

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE ABOUBEKR BELKAID – TLEMCEEN-

Faculté des lettres et des langues

Département de Français

MEMOIRE

De fin de cycle pour l'obtention du Master

Option: didactique du FLE /FOS

Intitulé:

La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la troisième année primaire

Présenté par :

BOUGHALEM SANAA

Sous la direction de :

Mme CHAIB-TALEB Fatima Zohra

Membre du jury :

- Président du jury :

- Examineur :

- Rapporteur : *Mme CHAIB-TALEB Fatima Zohra*

2014/2015

Remerciements

Tout d'abord, je remercie Dieu le tout-puissant pour la volonté, la santé et la patience qu'il nous a données durant toutes ces années d'études.

Je tiens tout particulièrement à remercier mon encadreur, Madame CHAIB-TALEB F.Z pour son abnégation et sa générosité, elle qui a bien voulu accepter de superviser ce modeste travail. Qui ma aidée, orientée, conseillée soutenue et encourager pendant toute la durée de ce travail.

Mes remerciements vont également aux membres du jury qui me font honneur d'examiner ce travail.

DÉDICACES

Je dédie ce travail

A mes très chers parents qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont donné un magnifique modèle de labeur et de persévérances. J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma reconnaissance et tout mon amour.

A mes chers frères et sœurs: Iméne, Najib et Zaki

A tous les instituteurs et les professeurs qui m'ont encadrés de l'école primaire, jusqu'à l'université, et qui ont peiné à m'inculquer le savoir.

A mes meilleurs amis : Lamia, Amel, Lila, Chahinez, Adel, Wassim, Amine, Hicham.

Enfin je dédie à tous mes amis que je n'ai pas cités, à tous ceux qui me connaissent et au reste de ma famille.

Sommaire

Introduction générale

Chapitre 01 :

- 1- L'apprentissage06
- 2- L'enseignement07
- 3- Les stratégies d'apprentissages d'une langue étrangère07
- 4- Le jeu08

Chapitre 02 :

- 1- Description du manuel de 3AP25
- 2- Le programme de 3AP32
- 3- Signification des pictogrammes41
- 4- L'utilisation du ludique dans les activités scolaire46

Chapitre 03 :

- 1- Présentation du questionnaire49
- 2- Analyse et interprétation des données52
- 3- Présentation de l'échantillon de l'expérimentation74
- 4- Les activités pour les apprenants77

Conclusion78

Bibliographie81

Annexes82

Introduction

L'apprentissage d'une langue étrangère ne s'arrête plus au vocabulaire et aux structures syntaxiques... mais continue vers le savoir communiquer dans la vie quotidienne, cela devrait être l'objet de l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère (FLE). Mettre en place un tel enseignement d'une langue étrangère à l'école primaire constitue une tâche complexe pour l'enseignant; ce dernier se trouve en situation de détresse liée principalement au manque d'intérêt des apprenants dans leurs classes.

L'objectif principal de l'enseignement du FLE est l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication le plus à la portée de l'enfant algérien. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit faire apprendre aux élèves « les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit »¹ C'est pour cela que l'enseignant doit centrer ces efforts sur les besoins de ses apprenants; il se doit d'identifier son public, les attentes et motivations du public auquel son cours est destiné.

Le sujet dont tout le monde parle aujourd'hui est : comment peut-on motiver les apprenants, leur donner le goût à l'apprentissage ? Pour cela l'enseignant doit créer des situations stimulantes pour développer une bonne motivation ; et aussi il doit réfléchir aux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer l'attention de ses apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir avec moins d'ennui. Le jeu est un moyen qui suscite chez les jeunes le désir d'apprendre.

Le choix de diriger une réflexion autour de l'utilisation et le rendement du ludique dans l'enseignement d'une langue vivante, s'est fait parce que nous sommes solidement persuadés du bien fondé engendré par ce nouvel outil d'apprentissage. Il nous semble nécessaire d'inculquer aux jeunes enfants la pratique concrète d'une ou plusieurs Langues vivantes afin de les intégrer dans une société en pleine construction mondiale et ce d'une manière originale, attrayante et surtout non routinière.

Le choix de ce sujet a été effectué selon deux motivations: Tout d'abord, Des notre jeune âge, nous nous sommes toujours passionnés pour le jeu ; en effet, il était possible

¹ Christelle.D, *La compréhension de l'oral au collège, 1989, CNDP, p : 56*

pour nous d'apprécier le calcul et de développer nos capacités de concentration grâce à de petits jeux que nos parents nous préparaient.

Ces derniers étaient un levier très puissant de l'apprentissage au point qu'ils ont réussi à transformer en jeu l'initiation à la lecture, à l'orthographe.... et à des occupations ordinairement présentées comme des corvées pour nous.

Puis, nous avons constaté que tout enfant est beaucoup plus attiré par le jeu que par autre chose. C'est une activité qui lui est propre, innée, même si ce jeu paraît comme une conduite gratuite, dénuée de signification fonctionnelle pour les adultes, cette vue simpliste n'explique pas l'importance que les petits attribuent à leurs jeux.

Le jeu selon wallon,² est une étape totale qui se décomposerait elle-même en périodes successives : au premier stade, les jeux purement fonctionnels, puis les jeux de fiction, et enfin les jeux d'acquisition et de fabrication.

C'est pour cela que les jeux d'acquisition sont l'objectif de notre recherche : un enfant qui joue est, suivant une expression courante, tout yeux et oreilles ; il écoute, regarde, fait des efforts pour recevoir et comprendre : choses et êtres, images, scènes, récits, chanson semblent le captiver totalement

La thématique de ce travail porte sur l'introduction du jeu comme outil pédagogique à part entière en classe de FLE et/ ou langue seconde à un moment où les approches communicatives et la centration sur l'apprenant prennent de l'importance en didactique des langues. En effet, il a fallu attendre les années 1980 et 1990 pour que le jeu soit pris en compte dans les programmes scolaires européens et algériens.

L'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer au niveau pédagogique, de manière concrète par les enseignants car la notion de jeu est écartelée entre un très faible étayage théorique et un éclatement des pratiques, ce qui contribue à alimenter le doute sur sa légitimité et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE.

L'objectif de ce mémoire est de réfléchir sur une méthode souple d'enseignement/ apprentissage du FLE par l'exploitation du jeu pour l'acquisition et l'enseignement. De

² WALLON, H, *Approche théoriques du jeu*, IUFM Lyon, 5 février 2006, p : 6

savoir si le ludique a sa place dans nos établissements et aussi si cette méthode donne de bons résultats.

