

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

UNIVERSITE ABOUBEKR BELKAID – TLEMCEM
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et des langues
Filière de français



Mémoire élaboré pour l'obtention du diplôme de master en didactique du FLE:

L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant un
apprentissage motivant pour les apprenants
« Cas de 5^{ème} année primaire »

Préparé par l'étudiant :

HADJ ABDELKADER Mounir

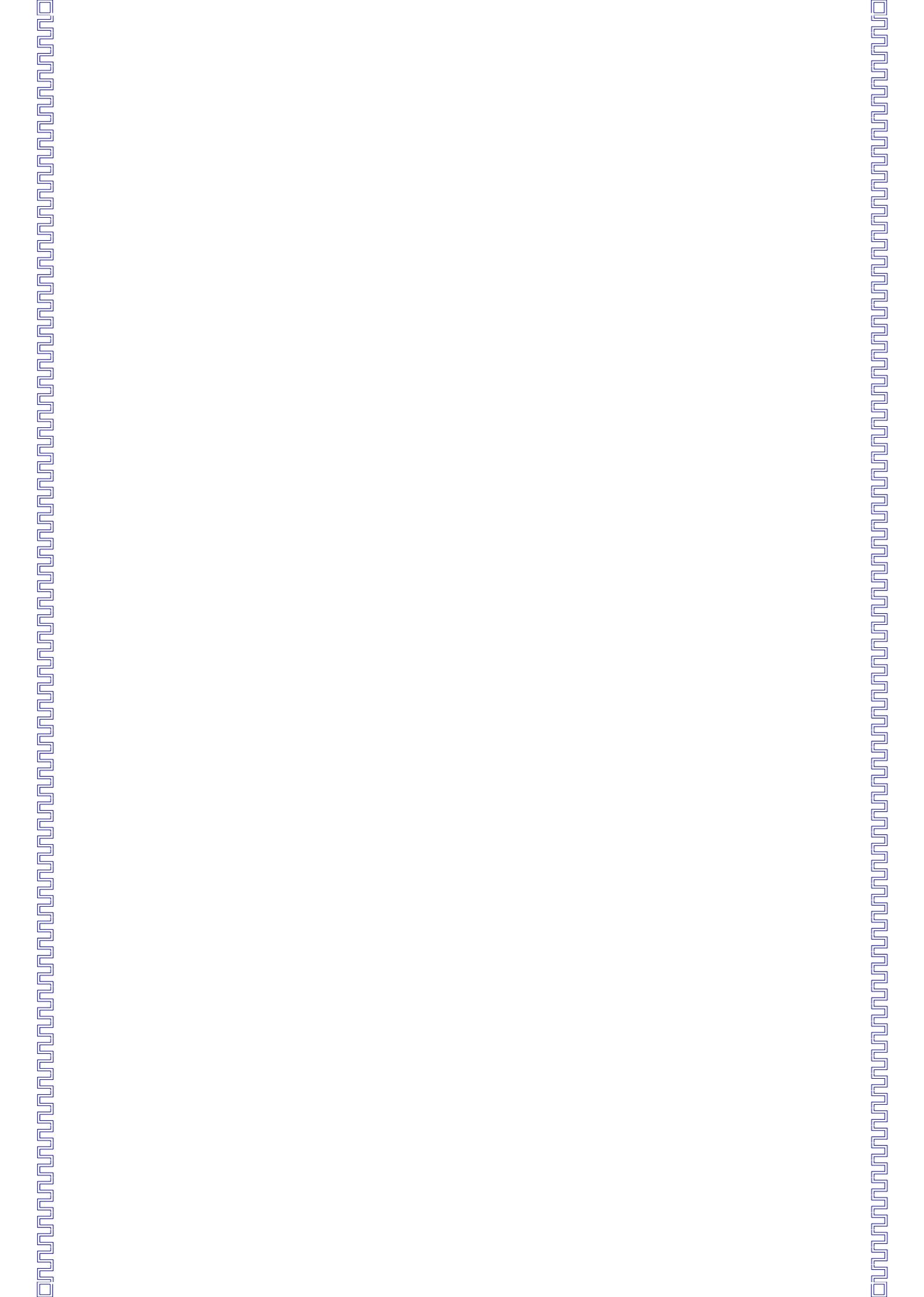
Sous la direction de :

Mme BEMMOUSSAT Amal

Les membres du jury :

Présidente :	Mme MANSOURIA Esma	Université de Tlemcen
Rapporteur :	Mme BEMMOUSSAT Amal	Université de Tlemcen
Examinatrice :	Mme SOULIMANE Djazia	Université de Tlemcen

Année universitaire 2022-2023



Je dédie ce travail :

À ma famille

À mes proches

À tous ceux qui me sont chers

Aux élèves en quête de motivation scolaire.

Je tiens à exprimer mes remerciements à ma directrice de recherche
Mme Bemmoussat Amal à qui je dois tout le respect et la
reconnaissance

Je souhaite aussi remercier le directeur et les enseignants de l'école
primaire de m'avoir permis d'effectuer mon enquête dans les
meilleures conditions. Mes remerciements s'adressent également à
l'ensemble des élèves de cinquième année primaire dont la
contribution a été précieuse à la réalisation de ce travail.

Merci

Table des matières

CHAPITRE I : Les activités ludiques : vers un effort de clarification	10
1. Définition des concepts	11
1.1. Le jeu	11
1.2. Les caractéristiques du jeu	13
1.3. L'approche ludique	13
2. La typologie des activités ludiques	15
3. Les structures ludiques	17
4. Les fonctions des activités ludiques	18
5. Le rôle de l'enseignant dans une approche ludique	20
5.1 Les attributs clés d'un enseignant adoptant une approche ludique	21
6. L'importance du choix et de la conception des activités ludiques	22
7. Exemples d'activités ludiques	23
CHAPITRE II : Comprendre la motivation pour mieux enseigner	28
1. La corrélation entre les activités ludiques et la motivation	29
1.1 Les caractéristiques de la motivation	31
2. La dynamique motivationnelle	32
2.1 Les déterminants de la motivation	33
3. La corrélation entre motivation et cognition	34
4. La corrélation entre activités ludiques et mémorisation	35
5. Les différents niveaux d'engagement de l'élève	36
6. Les facteurs de démotivation	37
7. Les stratégies pour favoriser la motivation intrinsèque et extrinsèque	39
7.1 La prise en compte des différences individuelles dans la motivation	41
8. La ludification comme stratégie pour favoriser la motivation	42
CHAPITRE III : Analyse de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE	44
1 Le plan expérimental	46
1.1 Lieu d'expérimentation	46
1.2 Présentation de l'échantillon	46
1.3 Programmation	46
1.4 La nature de l'expérimentation	47
1.5 Le choix des jeux	47
1.6 Description des jeux utilisés	48
1.7 Les objectifs des jeux utilisés	49
1.8 Équipement requis	50
2 Le déroulement des séances	51
1.1 La première séance	51
1.2 La deuxième séance	53
2.2.1 La liste de mots	53

2.2.2	Le jeu de l'intrus	55
1.3	La troisième séance	57
2.3.1	La nature des mots : jeu de rôle	57
2.3.2	Le jeu de coloriage	57
1.4	La quatrième séance	58
2.4.1	Le sac à préfixes	59
2.4.2	La reconstruction de mot	59
2.5	Comparaison des deux pratiques	60
3	L'évaluation des deux classes	61
3.1	Le test	61
3.2	L'analyse des résultats	62
3.3	Comparaison des résultats	65
4	Enquête auprès des enseignants de FLE	67
4.1	Présentation de l'échantillon	67
4.2	Analyse et interprétation des données	70
4.3	Conclusion	86
5	Conclusion général	87
6	Références bibliographiques	90
7	Annexes	93

INTRODUCTION GÉNÉRALE

L'enseignement des langues suscite un intérêt croissant et constitue un enjeu de première importance surtout au cycle primaire. Ce domaine est constamment à la recherche de nouvelles méthodes et de meilleures approches qui favorisent l'enseignement, pour faciliter la tâche aux enseignants. L'école algérienne a connu une série de réformes qui a apporté une nouvelle conception pédagogique accordant une importance particulière à la mise en situation des apprentissages.

L'application de ce nouveau dispositif, basé sur l'intégration des savoirs et le développement des compétences, nécessite de la part des enseignants la mise en place de nouvelles stratégies dans leurs pratiques de classe et le choix de ressources pédagogiques et de situations didactiques plus pertinentes et motivantes pour les apprenants. Il est donc essentiel de repenser et de renouveler les démarches pédagogiques selon les principes définis par l'approche par compétences afin de combattre la monotonie des pratiques et stimuler la créativité des apprenants.

Dans cette optique, la rencontre entre l'aspect ludique et le savoir est un élément de grande importance. La motivation dans l'enseignement-apprentissage de FLE est un point qui mérite hautement notre attention. En effet, l'enfant est naturellement porté par le jeu représentant pour lui une nécessité pour la vie.

L'enfant développe ses capacités par le biais du plaisir que les activités ludiques peuvent concrétiser. Le jeu représente une étape importante pour mettre les éléments de base dans la formation de la personnalité de l'individu, enrichir ses expériences et lui ouvrir d'autres horizons.

Pour l'enseignant-pédagogue, il offre à la fois le moyen une meilleure connaissance de l'enfant et celui d'un renouvellement des méthodes de travail. Il fournit la condition idéale pour que les enfants acquièrent des connaissances, notamment du vocabulaire. De cette façon, ils apprennent le sens des mots en parlant durant les activités ludiques. Ils peuvent tester les mots, observer la réaction des autres puis confirmer ou modifier leur compréhension du sens. Ils développent ainsi une compréhension plus approfondie du vocabulaire et une plus grande confiance dans son utilisation en de multiples contextes.

C'est dans cette perspective que s'inscrit notre travail de recherche. En tant qu'étudiant en Français langue étrangère, approfondir notre réflexion sur cette thématique qui touche directement l'enseignement-apprentissage du FLE est particulièrement intéressant. Ce travail reflète en quelque sorte nos préoccupations sur les difficultés de la compréhension du vocabulaire chez les apprenants et leur manque de motivation en classe. Et devrait nous permettre de trouver des solutions. Les motivations sont donc non seulement scientifiques mais également personnelles liées à nos ambitions professionnelles et à notre désir d'accomplir notre mission pédagogique avec efficacité.

L'objectif est de montrer l'apport de l'activité ludique dans l'enseignement-apprentissage ainsi que ses avantages comme un moyen de motivation. Il est important d'assister les élèves dans leur communication en utilisant des jeux comme une méthode facilitant l'assimilation et la fixation des savoirs, tout en analysant l'impact de ces jeux sur eux en termes d'implication et d'effort. Nous essaierons de trouver des réponses aux questions suivantes :

- Dans quelle mesure l'usage de l'activité ludique en classe pourrait-il être efficace ?
- A quel degré, le recours à la ludification est-il efficace pour stimuler la motivation des élèves en cinquième année primaire ?

Pour répondre à ces questions, nous avons émis les hypothèses suivantes :

- Le jeu comme un auxiliaire d'apprentissage pourrait aider à atteindre différents objectifs d'enseignement.
- Le jeu serait un très bon vecteur de motivation en stimulant la créativité des élèves et développant leurs compétences.

Afin de mener à bien notre recherche, nous avons opté pour la méthodologie expérimentale, et dans le souci de mieux répondre à notre problématique et de vérifier nos hypothèses, nous avons décidé de la diviser en trois chapitres.

Dans le premier chapitre, nous allons aborder le cadre théorique. Tout d'abord, nous allons définir les concepts clés de notre travail en nous intéressant à la notion de ludique. Nous allons examiner les différentes dénominations du ludique et proposer une définition précise de l'approche ludique, du jeu et de ses caractéristiques. Nous allons également étudier la typologie, les structures et les fonctions des activités ludiques, ainsi que le rôle de

l'enseignant dans cette approche. Enfin, Nous allons mettre en évidence l'importance du choix des jeux et fournir des exemples concrets de leurs utilisations en classe.

Quant au deuxième chapitre, l'accent sera mis sur la motivation des apprenants. Nous aborderons les liens entre le ludique, la motivation, la mémorisation et la cognition. Nous examinerons la dynamique motivationnelle, les niveaux d'engagement de l'élève, ainsi que les facteurs qui peuvent influencer la motivation, y compris ceux de la démotivation. Ensuite, nous allons lister à titre indicatif les stratégies qui pourraient être réinvesties en classe avec les apprenants pour favoriser la motivation intrinsèque et extrinsèque. Sans oublier, la prise en compte des différences individuelles dans la motivation en fonction des besoins et des intérêts différents.

Pour ce qui est du troisième chapitre, il sera réservé à la partie pratique de notre travail. Il va nous permettre de renforcer et d'expérimenter ce qui aura été abordé dans les deux premiers chapitres.

Nous avons adopté une méthodologie expérimentale avec deux axes. Le premier est une expérimentation avec un groupe de jeunes apprenants pour examiner le rôle des activités ludiques dans la motivation des apprenants. Nous avons choisi deux approches différentes pour vérifier nos hypothèses initiales et mieux comprendre l'importance des activités ludiques en classe de langue : *observer un cours avec une classe et introduire des activités ludiques avec une autre classe* A la fin nous proposerons un test pour analyser les résultats et faire une comparaison.

Le deuxième axe consiste en un questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire pour avoir une idée claire sur leurs représentations du ludique et savoir comment il peut être utilisé pour améliorer la performance des apprenants. Il sera également consacré à l'analyse des résultats obtenus.

PREMIER CHAPITRE:

**LES ACTIVITES LUDIQUES, VERS UN EFFORT DE
CLARIFICATION.**

L'usage des jeux dans l'école primaire est essentiel. Pour un enfant, jouer représente une gamme d'activités exercées dans le but de s'amuser. C'est une occupation et une source de divertissement et de bonheur. D'un point de vue pédagogique, c'est le moteur principal de croissance et développement intellectuel de l'enfant. Le jeu au cours de l'enfance est une condition préalable au développement social. Il peut être utilisé dans le processus éducatif pour stimuler l'apprentissage du FLE. Les résultats des nombreuses études et recherche ont montré l'importance des jeux éducatifs dans l'enseignement. Les élèves sont plus actifs et interactifs en classe, ce qui leur donne la possibilité d'acquérir de nombreuses compétences, des concepts et des valeurs.

Pour commencer le chapitre, nous tenterons de définir les deux notions de *jeu* et *activité ludique* afin d'avoir une compréhension plus précise de ces notions.

1 Définitions des concepts :

1.1 Le jeu :

Au premier abord, le concept de jeu semble universellement compris, bien que personne n'ait réussi à le définir de manière précise et objective. La définition du jeu varie énormément selon les époques et les sociétés, et est influencée par des facteurs socio-culturels. Bien que la notion de jeu soit devenue courante dans le domaine de la recherche, elle reste difficile à définir de manière claire et unifiée.

On peut trouver plusieurs définitions différentes du jeu, tout dépend de l'angle sous lequel est abordée la problématique. C'est une activité très répandue, pratiquée à des fins de divertissement, de compétition, de formation ou de gain, et qu'elle peut prendre de nombreuses formes et suivre différentes règles.

Le dictionnaire Littré (1873. P : 525) définit le jeu comme "*une action, une occupation qui a pour but le divertissement ou le gain, qui est soumise à des règles, et qui implique une mise en jeu de quelque chose*".

Le dictionnaire Merriam-Webster (1964. P : 142) définit le jeu comme "*une activité pratiquée pour se divertir, souvent avec des règles précises et des compétitions, ou une activité qui implique une mise en jeu d'argent ou de biens*".

En somme, ses définitions du jeu mettent en avant les aspects ludiques et compétitifs, ainsi que la possibilité d'y ajouter une dimension financière ou matérielle. Elles soulignent également que le jeu peut être une activité socialement acceptée, encadrée par des règles et pratiquée dans un cadre défini.

Le psychologue Johan Huizinga (1938. P : 12) définit le jeu *comme « une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles»*. Contrairement aux animaux, pour qui les jeux sont déjà utilitaires, le jeu de l'enfant est gratuit car la nature même du jeu engendre un investissement naturel. Le jeu représente pour eux la nouveauté, la créativité, l'exploration et la recherche d'un exploit interne.

« Les activités ludiques sont des activités interactives et engagées dans lesquelles les participants sont motivés par le plaisir, l'exploration et l'expérimentation. Elles offrent des opportunités d'apprentissage, de créativité, de résolution de problèmes et de développement de compétences sociales » (Prensky, M. 2001)

« Le jeu est une situation où les participants se mettent d'accord pour ne pas prendre au sérieux leur propre comportement et celui des autres, tout en respectant les règles qui régissent l'interaction. » (Goffman, E. 1967). En acceptant de jouer le jeu, les participants entrent dans un monde où les normes et les valeurs sont différentes de celles qui régissent la vie quotidienne, et où ils peuvent explorer de nouvelles possibilités d'interaction et de communication. Cependant, même si le jeu permet une certaine liberté par rapport aux normes et aux rôles sociaux, il n'est pas totalement anarchique. Les joueurs doivent respecter les règles qui ont été définies au préalable, et qui organisent l'interaction de manière à éviter les conflits et les malentendus.

Au vu de ses particularités multifacettes, le jeu peut permettre de créer des liens sociaux, de favoriser la créativité et l'imagination, ou encore de développer des compétences cognitives et physiques. C'est pourquoi il est un objet d'étude privilégié pour les sociologues, qui cherchent à comprendre comment il contribue à la construction de l'identité individuelle et collective, et à l'évolution des normes et des valeurs sociales.

1.2 Les caractéristiques du jeu :

Les caractéristiques du jeu sont nombreuses et varient selon les auteurs et les disciplines. Cependant, voici quelques-unes des caractéristiques les plus courantes du jeu (Silva, T. 2018):

- Le jeu est une activité ludique et plaisante : le jeu doit avant tout être amusant et procurer du plaisir à ceux qui y participent.
- Le jeu a des règles : le jeu est structuré par des règles qui définissent les objectifs, les modalités et les limites du jeu.
- Le jeu est un espace de liberté : les règles du jeu permettent de définir un cadre de jeu et de compétition, mais à l'intérieur de ce cadre, les participants ont une certaine liberté pour explorer et expérimenter.
- Le jeu est un espace de compétition : le jeu implique souvent une compétition entre les participants. C'est souvent une activité collective, favorisant les interactions et les échanges entre les participants.
- Le jeu peut avoir une dimension éducative : le jeu peut être utilisé pour transmettre des connaissances, développer des compétences ou enseigner des valeurs.
- Le jeu peut être adapté à différents âges et à différents niveaux : le jeu peut être adapté à différents publics, en fonction de leurs capacités et de leurs intérêts.
- Le jeu peut être créatif : certains jeux peuvent encourager la créativité et l'expression artistique des participants.

1.3 L'approche ludique :

L'approche ludique est une méthode d'enseignement qui utilise des activités ludiques et des jeux pour faciliter l'apprentissage et la compréhension des concepts. Cette approche met

l'accent sur la participation active des apprenants et la création d'un environnement d'apprentissage agréable et engageant. Dans l'enseignement des langues étrangères, l'approche ludique peut être particulièrement efficace pour encourager la pratique active de la langue cible et faciliter la mémorisation du vocabulaire et des structures grammaticales.

Ce concept est en constante évolution, il semble échapper à toute définition préalable claire et précise. Toute tentative de définition ne peut être qu'une étude pour déterminer les caractéristiques d'une réalité aux contours flous.

La base de données CNRTL¹ donne la définition suivante à l'activité ludique : « *Activité qui se dépense dans le jeu, activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel* ».

Jean Pierre Cuq (2003. p : 155) définit l'activité ludique comme :

«une activité d'apprentissage [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon ressourçante leurs compétences verbales et communicatives».

Il ajoute aussi :

«le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève»

Cette définition souligne l'aspect pragmatique de l'activité ludique en tant que moyen pédagogique pouvant être réinvesti à des fins didactiques. Les jeux peuvent également contribuer à instaurer des relations plus authentiques entre les apprenants et le formateur, ce qui peut favoriser les interactions et dynamiser les échanges verbaux entre les participants. Les jeux peuvent ainsi encourager la participation active et la coopération entre les apprenants. Les formateurs vont mieux comprendre les besoins et les intérêts de leurs

¹ Fondée en 2005, la base de données CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) constitue une ressource riche en textes littéraires, scientifiques et techniques.

apprenants, et s'adapter en conséquence pour offrir une expérience d'apprentissage plus efficace et plus agréable.

L'activité ludique nourrit sans cesse l'intelligence de l'apprenant tout en contribuant à construire son identité. Elle lui permet de mieux comprendre son entourage et d'enrichir son imaginaire. Sur ce point, Brougere (2005. P : 73) affirme que : « *C'est là toute la force du jeu : un moyen de prendre en compte l'enfant, de lui conférer pouvoir et décision.* »

Pour Johan Huizinga (1951. P : 12), elle représente :

« Une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie »

Pour Nicole De Grandmont (1995. P : 20) :

« Le jeu ludique n'a ni règles, ni obligations, ni esthétisme, il est l'œuvre du plaisir instinctif qui permet au joueur d'appriivoiser le monde et ses structures. C'est une liberté essentielle, car sans cette liberté, l'équilibre psychique, émotif, affectif, sensoriel ou cognitif risque d'être perturbé.»

Partisane d'une pédagogie du ludique, l'orthopédagogue canadienne Nicole De Grandmont suggère que le jeu ludique est caractérisé par l'absence de règles strictes ou de contraintes externes qui limitent la liberté du joueur. Il n'y a pas non plus de critères esthétiques ou de normes formelles à respecter, ce qui laisse place à la créativité et à l'imagination.

2 La typologie des activités ludiques

Faire la typologie exacte des activités ludiques est quasiment impossible. En effet, elle peut varier en fonction des objectifs d'apprentissage, des préférences des apprenants, du domaine et des auteurs. En plus, il existe une grande variété d'activités ludiques utilisées en enseignement qui peuvent être classées en plusieurs catégories par exemple :

- **Les jeux de rôle** : Les apprenants jouent des rôles ou des personnages et interagissent avec d'autres apprenants en fonction de leurs caractéristiques pour simuler des situations de la vie réelle. Ces jeux peuvent être fictifs ou réalistes et peuvent avoir des objectifs différents. Cette activité peut aider les apprenants à pratiquer les compétences linguistiques dans un contexte authentique.
- **Les jeux de société** : Les jeux de société tels que les jeux de mots, les jeux de cartes, les jeux de dés, etc., peuvent être utilisés pour renforcer le vocabulaire, la grammaire et les compétences de communication des apprenants.
- **Les quiz**: Les quiz peuvent être utilisés pour tester les connaissances des apprenants et leur donner un retour immédiat. Ils peuvent également être utilisés pour renforcer la mémorisation du vocabulaire et des structures grammaticales.
- **Les jeux-vidéo éducatifs** : Les jeux vidéo éducatifs peuvent être utilisés pour aider les apprenants à pratiquer les compétences linguistiques de manière interactive et amusante. Ils peuvent également aider les apprenants à renforcer leur compréhension de la culture du pays dont ils apprennent la langue.
- **Les exercices interactifs** : Les exercices interactifs tels que les jeux-questionnaires, les puzzles, les énigmes, les mots croisés, etc., peuvent être utilisés pour renforcer le vocabulaire et la grammaire chez apprenants de manière ludique et interactive.

Jean-Pierre Cuq et Gruca (2004) ont proposé une classification des jeux selon trois catégories principales :

La première catégorie est celle des **jeux d'exercice**. Ces jeux sont axés sur la répétition et la pratique d'habiletés spécifiques. Ils sont souvent utilisés dans un contexte éducatif pour renforcer des compétences particulières, comme les jeux de mathématiques ou les exercices de grammaire. Les jeux d'exercice offrent un environnement sûr et structuré pour permettre aux apprenants de s'entraîner et de consolider leurs connaissances.

La deuxième catégorie est celle des **jeux de simulation**. Ces jeux visent à recréer des situations réelles ou fictives pour permettre aux participants de vivre des expériences

immersives. Ils peuvent simuler des environnements professionnels, des situations sociales ou des événements historiques. Les jeux de simulation favorisent l'engagement actif des joueurs, la prise de décision, la résolution de problèmes et le développement de compétences spécifiques.

La troisième catégorie est celle des **jeux de création**. Ces jeux mettent l'accent sur la créativité, l'expression artistique et la construction de nouvelles réalités. Ils encouragent les joueurs à imaginer, concevoir et réaliser leurs propres œuvres, que ce soit à travers des jeux de construction, des jeux de rôle ou des jeux de création numérique. Les jeux de création favorisent la pensée divergente, la collaboration et l'expression personnelle.

3 Les structures ludiques

En classe de langue, il existe de nombreux supports pour transmettre un message, tels que des documents sonores, des images, des jeux, des textes, des cartes, des sons, des gestes, des mimes, etc. L'enseignant peut choisir une variété d'activités ludiques attrayantes et intéressantes pour susciter le plaisir et l'apprentissage chez les apprenants.

Cependant, pour maximiser l'efficacité des activités ludiques, l'enseignant doit non seulement varier les supports, mais également les structures ludiques utilisées. Par conséquent, l'enseignant doit avoir une connaissance approfondie du jeu en tant que support pour pouvoir exploiter pleinement le plaisir ressenti par les apprenants et développer les différentes compétences. Il est donc essentiel que l'enseignant connaisse bien les structures ludiques mentionnées par Haydée Silva (2006) pour pouvoir mener à bien les activités ludiques de manière efficace.

▪ **Les structures constitutives :**

Les structures des activités ludiques correspondent à des combinaisons spécifiques de règles qui définissent chaque jeu, lui donnant son caractère unique. Si ces règles ne sont pas respectées, l'activité ludique perd son essence même. Ainsi, ces structures constituent des systèmes d'organisation objectifs qui se révèlent au moment de la pratique du jeu. Certains jeux, tels que le jeu de mémoire ou le Scrabble, sont connus pour leurs règles bien établies, même par ceux qui n'ont jamais pratiqué le jeu. Dans une classe de langue, il est important de

renforcer les règles déjà connues par les apprenants afin de rendre l'activité ludique plus intéressante.

- **Les structures normatives :**

Les structures des activités ludiques impliquent des aspects techniques qui ne sont pas obligatoires, mais qui sont pris en compte par les joueurs. Le non-respect de ces aspects ne signifie pas nécessairement que le joueur est hors-jeu, mais simplement qu'il ne joue pas bien. Par exemple, un débutant au Scrabble qui respecte scrupuleusement les règles du jeu peut perdre rapidement s'il ne comprend pas qu'il faut composer des mots longs avec des lettres à haute valeur. L'enseignant peut utiliser ces structures normatives pour guider les apprenants, maintenir leur motivation, atténuer les difficultés et gérer les aspects spatio-temporels de l'activité.

