Dédicace</i> .....	2
<i>Remerciements</i> .....	3
Résumé.....	7
Abstract .....	8
ملخص.....	8
<i>Introduction Générale</i> .....	9
<i>Première partie :</i> .....	13
<i>La partie théorique</i> .....	13
<i>Chapitre 1 :</i> .....	14
<i>Les activités ludiques en classe du FLE</i> .....	14
<i>Le jeu, source de motivation</i> .....	14
<i>Introduction partielle</i> .....	15
1 Eléments définitoires.....	15
1-1 FLE : .....	15
1.1 Qu'est ce qu'un Enseignement ? .....	15
1.2 Qu'est ce qu'un apprentissage ? .....	16
2 Les activités ludiques en classe du FLE .....	17
2.1 Qu'est ce qu'une activité ludique ?.....	17
2.2 Définitions du jeu .....	17
3 Un bref historique sur la notion "Ludique" :.....	19
4 Progression du jeu en pédagogie :.....	19
4.1 Le jeu ludique.....	19
4.2 Le jeu éducatif.....	20
4.3 Le jeu pédagogique.....	20
5 Les types du jeu :.....	20
5.1 Les jeux linguistiques .....	21
5.2 Les jeux de créativité .....	21
5.3 Les jeux culturels.....	22
5.4 Les activités dérivées du théâtre.....	22
6 L'importance du jeu dans l'apprentissage .....	23
<i>Conclusion partielle</i> .....	24

<i>Chapitre II :</i> .....	25
<i>Le jeu, source de motivation</i> .....	25
<i>Introduction partielle</i> .....	26
1 Qu'est ce que la motivation ? .....	26
1.1 Dans le contexte général .....	26
1.2 La motivation dans le contexte scolaire .....	27
2 Les types de motivation .....	28
2.1 La motivation intrinsèque : .....	28
2.2 La motivation extrinsèque : .....	28
3 Qu'est ce qu'un élève motivé ? .....	28
4 Qu'est ce qu'un élève démotivé ? .....	29
5 Le rôle de l'enseignant dans la motivation de l'apprenant .....	29
6 Le jeu, source de motivation .....	30
<i>Deuxième partie :</i> .....	31
<i>La partie pratique</i> .....	31
<i>L'enquête réalisée :</i> .....	32
<i>Le questionnaire et l'observation de classe</i> .....	32
<i>Introduction partielle</i> .....	33
1 Présentation du questionnaire .....	33
2 L'observation de classe .....	35
2.1 Description de corpus .....	35
2.1.1 Le terrain .....	35
2.1.2 Le public .....	35
2.2 La méthode de travail .....	35
2.3 L'observation .....	36
2.4 Les modèles de jeux présentés aux apprenants .....	36
<i>Chapitre II :</i> .....	8
<i>Analyse et interprétation des résultats</i> .....	8
<i>Introduction partielle :</i> .....	9
1 Analyse et interprétation des résultats du questionnaire distribué .....	9
3 Analyse des résultats relatifs à l'observation de classe .....	20
Conclusion partielle .....	20
4 Perspectives et activités proposées aux apprenants .....	21
4.1 Définition de la charade .....	21

4.2	Exemples de charades .....	21
4.3	Mots croisés : .....	22
4.4	La chanson .....	25
	<i>Conclusion générale</i> .....	27
	<i>Références Bibliographiques</i> .....	30
1	Ouvrages.....	31
2	Dictionnaire .....	31
	20-Essai de définition du concept de motivation disponible sur le site :.....	32
	ANNEXES .....	34
	Table des matières .....	38