D'après les informations que nous avons, Nous pensons que, si nous introduisons le ludique en classe de FLE, et surtout dans des classes de primaire :

- Les pré-acquis des apprenants sont mis en évidence*
- Les séances d'enseignement-apprentissage deviennent plus attractives et plus intéressantes*
- L'apprenant se trouve lié à un monde plus à sa portée, s'enrichissant de l'imaginaire et s'imprégnant de la réalité immédiate dans laquelle il vit. Donc l'apprenant comprend sans le vouloir qu'il est le héros de sa vie.*
- L'apprenant acquiert tout ce qui se rapporte à la langue inculquée (vocabulaire, automatismes, règles diverses) ainsi que l'obligation de penser en cette langue dans son monde.*

Les apprenants sont plus motivés.

*L'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche efficace et tout à fait appropriée à cet enseignement autant qu'à celui des sciences, des mathématiques et des matières artistiques, puisqu'elle permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre. Nous commencerons donc par le **premier chapitre qui est théorique** là où nous nous intéresserons au jeu enfantin, pourquoi l'enfant joue-t-il? La classification de jeu selon quelques pédagogues et aussi le jeu et l'apprentissage accompagner du rôle de l'enseignant dans l'intégration du ludique en classe de primaire et quelques définitions concernant le ludique.*

*Ensuite, nous passerons au **deuxième chapitre** là où nous avons décrit le manuel scolaire de 3ème année primaire (3AP), et tout ce qui concerne le manuel et les activités, les pictogrammes, le ludique dans le manuel*

*Enfin, le **troisième chapitre qui est l'expérimentation**, c'est là où nous exposerons puis analyserons les données que nous avons pu avoir dans ce domaine à travers les expérimentations que nous avons menées.*

Un questionnaire a été adressé aux enseignants afin de définir l'utilité du ludique à l'école primaire, et son importance. Comment gérer cette méthode et aussi pour finaliser le questionnaire nous avons demandé à chaque enseignant de nous donner une activité de leur

créativité bien sûr, ludique pour l'utiliser comme proposition d'activité et aussi d'étayer les résultats.

Chapitre 1 : Cadre théorique

Le jeu serait une sorte de soupape qui aiderait l'individu à supporter le monde. Il serait une manière de dépenser l'énergie en trop

J. Henriot pense

*Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus simplement l'acquisition d'un savoir académique, mais aussi son utilisation dans la vie quotidienne de l'apprenant : **apprendre une langue c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans des situations de communication ou l'apprenant aura quelque chance de se trouver en utilisant les codes de la langue cible** »³ C'est donc la langue en tant que moyen de communication qui est passée au premier plan «**la fonction essentielle de cet instrument qu'est la langue est celle de communication : la français, par exemple, est avant tout l'outil qui permet que gens (de langue française) d'entrer en rapport les uns avec les autres** »⁴ afin que la langue puisse être utilisée comme outil de communication, il est préférable que son enseignement soit efficace et réponde directement à cet objectif qui est communiqué. On peut alors se demander quel est le type d'activités à mettre en place pour atteindre cet objectif. La totalité des activités scolaire ont comme stratégies de rendre l'apprenant actif, en l'incitant à participer directement à son apprentissage, ici l'apprenant devient maître de son savoir, il faut donc que l'apprenant soit attiré par les activités qu'on lui propose : « **l'exposition à la langue cible est insuffisante pour qu'il y ait acquisition de cette langue ; il importe que l'apprenant puisse y donner du sens et soit motivé à le faire** »⁵*

Ce travail donc porte une réflexion sur la manière de mettre en place ce genre d'enseignement d'une langue étrangère à l'école et je me suis interrogé sur les moyens à mettre en œuvre afin que cet apprentissage soit plus agréable et bénéfique pour l'enfant.

Dans ce chapitre, nous allons mettre en place les définitions les plus importantes qui sont en relation avec les activités ludique, ensuite nous passons à expliquer les avantages du jeu dans l'enseignement et aussi la Classification des jeux vis-à-vis de l'enfant et pour finaliser le chapitre nous présenterons un aperçu sur le programme de la troisième année primaire.

³ H.Boyer, M.Butzbach, & M.Pendanx, *Nouvelle introduction à la didactique du français langue étrangère*, (1990), P12.

⁴ J. Cummings, *Principes pour l'acquisition d'une langue seconde*, (1994), p5.

⁵ P. Cyr, *Le point sur les stratégies d'apprentissages d'une langue seconde*, (1996), ED.CEC.P3.

1. L'apprentissage :

« L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné. « Les choses qu'il faut apprendre pour faire, c'est en le faisant que nous les apprenons »⁶

La pédagogie établit plusieurs types d'apprentissage. Il y a lieu de retenir l'apprentissage réceptif (la personne comprend le contenu et le reproduit, mais ne découvre rien), l'apprentissage par découverte (les contenus ne sont pas reçus passivement, à moins qu'ils soient réordonnés dans le but de les adapter au schéma cognitif), l'apprentissage répétitif (il a lieu lorsque les contenus sont mémorisés sans les comprendre et sans les mettre en rapport avec des connaissances préalables) et l'apprentissage significatif (quand la personne met en rapport ses connaissances existantes avec les nouvelles et les pourvoit de cohérence par rapport à sa structure cognitive).

« Apprendre » une leçon, une langue, cette activité n'est pas aussi évidente et facile qu'on le croit ; les enseignants expliquent souvent à leurs apprenants comment faut s'y prendre, mais cela ne produit pas les effets attendus, par conséquent on obtiendra des acquisitions différentes malgré la similitude des conditions d'apprentissage.

Généralement l'enfant apprend une langue afin de s'en servir, son utilisation set à communiquer au sans large du terme. Il s'agit donc d'apprendre à participer à un ou plusieurs échanges, à se faire comprendre et à comprendre l'autre. Ce qu'il faut apprendre, ce n'est pas la langue en elle-même, mais à l'utiliser en situation « apprendre à écrire et à parler ne signifie nullement apprendre à communiquer avec d'autres, mais apprendre les formes correctes

De la langue qui expriment une pensée claire. C'est la pensée qui est visée à travers la langue, cette dernière, qu'elle soit écrite ou parlée, n'étant que la transcription de la première »⁷

« Apprendre » est défini dans la plupart des dictionnaires de langue comme toute situation ou activité dirigée vers le développement de compétences ou des connaissances ;

⁶ Hamelin, O. J. Vrin, **Le système d'Aristote**. Paris, 1976.