- **Les structures évolutives :**

Les structures suivantes se réfèrent aux différentes stratégies et attitudes adoptées par le joueur pendant le jeu, en utilisant de manière plus explicite les règles du jeu et en améliorant sa méthode. L'enseignant peut tirer pleinement parti des modifications apportées par les apprenants dans leur approche du jeu et de leurs différentes stratégies pour favoriser les procédures les plus efficaces. Ces modifications peuvent également être utilisées dans des situations où l'enseignant donne une chance aux joueurs qui ont des niveaux linguistiques différents de gagner.

- **Les structures méta-ludiques :**

Les structures méta-ludiques correspondent aux règles générales qui régissent l'ensemble des jeux et que l'enseignant doit garder à l'esprit. Il s'agit de connaître les priorités de chaque type d'action et les valeurs spécifiques à accorder à chaque activité ludique. Le rôle des structures méta-ludiques est de choisir les types d'activités qui répondent aux besoins des apprenants. Les activités ludiques doivent être à la fois intéressantes pour plaire aux apprenants, attrayantes pour ne pas les démotiver et utiles pour atteindre l'objectif pédagogique. Ainsi, plus l'enseignant maîtrise les structures méta-ludiques, plus il sera capable de manipuler le jeu en classe et d'en tirer un bénéfice pédagogique maximal.

4 Les fonctions des activités ludiques

Le jeu est un élément clé dans le processus d'apprentissage et de développement de l'enfant. En jouant, l'enfant explore son environnement et identifie les différents éléments et stimuli qui l'entourent. Il se découvre lui-même et apprend son rôle ainsi que celui des adultes et des pairs qui l'entourent. De plus, le jeu lui permet d'apprendre sa culture et les valeurs de la société. En développant ses capacités de réflexion, l'enfant acquiert des connaissances qu'il serait difficile d'obtenir uniquement à travers des manuels scolaires. Les activités ludiques peuvent remplir différentes fonctions selon les contextes dans lesquels elles sont pratiquées. Voici quelques exemples :

- **Fonction éducative** : Les activités ludiques peuvent servir à transmettre des connaissances et des compétences. Elles peuvent être utilisées pour enseigner des concepts abstraits, pour développer la motricité fine ou pour apprendre à résoudre des problèmes.
- **Fonction créative** : Les activités ludiques peuvent stimuler la créativité et l'imagination. Elles permettent d'explorer de nouvelles idées et de nouvelles perspectives, et de développer des compétences artistiques ou littéraires.
- **La compétition** : Les activités ludiques peuvent impliquer une compétition entre les participants. Elles permettent de développer l'esprit de compétition et de faire l'expérience de la victoire et de la défaite de manière constructive.
- **Le dépassement de soi** : Les activités ludiques peuvent être utilisées pour se fixer des objectifs personnels et pour apprendre à se dépasser. Elles permettent de développer la persévérance, l'endurance et la confiance en soi.
- **Fonction sociale** : Les activités ludiques peuvent favoriser la socialisation et le développement des relations interpersonnelles. Elles permettent de partager des moments de convivialité avec d'autres personnes et de renforcer les liens sociaux

- **Fonction thérapeutique** : Les activités ludiques peuvent avoir un effet bénéfique sur la santé mentale et physique. Elles peuvent aider à réduire le stress, l'anxiété et la dépression, ainsi qu'à améliorer la mémoire et la coordination.
- **Fonction de divertissement** : Les activités ludiques sont souvent pratiquées pour le simple plaisir qu'elles procurent. Elles permettent de s'évader de la routine quotidienne et de se détendre.

5 Le rôle de l'enseignant dans une approche ludique :

L'enseignant joue un rôle crucial dans la création d'un environnement pédagogique propice à l'apprentissage. Il doit être en mesure de s'adapter et de modifier ses stratégies comportementales en fonction des différentes situations éducatives. Pour ce faire, il doit posséder une base de connaissances, de compétences et de stratégies variées qui lui permettent d'exercer sa profession avec aisance, assurant ainsi un fonctionnement optimal et une gestion efficace qui favorise le processus éducatif et aide les élèves à atteindre de bons résultats. L'enseignant peut être à la fois :

- **Animateur :**

En tant qu'animateur, l'enseignant doit stimuler l'enthousiasme et l'intérêt des élèves pour les activités proposées, en utilisant des stratégies pédagogiques telles que la variété des méthodes et des outils d'enseignement, la promotion de l'interaction sociale, la création d'un cadre de travail coopératif et de collaboration, et la valorisation de la créativité et de l'innovation. En effet, « *Un bon enseignant est un bon animateur, il donne vie à la matière et stimule les élèves à explorer, à découvrir et à apprendre par eux-mêmes* » (Ward, W. A)

- **Guide :**

Au lieu d'être un distributeur de connaissances, l'enseignant est un guide qui facilite le processus d'apprentissage en fournissant des ressources, des conseils et des encouragements. Le rôle de facilitateur est particulièrement important dans les approches pédagogiques qui mettent l'accent sur l'apprentissage autonome et la construction de connaissances par les élèves, comme l'approche par projet, l'apprentissage par problème et l'apprentissage

coopératif. D'après Maria Montessori (2004) : « *L'enseignant est l'architecte de l'apprentissage, le facilitateur qui crée des ponts entre les élèves et les connaissances* ».

5.1 Les attributs clés d'un enseignant adoptant une approche ludique

Il est important pour l'enseignant de s'armer de certaines caractéristiques pour assurer une bonne pratique d'enseignement. Les enseignants qui optent pour une approche ludique doivent posséder certaines caractéristiques :

- **La créativité** : L'enseignant doit être capable de créer des activités ludiques qui stimulent l'intérêt des apprenants et qui sont en lien avec les objectifs d'apprentissage. La créativité permet de rendre les activités ludiques attractives et motivantes pour les apprenants
- **L'adaptabilité** : Les enseignants doivent être capables de s'adapter aux besoins et aux niveaux d'apprentissage des apprenants. Les activités ludiques doivent être adaptées en fonction du niveau de langue des apprenants et de leur rythme d'apprentissage.
- **La patience** : Les activités ludiques peuvent prendre plus de temps que les méthodes d'enseignement traditionnelles. Les enseignants doivent être patients pour que les apprenants puissent s'engager pleinement dans les activités et tirer le maximum de bénéfices.
- **La communication** : Un enseignant doit être capable de communiquer clairement et efficacement avec les apprenants. Il doit être capable de guider les apprenants tout en leur permettant de jouer et d'explorer en toute sécurité.
- **La passion** : Un enseignant passionné peut inspirer les apprenants et les encourager à participer activement à l'apprentissage.

6 L'importance du choix et de la conception des activités ludiques

La diversité des activités ludiques est immense et permet de répondre à des besoins spécifiques. Le choix des activités ludiques est très important car cela peut affecter la

motivation et l'engagement des apprenants. Les activités ludiques doivent être adaptées au *niveau des apprenants* et à leurs *centres d'intérêts* pour que ces derniers puissent s'impliquer pleinement dans l'activité.

De plus, les activités doivent être variées pour maintenir l'intérêt des apprenants au fil du temps. Le choix des activités doit également être en adéquation avec *les objectifs pédagogiques* de la leçon et intégrer des éléments clés du contenu linguistique à apprendre.

Enfin, il est important que les activités soient bien planifiées et organisées pour que les apprenants comprennent clairement les instructions et les objectifs de l'activité.

Pour un meilleur apprentissage en classe de FLE, il est préférable d'éviter les activités en plein air. Les élèves risquent d'être dépaysés ce qui va à l'encontre de l'objectif des activités ludiques. Si la classe est surchargée, la chanson ainsi que les jeux de rôles perdent leur efficacité. Les jeux vidéo éducatifs et les jeux de société peuvent être utiles pour développer leurs compétences à la maison mais ils sont moins profitables en classe. On comprend donc que l'enseignant doit prendre en compte plusieurs facteurs. Nous allons les résumer dans ce qui suit.

Le temps est un facteur important à considérer lors de la planification des leçons. Il est important de s'assurer que le temps alloué pour chaque activité ludique est suffisant pour couvrir le matériel et donner aux élèves le temps nécessaire pour assimiler les concepts et les compétences.

La disponibilité du matériel est un autre facteur important. Les enseignants doivent s'assurer que tous les matériaux nécessaires pour les leçons sont disponibles et en bon état de fonctionnement.

Le niveau des élèves est également crucial. Les enseignants doivent adapter leur enseignement au niveau de compréhension des élèves et à leur capacité à apprendre. Les élèves peuvent avoir des niveaux différents dans différentes matières ou compétences. Les enseignants doivent donc évaluer le niveau de chaque élève et fournir des ressources adaptées pour leur permettre d'atteindre leurs objectifs d'apprentissage.

En outre, Il est important que les objectifs d'apprentissage soient clairs, pertinents et atteignables pour les élèves. Les enseignants doivent tenir compte des objectifs d'apprentissage et choisir les activités et les méthodes d'enseignement les plus appropriées pour aider les élèves à atteindre ces objectifs.

Sans oublier l'environnement socio-culturel qui peut également affecter l'apprentissage des élèves. Les enseignants doivent être conscients de la diversité culturelle de leurs élèves et adapter leur enseignement en conséquence.

7 Exemples d'activités ludiques:

En prenant en compte les facteurs cités, nous pouvons présenter quelques exemples d'activités ludiques qui favorisent une meilleure assimilation et apprentissage en classe de FLE :

Le dernier mot :

- Objectifs : Révision du lexique
- Matériel : Minuteur
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En deux groupes

Tout d'abord, diviser la classe en deux groupes. Puis, régler le minuteur à 1 minute. Chacun leur tour, chaque équipe va dire un mot sur le thème étudié en classe. Chaque mot ne peut être dit qu'une seule fois. Si une des équipes dit un mot qui a déjà été cité, elle perdra la manche. Les deux équipes doivent dire autant de mots possibles jusqu'à ce que le minuteur sonne. L'équipe qui aura dit le dernier mot avant que le minuteur sonne gagnera la manche.

Les mimes à la chaîne :

- Objectifs : Révision du lexique
- Matériel : des images d'animaux
- Durée : 15 minutes
- Modalités de travail : En deux groupes

Les apprenants vont former deux groupes. Les groupes vont passer un par un. Le premier groupe va former une file. L'enseignant et l'apprenant qui miment seront face à cette file. L'enseignant montre à l'apprenant l'image d'un animal par exemple. Ce dernier va le mimer à

ses camarades. Lorsque ses camarades ont deviné le mot, l'apprenant va à la fin de la file et le premier apprenant de la file avance vers l'enseignant pour mimer à son tour. Et ainsi de suite. Si les élèves ne trouvent pas le nom de l'animal, ils peuvent passer. Chaque groupe a 2 minutes et 30 secondes pour mimer le plus de mots possible. L'équipe gagnante sera qui aura trouvé le plus de mots.

Les dessins à deviner :

- Objectifs : Révision du vocabulaire
- Matériel : Tableau blanc, feutre et bouts de papier sur lesquels sont écrits les mots de vocabulaire
- Durée : 20 minutes
- Modalités de travail : En deux groupes

Pour commencer, les apprenants vont former deux groupes. Chaque groupe va désigner le membre de l'équipe qui va dessiner le mot tiré au sort. Les équipes passent l'une après l'autre. Les dessinateurs vont tirer au sort des mots qu'ils dessineront au tableau. Ils ont 1 minute et 30 secondes pour faire deviner à leur équipe le plus de mots possible. L'équipe qui aura trouvé le plus de mots sera la grande gagnante de cette activité.

Qui suis-je ?

- Objectifs : Poser des questions sur un thème connu et révision du lexique
- Matériel : Post-it
- Durée : 20 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

Avant de commencer le jeu, l'enseignant distribuera au hasard des post-it sur lesquels sont écrits des mots relatifs au thème traité dans la leçon, par exemple des noms d'animaux. Ils colleront le post-it sur leur front de façon à ne pas voir ce qui est écrit. Ils devront essayer de deviner quel est le mot écrit sur leur post-it en posant des questions à leurs camarades.

Le morpion :

- Objectifs : Révision de toute l'unité
- Matériel : Tableau blanc et feutre
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

L'enseignant dessine un tableau à neuf cases. Les apprenants forment deux équipes : les croix et les ronds. L'enseignant pose une question sur l'unité didactique à une équipe. Cela peut être une question sur le vocabulaire, la grammaire et demander de faire un acte de parole. Si l'équipe a la bonne réponse, elle peut mettre une croix ou un rond au tableau. Par contre, si elle n'a pas la bonne réponse, elle perd la main et l'autre équipe a l'opportunité de répondre à sa place. L'équipe gagnante est celle qui aura réussi à aligner trois croix ou trois ronds.

Le petit Bac :

- Objectifs : Révision de vocabulaire
- Matériel : Des feuilles sur lesquelles sont imprimés les tableaux
- Durée : 5 minutes
- Modalités de travail : En petit groupe ou individuellement

C'est un jeu de société qui consiste à trouver des mots commençant par une même lettre dans différentes catégories prédéfinies. Les catégories les plus courantes sont : prénom, pays, ville, animal, fruit/légume, objet, métier, etc. Les joueurs doivent remplir une grille en inscrivant un mot pour chaque catégorie qui commence par la lettre tirée au sort au début de chaque manche. Le but est de trouver le plus de mots possibles et d'obtenir le plus de points. A la fin du jeu, l'enseignant et ses élèves ont dressé une liste des mots appris. Cette activité avait pour objectif de favoriser la réflexion et la communication entre les différents membres des groupes d'apprenants.

Questions pour un champion :

- Objectifs : Révision de l'unité didactique
- Matériel : Aucun
- Durée : 15 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

Cette activité a été inspirée par un jeu extrait de l'émission française *Questions pour un champion*, présenté par anciennement par Julien Lepers.

Pour commencer, les apprenants vont former des équipes de 2 ou 3 personnes. Puis, l'enseignant(e) va leur poser une question. La première équipe qui lève la main à l'opportunité de répondre à la question. Si elle donne la bonne réponse, elle marque un point.

Dans le cas contraire, l'enseignant(e) interroge la deuxième équipe à avoir levé la main. La première équipe ayant marqué cinq points gagne.

Les mots croisés :

- Objectifs : Révision du lexique
- Matériel : Des feuilles, des crayons et des petits dessins pour illustrer le jeu.
- Durée : 15 minutes
- Modalités de travail : En grand groupe

Le jeu de mots croisés peut être basé sur le vocabulaire étudié. Les élèves doivent placer les lettres dans les cases correspondantes en utilisant les images fournies pour chaque ligne et les lettres en haut de la grille. Ils ne peuvent utiliser que les lettres figurant sur la liste fournie. Chaque lettre utilisée doit être marquée d'une croix. Après le jeu, l'enseignant peut encourager les élèves à créer leurs propres mots croisés et à les partager avec les autres élèves, afin de stimuler leur créativité et de favoriser la communication au sein du groupe.

Les charades :

- Objectifs : Révision du lexique
- Matériel : Des feuilles et des crayons
- Durée : 10 minutes
- Modalités de travail : En groupe ou individuellement

Une charade est un jeu de devinettes qui consiste à trouver un mot ou une expression à partir d'une définition en plusieurs parties, chacune désignant une syllabe ou un son du mot ou de l'expression à trouver. Les joueurs doivent trouver la réponse en assemblant les différentes parties de la définition. Les charades peuvent être jouées de manière individuelle ou en groupe, et peuvent être utilisées comme activité ludique ou éducative pour améliorer la compréhension écrite ou orale et l'expression.

Conclusion

Le premier chapitre de ce travail a permis d'examiner en détail les aspects théoriques liés aux activités ludiques ainsi que leur importance dans l'apprentissage des enfants. Nous avons commencé par définir les concepts clés tels que le ludique et le jeu, en étudiant leur typologie, leurs niveaux sémantiques et leurs fonctions. Nous avons ensuite exploré le rôle important que les enseignants jouent dans cette approche en fournissant des exemples concrets et en mettant en évidence l'importance du choix des jeux.

En fin de compte, nous pouvons conclure que les activités ludiques peuvent jouer un rôle crucial dans le développement linguistique et social des enfants. Ces activités offrent une expérience d'apprentissage positive et efficace, en encourageant les enfants à explorer le monde qui les entoure, à développer leurs compétences linguistiques, à améliorer leur confiance en eux, et à s'exprimer avec aisance. Les enseignants peuvent ainsi intégrer les activités ludiques dans leur enseignement pour faciliter l'apprentissage des enfants, en les aidant à mieux comprendre les concepts abordés et en créant une ambiance stimulante et passionnante en classe.

DEUXIÈME CHAPITRE:

COMPRENDRE LA MOTIVATION POUR MIEUX ENSEIGNER

Dans le domaine de l'éducation, la question de la motivation des apprenants occupe une place centrale. Les enseignants et les chercheurs s'intéressent de plus en plus à la manière d'optimiser cette motivation afin d'améliorer les résultats scolaires et l'engagement des élèves. L'une des voies explorées avec succès est l'intégration de l'aspect ludique dans les activités d'apprentissage.

Il est désormais évident que l'aspect ludique est étroitement lié à la motivation des élèves. Lorsque les apprenants sont immergés dans des activités ludiques, leur engagement et leur intérêt sont naturellement stimulés. Les jeux, les défis interactifs et les exercices dynamiques suscitent une réaction positive chez les apprenants, les encourageant à participer activement et à s'investir dans leur apprentissage.

Face à ces constats, nous avons jugé nécessaire de consacrer le deuxième chapitre de notre étude à la thématique de l'aspect ludique et de la motivation des apprenants. Notre objectif est d'explorer en profondeur cette relation et d'analyser comment l'introduction d'activités ludiques peut avoir un impact positif sur la motivation des élèves.

1 La corrélation entre les activités ludiques et la motivation

La motivation est un processus dynamique qui implique à la fois des aspects cognitifs, affectifs et comportementaux, et qui est influencé par des facteurs internes et externes à la personne. Elle stimule et dirige le comportement d'une personne vers un but spécifique. Selon la théorie de l'autodétermination de Deci et Ryan (2000. P : 68-78), il existe deux types de motivations :

- 1) **La motivation intrinsèque** : C'est un type de motivation qui vient de l'intérieur de l'individu. Elle est basée sur l'intérêt et le plaisir de l'activité elle-même plutôt que sur les récompenses externes telles que l'argent ou la reconnaissance. Lorsqu'une personne est intrinsèquement motivée, elle est plus susceptible de s'engager dans l'activité de manière autonome, de persévérer dans la tâche, de prendre des risques et de se concentrer sur la maîtrise de la compétence plutôt que sur la performance.
- 2) **La motivation extrinsèque** : C'est un type de motivation qui provient d'une source externe à l'individu. Cela peut être une récompense matérielle, un évitement d'une

punition, une reconnaissance sociale, etc. Contrairement à la motivation intrinsèque, qui est alimentée par des intérêts personnels, la motivation extrinsèque est déclenchée par des facteurs externes.

Un apprentissage sans motivation peut avoir des conséquences négatives sur la réussite scolaire et sur le développement personnel de l'apprenant. En effet, un manque de motivation peut conduire à une baisse d'intérêt pour les études, une diminution de l'effort fourni, une augmentation de l'absentéisme et un risque accru de décrochage scolaire. De plus, le manque de motivation peut également avoir des effets négatifs sur l'estime de soi, l'anxiété et la confiance en soi de l'apprenant.

Plusieurs chercheurs ont mis en évidence la corrélation entre l'utilisation des activités ludiques en classe et la motivation des apprenants. Selon Csikszentmihalyi (1990. P : 47) :

« les activités ludiques peuvent être particulièrement motivantes car elles fournissent un "flux" d'expérience positive qui permet aux individus de se concentrer pleinement sur une tâche tout en ressentant un sentiment de satisfaction et d'accomplissement. De plus, les activités ludiques peuvent permettre aux apprenants de prendre des risques, d'expérimenter, d'apprendre de leurs erreurs et de développer leur confiance en soi, ce qui peut également contribuer à leur motivation. »

De la même manière, Vallerand et Ratelle (2002. P : 37-63) ont proposé *la théorie de l'engagement*. Selon cette théorie, l'engagement dans une activité peut être motivé par deux types de motivation : l'engagement harmonieux et l'engagement obsessionnel. L'engagement harmonieux est caractérisé par le plaisir, le choix et l'autodétermination. L'individu est engagé dans l'activité parce qu'il y trouve du plaisir et qu'il a choisi de s'engager dans cette activité. L'engagement obsessionnel, quant à lui, est caractérisé par l'obligation, la pression et l'autodétermination contrôlée. L'individu est engagé dans l'activité parce qu'il se sent obligé de faire.

Enfin, d'autres chercheurs, tels que Rigby (2011. P : 497-512), ont souligné l'importance des jeux coopératifs dans le développement de la motivation des élèves. Ces jeux peuvent renforcer les liens sociaux, favoriser l'entraide et la collaboration et offrir des opportunités de

résoudre des problèmes complexes. Ce qui peut contribuer à augmenter la motivation et l'engagement des élèves.

Les chercheurs s'accordent généralement sur le fait que la motivation est un élément clé de l'apprentissage. Elle peut affecter la manière dont un apprenant s'engage dans une tâche, son niveau d'effort, son attention, sa persévérance et son désir de réussir. Si un apprenant est motivé, il sera plus enclin à s'engager dans la tâche, à travailler dur et à apprendre de manière plus efficace. Ils ont également noté que la motivation peut varier en fonction des sujets et des contextes d'apprentissage. Certaines personnes peuvent être plus facilement motivées que d'autres, et la motivation peut être influencée par des facteurs tels que l'environnement d'apprentissage, la qualité de l'enseignement et les objectifs d'apprentissage.

Ces études ont montré que les apprenants étaient plus motivés et impliqués dans leur apprentissage lorsqu'ils étaient exposés à des activités ludiques, en comparaison à des activités plus traditionnelles et monotones. En revanche, il est important de rappeler que les activités ludiques ne doivent pas être utilisées comme un simple divertissement, mais doivent être intégrées dans le processus d'apprentissage de manière efficace et pertinente pour permettre une véritable acquisition de connaissances et de compétences.

1.3 Les caractéristiques de la motivation

- **La direction** : la motivation a une incidence sur la direction du comportement de l'individu, cela signifie que la motivation influence les choix et les actions de la personne. Par exemple, si un élève est motivé à apprendre une langue étrangère, ses activités et ses efforts seront dirigés vers des tâches liées à cet apprentissage, telles que l'étude du vocabulaire ou la pratique de la communication orale.
- **La persistance** : la motivation peut également varier en termes de persistance, c'est-à-dire la durée pendant laquelle l'individu est motivé pour poursuivre l'activité. Une motivation persistante conduit à un engagement à long terme dans l'activité, tandis qu'une motivation à court terme peut conduire à une participation sporadique.

- **L'intensité et l'implication** : La motivation peut varier en intensité et implique une participation active de l'individu dans l'activité. Des facteurs tels que l'intérêt et la récompense attendue peuvent influencer la force de la motivation. Une forte motivation peut conduire à un engagement plus important dans l'activité, tandis qu'une faible motivation peut entraîner un désengagement ou une faible participation. La motivation se traduit par des comportements actifs tels que la participation, la concentration, la persévérance, etc., et une forte implication peut conduire à une performance optimale dans l'activité.

- **Le caractère volontaire** : la motivation est caractérisée par son caractère volontaire. Cela signifie que l'individu est activement impliqué dans l'activité parce qu'il en voit la valeur et la pertinence. Par conséquent, l'activité est perçue comme un choix plutôt qu'une obligation.

- **L'émotion** : la motivation est également liée aux émotions. Elle peut être associée à des émotions positives telles que la satisfaction, l'enthousiasme, la fierté, etc. Elle peut également être associée à des émotions négatives telles que la frustration, l'ennui, la colère, etc. Les émotions peuvent jouer un rôle important dans le maintien ou la perte de la motivation.

En comprenant ces différentes caractéristiques, les enseignants peuvent adapter leur approche pédagogique pour stimuler la motivation de leurs élèves, en proposant des activités intéressantes et pertinentes, en reconnaissant les réussites et en encourageant la persévérance.

2 La dynamique motivationnelle

La dynamique motivationnelle est un processus complexe et continu qui comprend plusieurs étapes. Elle commence par une prise de conscience de l'individu quant à ses besoins, ses désirs et ses objectifs. Cette prise de conscience est suivie par une évaluation de la pertinence et de la faisabilité de ces objectifs. Ensuite, l'individu va adopter des stratégies pour atteindre ces objectifs, ce qui va déterminer son niveau d'engagement et d'effort. C'est ici que les facteurs motivationnels, tels que la perception de l'utilité de l'objectif, la confiance en soi et la valorisation de la tâche entrent en jeu. Si l'individu est satisfait des résultats de ses

efforts, cela renforce sa motivation et l'encourage à continuer ses efforts. Si les résultats sont insuffisants ou ne répondent pas aux attentes de l'individu, cela peut entraîner une perte de motivation, voire une démotivation complète.

La dynamique motivationnelle est donc un processus circulaire et dynamique, où les facteurs internes et externes interagissent en permanence pour influencer le niveau de motivation d'un individu. Elle peut varier en fonction des contextes et des situations, et peut être influencée par de nombreux facteurs tels que la personnalité, les croyances, l'environnement social et culturel, les expériences passées, etc. Selon Viau (1994. P :7) : « *La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui découle des 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 persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but* ».

Il est important de comprendre la dynamique motivationnelle pour aider les élèves à maintenir leur motivation et à atteindre leurs objectifs. Les enseignants peuvent jouer un rôle clé en créant un environnement favorable à la motivation, en adaptant leurs méthodes pédagogiques aux besoins et aux préférences des élèves, et en encourageant l'autonomie et la prise d'initiative.

2.1 Les déterminants de la motivation

Les déterminants de la motivation sont multiples et complexes, et peuvent varier selon les individus et les contextes. Cependant, on peut identifier quelques facteurs qui ont une influence importante sur la motivation : La perception de la *valeur d'une activité*, la perception de *sa compétence* à accomplir une activité et la perception de *contrôlabilité*.

La perception de la valeur d'une activité fait référence à la manière dont un individu perçoit l'importance ou l'utilité d'une activité. Si une activité est perçue comme étant importante ou utile, elle sera plus motivante pour l'individu. Par exemple, un étudiant qui perçoit la valeur d'une tâche scolaire pourra être plus motivé à la réaliser.

La perception de sa compétence à accomplir une activité fait référence à la manière dont un individu se perçoit capable d'accomplir une tâche ou une activité. Si l'individu se sent compétent, il sera plus motivé à accomplir la tâche. À l'inverse, s'il ne se sent pas compétent,

cela peut causer de l'anxiété et de la démotivation. Par exemple, un étudiant qui se sent compétent en mathématiques sera plus motivé à poursuivre ses études dans cette matière.

La perception de contrôlabilité fait référence à la manière dont un individu perçoit le degré de contrôle qu'il a sur une situation ou une tâche. Si l'individu perçoit qu'il a un certain degré de contrôle sur la situation, il sera plus motivé à s'engager dans la tâche. À l'inverse, s'il perçoit qu'il n'a pas de contrôle, cela peut causer de la frustration et de la démotivation. Par exemple, un étudiant qui perçoit qu'il a le contrôle sur ses résultats scolaires, comme le temps qu'il passe à étudier et la qualité de son travail, sera plus motivé à réussir.

3 La corrélation entre motivation et cognition

La cognition selon Anderson (2007) fait référence à l'ensemble des processus mentaux qui permettent aux êtres humains et aux animaux de percevoir, de comprendre, de penser, de raisonner, de mémoriser, d'apprendre, de résoudre des problèmes, de prendre des décisions et d'agir de manière adaptée à leur environnement

La relation entre la motivation et la cognition est étroite et complexe. La motivation peut influencer la façon dont une personne perçoit et traite l'information, tout en étant influencée elle-même par des facteurs cognitifs tels que les croyances, les attentes et les émotions. Autrement dit, la motivation et la cognition sont deux processus interdépendants qui influencent l'apprentissage.

D'un côté, la motivation peut influencer la façon dont les individus traitent l'information. En effet, les personnes motivées ont tendance à être plus attentives et à traiter les informations de manière plus profonde et plus réfléchie que les personnes qui manquent de motivation. La motivation peut également aider à maintenir l'attention et à améliorer la mémoire. Par exemple, lorsqu'un élève est motivé pour apprendre une matière, il est plus susceptible d'investir plus de temps et d'efforts dans son travail scolaire, ce qui peut améliorer sa performance cognitive.

D'un autre côté, les facteurs cognitifs peuvent influencer la motivation. Les croyances des individus sur leur propre capacité à réussir une tâche ont une influence sur leur motivation

à entreprendre cette tâche. Les individus qui croient en leur capacité à réussir sont plus susceptibles de se lancer et de persévérer, tandis que ceux qui ont des doutes peuvent être moins motivés et abandonner plus facilement. Effectivement, lorsque les élèves manquent de motivation, ils peuvent avoir du mal à se concentrer sur la tâche à accomplir et peuvent être moins susceptibles de mobiliser les stratégies cognitives nécessaires pour apprendre efficacement.

De plus, les émotions peuvent également jouer un rôle important dans la motivation et la cognition. Les émotions positives peuvent renforcer la motivation, tandis que les émotions négatives peuvent la diminuer. Une étude de Linnenbrink-Garcia et Pekrun (2011. P : 1-3) a examiné comment la motivation et l'émotion influencent la façon dont les élèves traitent l'information. Les résultats ont montré qu'un élève qui éprouve de l'anxiété et a une faible estime en soi peut être moins motivé à apprendre, tandis qu'un élève qui se sent confiant peut être plus motivé. Le jeu, en favorisant des expériences positives et gratifiantes, peut contribuer à renforcer l'estime de soi des apprenants, leur permettant ainsi de développer des émotions positives et une motivation accrue pour l'apprentissage.

4 La corrélation entre activités ludiques et mémorisation

Il existe un lien entre les activités ludiques et la mémorisation. Les jeux éducatifs peuvent aider les étudiants à mémoriser plus facilement et plus efficacement. Des études ont montré que les activités ludiques peuvent avoir un impact positif sur la mémoire, notamment chez les enfants et les jeunes adultes. Par exemple, une étude publiée en 2012 dans la revue "Child Development" (Gathercole, S. E., Lamont, E., & Alloway, T. P. 2012. P : 261-281) a montré que les jeux vidéo peuvent aider les enfants à améliorer leur mémoire de travail, qui est essentielle pour la résolution de problèmes et la prise de décisions.

De plus, une étude publiée en 2014 dans la revue "Educational Psychology Review" (Azevedo, R., & Bernard, R. M. 2014) a examiné l'impact des jeux éducatifs sur la mémoire à long terme chez les étudiants universitaires. Les résultats ont montré que les jeux éducatifs peuvent aider les étudiants à retenir plus facilement et plus longtemps les informations apprises.

En 2018, une étude publiée dans la revue "Contemporary Educational Psychology" (Yang, S., & Chang, M. 2014. P : 787-798) a examiné l'effet de la motivation sur la mémoire à court terme chez des étudiants de premier cycle. Les résultats ont montré que les étudiants les plus motivés avaient une meilleure mémoire à court terme, ce qui suggère que la motivation peut avoir un effet positif sur les processus cognitifs.

Selon le psychologue cognitif Richard E. Mayer (2009), les jeux éducatifs peuvent aider à la mémorisation car ils permettent aux apprenants d'acquérir des connaissances et des compétences dans un contexte agréable et interactif. De même, la théorie de l'apprentissage par la pratique (experiential learning theory) de David Kolb (1984) suggère que les activités pratiques, qui peuvent inclure des éléments de jeu, peuvent être plus efficaces pour la mémorisation que les approches plus passives telles que la lecture ou l'écoute.

En somme, les activités ludiques peuvent également aider les apprenants à associer de manière efficace les informations à retenir avec des éléments émotionnels et sensoriels, ce qui peut faciliter la mémorisation à long terme. Par exemple, un jeu de rôle dans lequel les apprenants incarnent des personnages historiques peut leur permettre de mieux mémoriser les événements et les dates clés de l'histoire. Par ailleurs, les activités ludiques peuvent aider les apprenants à développer des stratégies de mémorisation efficaces, telles que la répétition espacée ou l'association mentale. Les jeux de mémoire, tels que les jeux de cartes, les puzzles ou les jeux de société, peuvent permettre aux apprenants de s'entraîner à utiliser ces stratégies de manière ludique et motivante.

5 Les différents niveaux d'engagement de l'élève

En psychologie, il est fréquent d'utiliser les termes de motivation, démotivation et a-motivation pour décrire les divers degrés d'engagement et d'intérêt envers une tâche ou une activité.

Comme évoqué précédemment, **la motivation** fait référence à un état interne qui stimule et guide le comportement vers un objectif. C'est une force qui pousse les individus à agir de manière proactive pour atteindre leurs objectifs. **Un élève motivé** est actif en classe et déploie toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs. Généralement, un

élève motivé possède un bagage linguistique solide ou une confiance en soi qui lui permet de s'exprimer et de prendre des responsabilités en classe. Il interagit avec son enseignant pour créer un dialogue constructif.

La démotivation désigne un état où une personne est initialement motivée pour accomplir une tâche ou une activité, mais cette motivation diminue avec le temps ou à mesure que des obstacles surgissent. Elle peut être causée par divers facteurs tels que le manque de reconnaissance, l'ennui, le manque de compétences ou de ressources. **Un élève démotivé** est un élève qui a perdu l'intérêt et sa motivation pour l'apprentissage et la réussite scolaire. Il peut se désintéresser des cours, manquer de concentration, devenir passif ou même absentéiste. Les causes de la démotivation peuvent être multiples, allant de difficultés personnelles ou familiales à des problèmes d'apprentissage, en passant par un manque de confiance en soi, un ennui ou une lassitude envers le système scolaire. Il est important pour les enseignants et les éducateurs d'identifier les élèves démotivés et de travailler avec eux pour trouver des solutions pour les aider à retrouver leur motivation et leur engagement dans leur parcours éducatif.

Quant à **l'a-motivation**, elle renvoie à un état où une personne ne manifeste aucun désir ou engagement envers une tâche ou une activité. Il n'y a pas de force interne ou externe qui pousse la personne à agir. Ce phénomène peut être causé par un manque de confiance en soi, un manque de compréhension de l'importance de la tâche ou de l'activité, ou un sentiment de désespoir face à l'atteinte des objectifs. **Un élève a-motivé** n'a aucun intérêt, ni désir, ni motivation pour accomplir une tâche scolaire. Contrairement à un élève démotivé, qui peut encore avoir des aspirations mais qui est découragé ou bloqué dans sa motivation, un élève a-motivé ne ressent pas de motivation du tout. Cela peut être dû à un certain nombre de facteurs, tels que l'ennui, la frustration, un manque de confiance en soi ou une perception que la tâche est insignifiante ou inutile. Il pense souvent à abandonner. Il est convaincu que le succès n'est pas à sa portée et considère l'école comme une perte de temps. Les élèves a-motivés peuvent être un défi pour les enseignants, car il est difficile de les encourager à s'engager dans le processus d'apprentissage sans une certaine forme de motivation.

6 Les facteurs de démotivation

Il existe de nombreux facteurs qui peuvent contribuer à la démotivation des élèves, voici quelques exemples :

- **L'absence de buts et d'objectifs clairs** : lorsque les étudiants ne comprennent pas clairement les objectifs ou les buts d'une tâche ou d'un cours, ils peuvent se sentir démotivés. Ils ne voient pas l'intérêt ou la pertinence de ce qu'ils apprennent, et ils ne voient pas comment cela peut les aider dans leur vie future. Pour éviter cela, il est important de communiquer clairement les objectifs et les buts à atteindre, ainsi que leur pertinence et leur importance.
- **La difficulté de la tâche** : les étudiants peuvent se sentir démotivés s'ils estiment que la tâche est trop difficile pour eux. Cela peut arriver lorsqu'ils ont un niveau de compétence ou de connaissance insuffisant pour effectuer la tâche. Dans ce cas, il est important de leur fournir le soutien nécessaire pour qu'ils puissent réussir la tâche et éviter la démotivation.
- **Le bagage linguistique** : les élèves qui ne maîtrisent pas la langue peuvent avoir du mal à suivre le cours et à communiquer avec leurs camarades et leur enseignant. Cela peut affecter leur compréhension et leur capacité à participer pleinement en classe. Cela peut aussi entraîner des sentiments d'incompétence et de frustration. De plus, ils peuvent se sentir isolés et exclus dans l'environnement scolaire.
- **La timidité** : Elle peut empêcher les élèves de participer en classe, de poser des questions ou de demander de l'aide, ce qui peut les amener à se sentir exclus ou ignorés. Cela peut affecter leur estime de soi et leur confiance en eux, et les rendre moins motivés pour apprendre. Cependant, ce n'est pas systématique. Les élèves timides ne seront pas tous démotivés.
- **Les méthodes d'enseignement inadéquates** : les méthodes d'enseignement ont un impact important sur la motivation des étudiants. Si les enseignants n'utilisent pas des méthodes pédagogiques adaptées, ou si les cours sont trop ennuyeux ou répétitifs, les étudiants peuvent rapidement perdre leur motivation. Il est donc important de varier

les méthodes d'enseignement, d'utiliser des approches interactives et de rendre les cours plus intéressants et stimulants.

- **La relation entre l'enseignant et ses apprenants** : les élèves ont besoin de se sentir à l'aise et en confiance dans leur environnement d'apprentissage pour pouvoir s'engager pleinement et se motiver à apprendre. Si l'enseignant ne crée pas un environnement de classe positif et n'interagit pas de manière appropriée avec les élèves, cela peut entraîner une baisse de la motivation et de l'engagement des élèves. Les élèves peuvent se sentir ignorés, maltraités, désapprouvés ou mal aimés.
- **Le manque de reconnaissance** : les étudiants ont besoin de se sentir valorisés et reconnus pour leurs efforts et leurs réalisations. Si les enseignants ne reconnaissent pas les efforts des étudiants ou ne leur donnent pas suffisamment de retour positif, ils peuvent se sentir démotivés.
- **Les problèmes personnels** : les étudiants peuvent être confrontés à des problèmes personnels qui peuvent avoir un impact sur leur motivation. Des problèmes tels que des problèmes familiaux, financiers ou de santé peuvent les distraire de leur travail scolaire et les rendre démotivés. Dans ces situations, il est important d'offrir une écoute attentive, de soutenir les étudiants et de leur offrir les ressources appropriées pour les aider à surmonter leurs difficultés.

7 Les stratégies pour favoriser la motivation intrinsèque et extrinsèque

Pour favoriser la motivation intrinsèque, il est important de fournir des tâches et des activités qui permettent aux apprenants de développer leur propre intérêt et leur curiosité naturelle. Les enseignants peuvent utiliser les activités ludiques de manière stratégique. Effectivement, il existe plusieurs stratégies qui peuvent être mises en place pour arriver à cet objectif. En voici quelques-unes :

- **Offrir des choix** : Les apprenants se sentent plus motivés lorsqu'ils ont un certain niveau de contrôle sur leur apprentissage. Proposer des choix quant à la manière dont ils peuvent accomplir une tâche peut aider à renforcer leur motivation intrinsèque.

- **Fournir des rétroactions constructives** : Les apprenants ont besoin de savoir comment ils se débrouillent et comment ils peuvent s'améliorer. Des rétroactions constructives peuvent aider à améliorer leur confiance en eux et leur sentiment de compétence, deux facteurs clés pour renforcer la motivation intrinsèque.

- **Encourager la collaboration** : Les activités collaboratives peuvent aider les apprenants à se sentir plus engagés et impliqués dans leur apprentissage. Travailler ensemble peut stimuler la créativité, la résolution de problèmes et l'apprentissage social. Slavin (1995. P : 14-15) affirme que « *la coopération permet aux élèves de se sentir impliqués dans leur propre apprentissage et de se motiver mutuellement.* »

- **Favoriser l'autonomie** : L'autonomie est un élément clé de la motivation intrinsèque. Les apprenants ont besoin de se sentir autonomes dans leur apprentissage pour se sentir plus motivés. Encourager l'auto-direction et donner des choix peut aider à renforcer cette autonomie.

- **Utiliser des approches pédagogiques innovantes** : Les apprenants peuvent se sentir plus motivés lorsqu'ils sont exposés à des approches pédagogiques novatrices et intéressantes. Les activités ludiques, les projets créatifs, les enquêtes et les simulations peuvent aider à stimuler l'engagement et la motivation intrinsèque.

En ce qui concerne la motivation extrinsèque, elle est basée sur la récompense et la punition. Les enseignants peuvent utiliser des incitations telles que des notes, des récompenses ou des certifications pour encourager les élèves à poursuivre leurs efforts. Cependant, ces pratiques ne doivent pas être utilisées de manière excessive car cela peut entraîner une motivation moins durable et moins autonome. Il existe des pratiques d'enseignement qui peuvent aider à renforcer cette motivation. Ces pratiques peuvent aider les élèves à se sentir plus impliqués dans leur apprentissage et à se sentir responsables de leur propre progression par exemple :

- **Clarifier les objectifs d'apprentissage** : Les élèves doivent être clairement informés des objectifs et des attentes de l'apprentissage, afin qu'ils sachent ce qu'ils doivent accomplir pour obtenir une récompense.

- **Offrir des récompenses significatives** : Les récompenses doivent être significatives et liées à l'objectif d'apprentissage pour être efficaces. Les enseignants peuvent utiliser des récompenses telles que des points, des éloges, des certificats, ou même des activités spéciales pour récompenser les élèves.

- **Faire des évaluations** : Les enseignants peuvent faire des évaluations aux élèves pour leur montrer où ils ont réussi ou où ils doivent s'améliorer. Cela peut aider les élèves à comprendre ce qu'ils doivent faire pour obtenir une récompense.

- **Utiliser des activités intéressantes** : Les enseignants peuvent utiliser des activités intéressantes et amusantes pour encourager les élèves à participer et à s'impliquer dans l'apprentissage. Selon Csikszentmihalyi (1990. P : 127-151), « *les défis appropriés peuvent susciter l'enthousiasme, l'engagement et la persévérance chez les apprenants.* »

- **Utiliser des compétitions saines** : Les enseignants peuvent organiser des compétitions saines pour encourager la motivation des élèves. Les élèves peuvent concourir pour des récompenses telles que des points, des éloges ou des certificats, et cela peut les encourager à travailler dur pour gagner.

7.1 La prise en compte des différences individuelles dans la motivation

Il est aussi important de prendre en compte les différences individuelles dans la motivation. C'est une approche importante pour favoriser l'engagement des apprenants. Chaque apprenant est unique et peut être motivé de différentes manières en fonction de ses caractéristiques individuelles telles que son histoire personnelle, ses intérêts, sa personnalité, et son style d'apprentissage.

Ainsi, il est important pour les enseignants de connaître leurs élèves et de comprendre ce qui les motive et les intéresse. Ensuite, ils peuvent adapter leur enseignement en fonction de ces caractéristiques individuelles pour augmenter la motivation des apprenants. Par exemple, pour un élève qui est très visuel, l'utilisation d'images, de graphiques ou de vidéos

peut être un moyen efficace de le motiver et de l'aider à mieux comprendre le contenu. De même, pour un élève qui est plus auditif, l'utilisation de discussions en groupe ou d'activités de groupe peut être plus motivante.

8 La ludification comme stratégie pour favoriser la motivation

La ludification est une stratégie qui consiste à intégrer des éléments de jeu dans des contextes non ludiques, tels que l'éducation ou le travail, dans le but d'augmenter l'engagement, la motivation et l'apprentissage des participants. Cette approche utilise des mécanismes de jeu tels que des points, des niveaux, des récompenses, des défis et des compétitions pour susciter l'intérêt et la participation des apprenants.

L'introduction de la ludification en classe de FLE peut être une stratégie efficace pour favoriser la motivation des apprenants. Elle peut prendre différentes formes, telles que la création de jeux interactifs pour apprendre le vocabulaire, la grammaire ou la conjugaison, l'utilisation de quiz en ligne pour évaluer les connaissances des apprenants, ou encore la mise en place de défis ou de compétitions entre les apprenants. Elle peut également aider les apprenants à développer des compétences transversales telles que la collaboration, la communication, la résolution de problèmes et la pensée critique. En outre, elle peut contribuer à réduire l'anxiété liée à l'apprentissage d'une langue étrangère en créant un environnement d'apprentissage plus détendu et agréable.

Enfin, la ludification peut aider les apprenants à développer une attitude positive envers l'apprentissage de la langue française, en leur permettant de se sentir plus autonomes et plus impliqués dans leur propre apprentissage. Cela peut avoir un impact positif sur leur motivation à apprendre et sur leur progression dans l'apprentissage de la langue.

Conclusion

Ce chapitre nous éclaire sur l'importance de la motivation dans l'apprentissage et sur les stratégies qui peuvent être utilisées pour la stimuler. Nous avons exploré la dynamique motivationnelle et les différents facteurs qui peuvent influencer la motivation des apprenants, y compris les activités ludiques. Nous avons également discuté des différentes formes de motivation, de leurs effets sur l'apprentissage et de la manière dont les enseignants peuvent encourager la motivation intrinsèque et extrinsèque. Nous avons identifié plusieurs stratégies pratiques pour encourager la motivation, telles que la reconnaissance des progrès, la création d'un environnement d'apprentissage favorable et la promotion de l'autonomie. De plus, nous avons souligné l'importance de prendre en compte les différences individuelles dans la motivation des apprenants afin d'adapter les activités ludiques à leurs besoins et intérêts.

En fin de compte, ce chapitre nous rappelle que la motivation est une composante essentielle de l'apprentissage et qu'elle peut être encouragée grâce à des stratégies pratiques et efficaces. En intégrant ces stratégies dans la planification de l'enseignement, les enseignants peuvent aider les élèves à maximiser leur expérience d'apprentissage et à atteindre leur potentiel maximum. La ludification constitue à elle seule un élément central dans la suscitation de la motivation et permet par conséquent une meilleure implication des élèves dans leurs parcours de formation.

TROISIÈME CHAPITRE :

ANALYSE DE L'UTILISATION DES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE

Sur un premier plan, Nous avons axé notre travail sur la clarification des notions clés en proposant une définition précise des concepts de l'approche ludique et du jeu, en distinguant les différentes dénominations du ludique et en apportant plus d'éclaircissements sur la notion. Nous avons également exploré la typologie, les niveaux sémantiques et les fonctions des activités ludiques, ainsi que le rôle de l'enseignant dans cette approche. Nous avons mis en évidence l'importance du choix des jeux, et fourni des exemples concrets pour illustrer les concepts étudiés.

Sur un deuxième plan, Nous avons exploré l'impact de l'approche ludique sur la motivation des apprenants, en examinant les liens entre le ludique, la motivation, la mémorisation et la cognition. Nous avons également proposé des stratégies pour favoriser la motivation intrinsèque et extrinsèque des apprenants en classe, en prenant en compte les différences individuelles.

Pour concrétiser les points abordés dans les deux chapitres précédents, nous avons opté pour la méthodologie expérimentale. Nous allons aborder deux axes.

Nous avons réalisé une expérimentation avec un groupe de jeunes apprenants pour examiner le rôle des activités ludiques dans la motivation des élèves en classe de FLE. Nous avons choisi deux approches afin de vérifier nos hypothèses initiales et de mieux comprendre l'importance des activités ludiques en classe de langue. Nous allons d'abord faire le compte rendu de notre observation de classe effectuée avec la classe 5AP1. Ensuite, celle concernant l'introduction des activités ludiques, avec la classe 5AP2.

Pour le deuxième axe, nous avons demandé à plusieurs enseignants de répondre à un questionnaire et donner leur avis sur l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE et leur importance dans le domaine de l'enseignement du français langue étrangère.

1. Le plan expérimental

1.1 Lieu d'expérimentation :

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi un établissement au niveau de la willaya de Tlemcen, commune de Remchi. Il s'agit de l'établissement *Ben Bouziane Abdelkader*. Son affectif est de 320 élèves et 20 enseignants dont 2 enseignants de français.

1.2 Présentation de l'échantillon :

En ce qui concerne le choix du public. Nous estimons que les apprenants de 5^{ème} année primaire représentent un bon échantillon pour notre expérimentation. Cette période est cruciale pour les apprentissages fondamentaux d'une langue étrangère. Les apprenants de cet âge sont plus ouverts aux apprentissages et ont des capacités accrues pour apprendre une langue étrangère. En plus, Ils sont sensibles aux jeux et ils ont déjà étudié la langue française deux ans auparavant donc ils ont des prérequis qu'on peut développer grâce au ludique.

La première classe (5AM1) compte 37 élèves, dont 21 garçons et 16 filles âgés entre 10 et 12ans. La deuxième classe (5AM2) compte 36 élèves, dont 19 garçons et 17 filles âgés également entre 10 et 12 ans.

1.3 Programmation :

Nous avons convenu avec l'enseignante de participer à une séance avec la classe 5AP1 en tant qu'observateur. Durant cette séance, nous avons simplement observé les élèves travailler selon leur routine habituelle, ce qui nous a permis de mieux comprendre les pratiques existantes et de déterminer les besoins réels des élèves. Cette étape d'observation initiale nous a permis de nous familiariser avec les élèves et l'environnement de la classe, et de déceler les points forts et les faiblesses des approches pédagogiques utilisées jusqu'à présent.

Pour la classe 5AP2, nous avons planifié trois séances avec l'enseignante. Nous avons choisi une approche différente en introduisant six activités ludiques, deux dans chaque séance. L'enseignante nous a donné carte blanche pour le choix des activités. Cependant nous avons préféré adapter les activités à la progression des apprenants dans l'unité d'enseignement. Cette

introduction de jeux pédagogiques représente une étape importante pour offrir une variété d'approches pédagogiques et pour rendre l'apprentissage plus attrayant pour les élèves.

1.4 La nature de l'expérimentation :

Pour mener à bien notre recherche, nous avons choisi une méthode expérimentale pour vérifier l'influence des activités ludiques sur les élèves. Dans un premier temps, nous avons sélectionné les techniques et les méthodes à suivre pour faciliter l'avancement de nos recherches. Il s'agit de la technique d'observation et la méthode comparative. Enfin, nous avons présenté et commenté les résultats obtenus.

L'observation de classe est une technique très importante qu'on ne peut pas négliger, elle nous permet de recueillir des remarques concernant à la fois la dimension didactique et la dimension pédagogique. L'enseignante s'est basée sur les activités du manuel scolaire de cinquième année primaire.

La méthode comparative est nécessaire pour souligner la différence entre les séances avant et après l'intégration de l'aspect ludique.

1.5 Le choix des jeux (pour la classe 5AP2) :

Les activités ludiques sont diverses et variées, comme indiqué dans le premier chapitre. Nous avons en tête une dizaine de jeux à proposer aux élèves. Cependant, avant de faire le choix final, nous avons pris en compte plusieurs facteurs.

Tout d'abord, nous avons préféré attendre de rencontrer l'enseignante des deux classes pour avoir plus de détails sur leur progression dans le programme et l'unité. La séquence 2 du projet 3 intitulé « *Qu'est qu'une catastrophe naturelle* » a pour objectif de pouvoir expliquer un évènement et se focalise sur les adverbes, les préfixes, les suffixes, la coordination et la conjugaison à l'imparfait. Nous avons pris note sur les leçons qu'ils avaient récemment suivies et celles qu'ils s'apprêtaient à suivre. Nous avons dû adapter certaines activités.

Par exemple, l'activité "sac à syllabes" était une activité que nous trouvions intéressante et que nous voulions proposer aux élèves, mais l'enseignante nous a informés que la prochaine séance de vocabulaire allait aborder les préfixes et les suffixes. Nous avons donc

gardé le même principe du jeu tout en le centrant sur les préfixes. Nous l'avons donc renommé "sac à préfixes". Au final, nous avons sélectionné six activités que nous avons jugées convenables pour les élèves.

Lors de la deuxième séance, nous avons commencé par l'activité « La liste des mots » pour avoir une idée sur le niveau des élevés ainsi que la richesse de leur vocabulaire. Ensuite, Nous avons proposé le jeu de l'intrus en faisant recours à un support audiovisuel.

Pour la troisième séance, nous avons proposé le jeu de rôle « La nature des mots » pour permettre aux apprenants d'identifier et de comprendre la nature grammaticale des mots ainsi que le jeu de coloriage pour travailler la motricité fine, la créativité et la concentration des apprenants tout en leur offrant une occasion de pratiquer le vocabulaire et les structures grammaticales en lien avec les images à colorier.