⁷ Grandmont.N, **Pédagogie du jeu : joué pour apprendre**, 1997, Ed Boeck université. P 47-48

acquérir la connaissance de, la pratique de, communiquer un savoir, une information, enseigner, donc cet apprentissage implique l'acquisition de plusieurs compétences langagières. « Nous pouvons déjà identifier deux facteurs décisifs de l'acte d'apprendre : l'un du côté d'entreprendre, entendu dans un sens plus riche que « se mettre à faire », l'autre du côté de chercher pris dans un sens moins restrictif qu'explorer »⁸

En se basant sur ces dernières, voici une définition final et un peu personnelle du mot « apprendre » :

Apprendre c'est s'adapter a une situation nouvelle, en construisant un comportement selon une démarche planifiée (d'enseignement, de recherche et d'entreprise) pour s'approprier une compétence adéquate à la situation problème.

2. Enseignement :

L'enseignement c'est de divulguer les connaissances à des apprenants, leur transmettre un savoir.

En se référant au dictionnaire de la didactique, nous trouvons la définition suivante : « l'enseignement c'est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant »⁹

Donc l'enseignement est un acte de transmission qui peut emprunter un nombre d'intermédiaires didactiques afin de mener l'apprentissage à bien.

3. Les stratégies d'apprentissages d'une langue étrangère :

3.1: Stratégies cognitives :

Elles impliquent une influence mutuelle entre l'apprenant et la langue étudiée. Concrètes et observables, les stratégies cognitives sont au centre de l'apprentissage.

« Les stratégies ne se rendent pas compte de la nécessité de la pratique langagière. L'occasion de s'engager dans un cognitif est la stratégie la plus utilisée

⁸ Hohmann.M,P.Weikart David, *Partager le plaisir d'apprendre*, 1998, Ed. de boeck

⁹ Cuq.J.P ; Gruca : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Pug, Grenoble, 2002.p117.

parmi les apprenants. Souvent l'apprenant en situation de communication doit être saisi chaque fois que celle-ci se présente, l'apprenant doit profiter pour réinvestir ce qu'il a appris. Cette pratique peut être appliquée en classe à travers des situations authentiques. Par contre, on distingue le fait de saisir l'occasion et de rechercher des occasions de pratiquer la langue. Les deux faits sont bien sûr importants dans l'apprentissage des langues »¹⁰

3.2: Stratégies métacognitives :

Pour Oxford (1990 :136) métacognitive veut dire « beyond, beside , or with the cognitive »¹¹ . La stratégie métacognitive permet de « faire prendre conscience à l'apprenant de sa façon d'apprendre, de ce qu'il utilise pour résoudre un problème et de vérifier ce qu'il a fait en situation d'apprentissage »¹²

3.3: Les stratégies socio-affectives :

Les stratégies socio-affectives impliquent une coopération avec les autres locuteurs natifs ou pairs afin de permettre l'acquisition de la langue cible en se servant de la dimension affective chez l'apprenant. En fait cette stratégie consiste à faire travailler les apprenants en groupe, en les encourageant. L'apprentissage se fait par le biais de la communication.

Oxford, parle de deux parties distinctes, pour expliquer les stratégies socio-affectives : affective et sociale. Par le terme « affective » il renvoie aux émotions, atteint.

4. Le jeu :

Le jeu fait partie intégrante de l'univers de l'enfant et c'est pour cette raison qu'il est une source de motivation puissante.

Haydée Silva¹³, classe les jeux en fonction des accessoires utilisés. Ainsi, elle conseille aux enseignants d'utiliser les dés pour travailler les chiffres, des accessoires sonores pour travailler la prononciation et les boîtes pour travailler autour de l'interrogation et ainsi

¹⁰ Cuq.J.P : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2002, ED : Pug, Grenoble.P 121

¹¹ Oxford RL et Crookall. *Research on language learning*, 1989, *Modern language, journal*, 73

¹² Idem, 74

¹³ Haydée S, *Le jeu en classe de langue* (2008), Ed, Clé, collection techniques et pratiques de classe.

créer un certain « suspens » auprès des élèves. Elle cite encore de nombreux autres accessoires que nous choisissons de ne pas exposer car ils ne correspondent pas à des élèves de niveau A1. De plus, la diversité des supports déjà disponibles ou à fabriquer est telle, que les énumérer dans leur intégralité nous serait impossible.

Karl Groos, psychologue allemand, défend l'idée que le jeu est un « préexercice » et en ce sens peut mener au travail dans la mesure où il existe un divergent, un certain nombre de points communs entre ces deux notions tels que la fermeté, l'objectif à atteindre et les moyens mis en œuvre pour y arriver. **Jean Château, spécialiste du jeu et de l'éducation de l'enfant**, défend l'idée que le jeu se rapproche du travail et que ces deux notions ne sont pas indissociables puisque « le jeu forme l'esprit au travail », ainsi le jeu nécessiterait de développer les mêmes compétences que celles utilisées pour le travail à savoir le sérieux, la rigueur et la rentabilité. Dans le dossier **Le jeu chez l'enfant par Jean Château**, ce dernier précise que c'est en grande partie dans le jeu que l'enfant acquiert des attitudes indispensables pour le travail et des « valeurs » tels que le goût de l'effort et de la difficulté, le sens De la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, essentielles pour l'éducation.

Les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : plaisir, Spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités Cognitives et affectives.

Il touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.

Cependant, il énonce qu'il ne serait pas désirable de mettre en place une pédagogie uniquement fondée sur le jeu dans la mesure où il serait « abstrait de la situation réelle » et ne produirait rien de durable. Selon lui, un compromis doit se mettre en place, le travail scolaire doit se situer à mi-route entre le jeu et le travail.

4.1 : Le jeu et l'enfant :

Le jeu est une activité indispensable au développement psychique d'un enfant. C'est une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant.

Cependant le jeu enfantin a d'autres caractéristiques :

*Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant, en effet, selon **Jean château** « l'enfant est un être qui joue et rien d'autre ».*

Même si la fonction première du jeu est l'amusement, jouer est aussi un élément indispensable au bon développement de nos enfants : c'est par le jeu qu'ils apprennent.

*On peut appeler « jeu » toute activité dont le seul objectif est le plaisir. Le jeu va aider le tout-petit à accéder au « je ». L'enfant va utiliser le jeu pour faire comme s'il était indépendant et il va devenir ainsi peu à peu indépendant. Le jeu va lui permettre de s'affirmer en tant qu'individu, il va jouer à son Autonomie et il va apprendre ainsi à devenir autonome. « **Les jeux sont de toute les époques et de toutes les latitudes** »¹⁴*

4.2 : Les caractéristiques du jeu de l'enfant¹⁵ :

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Pocher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposés six traits psychologiques du jeu de l'enfant »¹⁶

a- La fiction : *il existe un écart entre le jeu et la réalité, le jeu possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements importants de l'existence journalière. La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu.*

b- La détente : *« la fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle.*

¹⁴ BROUGERE, G, **Jeu et éducation**, Ed : L'harmattan, Paris, 1995.

¹⁵ Ferran, P, Mariet, F, Pocher, L, *psychologie du jeu endantin*, Ecole du jeu, Bordas, 1978

¹⁶ Ferran. P, F. Mariet, L. Pocher, **A l'école du jeu**, Bordas, 1978.

Cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable ». Dans le jeu, l'enfant apprenant a se protégé du monde extérieur.

- c- L'exploration :** « jouer, c'est explorer le monde, se mesurer a lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ». L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu.
- d- La socialisation :** « le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultanément de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération (...).

Le jeu permet a l'enfant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec des partenaires, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité.

- e- La compétition :** « le jeu a un but et constitue un enjeu (...) la compétition est donc soit a l'égard de soi-même, soit a l'égard des choses, soit a l'égard d'autrui ». Jouer implique directement l'acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir. L'enfant réussit ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire.
- f- La règle :** le jeu fonctionne avec des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre a respecté et a se faire respecter. « L'enfant, comme l'adulte s y découvre comme un être social et unique a la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond »

4.3 : Pourquoi l'enfant joue-t-il ? :

Le jeu permet à l'enfant de se développer harmonieusement. Lorsqu'il joue, l'enfant découvre le monde et intègre dans celui-ci ses expériences les plus précoces. Il apprend à découvrir le monde.

Par le plaisir ressenti dans le jeu, l'enfant apprend à maîtriser ses peurs et angoisses, le jeu l'aide à être différent des autres et ressentir leurs réactions, découvrir ses propres qualités et ses difficultés.

L'enfant aime jouer, c'est sa nature, il s'amuse et il est heureux lorsqu'il peut s'aborder sans problème dans ses jeux.

Quand l'enfant découvre et apprend une nouvelle chose par son propre mode d'exercice, l'information acquise restera longtemps gravée que si elle avait été l'Object d'une expérience ou une démonstration.

Susan Halliwell¹⁷, essaye de reconnaître les instincts et les compétences innées des enfants et propose aux enseignants de les prendre en compte dans leurs méthodes d'enseignement afin de provoquer la motivation et le désir d'apprendre chez les élèves. Ainsi, elle évoque « l'instinct du jeu » et affirme que « les enfants ont une tendance naturelle à tout transformer en jeu »

Le jeu a alors un rôle capital dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation.

Selon Winnicott, l'enfant joue:

- *Par plaisir*
- *Pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence)*
- *Pour maîtriser l'angoisse*
- *Pour accroître son expérience*
- *Pour établir des contacts sociaux*

Winnicott tient pour essentielle « la distinction entre « Game » : le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours, et « Play » : le jeu qui se déploie librement, activité caractéristique de l'enfant qui construit un espace potentiel dans lequel il expérimente ses angoisses »¹⁸

4.4 : Quels jeux pour l'enfant ? Classification de jeu:

A la vue des différentes analyses, il apparaît qu'établir une classification raisonnée du jeu s'avère être un exercice difficile car l'on aboutit à des typologies divergentes.

Piaget¹⁹ a établi une classification génétique avec une évaluation en trois stades :

- *Les jeux d'exercices*
- *Les jeux symboliques*

¹⁷ Halliwell .S, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*,1995

¹⁸ Winnicott, *Approche théorique du jeu*, Ed, IUFM Lyon, 2006 p10.

¹⁹ Piaget.J. *La classification des jeux et leur évolution*, 2009, chapitre 5

- *Les jeux à règles (vers 5-6 ans)*

Château²⁰ s'en rapproche avec une classification en quatre étapes :

Jeux fonctionnels de la petite enfance

- *Jeux symboliques*
- *Jeux de prouesse*
- *Jeux sociaux*

Caillois²¹ s'attache plus à dresser une typologie des jeux selon quatre attitudes fondamentales :

- *Jeux de compétition*
- *Jeux du hasard*
- *Jeux de simulacre*
- *Jeux de vertige*

4.5 : Le jeu et les apprentissages :

Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement se trouve justifié par la connaissance de l'intérêt du jeu pour l'enfant.

En fait, le jeu représente une source de motivation et de plaisir, et aussi le moyen d'exercer des compétences langagières dans des situations vivantes ou l'élève est impliqué en tant qu'acteur.

La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Les types de jeux auxquels on a recours dans l'enseignement primaire sont les jeux à règles, les jeux de réflexion et de logique.

²⁰ Château, J, *la rithmomachie et la classification des jeux pour l'apprentissage d'une langue étrangère*, Ed : seghers, 1980

²¹ Caillois, R, *La classification du jeu en rubriques*, 1967, Ed UCL, p : 20

4.6: Structures méta-ludique:

Les structures méta-ludiques renvoient aux règles générales qui déterminent la collection des jeux, et que j'enseignant doit avoir en tête. Pour ces derniers, il est question de connaître les priorités de chaque type d'action, aussi les valeurs spécifiques qu'on doit accorder à tel ou tel activité ludique.

Le rôle des structures méta-ludiques se résume en fait dans le choix des types d'activités et qui doivent répondre aux besoins des apprenants. Les activités ludiques doivent être à la fois intéressantes afin de plaire aux apprenants, attirantes pour ne pas démotiver l'apprenant et utiles pour qu'ils puissent répondre à l'intention pédagogique.

Ainsi, plus l'enseignant maîtrise des structures ludiques mieux il réussira à manipuler le jeu en classe et tirer largement profit dans son enseignement.

4.7 : Les avantages du jeu dans l'enseignement :

*À la suite des propos de **Haydée Silva**²², le jeu, qu'il soit pédagogique ou non, expose trois grands avantages. avant tout, les activités ludiques, provoquant une grande motivation, augmentent en ceux qui jouent une volonté d'aller toujours plus loin et de se dépasser. Cette attitude d'amélioration permet des avantages moteurs liés à une impulsion fine ou globale. Aussi, le jeu peut pétitionner le corps, la sensibilité et l'affect et peut ainsi conduire à un comportement communicatif. De plus, le jeu présente des avantages émotionnels puisqu'en endossant des rôles différents au sein de la situation de jeu (adversaire, coéquipier...), le joueur est en mesure de « surpasser [son] égocentrisme ». Par le biais du jeu, il apprend à diriger le travail d'équipe et l'opposition et apprend ainsi à suivre les principes propres à toute situation ludique : le respect mutuel entre joueurs, le respect des règles et contrats. Le jeu apparaît donc comme un dispositif de socialisation puissant. Le jeu a autant des avantages cognitifs car il peut consolider le travail de classification, d'ordination et de structuration de l'espace et temps, très importante aux cycles 1 et 2. Également, le jeu peut faire appel à des processus de résolution de problèmes par la composition de stratégie personnelle ou collective, elle-même développant*

²² Idem

l'expression et la communication. Aussi, H.Silva²³ précise qu'il est essentiel de former les enseignants à une utilisation éveillée du jeu et de l'intégrer de façon homogène dans une séquence d'apprentissage. En effet, le jeu permet davantage de liberté et en ce sens accorde une place à l'erreur qui doit être dédramatisée et exploitée en vue de favoriser au mieux l'apprentissage et dans une optique positive.