Pour la dernière séance, nous avons choisi de faire introduire le jeu « sac à préfixes » pour améliorer le vocabulaire des élèves et leur compréhension des préfixes et l'activité « reconstruire les mots » tout en respectant le niveau et le besoin des apprenants de 5AP.

1.6 Description des jeux utilisés :

- Le jeu de **la liste des mots** est une activité qui favorise la communication entre les éléments du groupe. Les élèves sont poussés à trouver le maximum de mots appartenant à un domaine précis (champ lexical). Le groupe ayant trouvé le plus grand nombre de mots gagne.
- Le jeu de **l'intrus** est un jeu de logique et de réflexion qui consiste à trouver l'élément qui ne fait pas partie d'un ensemble donné. Les élèves doivent trouver la réponse qui ne correspond pas aux critères préétablis et expliquer leur choix. C'est un jeu souvent utilisé dans l'enseignement pour développer la capacité d'observation, de concentration et de raisonnement des apprenants.
- Le jeu de rôle "**La nature des mots**" est une activité ludique qui vise à renforcer la compréhension de la nature des mots en français. L'objectif de cette activité est de distinguer les différentes catégories grammaticales (noms, pronoms, déterminants,

adjectifs, adverbes, verbes). Les étapes consistent à distribuer à chaque élève une étiquette avec un mot spécifique et de demander à chaque élève de comprendre la nature du mot inscrit sur l'étiquette. Ensuite, les élèves se lèvent et se regroupent devant le tableau en fonction de leur nature de mot respective. Si un élève se trompe sur la nature de son mot, il doit se rasseoir.

- Le jeu de **coloriage** est une activité ludique qui consiste à fournir aux apprenants une image à colorier en utilisant des couleurs spécifiques en fonction de certaines instructions données par l'enseignant.
- Le jeu "**sac à préfixes**" est un jeu ludique linguistique qui prend la forme d'un sac contenant plusieurs préfixes. Le but de ce jeu est d'assembler les préfixes avec le radical correspondant pour construire des mots relatifs à un même thème. Le principe de cette activité consiste à former des mots le plus rapidement possible en recombinaison des préfixes et les racines des mots présents dans le sac.
- Le jeu "**reconstruire les mots**" est une activité ludique destinée à l'apprentissage de la formation des mots avec des préfixes. Elle consiste à séparer les préfixes des radicaux d'une liste de mots préfixés, puis à les distribuer à différents groupes d'élèves. Les élèves d'un groupe ont des cartes ne contenant que des préfixes, tandis que les autres groupes ont des cartes avec des radicaux. Les élèves avec les cartes préfixes doivent présenter un préfixe aux autres groupes, qui doivent ensuite chercher une carte contenant un radical qui s'assemble avec le préfixe pour former un mot correct. Les élèves gagnent des points pour chaque mot correctement construit.

1.7 Les objectifs des jeux utilisés :

- La liste de mots vise à stimuler la créativité et l'imagination des apprenants tout en enrichissant leur vocabulaire. Elle permet également d'évaluer leur niveau lexical dans un domaine précis et de favoriser la communication et la collaboration au sein du groupe.

- Le jeu de l'intrus vise à améliorer la capacité des apprenants à identifier des mots similaires et à trouver des différences subtiles. Il aide également à développer la mémoire lexicale.
- Le jeu de rôle "La nature des mots" permet aux élèves de mieux comprendre et d'identifier les différentes natures de mots en français de manière ludique et interactive.
- Le jeu de coloriage peut être utilisé en classe de langue pour renforcer l'apprentissage du vocabulaire, de la grammaire ou de l'orthographe, en demandant aux élèves de colorier des parties spécifiques de l'image selon des consignes données en langue cible. Il peut également aider à développer la motricité fine, la concentration et la créativité des apprenants.
- Le jeu "sac à préfixes" vise à renforcer la connaissance des préfixes dans la langue cible et à encourager les apprenants à utiliser ces préfixes pour former de nouveaux mots. Il favorise également la communication et la collaboration au sein du groupe.
- Le jeu "reconstruire les mots" a pour objectif de permettre aux élèves de comprendre comment les préfixes et les radicaux peuvent être combinés pour former des mots et d'améliorer leur capacité à identifier et à utiliser les préfixes. Les élèves travaillent en équipe pour trouver les correspondances entre les préfixes et les radicaux afin de reconstituer les mots corrects, tout en s'amusant et en renforçant leur apprentissage linguistique.

Dans l'ensemble, l'objectif commun de ces activités est de faciliter l'apprentissage linguistique de manière ludique et interactive pour les apprenants. Elles cherchent à améliorer leurs connaissances du vocabulaire, de la grammaire, de l'orthographe ainsi que leur capacité à identifier les différentes natures de mots. Elles encouragent également la communication et la collaboration au sein du groupe tout en renforçant la motricité fine² et la créativité. En outre, ces activités aident à mémoriser des éléments spécifiques de la langue cible.

² La motricité fine englobe l'ensemble des compétences liées à la coordination et à la maîtrise des mouvements précis des petits muscles du corps, principalement des mains et des doigts. Elle englobe des activités telles que la manipulation d'objets, la coordination entre l'œil et la main, ainsi que l'exécution de tâches minutieuses et détaillées.

1.8 Équipement requis :

Le tableau, les feutres de couleurs, un ordinateur portable, des haut-parleurs, un projecteur vidéo, des petits bouts de feuille, des images, des aimants, des fiches cartonnées et des papiers pour notes colorés, des feuilles imprimées (du test).

2 Déroulement des séances

1.1 La première séance :

Date : 19 février 2023

La classe : 5AP1

Durée : 1h30

L'heure : 8:00 – 9 :30

Projet : 03 « Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ? »

Séquence : 02 : « Que devons-nous faire ? »

Titre du cours : « L'adverbe en : ment, emment »

Support : texte extrait de « Mieux connaître les risques des catastrophes naturelles pour se protéger », 2004, p18.

Les objectifs :

- enrichir le vocabulaire de l'apprenant « acquérir des mots nouveaux »
- Les apprenants doivent connaître le lexique de ' catastrophe naturelle'.
- Cultiver la mémoire auditive de l'apprenant.

Réalisation :

Nous avons assisté avec les élèves de 5AP1 durant la première séance de la deuxième séquence du projet 03 (Vocabulaire). Lors de cette séance, nous nous sommes contentés d'observer le cours et de prendre des notes. Nous n'avons donc pas interrompu le déroulement de la séance.

Dans cette séance l'enseignante a expliqué, en bref, ce qu'elle envisage à traiter dans cette séquence. Par la suite, elle a demandé à 2 élèves de lire le texte à voix haute, à tour de rôle. Elle a fait elle-même une troisième lecture en utilisant des gestes et des mimiques pour que les élèves aient la faculté de comprendre.

Pour la phase d'observation, l'enseignante a posé les questions suivantes :

- Qu'est-ce que l'inondation ?
- Quand les quartiers sont-ils inondés ?
- Comment appelle-t-on cet évènement ?

Pour la phase d'analyse, l'enseignante a posé les questions suivantes :

- Qui donne les informations suite à une inondation ?
- Qu'est-ce qu'il faut faire suite à une inondation ?
- Pourquoi ne faut-il pas rester au bord de la rivière ?
- Relevez du texte un mot qui a le même sens que le mot subitement
- Quelle est la nature grammaticale de ce mot ?

Pour la phase de fixation, elle a écrit la leçon sur un tableau blanc pour souligner ce qu'il faut retenir en l'occurrence le rôle des adverbes. Pour finir, elle a proposé un autre exercice pour les aider à mieux assimiler la leçon. Sa consigne était : « complète les phrases avec le complément de manière qui convient ».

A la fin de la séance, elle a demandé aux élèves une récapitulation de ce qu'ils ont fait. Et à partir des réponses des élèves, nous avons remarqué que la plupart d'entre eux ne sont pas arrivés à répéter ce qui a été fait lors de la séance. Donc nous avons constaté que les élèves peuvent être timides et ont des difficultés à parler. Ces difficultés sont issues d'un manque de vocabulaire.

Nous avons demandé à l'enseignante d'assister à la même séance de vocabulaire avec l'autre classe afin d'effectuer la comparaison entre la séance où se présente l'activité d'une manière traditionnelle et la séance où se présente l'activité ludique.

Commentaire :

- Dans un premier temps, on peut souligner une faiblesse dans la stimulation de la motivation des élèves en classe. L'enseignante semble se concentrer seulement sur les élèves performants. Les autres élèves ne semblaient pas suffisamment intéressés par la leçon.
- Par la suite, du côté de l'enrichissement du vocabulaire, nous avons constaté que la plupart des élèves avaient des lacunes lexicales, à l'exception de quelques-uns qui ont réussi à intégrer de nouveaux mots dans leur vocabulaire et à les mémoriser. Cela peut suggérer que l'activité proposée était appropriée pour certains élèves mais peut-être pas pour tous. Il est possible que les élèves aient besoin de méthodes d'enseignement plus personnalisées et adaptées à leur niveau de compétence et à leur style d'apprentissage pour favoriser une meilleure acquisition de vocabulaire.
- Il est possible que la leçon et l'activité proposées aux apprenants aient été présentées de manière traditionnelle et peu stimulante pour encourager l'enrichissement du vocabulaire et la mémorisation des nouveaux mots.

1.2 La deuxième séance :

Date : 19 février 2023

La classe : 5AP2

Durée : 1h30

L'heure : 9:30 – 11:00

La classe : 5AP2

Projet : 03 « Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ? »

Séquence : 02 : « Que devons-nous faire ? »

Support : extrait du texte « Mieux connaître les risques des catastrophes naturelles pour se protéger », 2004, p18.

La 5AP2 qui est prise en charge par la même enseignante. Nous avons décidé de prendre une autre approche par l'introduction des jeux qui peuvent enrichir le vocabulaire des élèves. Ces jeux se présentent comme des activités.

Contrairement à la première séance, nous ne nous sommes pas juste contentés d'observer le cours et de prendre des notes. L'enseignante nous a donné son accord pour présenter les activités nous-mêmes.

Activité 1 : « La liste de mots »

Tout d'abord, nous nous sommes présentés devant la classe et avons proposé une petite activité ludique appelée "La liste de mots" pour évaluer le niveau des élèves. Nous avons divisé la classe en six groupes de six élèves et leur avons demandé de trouver un maximum de mots en relation avec le thème "catastrophes naturelles" en dix minutes.

Cette activité encourage la collaboration en groupe, motive les élèves et crée une compétition saine entre eux. La classe était vivante. Effectivement, nous avons assisté à des interactions dans chaque groupe. Nous avons même accroché, sur le tableau, des images relatives au thème pour les aider et soutenir la mémorisation visuelle. A la fin des dix minutes, nous avons demandé à chaque groupe de présenter les mots qu'ils ont trouvés et d'écrire les mots au tableau pour les valider ou réfuter. Il est notable que chaque groupe à apporter sa pierre à l'édifice, ce qui est un signe révélateur de l'efficacité de cette méthode. Subséquemment, nous avons compté tous les points et annoncé le groupe gagnant.

Mis à part, l'évaluation du niveau de vocabulaire des élèves sur un thème spécifique, dans ce cas-ci, "catastrophes naturelles", le but de l'activité est de stimuler la réflexion, la créativité et la collaboration en groupe. Ainsi que servir de préparation pour les activités suivantes où les élèves devront utiliser le vocabulaire identifié lors de l'activité. On peut dire que ces objectifs sont clairement atteints.

Une fois que nous avons exploré le champ lexical, nous avons pu passer à la visualisation et à l'écoute de la vidéo.

Commentaire :

Nous avons constaté que tous les membres ont participé activement à l'activité. Cette tâche préliminaire peut être considérée comme une sorte de préparation à l'écoute de la vidéo. Elle peut offrir plusieurs avantages pédagogiques.

Tout d'abord, elle permet d'évaluer le niveau de vocabulaire des élèves sur un thème spécifique, ce qui est utile pour planifier des activités futures en conséquence. Ensuite, l'activité encourage la collaboration en groupe, ce qui est une compétence importante pour la vie en société et pour le travail en équipe. De plus, elle motive les élèves et crée une compétition saine entre eux, ce qui peut être un facteur de stimulation supplémentaire. En outre, la présence d'images relatives au thème permet une mémorisation visuelle plus facile et efficace du vocabulaire. Enfin, la présentation des mots trouvés par chaque groupe et l'écriture de ceux-ci au tableau permet de valider ou de réfuter les choix et de créer un dialogue constructif entre les élèves et l'enseignant.

Activité 2 : « écoute et visionnage de la vidéo » et « Le jeu de l'intrus »

Support choisi

Nous avons décidé de rester fidèles au texte 'L'inondation' page 71 du manuel scolaire. En revanche, Nous avons transformé le texte en une vidéo. En effet, nous avons enregistré une voix en lisant le texte. En plus, nous avons accompagné la voix off d'une vidéo qui peut aider à mieux comprendre le texte et à attirer l'attention ainsi. Les sous-titres ont également contribué à ce rôle.

Il faut rappeler que le support audiovisuel peut jouer un rôle très important dans les activités ludiques en classe de FLE. D'une part, l'utilisation de vidéos, d'extraits sonores ou d'autres supports similaires peut aider les apprenants à mieux comprendre et retenir les nouveaux mots et les nouvelles structures grammaticales. D'autre part, cela facilite l'expression orale des apprenants, en leur permettant de s'entraîner à prononcer les mots et les phrases de manière plus naturelle. La vidéo dure 36 secondes.

Les élèves devaient écouter attentivement pour pouvoir trouver "l'intrus" parmi les mots écrits dans les petits bouts de feuille.

Le matériel utilisé : En ce qui concerne le matériel, nous avons utilisé un ordinateur portable, accompagné de hauts parleurs et d'un rétroprojecteur pour présenter la vidéo à tous les apprenants ainsi que des petits bouts de feuille.

La première écoute :

La vidéo peut offrir des avantages considérables dans l'apprentissage des langues, notamment en fournissant des exemples visuels pour aider les apprenants à comprendre la langue cible. Toutefois, il est également important de comprendre que cela peut être une expérience nouvelle et potentiellement déconcertante pour certains apprenants.

Dans ce cas, il est encourageant de noter que les apprenants sont restés attentifs et curieux pendant la projection de la vidéo, ce qui indique que leur intérêt pour l'apprentissage était maintenu. Il est également intéressant de noter que certains apprenants semblaient étonnés par l'utilisation de la vidéo. C'est normal vu qu'ils n'ont pas l'habitude d'apprendre grâce à un support audiovisuel mais cela a suscité leur curiosité et peut les motiver davantage à s'engager dans l'apprentissage.

La réécoute :

Nous avons visionné la vidéo deux fois de plus pour approfondir la compréhension. Nous avons remarqué le silence irréprochable dans la classe, ce qui indique que les apprenants étaient engagés et concentrés sur la tâche à accomplir et se sentaient à l'aise dans l'environnement d'apprentissage. Les apprenants suivaient avec une attention particulière.

Réalisation :

Après l'écoute et le visionnage de la vidéo, nous avons demandé aux élèves d'observer les 7 notes adhésives colorées que nous avons préalablement distribuées à chaque groupe. Chaque note adhésive avait un mot écrit dessus qui a été cité dans la vidéo mis à part l'étiquette intruse. Le premier groupe qui trouve la note colorée intruse a gagné.

Cette activité a été conçue pour stimuler la mémoire des apprenants et renforcer leur compréhension de la vidéo. En leur demandant d'observer les notes colorées et de trouver

celle qui ne correspondait pas à un mot mentionné dans la vidéo, nous avons créé une connexion entre les mots et les images, ce qui facilite leur mémorisation.

Après cette première partie, nous avons ensuite donné aux apprenants les mêmes questions qui ont été posées à la classe de 5AM1. Cette étape a permis de vérifier leur compréhension de la vidéo et de renforcer leur capacité à comprendre et à répondre aux questions.

Commentaire :

Il est notable que la majorité des apprenants ont eu accès à la réponse. Ils ont compris le contenu de la vidéo, ils suivaient avec une attention particulière l'ensemble de la séquence.

Cette séance s'est bien déroulée, parce que la vidéo crée une ambiance passionnante au sein du groupe. La vidéo a été conçue pour aider les apprenants à comprendre un texte spécifique, tout en leur offrant une expérience d'apprentissage différente et engageante. Les photos, les sous-titres et l'activité de recherche de l'intrus ont aidé à stimuler la compréhension et la mémoire des apprenants. La deuxième partie de l'activité, qui consistait à poser des questions sur la vidéo, était une excellente façon de vérifier la compréhension des apprenants et de renforcer leur capacité à répondre aux questions en français. Cette étape peut également aider les apprenants à se sentir plus à l'aise avec la langue cible, car elle les encourage à pratiquer l'expression orale et à formuler des réponses dans un environnement d'apprentissage sûr.

1.3 La troisième séance :

Date : 23 février 2023

La classe : 5AP2

Durée : 1h30

L'heure : 13:00 – 14:30

Projet : 03 « Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ? »

Séquence : 02 : « Que devons-nous faire ? »

Activité 3 : « La nature des mots : jeu de rôle »

Chaque élève s'est vu remettre un papier coloré sur lequel était inscrit un mot spécifique. Leur tâche consistait à déterminer la nature du mot (nom, pronom, déterminant, adjectif, adverbe, verbe). Ensuite, nous avons invité les élèves qui pensaient avoir des adjectifs, des verbes, des pronoms, etc. à se lever et à se regrouper devant le tableau. Chaque élève se présentait alors devant les autres en tant que représentant d'une nature de mot spécifique et donnait un exemple de ce mot dans une phrase. Si un élève se trompait sur la nature de son mot, il devait se rasseoir.

Nous avons distribué 36 papiers, chaque nature de mot avait 6 papiers pour note. Cependant, en raison de l'absence d'un élève, il y avait 5 groupes de 6 et un groupe de 5. Le but était de former de nouveaux groupes d'une manière ludique tout en révisant la nature des mots.

Le matériel utilisé : papiers pour note colorés

Activité 4 : « Le jeu de coloriage »

Pour ce jeu nous avons préalablement prévenu l'enseignante d'informer les élèves de ne pas oublier de ramener les crayons de couleurs pour cette séance. Nous avons distribué une copie contenant quatre images accompagnées de quatre instructions. Les apprenants de chaque groupe ont ensuite lu les instructions et colorié les images en conséquence. Pour la phase de correction, nous avons demandé aux groupes de présenter leurs dessins, puis nous avons montré un exemple de dessin correct aux élèves afin qu'ils puissent le comparer avec le leur et effectuer d'éventuelles corrections. Cette approche encourage l'autonomie des élèves et favorise leur capacité à s'auto-évaluer.

Le matériel utilisé : les copies de l'activité et des crayons de couleur.

Commentaire :

En ce qui concerne le jeu de rôle, il semble être bien pensé pour aider les élèves à réviser les natures des mots de manière ludique. En leur donnant une note colorée avec un mot

spécifique, ils sont encouragés à comprendre la nature du mot et à l'associer à une catégorie grammaticale précise. Le fait de demander aux élèves de se lever et de se regrouper en fonction de la nature du mot sur leur note ajoute une dimension physique et interactive à l'activité, ce qui peut aider les élèves à mémoriser les différentes natures des mots de manière plus efficace. Cependant, cette activité dépend fortement de la participation des élèves et de leur connaissance préalable des différentes natures des mots. Si les élèves n'ont pas encore une connaissance solide des différentes natures des mots, cette activité peut être difficile.

Le jeu de coloriage est une activité simple mais efficace pour engager les apprenants dans une tâche ludique tout en travaillant leur compréhension des instructions et leur coordination motrice fine. L'utilisation de la couleur et des images peut également aider les apprenants à se souvenir de la tâche et à mieux comprendre les concepts liés à l'activité. En corrigeant les copies du groupe et en comparant les résultats, les apprenants sont encouragés à coopérer et à communiquer en équipe. Cette activité peut également être adaptée en fonction des niveaux de compétence des apprenants et des thèmes abordés en classe, ce qui la rend flexible et adaptable.

1.4 La quatrième séance :

Date : 2 mars 2023

La classe : 5AP2

Durée : 1h30

L'heure : 8:00 – 9:30

Projet : 03 « Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ? »

Séquence : 02 : « Que devons-nous faire ? »

Activité 5 : « Le sac à préfixes »

Il s'agit d'un jeu linguistique ludique qui consiste à assembler des préfixes avec des radicaux pour former des mots. Nous avons présenté les règles du jeu aux élèves et distribué les copies de l'exercice, puis nous avons laissé les groupes travailler. Pour corriger l'exercice, nous avons dessiné un sac sur le tableau et écrit les préfixes sur des papiers colorés que nous

avons collés à l'aide d'aimants dans le sac. Ensuite, nous avons ajouté les images correspondant aux mots formés avec les préfixes dans le sac.

Le matériel utilisé : le tableau blanc, les feutres de couleurs, des papiers colorés, les aimants, les images.

Activité 6 : « La reconstruction de mots »

Nous avons présenté aux élèves une liste de 12 mots préfixés et nous avons ensuite séparé les préfixes des radicaux. Pour l'activité suivante, nous avons formé trois groupes d'élèves : le premier groupe était composé des élèves ayant remporté l'activité précédente, autrement dit, ceux qui avaient été les plus rapides. Ils avaient des fiches cartonnées ne contenant que des préfixes, tandis que les deux autres groupes avaient les radicaux. Les élèves du premier groupe devaient choisir une carte contenant un préfixe, par exemple "multi", et la présenter aux autres groupes. Les autres élèves devaient chercher une fiche cartonnée dont le mot correspondait au préfixe choisi. Le premier élève à trouver la bonne réponse marquait un point.

Enfin, l'enseignante a demandé aux élèves de proposer des termes contenant des préfixes pour conclure l'activité et s'assurer qu'ils avaient bien assimilé la leçon.

Le matériel utilisé : des fiches cartonnées

Commentaire :

L'ambiance de la classe est pleine de vitalité, tous les apprenants travaillent avec plaisir. Ce jeu permet aux apprenants de mieux comprendre les préfixes et leur utilisation pour former des mots. La distribution de copies aux élèves leur permet de participer activement à l'activité et de mettre en pratique leurs connaissances en assemblant les préfixes avec les radicaux appropriés. La méthode de correction visuelle peut être très efficace pour aider les apprenants à comprendre les erreurs qu'ils ont commises et à renforcer leur compréhension.

En somme, « le sac à préfixes » peut être une activité amusante et interactive pour les apprenants, qui peut les aider à mieux comprendre les préfixes et à améliorer leur vocabulaire en français. Il est également intéressant de noter que cette activité peut être adaptée à différents niveaux de compétence linguistique, en ajoutant des préfixes plus complexes pour les apprenants avancés. Le jeu « la reconstruction de mots » vise à renforcer la compréhension des préfixes et leur utilisation pour former des mots. En séparant les préfixes des radicaux et en formant des groupes d'élèves, cette activité encourage la collaboration et l'interaction entre les élèves, tout en favorisant la pensée critique et la résolution de problèmes. Les élèves doivent réfléchir aux préfixes et à leur signification pour trouver le radical approprié et former un mot complet.

1.5 Comparaison des deux pratiques

La comparaison entre la classe 5AP1 et la classe 5AP2 montre des différences significatives dans l'approche d'enseignement et les résultats obtenus.

Dans la classe 5AP1, l'enseignement est classique et traditionnel, avec une approche centrée sur l'enseignant. Les élèves ne semblaient pas suffisamment motivés et intéressés par la leçon, et la majorité d'entre eux avaient des lacunes lexicales. Il est possible que la méthode d'enseignement utilisée ne soit pas adaptée à leur niveau de compétence et à leur style d'apprentissage.

En revanche, la classe 5AP2 utilise une méthode ludique, qui encourage la participation active des élèves. Au début de chaque séance, les élèves étaient plutôt calmes sans pour autant manifester un grand intérêt, mais leur motivation a considérablement augmenté dès l'annonce des jeux ce qui confirme la théorie de l'autodétermination, qui met en évidence l'importance de la motivation extrinsèque. Les jeux proposés stimulent la collaboration en groupe, la compétition saine, la compréhension, la mémoire et la motricité fine. Les élèves ont accès à des images, des sous-titres et des activités de recherche d'intrus qui facilitent l'apprentissage et la mémorisation. Le jeu de rôle et le jeu de coloriage sont des exemples d'activités ludiques qui aident les élèves à réviser les natures des mots et à comprendre les préfixes. La méthode de correction visuelle est également utilisée pour aider les élèves à comprendre leurs erreurs et à renforcer leur compréhension.

Je tiens à souligner que les élèves de la classe 5AP2 ont aussi des lacunes lexicales. Néanmoins, le caractère ludique des activités proposées les a incités à s'impliquer davantage dans le cours, à redoubler d'efforts et à manifester une grande volonté de réussir compensant ainsi leur pauvreté du bagage linguistique. Cela présente une preuve solide de l'efficacité de la ludification

En résumé, la classe 5AP2 qui utilise une méthode ludique semble plus efficace pour impliquer les élèves, stimuler leur motivation, leur collaboration en groupe, leur compétition saine et leur compréhension des concepts étudiés. Les élèves ont également accès à des activités adaptées à leur niveau de compétence et à leur style d'apprentissage, ce qui favorise une meilleure acquisition de vocabulaire et de connaissances.

3 L'évaluation des deux classes

3.1 Le test

Après l'accomplissement des activités ludiques, nous avons conçu un test pour évaluer les élèves et de vérifier si les jeux effectués ont un impact positif sur leur apprentissage. Nous avons convenu avec l'enseignante de faire passer le même test le même jour aux deux classes.

Trois activités de vocabulaire ont été proposées aux élèves : la première portant sur la préfixation, la seconde sur le jeu de l'intrus et la dernière sur la classification des mots selon leur nature (adverbe ou nom)

- **Activités 1 - La préfixation** : nous avons proposé aux élèves un ensemble de 7 mots et 7 préfixés. Ils avaient comme consigne : assemblez les mots avec les préfixes adéquats
- **Activités 2 - L'intrus** : les élèves avaient pour tâche d'identifier et de circonscrire l'intrus parmi les mots liés à un thème commun.
- **Activités 3 - La nature des mots** : les élèves avaient à leur disposition une liste de six noms et six adverbes. Ils devaient trier chaque mot dans la catégorie appropriée, soit nom ou adverbe.

3.2 Présentation et analyse des résultats

Pour mieux expliquer les résultats collectés suite au test, nous avons opté pour une étude comparative entre les résultats des deux classes.