Le jeu permet de :

- Proposer une grande variété de situations motivantes et familières.*
- Modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves.*
- Améliorer les compétences langagières par une mise en situation.*
- Faire participer les élèves timides ou anxieux.*
- Apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action.*

Et surtout de mettre en place une communication d'élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur, celui-ci étant directif et limitant les échanges verbaux.

Par ailleurs, cette méthode nécessite une bonne organisation de la part de l'enseignant :

- Le temps de jeu doit être bien calculé et délimité*
- Le matériel nécessaire au jeu doit être prévu et préparé*
- Les règles de bonne conduite doivent être fixées dès le début*
- Les limites et les objectifs du jeu doivent être clairement définis*

4.8 : Les limites du jeu dans l'enseignement :

Toutefois, il convient de mesurer les limites des activités de jeu. Ce dernier intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière. Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme. L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour

²³ *Idem*

introduire de nouvelles notions car il manquait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes.

D'autre part, le jeu ne saurait être un moment convenable à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

4.9 : Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement :

Le jeu en classe apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant, le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter lassitude ou frustration, pour être productif.

Le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou challenge, car les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant. Il convient de fixer des règles de conduites dès le début.

La prévision et la prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux à base de cartes).

L'utilisation des jeux en classe est donc à la fois très avantageuse, limitée dans ces objectifs et parfois contraignantes dans son organisation matérielle. Toutefois, elle constitue un outil irremplaçable à certains moments de l'apprentissage par l'attrait et l'implication qu'elle suscite chez les élèves.

5. Les conséquences du ludique sur le statut et rôle de l'enseignant et du savoir :

La peur de ne pas pouvoir terminer le programme ou de perdre son temps, se qui explique que les enseignants jouent peu ou pas en classe. La pression entre jeu et apprentissage est toujours très forte, le souci des enseignants de respecter le programme et l'horaire n'est pourtant pas contradictoire avec le recours aux jeux. L'harmonie entre jeux et curriculum est en effet une étape essentielle si l'on veut favoriser ce type d'apprentissage. Or, la maîtrise des outils numériques peut poser des difficultés aux enseignants : ils son

généralement moins coutumiers de ce qu'est un jeu que ne le sont leurs élèves. **Prensky**²⁴ indique qu'il y a nécessité d'assurer une formation des enseignants pour la pratique de certains jeux ou univers, pour lesquels les « digital natives » auraient plus de pratique. Notons que cette opposition entre les « digital natives » que seraient les adolescents et les « digital migrants » que seraient les adultes plus âgés est très controversée.

6. Tableau des programmes de 3AP :

ANNEE SCOLAIRE : 2014/2015

NIVEAU : 3^{ème} A.P

Projet 1 : Réaliser un imagier thématique sur l'école pour la présenter au concours inter-écoles.

Projet 2 : Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.

Projet3: Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondial de l'arbre, le 21 mars

Projet4: Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe

Projet 01 : (Tableau : n° 1)

	ORAL		Ecrit		
	Actes de paroles	Réalisation linguistique	Code graphique	Ecritures	Production écrite
-Ma nouvelle école	Se présenter / saluer Présenter quelqu'un ou quelque chose	Bonjour ! Salut Je suis Je m'appelle Voici / c'est	à i m n	Ecriture cursive et majuscule a A i I m M n N	A partir d'un abécédaire identifier les lettres du prénom et du nom de l'élève

²⁴ Prensky. M, *L'apprentissage par le jeu*, 2001, p.1

2- Mes camarades de classe	Présenter quelqu'un Saluer / prendre conge	Qui c'est ... ? C'est C'est qui ? Qui-est ce ? Voici Lui, c'set Elle, c'est	o d	u t	Ecriture cursive et majuscule o O u U d D t T	Reproduction du prénom par imitation
3-Mon rôle l'élève	Interroger Répondre	Quel est ton prénom ? Comment tu t'appelle ? Qui es-tu ? Je suis Je m'appelle	e l r	é	Ecriture cursive et majuscule e E é l L r R	Reproduction du nom et du prénom par imitation

Projet 02 : (tableau n°2)

	ORAL		Ecrit		
	Actes de paroles	Réalisation linguistique	Code graphique	Écritures	Production écrite
1-Je suis piéton	Demander quelque chose Demander/donner un renseignement	Apporte-moi..... Donne –moi..... Où es-tu ? Je suis loin deà coté de...../.....près de	p ou b u	Ecriture cursive et majuscule ou p P b B	Complétion d'un mot par une lettre Activité en relation avec le projet choisi
2- Je suis passage	Affirmer Donner un ordre	Verbe à l'impératif ex mets la ceinture Je+verbe à l'indicatif: je traverse au passage protégé	f v ou o i	ph Ecriture cursive et majuscule f F v V ou oi	Activité en relation avec le projet choisi

3-Je respecte le code de la route	Donner un ordre Affirmer	Il faut + infinitif Il ne faut pas + infinitif Je+verbe au présent de l'indicatif	s z c = ç = s s=z au eau	Ecriture cursive et majuscule s S z Z c ç C au eau	Segmentation de mots (deux à trois) Activité en relation avec le projet choisi
-----------------------------------	-----------------------------	---	-----------------------------------	--	--

Projet 03 : (tableau n°3)

	ORAL		Écrit		
	Actes de paroles	Réalisation linguistique	Code graphique	Écritures	Production écrite
1. Le coin vert	Demander/ présenter	Montre-moi le.../la.../les..... La voilà/le voilà Voici le.../la.../les.....	c k q g devant a ; o ; u an en	Ecriture cursive et majuscule c C k K q Q g G écriture d'une phrase	Complétion d'une phrase par un mot Activité en relation avec le projet choisi
2. Au marché	Interroger /Répondre Accepter /Refuser	Tu veux ? Qui veut.... ? Je veux....., Oui/non	On om j ch	Ecriture cursive et majuscule j J ch Copie d'une ou deux phrases	Complétion d'une phrase par deux ou trois mots Activité en relation avec le projet choisi

3. La fête de l'arbre	Interroger / Donner des informations	Qui est-ce ? Qui c'est ? Qui est-ce qui ? C'est..... Je+verbe	gu =g g+e=j g+i=j	Copie d'une phrase en script ou cursive	Reconstitution d'une phrases simple donner dans le désordre Activité en relation avec le projet choisi
-----------------------	--------------------------------------	---	-------------------------	---	--