▪ Activité 1 :

	5AP1		5AP2	
	Bonnes réponses	Pourcentage	Bonnes réponses	Pourcentage
Clair	33	89%	34	94%
Pharmacie	32	86%	34	94%
Chauffer	36	97%	36	100%
Transformer	27	72%	28	77%
Survie	30	81%	31	86%
Blessé	32	86%	35	97%
Elégant	30	81%	28	77%
Le taux de réussite	84%		89%	

Présentation des résultats :

Le tableau présente les résultats de deux classes (5AP1 et 5AP2) à un test de vocabulaire comportant sept mots différents ainsi qu'un bilan final. Le nombre de bonnes réponses pour chaque mot est indiqué pour chaque classe, ainsi que le pourcentage de bonnes réponses. Le bilan final indique le nombre total de bonnes réponses pour chaque classe, ainsi que le pourcentage global de bonnes réponses pour chaque classe.

Le bilan final montre que la classe 5AP2 a obtenu un pourcentage global de bonnes réponses légèrement supérieur (89%) à celui de la classe 5AP1 (84%). Bien que la différence ne soit pas très marquée, cela suggère que la classe 5AP2 a mieux réussi le test dans l'ensemble.

Analyse des résultats :

Les résultats finaux indiquent que la classe 5AP2 a réussi le test de manière légèrement supérieure à la classe 5AP1. Les mots "Chauffer" et "clair" ont été bien compris par les deux classes, tandis que le mot "Transformer" était le plus difficile pour les deux classes, avec des pourcentages de bonnes réponses de 72% et 77%.

Il est important de souligner que la différence de résultats entre les deux classes n'est pas significative. Toutefois, cela suggère que les activités ludiques effectuées dans la classe 5AP2 ont eu un impact positif sur l'apprentissage des élèves. Cela renforce l'idée que l'utilisation de méthodes d'enseignement interactives et amusantes peut aider les élèves à mieux assimiler les concepts et à réussir les évaluations. À mesure que les activités ludiques se multiplient, l'écart pourrait éventuellement se creuser davantage.

▪ Activité 2 :

	5AP1		5AP2	
	Bonnes réponses	Pourcentage	Bonnes réponses	Pourcentage
Série de mot 1	37	100%	36	100%
Série 2	34	91%	33	91%
Série 3	30	81%	31	86%
Série 4	34	91%	35	97%
Série 5	30	81%	31	86%
Série 6	35	94%	33	91%
Série 7	32	86%	32	88%
Le taux de réussite	89%		91%	

Présentation de résultats :

La classe 5AP2 a mieux réussi le test dans l'ensemble. Effectivement, elle a obtenu un pourcentage global de bonnes réponses légèrement supérieur à celui de la classe 5AP1 (91% contre 89%).

Analyse des résultats :

Le bilan final montre une légère différence entre les pourcentages de bonnes réponses des deux classes, avec 91% pour la classe 5AP2 et 89% pour la classe 5AP1. Cela peut être dû à divers facteurs tels que les capacités individuelles des élèves ou la méthode d'apprentissage. Néanmoins, dans l'ensemble, les deux classes ont montré de bons résultats

En ce qui concerne les séries de mot, les deux classes ont obtenu des résultats très satisfaisants pour la série 1, 2, 4 et 6, avec des pourcentages de bonnes réponses supérieurs à 90%. Pour les séries de mot 3, 5 et 7, les pourcentages de bonnes réponses étaient légèrement plus bas, mais restaient tout de même satisfaisants pour les deux classes. Les élèves ont bien compris et retenu les notions de vocabulaire abordées dans ces séries.

- Activité 3 :

	5AP1		5AP2	
	Bonnes réponses	Pourcentage	Bonnes réponses	Pourcentage
Adverbe	179	80%	186	86%
Nom	170	76%	180	83%
Le taux de réussite	78%		84%	

Présentation de résultats :

Le tableau présente les résultats de deux classes (5AP1 et 5AP2) à une activité portant sur la nature des mots. Les élèves devaient trier des mots en noms ou en adverbes. Le bilan final montre que la classe de 5AP2 a obtenu un pourcentage global de bonnes réponses supérieur à celui de la classe de 5AP1 (84% contre 78%). La classe de 5AP2 a mieux réussi l'activité dans l'ensemble.

Analyse des résultats :

Les résultats indiquent que les élèves des deux classes ont eu plus de facilité à reconnaître les adverbes que les noms. Il est possible que les élèves aient été plus conscients

de la nature des mots quand il s'agissait d'adverbes, puisqu'ils ont appris à identifier leur rôle dans une phrase, alors que cela peut être plus difficile pour certains noms.

L'activité a présenté la plus grande différence de résultats entre les deux classes, avec une marge de 6% en faveur de la classe 5AP2. Certains élèves ont éprouvé des difficultés avec cette activité en raison de leur familiarité limitée avec les mots proposés, tous terminant par "-ment" mais ayant une nature différente, ce qui a pu semer la confusion chez les apprenants.

3.3 Comparaison des résultats

En se basant sur les résultats des trois activités, on peut conclure que la classe 5AP2 avec qui on a tenté une approche ludique qui privilégie l'utilisation de méthodes interactives et amusantes a obtenu de meilleurs résultats que la classe 5AP1 qui suit une méthode d'enseignement classique.

En effet, dans toutes les activités la classe 5AP2 a réussi mieux que la classe 5AP1 bien que la différence entre les deux classes ait été quelques fois minimales. Ceci suggère que les activités ludiques ont eu un impact positif sur l'apprentissage des élèves de la classe 5AP2 en les aidant à mieux assimiler et mémoriser les concepts et à réussir les évaluations.

L'importance de l'innovation dans l'enseignement est mise en avant par les résultats de la comparaison entre la classe 5AP1 et la classe 5AP2. Effectivement, l'innovation dans l'enseignement peut contribuer à améliorer la qualité de l'éducation et à mieux préparer les élèves aux défis de demain. En investissant dans des méthodes innovantes et en encourageant la recherche et le développement pédagogique, nous pouvons offrir aux élèves des expériences d'apprentissage plus riches, plus stimulantes et plus efficaces.

Conclusion

Pour clôturer, nous pouvons dire que nos observations de classe ainsi que l'expérience pratique que nous avons menée ont confirmé l'efficacité des activités ludiques en classe de FLE. L'utilisation de jeux permet non seulement de rendre l'apprentissage plus amusant et intéressant pour les élèves, mais aussi de les aider à mieux comprendre et mémoriser les

notions abordées. Les jeux encouragent la collaboration en groupe, la compétition saine, la mémorisation visuelle efficace et la stimulation de la compréhension et de la mémoire des apprenants.

Enfin, il est clair que l'utilisation des jeux en classe de langue peut contribuer à l'épanouissement de l'enfant en stimulant son imagination et sa créativité, mais aussi en développant d'autres compétences essentielles telles que la coopération, la communication, la réflexion critique et la résolution de problèmes.

Par conséquent, nous encourageons les enseignants à intégrer les activités ludiques dans leur enseignement pour améliorer les performances de leurs élèves et créer une ambiance de travail plus agréable et stimulante pour tous.

4 Enquête auprès des enseignants de FLE :

Notre travail de recherche se base aussi sur le questionnaire qui est considéré, selon Grawitz (1986. P : 728) comme « *un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté. Le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquête une information* ».

4.1 Présentation de l'échantillon

Notre enquête s'est étalée tout au long des mois de février et mars 2023. Nous avons mené notre étude auprès d'enseignants travaillant dans des écoles primaires de la région de Tlemcen.

Une vingtaine d'enseignants ont été destinataires de ce document. L'ensemble comprenait bien sûr des anciens et des nouveaux professeurs dont l'expérience est susceptible d'étayer notre travail.

Les sujets de notre échantillon partagent des caractéristiques linguistiques et socio-économiques similaires. Nous avons observé une légère surreprésentation de femmes parmi les enseignants interrogés, avec 12 femmes (soit 55%) contre 10 hommes (soit 45%).¹ Par ailleurs, les enseignants interrogés ont des parcours de formation variés.

L'objectif de cette recherche, qui repose sur une enquête quantitative menée auprès de 22 enseignants, est de comprendre les opinions des enseignants sur l'introduction du jeu en classe de langue. Nous avons distribué les questionnaires aux enseignants. Nous avons élaboré ce questionnaire afin de dégager les opinions les plus courantes chez les enseignants algériens et confronter leurs représentations à la réalité sur le terrain.

Nous nous attelons à une analyse approfondie des conceptions des enseignants en ce qui concerne le rôle et les avantages des activités ludiques dans le développement des processus cognitifs et l'acquisition des compétences.

Nous nous intéressons également à la manière dont les enseignants planifient et utilisent ces supports et activités ludiques afin de comprendre les raisons et les difficultés qui limitent leur utilisation, ainsi que les solutions envisageables.

Enfin, nous chercherons aussi à comprendre les facteurs qui motivent l'intégration des activités ludiques dans la pratique pédagogique et les difficultés qui empêchent leur exploitation.

Ce questionnaire débute par une courte introduction présentant le contexte de cette recherche et des indications personnelles concernant chaque enseignant. L'introduction est suivie de 12 questions, s'articulant autour des questions fermées qui comportent le critère quantitatif et des questions ouvertes pour une démarche qualitative.

Questionnaire destiné aux enseignants

Dans le cadre de notre projet de recherche visant à améliorer l'enseignement-apprentissage du FLE au cycle primaire, nous avons élaboré ce questionnaire pour recueillir des informations sur les représentations et les pratiques des enseignants en matière d'utilisation du ludique en classe de FLE. Notre recherche porte sur «L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant un apprentissage motivant pour les apprenants». Nous vous serions reconnaissants de répondre à ces questions afin de nous aider à recueillir un maximum d'informations.

Le sexe :

- Homme
- Femme

L'âge :

L'ancienneté dans le poste :

- Moins de 5 ans
- Entre 5 et 10 ans
- Plus de 10 ans

Le diplôme :

- Licence
- Master
- ENS

LES QUESTIONS :

Question 1 : comment estimez-vous le niveau de vos élèves ?

- Faible
- Moyen
- Bon

Question 2 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais
- Parfois
- souvent
- Toujours

Question 3 : A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

- Au début du cours
- Pendant le cours
- A la fin du cours

Question 4 : Pouvez-vous m'indiquer les compétences pour lesquelles vous préconisez l'utilisation d'activités ludiques auprès de vos élèves ?

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

Question 5 : Quels sont les types de jeux que vous proposez à vos apprenants ?

- Les jeux de rôles
- Les exercices interactifs
- Les quiz
- La comptine et la chanson

Question 6 : Les activités ludiques proposées dans les manuels de français sont-elles, selon vous, adaptées aux besoins des apprenants et aux objectifs fixés ?

- Oui
- Non

Question 7 : Trouvez-vous des difficultés à introduire une activité ludique en classe ?

- Oui
- Non

Question 8 : Quels sont les facteurs pouvant constituer des freins à l'exploitation des jeux en classe de langue ?

- Le manque de ressources matérielles adéquates
- Les différences de niveaux de compétences entre les apprenants
- L'insuffisance de la formation des enseignants
- La mauvaise gestion de la classe
- Le dérapage récurrent vers la langue maternelle

Question 9 : Quelles sont les solutions que vous proposez aux problèmes soulevés ?

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

Question 10 : Quel est le rôle de l'enseignant lors de l'intégration des activités ludiques?

- animateur
- évaluateur
- participant

Question 11 : Vos élèves sont-ils plus motivés et captivés par les activités ludiques ?

- Oui
- Non

Question 12 : Selon votre expérience dans le cadre de l'enseignement, quelle place doit avoir l'activité ludique en classe de FLE ?

- Une place primordiale
- Une place secondaire
- Une place dispensable

4.2 Analyse et interprétation des données

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, nous avons conçu des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question. Notre questionnaire comporte 22 exemplaires, et les résultats ont été présentés en pourcentage pour une meilleure compréhension de chaque question.

▪ **Informations sur l'échantillon d'enseignants :**

Le sexe	Pourcentage
Masculin	45%
Féminin	55%

Présentation de résultats :

Sur l'ensemble des 22 enseignants interrogés, 55% sont des femmes et 45% sont des hommes

▪ L'âge des enseignants

L'âge	Le nombre des enseignants	Le pourcentage
De 25 ans à 35 ans	5 enseignants	23%
De 35 ans à 45 ans	7 enseignants	45%
Plus de 45 ans	10 enseignant	32%

Présentation de résultats :

Parmi 22 enseignants, 23% sont âgés entre 25 et 35 ans, 45% ont entre 35 et 45 ans et 32% ont plus de 45 ans

▪ L'ancienneté dans le poste

L'expérience d'enseignement	Pourcentage
Moins de 5 ans	27%
De 5 à 10 ans	27%
10 ans et plus	46%

Présentation de résultats :

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 22 enseignants, 27% sont dans l'enseignement depuis 5 à 10 ans, 27 ont moins de 5 ans d'expérience et 46% sont dans l'enseignement depuis plus de 10 ans

▪ Le diplôme :

Le diplôme	Pourcentage
Licence	73%
Master	27%
ENS	0%

Présentation de résultats :

Nous constatons que 73% des enseignants ont une licence en FLE et 27% ont un master.

Analyse des résultats :

Ces résultats montrent une relative parité entre les sexes parmi les enseignants interrogés, avec une légère majorité de femmes (55%) par rapport aux hommes (45%). La population des enseignants interrogés est relativement diversifiée en termes d'âge, avec une majorité d'enseignants ayant entre 35 et 45 ans. La majorité des enseignants sont expérimentés. C'est un point positif car il est important de voir les avis des personnes expérimentées.

Cependant, il faut noter que l'expérience ne fait pas tout, et que d'autres facteurs tels que la formation continue et l'engagement professionnel peuvent également avoir un impact significatif. Les enseignants ayant une expérience inférieure à cinq ans peuvent apporter de nouvelles méthodes et approches en classe de FLE. La variété en termes d'ancienneté peut enrichir notre travail en nous permettant de bénéficier de leurs différentes suggestions.

Question 1 : comment estimez-vous le niveau de vos élèves ?

Le niveau des élèves	Pourcentage
Faible	9%
Moyen	68%
Bon	23%

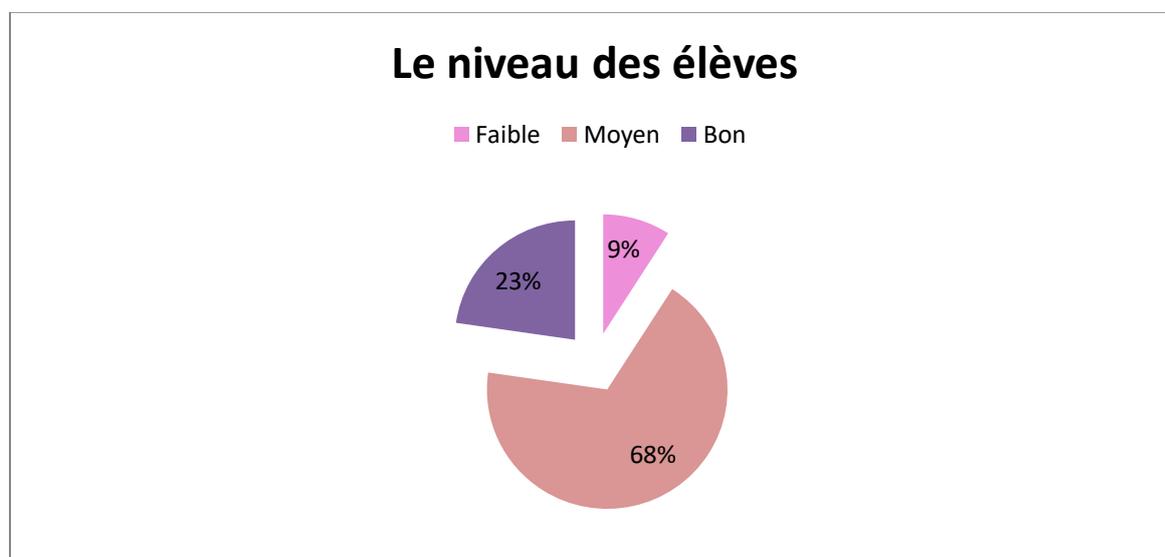


Figure N° 5 Graphique : Le niveau des élèves

Présentation de résultats

Nous avons posé cette question pour comprendre le contexte scolaire des apprenants et déterminer leur niveau, qu'il soit faible, moyen ou élevé. Selon les réponses des enseignants, 68% d'entre eux estiment que le niveau de leurs apprenants est moyen, ce qui implique un certain équilibre entre les éléments forts et faibles, ceux qui participent activement et ceux qui sont plus passifs. 23% ont choisi l'option « bon », indiquant que le niveau est globalement bon, avec une interaction positive en classe et des résultats satisfaisants. Enfin, 9% des enseignants ont indiqué que le niveau de leurs apprenants est faible.

Analyse des résultats :

Cette question a permis de recueillir des informations importantes sur le niveau des apprenants, permettant ainsi de mieux cibler les activités et les exercices proposés en classe. Les résultats montrent que la majorité des enseignants estime que le niveau de leurs apprenants est moyen, ce qui peut être un défi pour adapter les activités et les exercices en fonction des différents niveaux de compétences. Les enseignants qui ont indiqué que le niveau de leurs apprenants était bon peuvent être encouragés à continuer d'utiliser des méthodes et activités qui ont été efficaces. Tandis que ceux qui ont indiqué que le niveau est faible, ils peuvent être encouragés à mettre en place des stratégies spécifiques pour aider leurs apprenants à progresser.

Question 2 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Fréquence d'utilisation des activités ludiques	Pourcentage
Jamais	4%
Parfois	50%
Souvent	32%
Toujours	14%

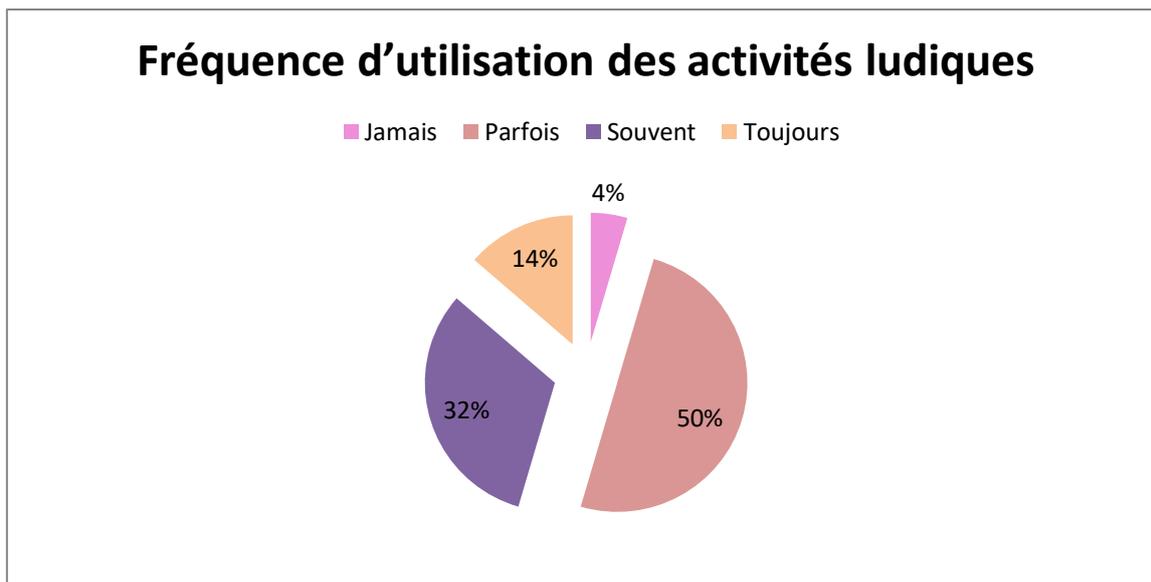


Figure N° 6 Graphique : La fréquence d'utilisation des activités ludiques

Présentation de résultats :

On remarque que la plupart des enseignants interrogés disent utiliser des méthodes ludiques en classe, avec 50% d'entre eux utilisant des activités ludiques de manière régulière ou occasionnelle. En outre, un tiers des enseignants interrogés introduisent toujours des activités ludiques dans leur enseignement, tandis que seulement 4% ne les utilisent jamais. Ce qui est fort satisfaisant et prometteur. A condition bien sûr que ces comptes rendus reflètent la réalité.

Analyse des résultats :

Ces résultats suggèrent que les activités ludiques semblent être couramment utilisées dans l'enseignement des langues. Une chose est sûre c'est que les enseignants les considèrent comme un levier efficace pour l'enseignement.

Cependant, cela laisse également place à une amélioration potentielle pour les enseignants qui n'utilisent pas souvent ou jamais les activités ludiques dans leur enseignement pour explorer leur potentiel en tant qu'outils pédagogiques.

Question 3 : A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

Le moment de l'introduction des activités ludiques	Pourcentage
Au début du cours	32%
Pendant le cours	32%
A la fin du cours	36%

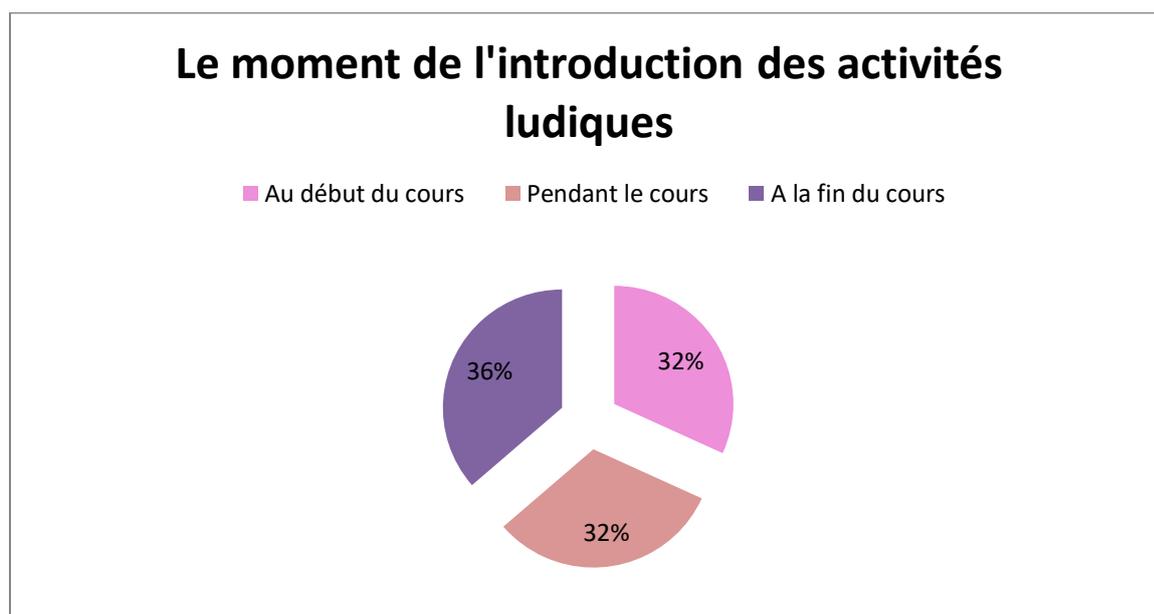


Figure N° 7 Graphique : Le moment de l'introduction des activités ludiques

Présentation de résultats :

Nous constatons que les résultats sont partagés. En effet, nous observons que 32% des enseignants intègrent les activités ludiques au début du cours, 32% pendant le cours, et 36% à la fin du cours.

Analyse des résultats :

Ces résultats indiquent une répartition relativement équilibrée dans le choix du moment où les enseignants intègrent les activités ludiques dans leur enseignement. Il est intéressant de noter que près d'un tiers des enseignants préfèrent intégrer les jeux au début du cours, peut-être pour attirer l'attention des apprenants dès le début de la séance et créer une atmosphère de travail conviviale.

De même, un tiers des enseignants optent pour une intégration en cours de séance, probablement pour maintenir l'attention des apprenants et éviter les baisses de motivation en milieu de séance. Enfin, un peu plus d'un tiers des enseignants préfèrent intégrer les jeux à la fin de la séance, peut-être pour permettre aux apprenants de se détendre après un effort soutenu ou pour conclure la séance de manière ludique.

Question 4 : Pouvez-vous m'indiquer les compétences pour lesquelles vous préconisez l'utilisation d'activités ludiques auprès de vos élèves ?

Sur l'ensemble des réponses proposées par les enseignants, nous pouvons dégager les quatre points suivants :

Les compétences privilégiées lors de l'utilisation d'activités ludiques.	Pourcentage
L'expression orale	30%
L'expression écrite	24%
La grammaire	19%
Le vocabulaire	27%

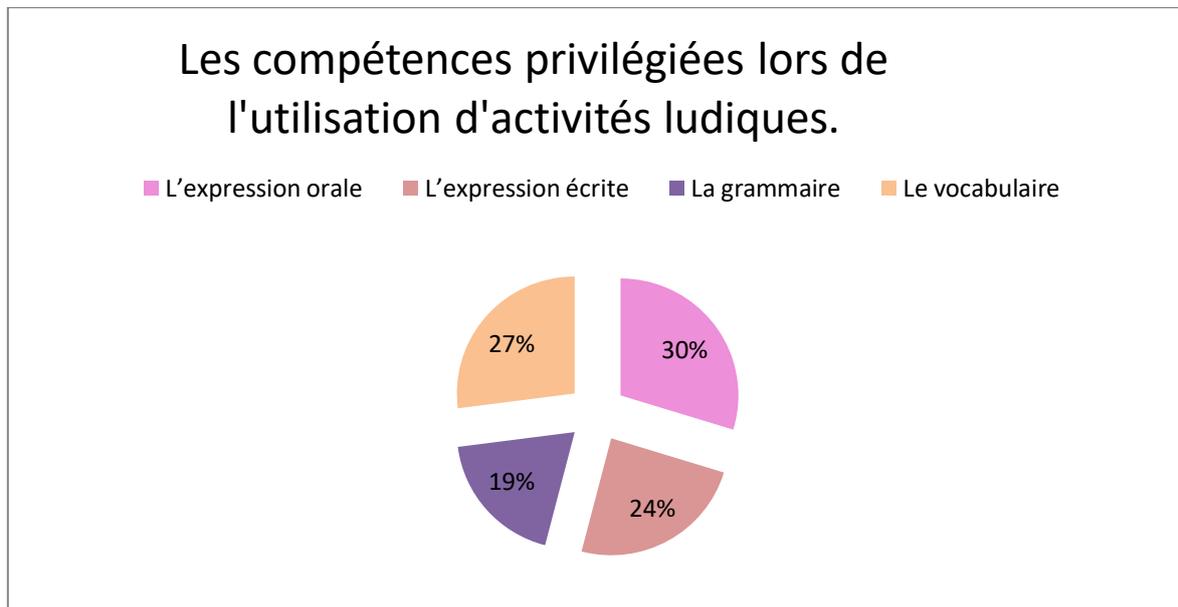


Figure N°8 Graphique : Les compétences privilégiées lors de l'utilisation d'activités ludiques.