Projet 04 : (tableau n°4)

	ORAL		Ecrit		
	Actes de paroles	Réalisation linguistique	Code graphique	Ecritures	Production écrite
1. J'économise l'eau	Interroger / exprimer un gout	Qu'est-ce que tu aimes ? J'aime Je n'aime pas	é=er=et=es=ez è=ai=ei in ain ein	Copie d'une ou deux phrases en script ou cursive.	Transcription d'une phrase ou dictée de mot Activité en relation avec le projet choisi
2. j'économise ma consommation d'électricité	Interroger / Affirmer / nier	Est-ce que tu ? Oui je+affirmation Non je +négation	eu oeu=e un um	Copie de deux ou trois phrases en script ou cursive.	Segmentation d'une phrase de trois ou quatre mot Activité en relation avec le projet choisi
3Je préserve mon environnement	Interroger / répondre	Quel temps fait -il ? Il fait Quel heur est-il ? Il est..... Quand ? Où..... ?	oui ui y gn	Copie d'une comptine	Répondre à une question par une phrase Activité en relation avec le projet choisi

7. Compétences et Objectifs d'apprentissage :

Le programme de 3ème Année primaire a pour objectifs de :

- continuer à développer les compétences retenues pour la 1ère année de français.
- faire progresser les apprentissages des apprenants sur le plan linguistique :
 - en augmentant et en structurant le stock lexical acquis
 - en complétant la mise en place de la progression phonologique
 - en travaillant de nouveaux graphèmes, en faisant manipuler certains points de langue.
 - en continuant à s'appuyer sur les mêmes actes de parole qui seront davantage détaillés.

Tableau n°5

Oral - Réception (écouter/comprendre)

Compétences	Objectifs d'apprentissage
Connaître le système phonologique et prosodique du français.	<ul style="list-style-type: none">- Adopter une attitude d'écoute.- Discriminer les sons de la langue.- Discriminer les différentes intonations.- Mémoriser des mots, des phrases, de courts textes.
Construire le sens d'un message oral.	<ul style="list-style-type: none">- Discriminer des unités de sens.- Relever des indices de sens.- Identifier les interlocuteurs et leur statut (qui parle ? à qui ?).- Identifier le thème général (de quoi on parle).- Retrouver le cadre spatio-temporel (où et quand ?).- Déduire un sentiment, une émotion à partir d'une intonation (joie, colère, surprise ...).

Tableau n°6 :

Oral - Production (parler)

Compétences	Objectifs d'apprentissage
Dire pour s'approprier la langue.	<ul style="list-style-type: none">- Reproduire un énoncé de façon intelligible.- Reproduire des énoncés en respectant le schéma intonatif.- Reconstituer un message écouté.
Prendre la parole pour s'exprimer.	<ul style="list-style-type: none">- Rappporter des faits, des événements.- Relater un événement vécu.- Parler de soi.- Parler de son environnement.- Exprimer un sentiment (joie, surprise ...).
Prendre sa place dans un échange pour communiquer.	<ul style="list-style-type: none">- Communiquer au moyen d'éléments verbaux, non verbaux (mimiques, gestes, expressions ...) et para verbaux (intonation, rythme, groupes de souffle).- Réagir verbalement à une consigne scolaire.- Formuler une question simple.- Répondre à une question simple.- Intervenir dans un échange pour apporter des informations en rapport avec le sujet.

Tableau n° 7 :

Ecrit - Production (écrire)

Compétences	Objectifs d'apprentissage
Connaître les aspects grapho-moteurs du français.	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire des lettres en respectant les normes d'écriture. - Reproduire des graphèmes dans différents caractères. (cursive/script, minuscule/majuscule).
Activer la correspondance phonie /graphie.	<ul style="list-style-type: none"> - Associer à un même phonème différents graphèmes. - Reproduire des mots, des phrases. - Utiliser une ponctuation forte (le point, le point d'interrogation et le point d'exclamation). - Répondre à une consigne par une phrase simple. - Produire un court énoncé en rapport avec une situation de communication. - Combiner le texte et l'image (légende, titre) pour le montage d'un document.

Tableau n° 8 :

Ecrit - Réception (déchiffrer et comprendre)

Compétences	Objectifs d'apprentissage
Connaître le système graphique du français.	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir de nouveaux graphèmes de la langue. - Affiner la correspondance graphie / phonie. - Retrouver dans un texte des éléments connus : mots familiers, signes de ponctuation, majuscules ... - Lire à haute voix une phrase, un court énoncé.
Construire le sens d'un message écrit.	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier les écrits par leur présentation (lettres, listes, recettes, contes, comptines, bandes dessinées ...). - Bâtir des hypothèses de sens à partir d'éléments externes (illustrations, titre, présentation ...) et d'indices textuels. - Connaître la fonction des signes de ponctuation (le point, la virgule, le point d'interrogation, le point d'exclamation, le tiret et les guillemets). - Identifier par des indices visibles la situation de communication (qui ? à qui ? quoi ? où ? quand ?).

Conclusion:

Grâce aux informations présentées dans ce chapitre, nous avons pu développer l'idée sur le rôle du jeu et plus exactement des activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue étrangère en classe de primaire. Des décisions multiples, individuelles ou institutionnelles ont été prises dans différents systèmes éducatifs: « jouer » à l'école est possible. Les enseignants qui introduisent le jeu sous une forme ou une autre ne sont pas forcément joueurs eux-mêmes: c'est l'impact positif du jeu sur la motivation et sur l'apprentissage qui les a généralement persuadés de essayer l'expérience. Jeux dramatique et jeux de rôle aident en effet la motivation des élèves, servent de levier aux apprentissages et des outils précieux dans une approche de l'enseignement orientée vers le développement de compétences.

Chapitre02: Description du Manuel scolaire.