Présentation de résultats :

Nous avons observé que les activités ludiques sont mises en œuvre dans plusieurs compétences. Selon notre enquête, 30% des enseignants utilisent ces activités pendant les séances d'expression orale, 24% pour les séances d'expression écrite, 19% pour l'enseignement de la grammaire et 27% pour l'enseignement du vocabulaire.

Analyse des résultats :

Ces résultats montrent que les activités ludiques sont utilisées de manière variée dans les différentes compétences enseignées. Les séances d'expression orale et d'expression écrite sont les plus fréquentes, ce qui est cohérent avec le fait que ces compétences sont centrales dans l'apprentissage d'une langue. Les jeux peuvent encourager la créativité et la production écrite chez les apprenants ainsi que stimuler leur oralité. L'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire est moins fréquente, ce qui peut s'expliquer par le fait que la grammaire est souvent considérée comme une matière plus formelle et théorique. En réalité, il est possible d'aborder de manière ludique tous les contenus grammaticaux. Enfin, l'enseignement du vocabulaire est également un domaine dans lequel les activités ludiques sont utilisées, ce qui peut aider les apprenants à mémoriser le vocabulaire de manière plus efficace et ludique.

Question 5 : Quels sont les types de jeux que vous proposez à vos apprenants?

Les activités ludiques les plus souvent utilisées	Pourcentage
Les jeux de rôles	18%
Les exercices interactifs	41%
Les quiz	27%
La comptine et la chanson	14%

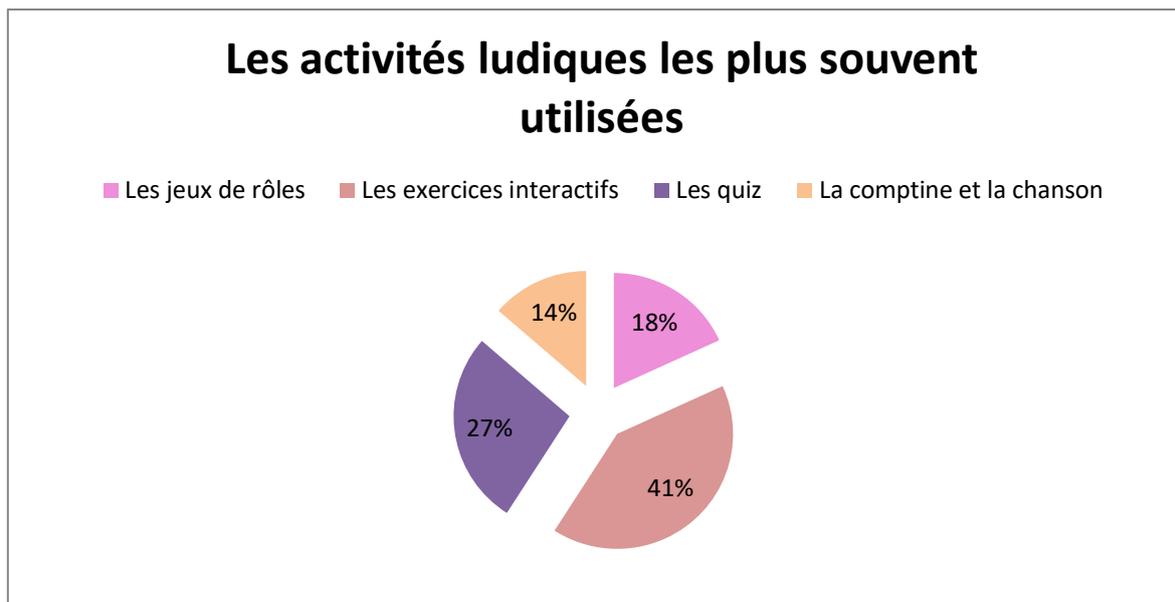


Figure N°9 Graphique : Les activités ludiques les plus souvent utilisées

Présentation de résultats :

Les enseignants ont recours à diverses activités ludiques en classe de langue. Les résultats montrent que 41% d'entre eux utilisent des exercices interactifs qui impliquent une participation active et une communication entre les participants comme les débats, les jeux-questionnaires, les puzzles ou les énigmes. 27% optent pour les quiz, 18% proposent des jeux de rôles et 14% intègrent la comptine et la chanson.

Analyse des résultats :

L'enquête menée auprès des enseignants montre que les exercices interactifs semblent être la méthode la plus populaire. Ces exercices sont particulièrement appréciés pour leur caractère stimulant et motivant pour les apprenants.

27% des enseignants ont opté pour les quiz, qu'ils utilisent pour évaluer les connaissances des apprenants sur un thème donné ou pour encourager une interaction ludique entre les apprenants.

18% des enseignants proposent des jeux de rôles, qui peuvent aider les apprenants à développer leur capacité à communiquer dans des situations réelles et à utiliser les structures grammaticales apprises en classe.

Les activités musicales telles que la comptine et la chanson sont moins fréquentes en raison de leur efficacité qui diminue dans des classes surchargées. Néanmoins, ces activités sont très bénéfiques pour les apprenants, car elles permettent de travailler leur prononciation, leur compréhension orale et leur mémorisation des structures grammaticales. Il nous semble que l'utilisation de ces jeux en petits groupes peut être plus avantageuse.

Question 6 : Les activités ludiques proposées dans les manuels de français sont-elles, selon vous, adaptées aux besoins des apprenants et aux objectifs fixés ?

Les réponses	Pourcentage
Oui	73%
Non	27%

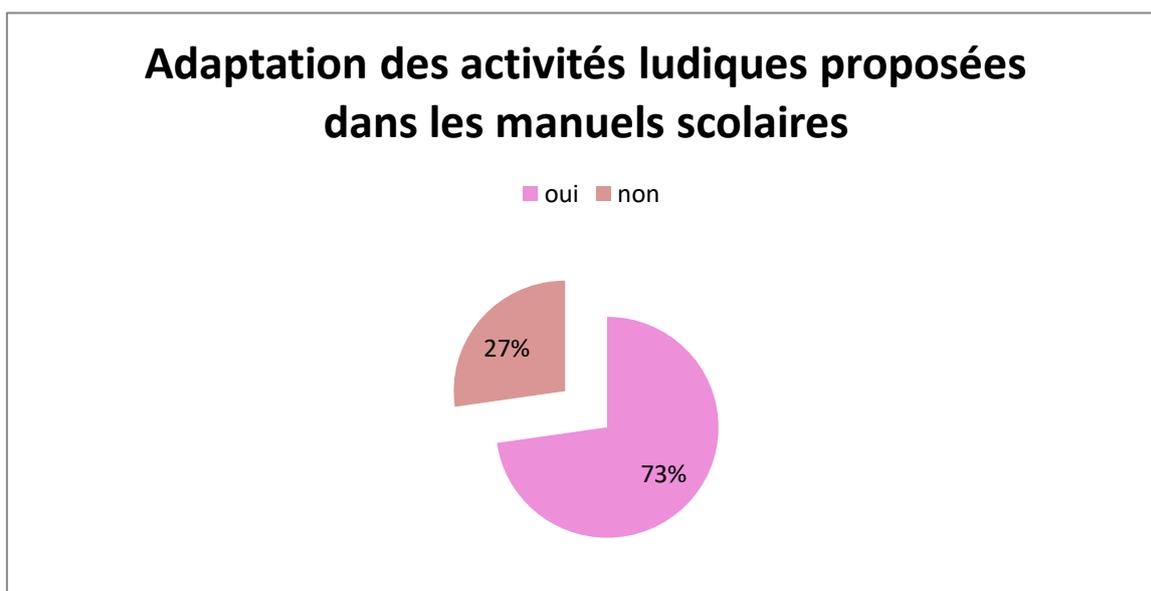


Figure N°10 graphique : Adaptation des activités ludiques proposées dans les manuels scolaires

Présentation de résultats :

La majorité (73%) des enseignants utilisent les supports et activités suggérés dans les manuels et les considèrent adaptés aux besoins et objectifs des apprenants. Cependant, 27% des enseignants estiment que les activités proposées ne correspondent pas au niveau des apprenants ou aux objectifs des programmes d'enseignement.

Analyse des résultats :

Les résultats de cette question montrent que la plupart des enseignants sont largement favorables aux activités ludiques proposées dans les manuels scolaires, ce qui indique une certaine confiance dans ces supports. Toutefois, un peu moins d'un tiers des enseignants estiment que ces activités ne sont pas totalement adaptées aux besoins des apprenants et aux objectifs des programmes d'enseignement. Cela souligne l'importance de l'adaptation des activités ludiques aux besoins et aux niveaux des apprenants, afin de maximiser leur efficacité.

Question 7 : Trouvez-vous des difficultés à introduire une activité ludique en classe ?

Les réponses	Pourcentage
Oui	41%
Non	59%

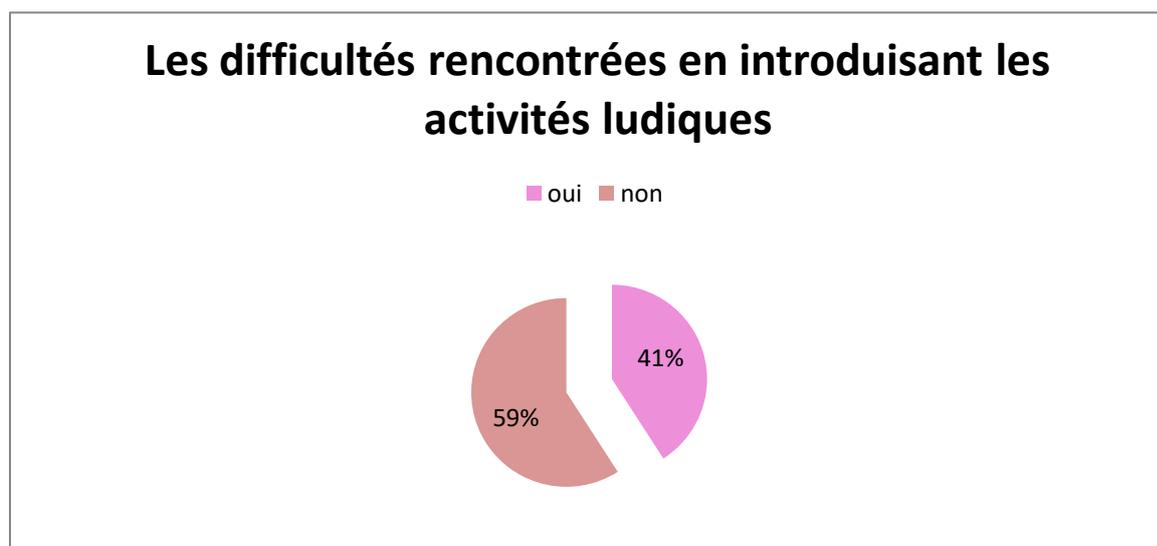


Figure N°11 graphique : Les difficultés rencontrées en introduisant les activités ludiques

Présentation de résultats :

Une partie des enseignants (59%) n'ont signalé aucune difficulté notable lors de l'introduction des activités ludiques en classe, tandis que les 41% restants ont fait état de quelques obstacles.

Analyse des résultats :

Les résultats indiquent que la majorité des enseignants (59%) n'ont pas rencontré de difficultés particulières dans l'introduction d'activités ludiques en classe de langue. Cela peut indiquer que les enseignants ont une expérience préalable en matière d'utilisation de ces activités et qu'ils sont à l'aise dans leur utilisation en classe. Néanmoins, 41% des enseignants ont fait part de difficultés liées au manque de temps, de ressources ou de formation. La gestion de classe peut également être perturbée par l'excitation et l'enthousiasme des apprenants, ce qui peut affecter le déroulement du cours.

Question 8 : Quels sont les facteurs limitant l'incorporation de jeux en classe de FLE ?

les facteurs limitant	Pourcentage
Les différences de niveaux de compétences entre les apprenants	28%
L'insuffisance de la formation des enseignants	18%
Le manque de ressources matérielles adéquates	18%
La mauvaise gestion de la classe	18%
Le dérapage récurrent vers la langue maternelle	18%

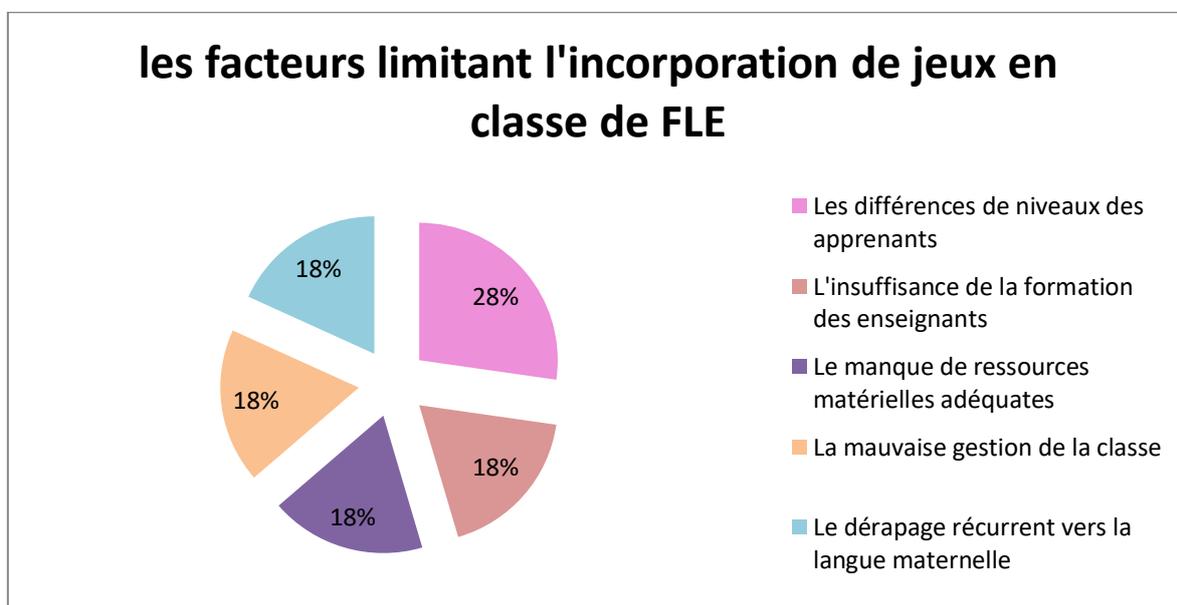


Figure N°12 Graphique : les facteurs limitant l'incorporation de jeux en classe de FLE

Présentation de résultats :

Les résultats révèlent une répartition équilibrée des opinions. Le problème le plus souvent mentionné est la différence des niveaux de compétences des apprenants. Ensuite, les enseignants ont cité à parts égales (18%) l'insuffisance de leur formation, le manque de ressources matérielles, les difficultés de gestion de la classe et le risque de recours récurrent à la langue maternelle.

Analyse des résultats :

Les enseignants peuvent rencontrer plusieurs difficultés dans leur pratique pédagogique en classe de FLE. La différence des niveaux de compétences des apprenants est le problème le plus souvent cité, ce qui indique la nécessité pour les enseignants de mettre en place des stratégies pédagogiques efficaces pour répondre aux besoins individuels de chaque apprenant. Or les jeux permettent justement d'installer un certain équilibre même avec des niveaux hétérogènes. Mais il est vrai qu'une formation préalable peut servir de guide en ce sens pour montrer quelles stratégies utiliser.

Le manque de formation et de ressources matérielles est également un problème fréquent, soulignant l'importance de la formation continue pour les enseignants et de la mise à disposition de ressources adéquates pour l'enseignement du FLE.

Enfin, la difficulté de gestion de la classe et le risque de recours récurrent à la langue maternelle sont également des problèmes courants qui nécessitent des compétences en gestion de classe et des stratégies pédagogiques pour encourager l'utilisation de la langue cible en classe.

Question 9 : Quelles sont les solutions que vous proposez aux problèmes soulevés ?

Sur l'ensemble des réponses proposées par les enseignants, nous pouvons dégager les quatre points suivants :

Les solutions proposées aux problèmes soulevés	Pourcentage
Mettre en place des formations pédagogiques sur l'intégration des activités ludiques en classe de langue	14%
Assurer le maintien de l'ordre en classe	27%
Encourager la pratique régulière de la langue cible	18%
Encourager les apprenants à travailler en petits groupes	27%
Créer ses propres ressources pédagogiques	14%

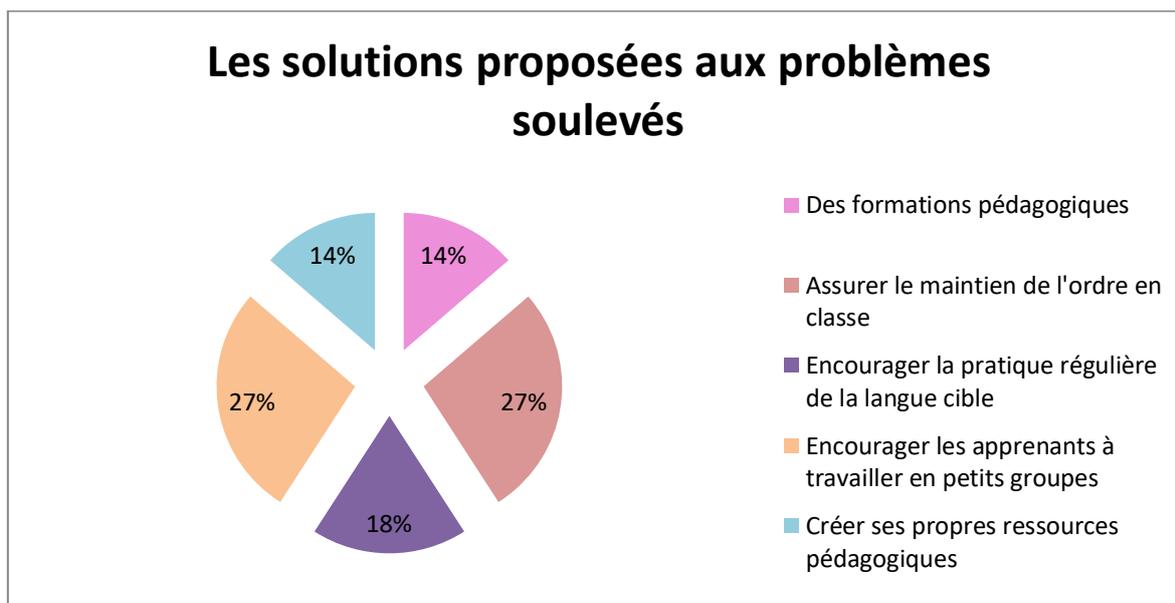


Figure N°13 Graphique : Les solutions proposées aux problèmes soulevés

Présentation de résultats :

Les solutions les plus souvent proposées sont l'encouragement des apprenants à travailler en petits groupes et le maintien de l'ordre en classe. Ensuite, les enseignants ont suggéré de favoriser une pratique régulière de la langue cible. De manière équivalente (14%), les enseignants ont proposé des formations pédagogiques et la création de leurs propres ressources pédagogiques.

Analyse des résultats :

Les enseignants sont conscients des problèmes qu'ils peuvent rencontrer lors de l'introduction d'activités ludiques en classe de FLE et ils ont des idées pour y remédier. L'encouragement des apprenants à travailler en petits groupes et le maintien de l'ordre en classe sont des solutions concrètes pour éviter les problèmes de gestion de la classe. La

pratique régulière de la langue cible est également une solution importante pour aider les apprenants à améliorer leur compétence linguistique. En outre, les enseignants ont proposé la création de leurs propres ressources pédagogiques comme des moyens pour améliorer leur compétence pédagogique et s'adapter aux besoins de leurs apprenants.

Question 10 : Quel est le rôle de l'enseignant lors de l'intégration des activités ludiques ?

Le rôle de l'enseignant	Pourcentage
Animateur	64%
Evaluateur	27%
Participant	9%

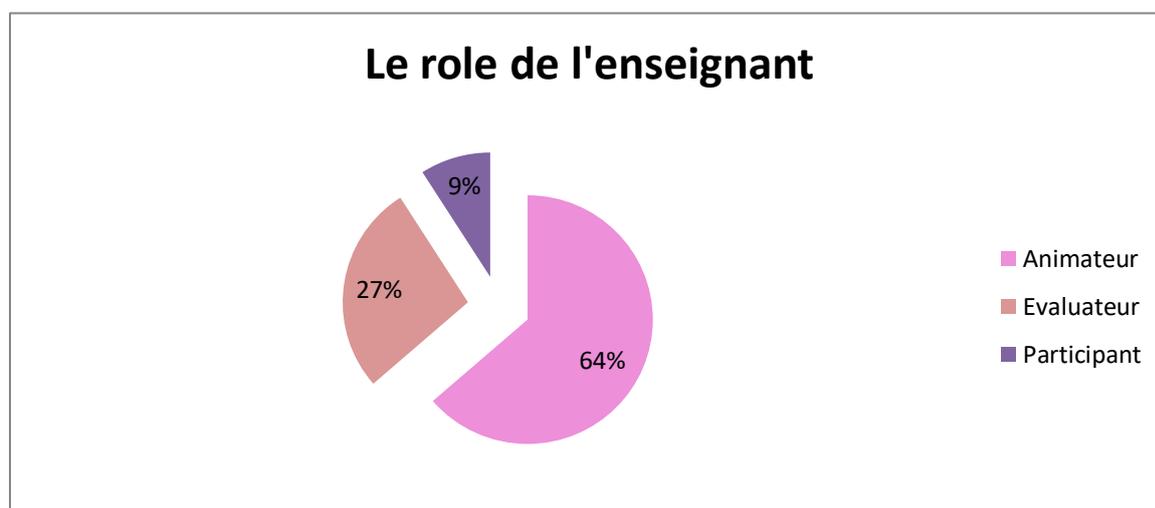


Figure N° 14 Graphique : le rôle de l'enseignant lors de l'intégration des activités ludiques

Présentation de résultats :

D'après les résultats de l'enquête, 64% enseignants considèrent que leur rôle dans l'intégration d'activités ludiques en classe de FLE est d'animer le cours, tandis que 27% pensent qu'ils doivent être évaluateurs et seulement 9% estiment qu'ils doivent être des participants actifs.

Analyse des résultats :

Ces résultats indiquent que les enseignants perçoivent leur rôle dans l'utilisation des activités ludiques de manière différente. La plupart des enseignants se considèrent comme

animateurs de cours, ce qui est cohérent avec l'idée que les activités ludiques sont une méthode d'enseignement interactive et participative, c'est-à-dire qu'ils doivent planifier, organiser et superviser les activités ludiques proposées en classe. L'enseignant doit également fournir des instructions détaillées et expliquer les modalités de fonctionnement de l'activité ludique. En répartissant les apprenants en sous-groupes, l'enseignant peut circuler entre eux pour stimuler des discussions et veiller à ce que l'activité se déroule correctement.

Cependant, une minorité non négligeable d'enseignants pensent que leur rôle doit être davantage axé sur l'évaluation des performances des apprenants. Ce résultat pourrait refléter des préoccupations liées à l'évaluation des activités ludiques. Ces derniers sont une occasion d'évaluer les compétences langagières des apprenants.

Seulement 9% des enseignants considèrent leur rôle comme étant celui d'un participant actif. Ils considèrent que l'attitude ludique de l'enseignant est cruciale car elle influence l'attitude des apprenants envers les activités ludiques. Selon eux, l'enseignant devrait rejoindre l'un des groupes et jouer différents rôles afin de permettre aux apprenants de développer des stratégies et d'acquérir de l'autonomie

Question 11 : Vos élèves sont-ils plus motivés et captivés par les activités ludiques ?

Les réponses	Pourcentage
Oui	95%
Non	5%

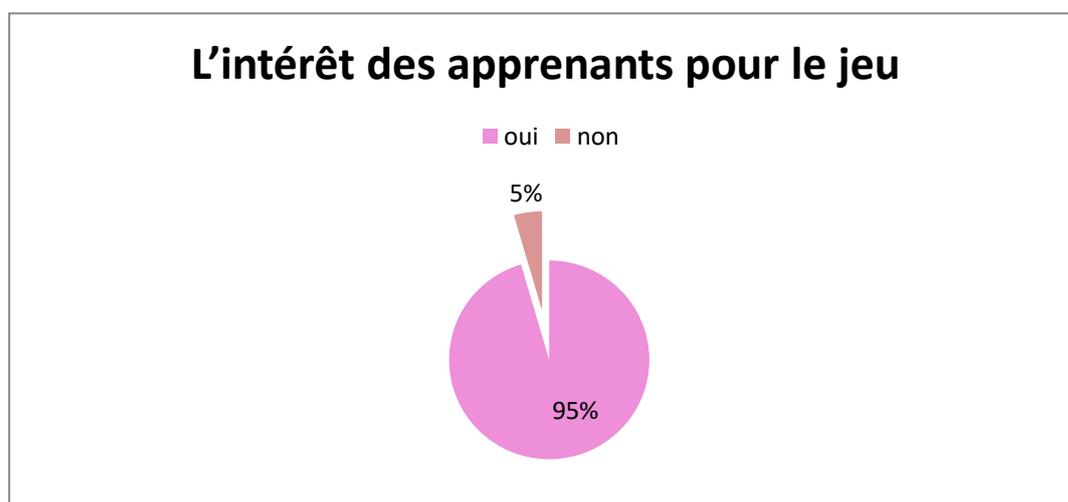


Figure N°15 graphique : L'intérêt des apprenants pour le jeu

Présentation de résultats :

Nous remarquons que la quasi-totalité des enseignants estiment que l'utilisation des activités ludiques dans la classe attire l'attention des apprenants.

Analyse des résultats :

Cette question avait pour objectif de mesurer la perception des enseignants concernant l'impact des activités ludiques sur l'attention des apprenants. Les résultats montrent que la grande majorité des enseignants (95%) ont répondu positivement à cette question, indiquant que les activités ludiques sont efficaces pour maintenir l'attention des apprenants en classe. Ces résultats confirment ainsi l'importance de l'utilisation des jeux dans l'enseignement des langues, en tant qu'outil pédagogique motivant et stimulant pour les apprenants.

Question 12 : Selon votre expérience dans le cadre d'enseignement, quelle place doit avoir l'activité ludique en classe de FLE ?

La place des activités ludiques en classe de FLE	Pourcentage
Une place primordiale	82%
Une place secondaire	18%
Une place dispensable	0%

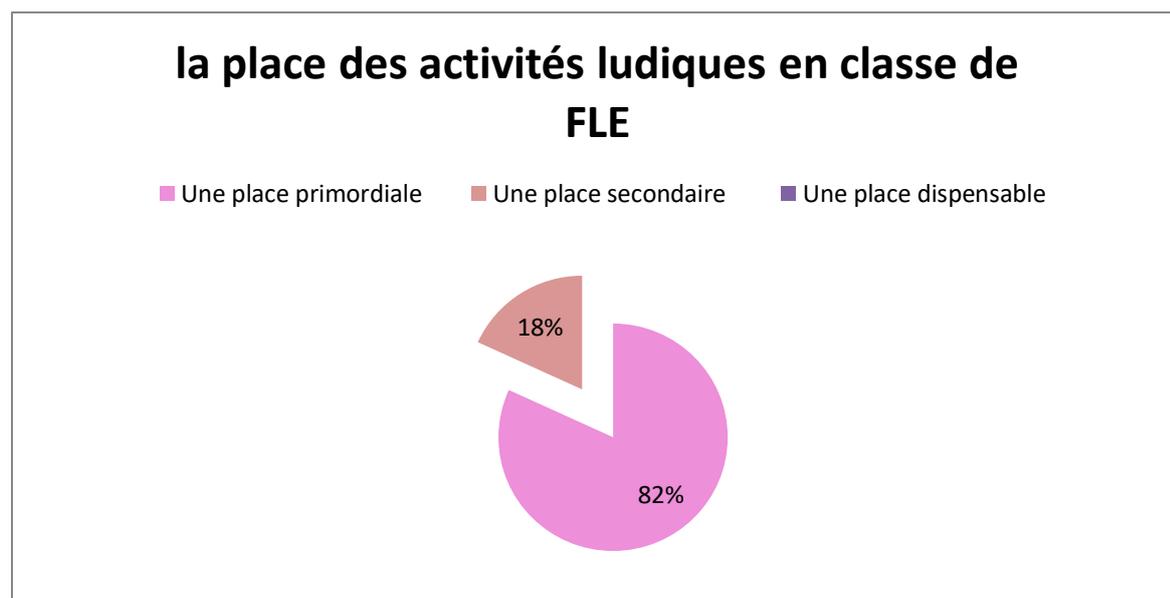


Figure N°16 Graphique : La place des activités ludiques en classe de FLE

Présentation de résultats :

Nous observons que, d'après les enseignants interrogés, 82% estiment que les activités ludiques en classe de FLE doivent avoir une place primordiale, tandis que 18% estiment qu'elles doivent avoir une place secondaire. Aucun enseignant n'a choisi de les considérer comme dispensables.

Analyse des résultats :

La grande majorité des enseignants interrogés reconnaissent l'importance des activités ludiques en classe de FLE et estiment qu'elles doivent être une partie importante de l'enseignement. Cette vision est cohérente avec les approches modernes de l'enseignement des langues, qui privilégient l'apprentissage ludique et interactif plutôt que les méthodes traditionnelles plus académiques.

En outre, cela reflète une prise de conscience de l'importance de la motivation et de l'engagement des apprenants dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Les enseignants qui considèrent que les activités ludiques doivent avoir une place secondaire peuvent avoir des raisons pédagogiques, des contraintes de temps et de ressources ou peuvent simplement ne pas être familiers avec l'utilisation des jeux en classe.

Dans l'ensemble, ces résultats indiquent que les enseignants ont une perception positive des activités ludiques en classe de FLE et considèrent qu'elles peuvent jouer un rôle important dans l'apprentissage de la langue.

4.3 Conclusion :

Les résultats révèlent que le ludique est assez présent dans les pratiques pédagogiques. En plus, les enseignants ont généralement une attitude positive envers l'intégration de ce type d'activités ludiques en classe de langue. Selon la majorité des enseignants, les activités ludiques constituent des stratégies respectueuses des rythmes d'apprentissage des apprenants, capables de répondre de manière satisfaisante aux besoins individuels tout en favorisant l'autonomie des apprenants.

Une majorité des enseignants interrogés manifeste leur préférence pour l'intégration des jeux en classe de langue. Ils mettent en place une véritable démarche pédagogique qui met l'accent sur la dimension ludique, dans le but de développer non seulement les compétences linguistiques et communicatives des apprenants, mais aussi leur capacité d'agir en les impliquant davantage. Ils privilégient cette approche pour stimuler les processus cognitifs des apprenants et mobiliser toutes leurs capacités intellectuelles.

Certains enseignants sont confrontés à des difficultés pour planifier et mettre en œuvre les activités ludiques en classe de langue. Ils ont du mal à comprendre et à maîtriser les objectifs et les modalités d'exploitation des jeux dans le cadre de l'approche par compétences, ce qui les laisse un peu désorientés.

Les résultats obtenus à travers les questionnaires et l'expérimentation faite de notre part prouvent et démontrent de manière très nette que nos hypothèses de départ sont confirmées. En effet, il est clair que le jeu peut être utilisé comme un auxiliaire d'apprentissage objectif pour aider à atteindre les différents objectifs d'enseignement en classe de langue. Les enseignants peuvent adapter les jeux aux besoins spécifiques des apprenants, en fonction de leur niveau de compétence et des objectifs d'apprentissage.

En outre, le jeu peut être un vecteur de motivation très efficace pour l'apprentissage des langues. En plus d'améliorer la motivation des apprenants, le jeu peut aider à développer la personnalité de l'enfant, son imagination et sa créativité, ainsi que d'autres compétences importantes telles que la coopération, la communication, la réflexion critique et la résolution de problèmes.

CONCLUSION GÉNÉRALE

L'utilisation du jeu est primordiale pour permettre à l'enfant de découvrir le monde qui l'entoure et d'améliorer ses compétences. En intégrant le jeu dans leur enseignement, les enseignants encouragent les élèves à s'exprimer, à expliquer leurs idées, à développer leur langage et leur confiance en eux, tout en facilitant leur propre travail.

Notre recherche avait comme but d'approfondir notre compréhension de cette thématique qui est cruciale pour l'enseignement-apprentissage. Il était pour nous question de démontrer les avantages de l'approche ludique en classe de langue en tant que moyen de motivation des apprenants et d'amélioration de leur compréhension et leur apprentissage.

Dans le premier chapitre, nous avons abordé le cadre théorique en commençant par la définition des concepts clés de notre travail, notamment la notion de ludique. Nous avons ensuite étudié les différentes dénominations du ludique et proposé une définition précise des concepts de l'approche ludique et du jeu tout en nous intéressant à leurs caractéristiques particulières. Nous avons également analysé la typologie, les niveaux sémantiques et les fonctions des activités ludiques, ainsi que le rôle de l'enseignant dans cette approche. Nous nous sommes alors rendu compte de l'importance du choix judicieux des jeux pour augmenter leur degré d'efficacité. Pour cela, nous avons présenté des exemples concrets avec un éventail de jeux dont les paramètres et types de compétences et contenus traités sont différents.

Au cours du deuxième chapitre, notre attention s'est portée sur l'impact de l'approche ludique sur la motivation des apprenants. Nous avons examiné les relations qui existent entre la ludification, la motivation, la mémorisation et la cognition. Nous avons proposé plusieurs stratégies susceptibles d'être appliquées en classe pour favoriser à la fois la motivation intrinsèque et extrinsèque des apprenants, tout en prenant en compte leurs différences individuelles. Nous avons également examiné les facteurs de démotivation et les différents niveaux d'engagement de l'élève. Enfin, nous avons souligné l'efficacité de la ludification en tant que stratégie pour encourager la motivation.

Concernant le troisième chapitre, nous avons opté pour une méthodologie expérimentale pour mettre en pratique les points discutés dans les chapitres précédents. Nous avons exploré deux axes principaux. Tout d'abord, nous avons observé une classe de FLE avec la 5AP1 pour avoir une idée sur la routine et la méthode d'enseignement habituel en classe de FLE. La classe 5AP1 a été observée sans interruption de la séance. Cependant, il a

été constaté que la motivation des élèves n'était pas suffisamment stimulée en classe, se concentrant uniquement sur les élèves performants. La majorité des élèves avaient des lacunes lexicales, à l'exception de quelques-uns qui ont réussi à intégrer de nouveaux mots dans leur vocabulaire et à les mémoriser. Ce qui laisse penser que l'activité proposée était adaptée à certains élèves, mais pas à tous. Les résultats du test appuient cette conclusion car la classe de 5AP1 a obtenu des résultats inférieurs à ceux de la classe de 5AP2 pour les trois activités.

En effet, avec la classe de 5AP2, nous avons introduit des activités ludiques dans la pour vérifier nos hypothèses initiales et mieux comprendre l'importance de ces activités en classe de langue.

Le résultat était que les jeux ont encouragé la collaboration en groupe, la compétition saine, la mémorisation visuelle efficace et la stimulation de la compréhension et de la mémoire des apprenants. La séance s'est bien déroulée, et les différents jeux ont permis aux élèves de mieux comprendre les préfixes et leur utilisation pour former des mots. En fin de compte, les jeux ont créé une ambiance passionnante et pleine de vitalité en classe, avec tous les apprenants travaillant avec plaisir. Les résultats du test ont montré que la classe 5AP2 a obtenu de meilleurs résultats légèrement ce qui laisse entendre que les activités ont aidé les élèves à mieux comprendre et mémoriser les notions abordées. Chose qui s'est reflétée dans leurs performances lors des évaluations.

Aussi, nous avons sollicité plusieurs enseignants travaillant dans des écoles primaires de la région de Tlemcen pour répondre à un questionnaire afin d'obtenir leur point de vue sur l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE et leur pertinence dans l'enseignement du français langue étrangère.

Le questionnaire comportant 12 questions, s'articulait autour des questions fermées qui comportent le critère quantitatif et des questions ouvertes pour une démarche qualitative.

Les résultats des questionnaires et de l'expérimentation que nous avons menée, démontrant la validité de nos hypothèses initiales, mettent en évidence plusieurs éléments importants. Premièrement, les enseignants ont une conscience positive de l'efficacité du jeu, reconnaissant qu'il peut stimuler à la fois leur expression orale et écrite. Deuxièmement, les enseignants manifestent une réelle motivation à utiliser des jeux dans leur enseignement, mais ils rencontrent des difficultés liées au manque de formation ou à des problèmes techniques

pour les mettre en pratique. Ces détails soulignent l'importance de fournir un soutien adéquat aux enseignants et de développer leur expertise dans l'intégration des jeux dans les activités d'apprentissage.

Nous pouvons donc affirmer que le jeu est un outil d'apprentissage efficace pour atteindre les différents objectifs pédagogiques en classe de langue. Le jeu peut contribuer à l'épanouissement de l'enfant en stimulant son imagination et sa créativité, mais aussi en développant d'autres compétences essentielles telles que la coopération, la communication, la réflexion critique et la résolution de problèmes.

En somme, l'utilisation de jeux en classe est essentielle pour faciliter l'apprentissage des élèves et améliorer leurs compétences linguistiques. Cette recherche a démontré que les activités ludiques encouragent la collaboration en groupe, la compétition saine, la mémorisation visuelle efficace, la stimulation de la compréhension et de la mémoire des apprenants, tout en créant une ambiance passionnante et pleine de vitalité en classe. Les enseignants peuvent tirer parti de ces résultats pour créer des situations variées et favoriser une meilleure acquisition des connaissances par les élèves.

Références bibliographiques

Ouvrages

- Anderson, J. R. (2007). *How Can the Human Mind Occur in the Physical Universe?* Oxford University.
- Azevedo, R., & Bernard, R. M. (2014). *Handbook of educational psychology*. Routledge.
- Brougère, G. (2005). *Jouer /Apprendre* (Coll. Education). Paris: Economica, Antropos.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Cuq, J.-P. (1991). *Apprentissage de la langue française* (Collection Initiation). Paris: Clé International.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior.
- De Grandmont, N. (1995). *Le jeu ludique* (Coll. Théories et pratiques dans l'enseignement). Québec: Logiques.
- Gathercole, S. E., Lamont, E., & Alloway, T. P. (2012). Working memory in children with developmental disorders. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 53(3), 261-281.
- Goffman, E. (1967). *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. Transaction Publishers.
- GRAWITZ, M., *Lexique des sciences sociales*, Dalloz, 1986, p.728
- Gruca, I. (2004). *Le jeu en éducation: aspects théoriques et pratiques* (Collection Pédagogies). Bruxelles: De Boeck Université.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard. (Première édition en 1938)
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Linnenbrink-Garcia, L., & Pekrun, R. (2011). Students' emotions and academic engagement: Introduction to the special issue. *Contemporary Educational Psychology*, 36(1), 1-3.
- Malonne, T.W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 4(4), 333-369.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd Edition). New York: Cambridge University Press.
- Montessori, M. (2004). *Education for a New World*. Kalakshetra Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rigby, K. (2011). The impact of digital games in education. 497-512.
- Silva, H. (2006). *Le jeu en classe de langue*.
- Silva, T. (2018). *Play and Games in Language Education*. In T. Pattison (Ed.), *IATEFL 2017*.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn and Bacon.
- Vallerand, R. J., & Ratelle, C. F. (2002). Intrinsic and extrinsic motivation: A hierarchical model, 37-63.
- Yang, S., & Chang, M. (2014). Effects of motivation on short-term memory

Dictionnaires

- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. "Ludique." <https://www.cnrtl.fr/definition/ludique>.
- Cuq, J.-P. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris, 2003, p.155.
- Grawitz, M. *Lexique des sciences sociales*. Dalloz, 1986, p.728.
- Littré, É. "Jeu." *Dictionnaire de la langue française*.
- Merriam-Webster. "Game." *Merriam-Webster Dictionary*.

Les annexes

Trois exemples des questionnaires reçus par notre échantillon

Questionnaire destiné aux enseignants

Dans le cadre de notre projet de recherche visant à améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire, nous avons élaboré ce questionnaire pour recueillir des informations sur les représentations et les pratiques des enseignants en matière d'utilisation du ludique en classe de FLE. Notre recherche porte «L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant un apprentissage motivant pour les apprenants». Nous vous serions reconnaissants de répondre à ces questions afin de nous aider à recueillir un maximum d'informations.

Le sexe :

- Homme
 Femme

L'âge : ...54.....

L'ancienneté dans le poste :

- Moins de 5 ans
 Entre 5 et 10 ans
 Plus de 10 ans

Le diplôme :

- Licence
 Master
 ENS

LES QUESTIONS :

Question 1 : comment estimez-vous le niveau de vos élèves ?

- Faible
 Moyen
 Bon

Question 2 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais
 Parfois
 souvent
 Toujours

Question 3 : A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

- Au début du cours
 Pendant le cours
 A la fin du cours

Question 4 : Pouvez-vous m'indiquer les compétences pour lesquelles vous préconisez l'utilisation d'activités ludiques auprès de vos élèves ?

Il est préférable de les employer pour enrichir le vocabulaire et élargir le lexique

Question 5 : Quels sont les types de jeux que vous proposez à vos apprenants ?

- Les jeux de rôles
- Les exercices interactifs
- Les quiz
- La comptine et la chanson

Question 6 : Les activités ludiques proposées dans les manuels de français sont-elles, selon vous, adaptées aux besoins des apprenants et aux objectifs fixés ?

- Oui
- Non

Question 7 : Trouvez-vous des difficultés à introduire une activité ludique en classe ?

- Oui
- Non

Question 8 : Quels sont les facteurs pouvant constituer des freins à l'exploitation des jeux en classe de langue ?

- Le manque de ressources matérielles adéquates
- Les différences de niveaux de compétences entre les apprenants
- L'insuffisance de la formation des enseignants
- La mauvaise gestion de la classe
- Le dérapage récurrent vers la langue maternelle

Question 9 : Quelles sont les solutions que vous proposez aux problèmes soulevés ?

Travailler le moyen d'évaluation des ressources pédagogiques personnalisées et s'adapter aux circonstances

Question 10 : Quel est le rôle de l'enseignant lors de l'intégration des activités ludiques ?

- Animateur
- Evaluator
- Participant

Question 11 : Vos élèves sont-ils plus motivés et captivés par les activités ludiques ?

- Oui
- Non

Question 12 : Selon votre expérience dans le cadre d'enseignement, quelle place doit avoir l'activité ludique en classe de FLE ?

- Une place primordiale
- Une place secondaire
- Une place dispensable

Questionnaire destiné aux enseignants

Dans le cadre de notre projet de recherche visant à améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire, nous avons élaboré ce questionnaire pour recueillir des informations sur les représentations et les pratiques des enseignants en matière d'utilisation du ludique en classe de FLE. Notre recherche porte «L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant un apprentissage motivant pour les apprenants». Nous vous serions reconnaissants de répondre à ces questions afin de nous aider à recueillir un maximum d'informations.

Le sexe :

- Homme
- Femme

L'âge : 39.....

L'ancienneté dans le poste :

- Moins de 5 ans
- Entre 5 et 10 ans
- Plus de 10 ans

Le diplôme :

- Licence
- Master
- ENS

LES QUESTIONS :

Question 1 : comment estimez-vous le niveau de vos élèves ?

- Faible
- Moyen
- Bon

Question 2 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais
- Parfois
- souvent
- Toujours

Question 3 : A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

- Au début du cours
- Pendant le cours
- A la fin du cours

Question 4 : Pouvez-vous m'indiquer les compétences pour lesquelles vous préconisez l'utilisation d'activités ludiques auprès de vos élèves ?

Je suis d'accord qu'il serait plus opportun d'utiliser ces activités pour développer la communication orale.

Question 5 : Quels sont les types de jeux que vous proposez à vos apprenants ?

- Les jeux de rôles
- Les exercices interactifs
- Les quiz
- La comptine et la chanson

Question 6 : Les activités ludiques proposées dans les manuels de français sont-elles, selon vous, adaptées aux besoins des apprenants et aux objectifs fixés ?

- Oui
- Non

Question 7 : Trouvez-vous des difficultés à introduire une activité ludique en classe ?

- Oui
- Non

Question 8 : Quels sont les facteurs pouvant constituer des freins à l'exploitation des jeux en classe de langue ?

- Le manque de ressources matérielles adéquates
- Les différences de niveaux de compétences entre les apprenants
- L'insuffisance de la formation des enseignants
- La mauvaise gestion de la classe
- Le dérapage récurrent vers la langue maternelle

Question 9 : Quelles sont les solutions que vous proposez aux problèmes soulevés ?

Proposer des activités adaptées à leur niveau et encourager la coopération entre les apprenants.

Question 10 : Quel est le rôle de l'enseignant lors de l'intégration des activités ludiques ?

- animateur
- évaluateur
- participant

Question 11 : Vos élèves sont-ils plus motivés et captivés par les activités ludiques ?

- Oui
- Non

Question 12 : Selon votre expérience dans le cadre d'enseignement, quelle place doit avoir l'activité ludique en classe de FLE ?

- Une place primordiale
- Une place secondaire
- Une place dispensable

Questionnaire destiné aux enseignants

Dans le cadre de notre projet de recherche visant à améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire, nous avons élaboré ce questionnaire pour recueillir des informations sur les représentations et les pratiques des enseignants en matière d'utilisation du ludique en classe de FLE. Notre recherche porte «L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant un apprentissage motivant pour les apprenants». Nous vous serions reconnaissants de répondre à ces questions afin de nous aider à recueillir un maximum d'informations.

Le sexe :

- Homme
- Femme

L'âge : 48.....

L'ancienneté dans le poste :

- Moins de 5 ans
- Entre 5 et 10 ans
- Plus de 10 ans

Le diplôme :

- Licence
- Master
- ENS

LES QUESTIONS :

Question 1 : comment estimez-vous le niveau de vos élèves ?

- Faible
- Moyen
- Bon

Question 2 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais
- Parfois
- souvent
- Toujours

Question 3 : A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

- Au début du cours
- Pendant le cours
- A la fin du cours

Question 4 : Pouvez-vous m'indiquer les compétences pour lesquelles vous préconisez l'utilisation d'activités ludiques auprès de vos élèves ?

Les activités ludiques sont bien utiles pour toutes les compétences langagières et leur développement compréhension, oral, expression orale, compréhension écrite et expression écrite.

Question 5 : Quels sont les types de jeux que vous proposez à vos apprenants ?

- Les jeux de rôles
- Les exercices interactifs
- Les quiz
- La comptine et la chanson

Question 6 : Les activités ludiques proposées dans les manuels de français sont-elles, selon vous, adaptées aux besoins des apprenants et aux objectifs fixés ?

- Oui
- Non

Question 7 : Trouvez-vous des difficultés à introduire une activité ludique en classe ?

- Oui
- Non

Question 8 : Quels sont les facteurs pouvant constituer des freins à l'exploitation des jeux en classe de langue ?

- Le manque de ressources matérielles adéquates
- Les différences de niveaux de compétences entre les apprenants
- L'insuffisance de la formation des enseignants
- La mauvaise gestion de la classe
- Le dérapage récurrent vers la langue maternelle

Question 9 : Quelles sont les solutions que vous proposez aux problèmes soulevés ?

Assurer une gestion disciplinaire rigoureuse en classe.

Question 10 : Quel est le rôle de l'enseignant lors de l'intégration des activités ludiques ?

- Animateur
- Evalueur
- Participant

Question 11 : Vos élèves sont-ils plus motivés et captivés par les activités ludiques ?

- Oui
- Non

Question 12 : Selon votre expérience dans le cadre d'enseignement, quelle place doit avoir l'activité ludique en classe de FLE ?

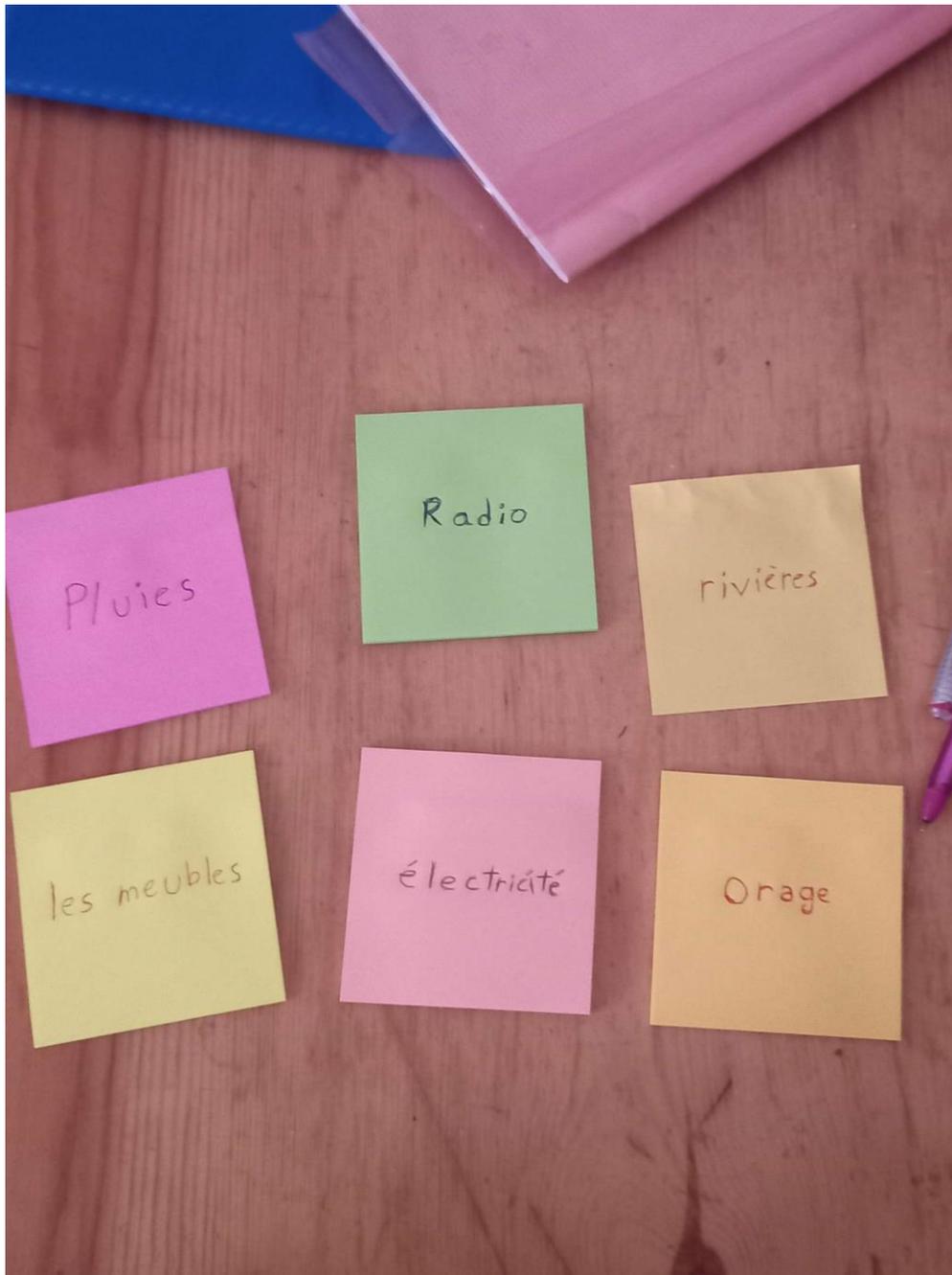
- Une place primordiale
- Une place secondaire
- Une place dispensable

La liste de mots : Trouvez un maximum de mots en relation avec le thème "catastrophes naturelles".