« L'enfant ne sait que vivre son enfance, la connaître appartient à l'adulte »

1. Description du manuel :

Titre du manuel : *Mon premier livre de Français*

Auteurs : *Mina M'hamsadji –Tounsi I.E.E.F*

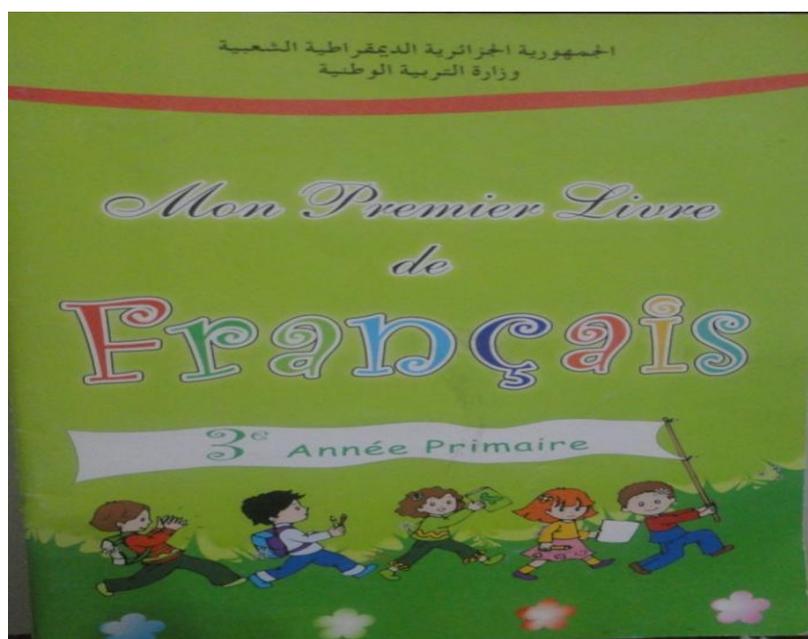
Anissa Bezoucha P.E.S

Sadjia Mazouzi-Guesmi M.E.F

Illustrations et maquette : *Louisa L'hocine*

Editeur : *ONPS (Office national de presse scolaire) 2014/2015*

Le manuel de l'apprenant de 3^o AP est de grand format, 20 centimètres sur 28. Il compte 79 pages. La couverture comporte la dénomination « République Algérienne démocratique et populaire) suivie de celle du « Ministère de l'éducation ». Les deux écrites en langue arabe, plus bas on peut lire en caractères gras et en grand format « Mon premier livre de français » et en dessous « 3e Année Primaire ». En bas de la couverture on trouve une gravure montrant cinq apprenants (deux filles et trois garçons) avec leurs affaires (cartables, cahiers, stylos, feuilles blanche) et l'un des apprenants porte le drapeau ou c'est mentionné « 3eme Année Primaire ».



En deuxième page, en gros plan, on trouve une introduction signée par les auteurs. Dans cette introduction les auteurs présentent des personnages qui accompagneront l'apprenant durant tout le programme (Manil, Amina, Nadia, Samir ...) et aussi ce que va faire l'apprenant durant toute l'année.

Introduction

Bonjour !

Voici ton "Premier livre de Français" pour apprendre une nouvelle langue. Ce livre t'offre des activités variées de dialogue, de lecture et d'écriture.

Tu vas d'abord écouter des énoncés et apprendre des mots nouveaux. Ensuite, tu liras de jolis textes et tu écriras des petits messages. Tes compagnons de route sont : Manil, Amina, Nadia, Samir et bien d'autres encore. Avec eux, tu découvriras mieux ton école et tu trouveras des informations sur le monde qui t'entoure.

Enfin, tu développeras ton esprit de groupe en travaillant en projets avec l'aide de ton enseignant(e) et de tes camarades.

Prends bien soin de ton livre.

Bonne route !

Les Auteurs.

Sur la page suivante, on trouve le sommaire, là, est mentionné chaque projet avec les numéros de pages accompagnés de petits dessins d'une institutrice avec ces apprenants.

Sommaire

Projet 1



Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.

p 8

Projet 2



Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.

p 32

Projet 3



Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.

p 56

Projet 4



Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.

p 80

Histoires à écouter 4

p 104

Lexique illustré

p 116

Phonétaire

p 120

Dans le Manuel, IL existe quatre projets, chacun de ces projet comporte trois séquences, nous avons pris l'initiative de les citer en détail:

Projet 1: Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.

Séquences du projet 1:

- *ma nouvelle école*
- *Mes camarades de classes*
- *Mon métier d'élève*

Projet 2: Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.

Séquences du projet 2:

- *Je suis piéton*
- *Je suis passager*
- *Je respecte le code de la route*

Projet 3: Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.

Séquences du projet 3:

- *Le coin vert*
- *Au marché*
- *La fête de l'arbre*

Projet 4: Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.

Séquences du projet 4:

- *J'économise d'eau*
- *J'économise l'électricité*
- *Je protège mon environnement*

Dans chaque séquence on trouve **les activités suivantes:**

- *L'oral : J'écoute et je dialogue (acte de parole)*
- *Lecture (je prépare ma lecture)*
- *Je lis (je lis à haute voix)*
- *Activité de lecture*
- *J'écris (je copie sur mon cahier) - Comptine*

Exemples d'activités proposées pour chaque séquence de chaque projet:

Projet

Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.

Actes de parole
Se présenter
Présenter

Oral

J'écoute et je dialogue

The image contains two illustrations of a school scene. In the top illustration, a girl with blonde hair, wearing a pink top and a pink skirt with white polka dots, stands on the left with her hands over her heart. A boy with brown hair, wearing a brown shirt and brown pants, stands on the right, also with his hands over his heart. In the background is a school building with a flag on top, surrounded by green trees and a path. In the bottom illustration, the boy is on the left, gesturing with his hand towards the school building. The girl is on the right, walking away from the building. The background is the same school scene.

Je lis



Lire



Ma nouvelle école

Je m'appelle Manil. Ma nouvelle école est grande. Dans la cour, il y a des arbres.



Manil



Amina

manil
ma - nil
a i

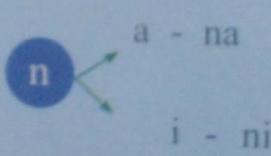
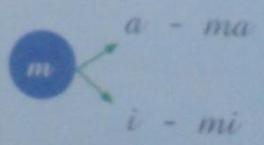
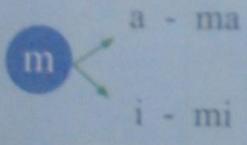
amina
a - mi - na
m n

a-A-a-*A*

i-I-i-*I*

m-M-m-*M*

n-N-n-*N*



a - i - m - n
ma - mi - na - ni

a - i - m - n
ma - mi - na - ni

Je lis à haute voix



Je m'appelle Manil.



Activités de lecture



1- J'entoure les "a".

A - O - i - a - u - A - U - a - o - n - v.

2- J'entoure les "i".

i - u - l - l - u - i - a - L - I - E.

3- Je colorie en vert les "m" et en rouge les "n".

A - O - m - i - N - V - N - S - i - p - M - v - t - M - n - m - M.

4- Je souligne l'étiquette où je vois "m".

MAMAN

numéro

matelas

dé

Mila

5- Je souligne l'étiquette où je vois "n".

Nadia

DOMINO

mur

nalle

tétine

6- J'encadre les prénoms qui contiennent "a".