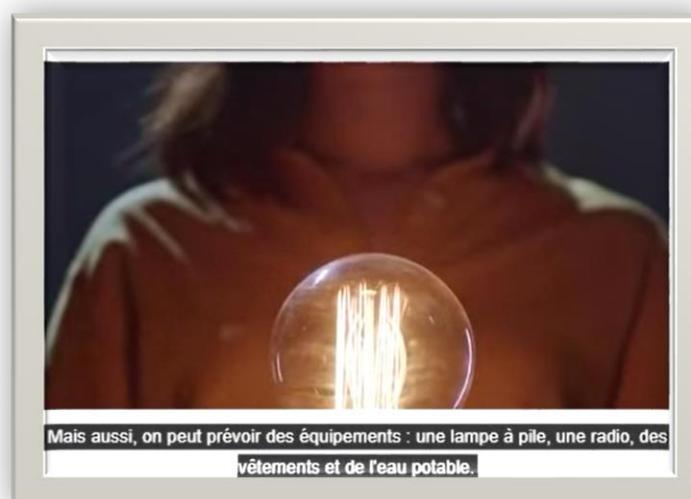
Nous avons accroché sur le tableau des images en rapport avec le thème afin de faciliter la mémorisation visuelle :



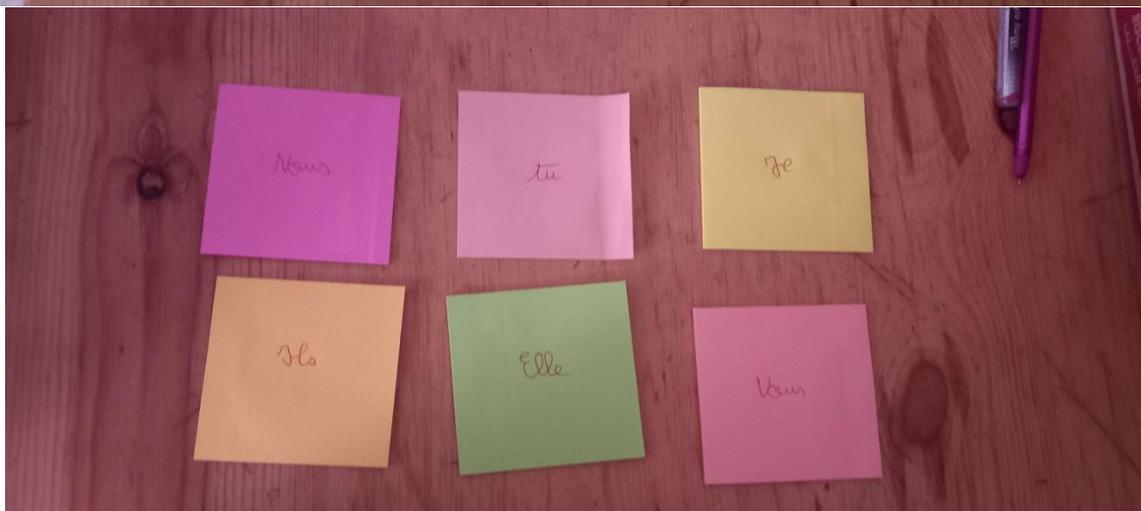
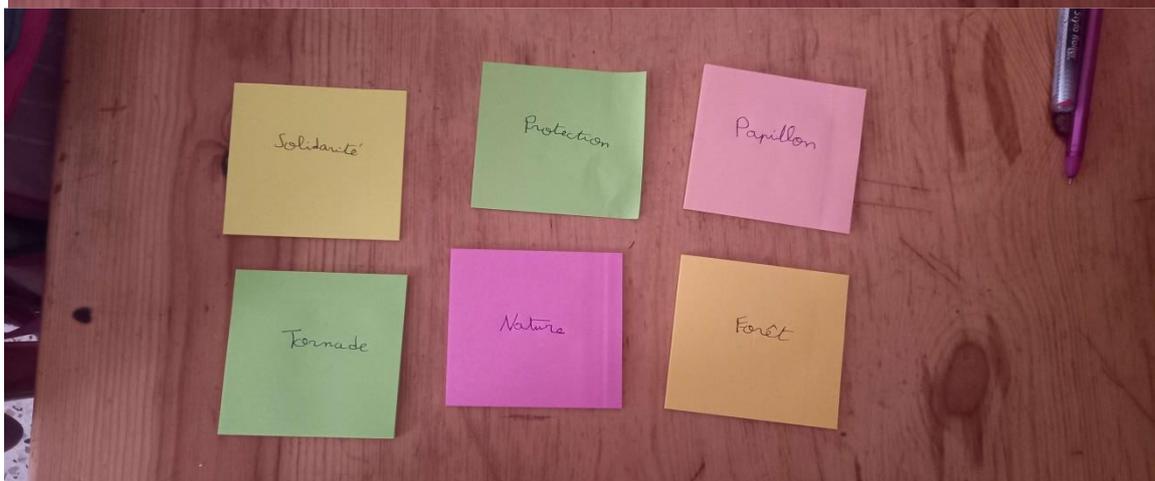
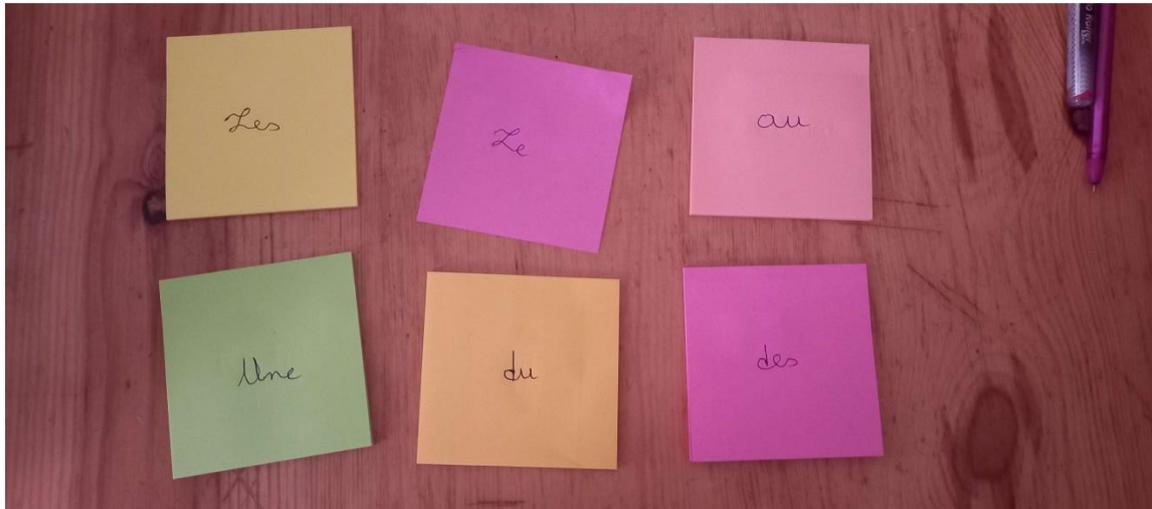
Le jeu de l'intrus: Regardez la vidéo et écoutez attentivement pour pouvoir trouver l'intrus parmi les mots écrit dans les étiquettes colorées

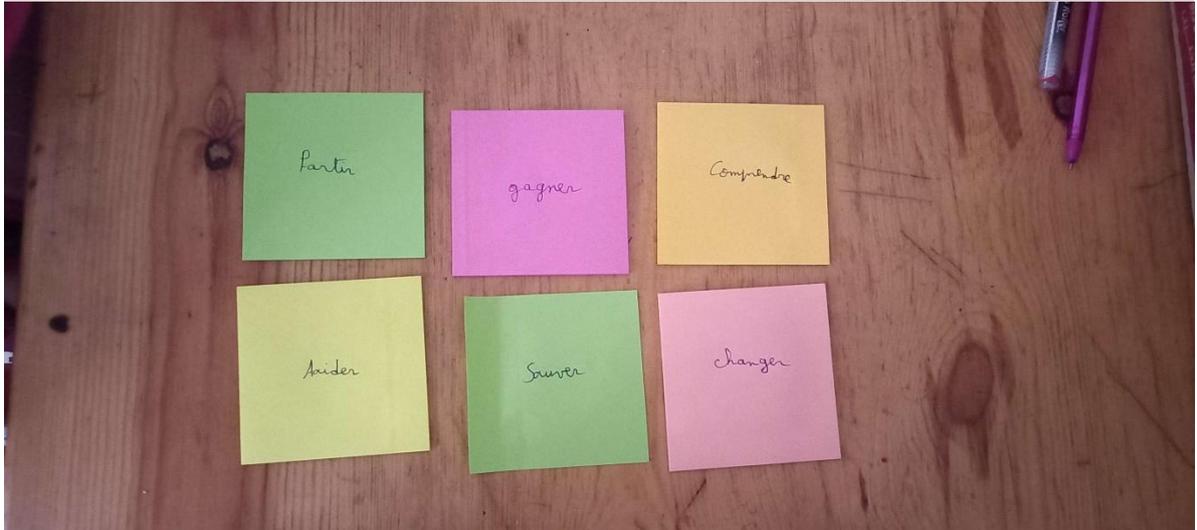
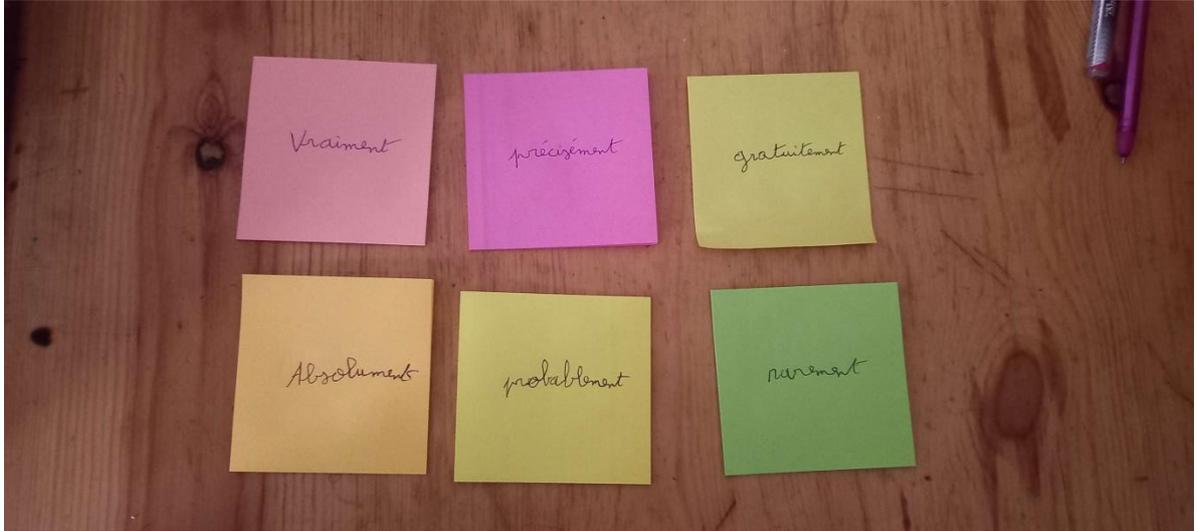
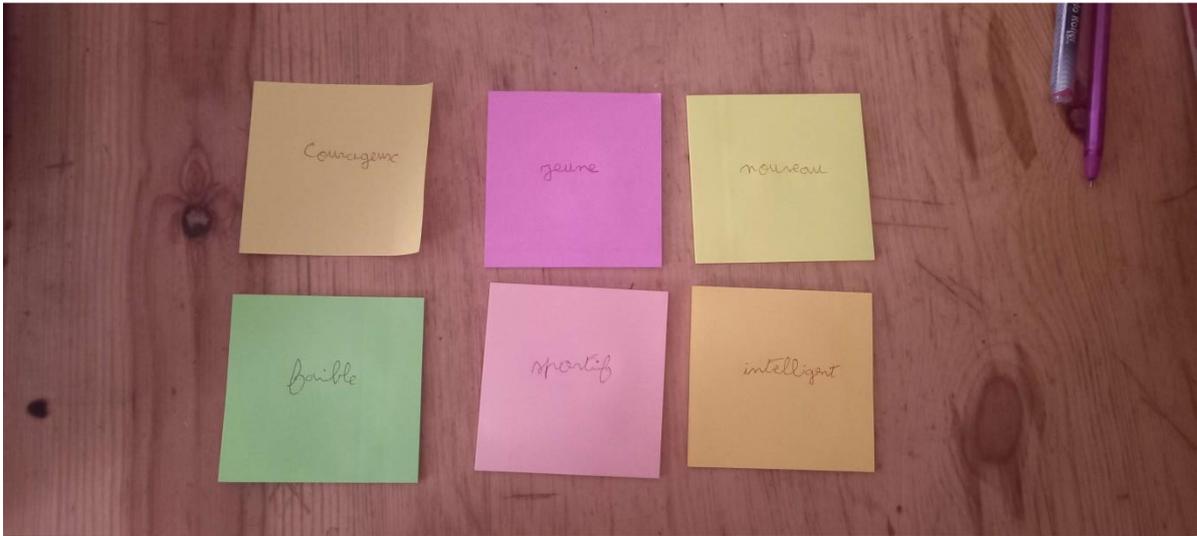


Voici quelques captures d'écran de la vidéo :



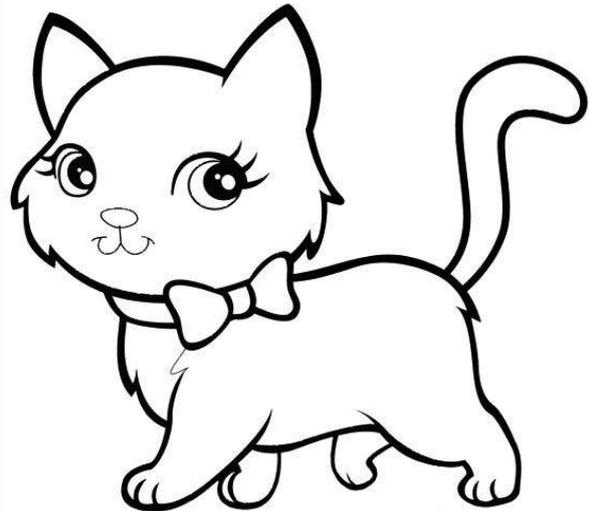
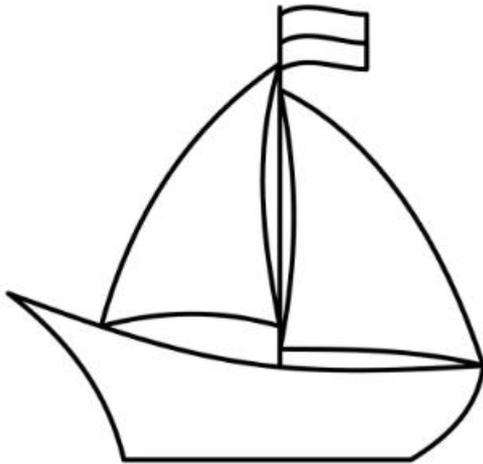
La nature des mots : jeu de rôle: Identifiez la nature du mot écrit sur votre étiquette



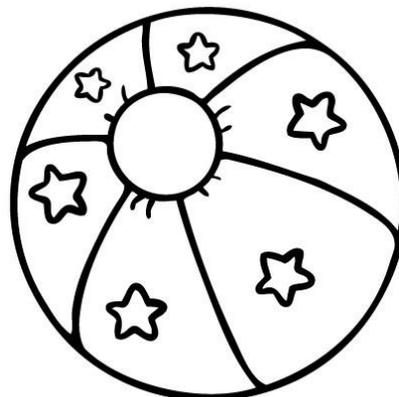
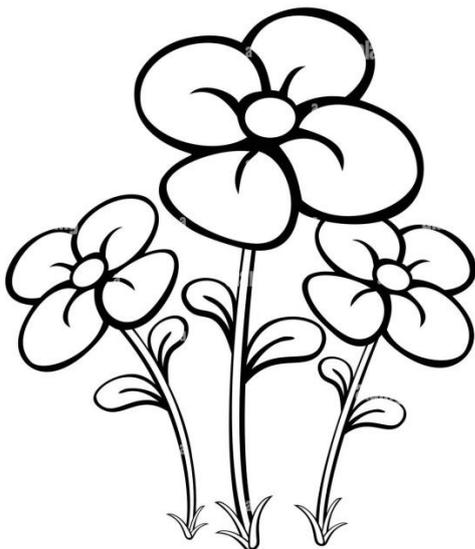


Jeu de coloriage : Coloriez les dessins en suivant les indications

- Le bateau est de couleur marron. Ses voiles sont jaunes. Il arbore le drapeau de la Pologne, avec la partie supérieure blanche et la partie inférieure rouge.
- Le chat est noir. Ses yeux sont bleus et son ruban est orange

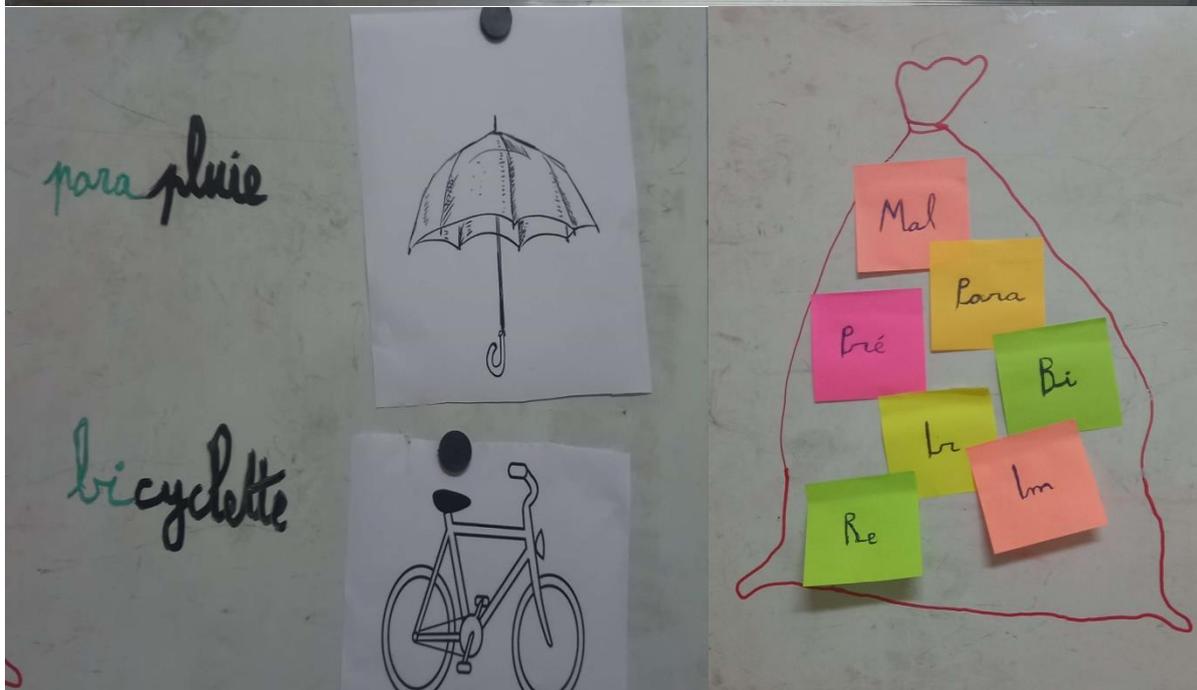


- La fleur à droite est rouge, celle du milieu est violette et celle de gauche est rose. Les tiges et les feuilles sont vertes
- Le ballon est à moitié bleu, à moitié jaune. Les étoiles et le cercle au milieu sont oranges



Le sac à préfixes: Assembler les préfixes avec le radical correspondant

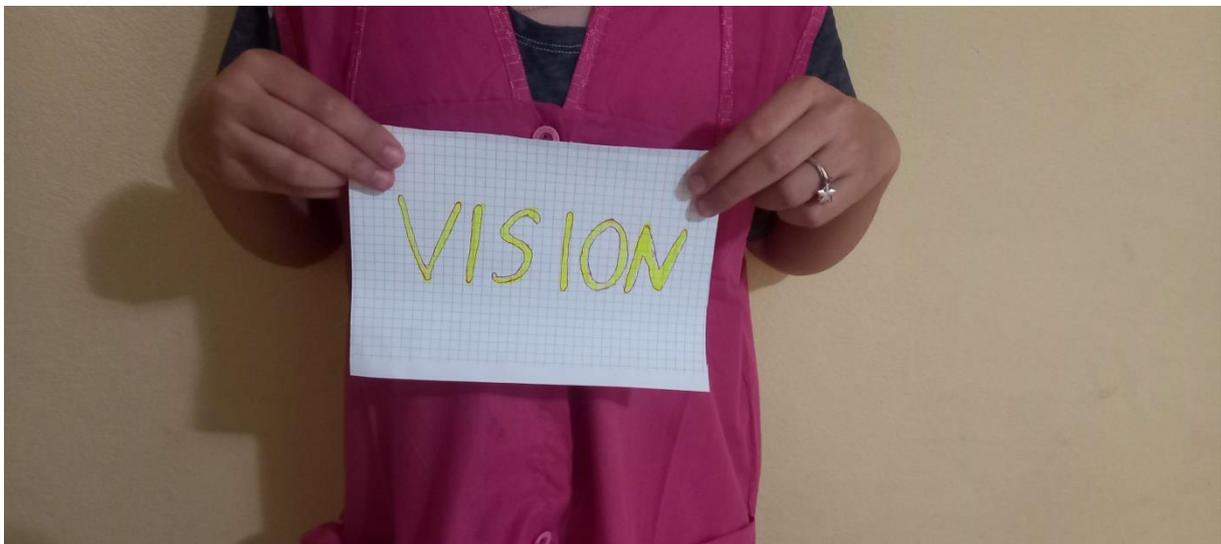
Exemple :



La reconstruction de mots: Les élèves ayant les cartes préfixes doivent exposer un préfixe aux autres groupes, qui devront ensuite chercher une carte de radical qui se combine avec le préfixe pour former un mot correct.

Exemple :

Télé + vision = Télévision

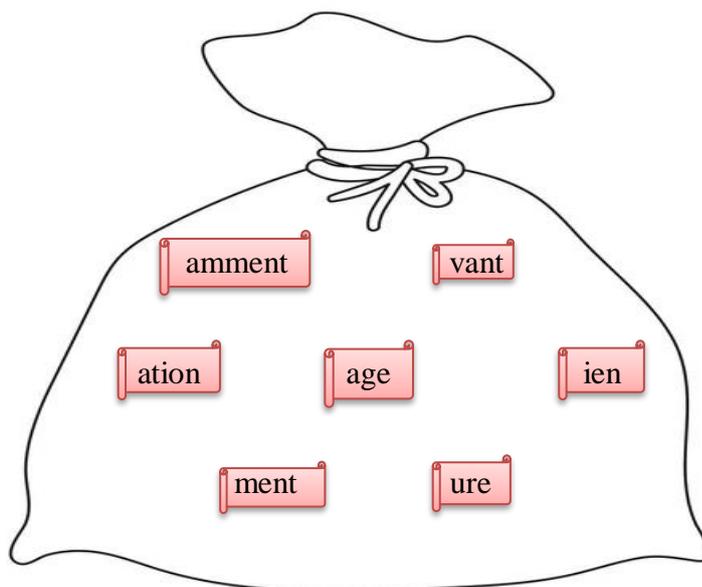


Evaluation

Exercice 1 : Assemblez les mots avec les suffixes adéquats en piochant dans le sac à suffixes

Exemple : Douce + ment → Doucement

- Clair + →
- Pharmacie + →
- Chauffer + →
- Transformer + →
- Survie + →
- Blesser + →
- Élégant + →



Exercice 2 : Identifiez et encerclez l'intrus parmi ces mots liés à un thème commun

- 1) tsunami / inondation / volcan / plage / tremblement de terre.
- 2) policier / soldat / peintre / gendarme / pompier.
- 3) dormir / protéger / sauver / secourir / aider.
- 4) malade / infecté / faible / blessé / puissant.
- 5) ambulance / médecin / infirmier / bicyclette / remède.
- 6) feu / vase / extincteur / flamme / incendie.
- 7) catastrophe / drame / désastre / tragédie / paix.

Exercice 3 : Vous disposez d'une liste de six adverbes et de six noms. Placez chaque mot dans la bonne case : charment – gratuitement - chargement – moment - calmement – déroulement – vraiment – gentiment - médicament – Certainement – encouragement – largement.

Adverbe	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Nom	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Résumé

Ce mémoire porte sur la place de l'activité ludique comme support didactique dans l'apprentissage du FLE, notamment chez les apprenants de cinquième année primaire. Ainsi que son influence sur leur motivation. Cette recherche commence par deux chapitres théoriques pour bien cerner les notions abordés et à explorer en profondeur l'impact de la ludification en classe sur la motivation des apprenants. Quant au troisième chapitre, qui est davantage axé sur la pratique, il présente une étude comparative entre deux classes. L'une suivant une méthode classique, l'autre suivant une méthode plus moderne en introduisant les activités ludiques. Ce chapitre est aussi consacré à l'analyse des résultats obtenus suite à un questionnaire adressé aux enseignants. A l'issue de cette étude, nous confirmons le degré d'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE en favorisant la compréhension des apprenants, tout en créant une atmosphère dynamique en classe.

Les mots clés : activités ludiques/ jeu / motivation / enseignement / apprentissage.

خلاصة

تركز هذه الأطروحة على دور الأنشطة اللغوية كدعم تعليمي لاكتساب اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، وتحديدًا بين تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي، وعلى تأثير ذلك على دوافعهم. يبدأ هذا البحث بفصلين نظريين يهدفان إلى توفير فهم واضح للمفاهيم التي تمت مناقشتها واستكشاف تأثير التلعيب في القسم على تحفيز المتعلم. يقدم الفصل الثالث، الذي يتبنى منهجًا عمليًا أكثر، تحليلًا مقارنًا بين القسمين: أحدهما يتبع أسلوب تدريس تقليدي، والآخر يتبنى أسلوب أكثر حداثة من خلال تقديم أنشطة ممتعة. هذا الفصل مخصص أيضًا لتحليل النتائج التي تم الحصول عليها بعد إرسال استبيان إلى المعلمين. في الختام، تؤكد هذه الدراسة مدى فعالية الأنشطة اللغوية في تعزيز فهم المتعلمين وخلق جو حيوي وديناميكي في القسم.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة اللغوية، الألعاب، التحفيز، التعليم، التعلم

Abstract

This thesis focuses on the role of playful activity as a didactic support for the acquisition of French as a foreign language, specifically among fifth-year primary school learners, and its influence on their motivation. This research starts with two theoretical chapters that aim to provide a clear understanding of the discussed concepts and to explore the impact of gamification in the classroom on learner motivation. The third chapter, which adopts a more practical approach, presents a comparative analysis between two classes: one following a conventional teaching method, and the other embracing a more modern approach by introducing playful activities. This chapter is also devoted to the analysis of the results obtained following a questionnaire sent to teachers. In conclusion, this study confirms the degree of efficiency of playful activities in promoting learners' comprehension and creating a lively and dynamic atmosphere in the classroom.

Key words: playful activities / games / motivation / teaching / learning.