Omar

Imène

Amel

Nesma

Bachir

Menza

7- J'encadre les prénoms quand je vois "i".

Manil

Ryma

Rosa

Nina

Amina

Mimi

8- Je relie les mêmes mots.

livre •
image •
carnet •

• carnet •
• livre •
• image •

• IMAGE
• LIVRE
• CARNET

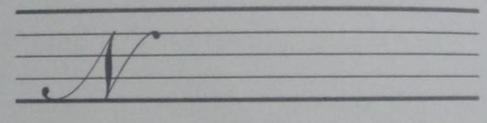
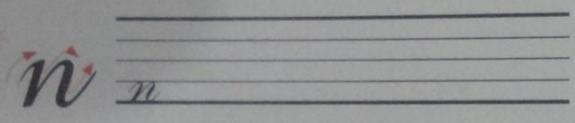
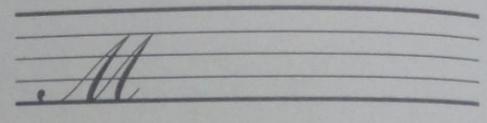
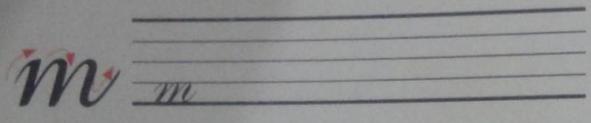
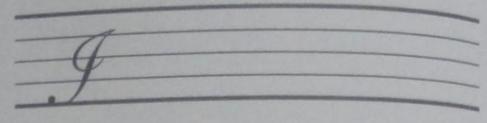
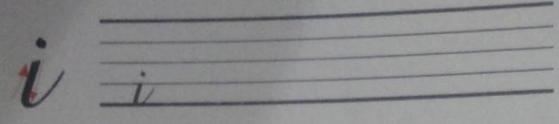
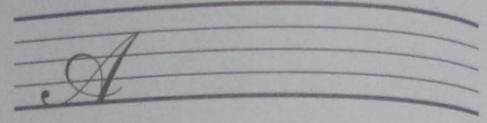
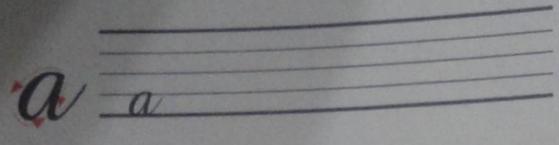
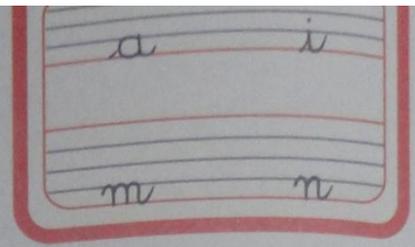
9- Je relie si je vois la lettre dans le mot.

a •
i •
m •
n •

• livre
• gomme
• arbre
• école
• note
• numéro

10- Je mets les lettres dans l'ordre pour retrouver un prénom.

m - n - i - a - a



1- Je complète avec la lettre qui manque.



Man-l



Amin-



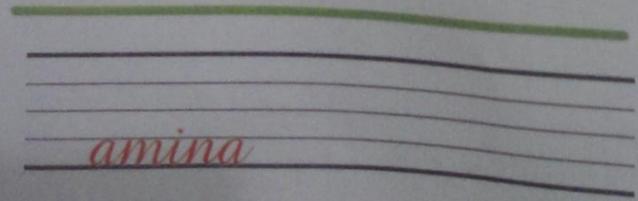
une -oto



un -id

2- Je complète le tableau.

	a	i
m	ma	--
n	--	--



Je copie sur mon cahier





C'est la rentrée

Cartable nouveau,
Joli manteau,
Livres, cahiers
et beau plumier ...
Cloche a sonné,
un gros baiser,
Il faut y aller :
C'est la rentrée!

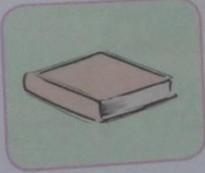
Christian Merveille



Vers la fin du livre (de la page 71 jusqu'à la page 74), on trouve le lexique illustré des quatre projets, là ou sont mentionnés des mots correspondant à chaque thème de ces projets illustrés par des images qui illustrent le sens de ces mots.

Lexique illustré

Projet 1

 <p>Bonjour! Je m'appelle Manil.</p>		
bonjour	drapeau	montre
		
garçon	des camarades	Il est midi.
		
fille	livre	arbre
		
Je m'appelle.	cahier	boîte à outils
		
	tableau	

Enfin le Manuel se termine par l'écriture des chiffres et des nombres en chiffres et en lettres

J'écris les chiffres et les nombres

1 un	35 trente-cinq	68 soixante-huit
2 deux	36 trente-six	69 soixante-neuf
3 trois	37 trente-sept	70 soixante-dix
4 quatre	38 trente-huit	71 soixante et onze
5 cinq	39 trente-neuf	72 soixante-douze
6 six	40 quarante	73 soixante-treize
7 sept	41 quarante et un	74 soixante-quatorze
8 huit	42 quarante-deux	75 soixante-quinze
9 neuf	43 quarante-trois	76 soixante-seize
10 dix	44 quarante-quatre	77 soixante-dix-sept
11 onze	45 quarante-cinq	78 soixante-dix-huit
12 douze	46 quarante-six	79 soixante-dix-neuf
13 treize	47 quarante-sept	80 quatre-vingt
14 quatorze	48 quarante-huit	81 quatre-vingt et un
15 quinze	49 quarante-neuf	82 quatre-vingt-deux
16 seize	50 cinquante	83 quatre-vingt-trois
17 dix-sept	51 cinquante et un	84 quatre-vingt-quatre
18 dix-huit	52 cinquante-deux	85 quatre-vingt-cinq
19 dix-neuf	53 cinquante-trois	86 quatre-vingt-six
20 vingt	54 cinquante-quatre	87 quatre-vingt-sept
21 vingt et un	55 cinquante-cinq	88 quatre-vingt-huit
22 vingt-deux	56 cinquante-six	89 quatre-vingt-neuf
23 vingt-trois	57 cinquante-sept	90 quatre-vingt-dix
24 vingt-quatre	58 cinquante-huit	91 quatre-vingt et onze
25 vingt-cinq	59 cinquante-neuf	92 quatre-vingt-douze
26 vingt-six	60 soixante	93 quatre-vingt-treize
27 vingt-sept	61 soixante et un	94 quatre-vingt-quatorze
28 vingt-huit	62 soixante-deux	95 quatre-vingt-quinze
29 vingt-neuf	63 soixante-trois	96 quatre-vingt-seize
30 trente	64 soixante-quatre	97 quatre-vingt-dix-sept
31 trente et un	65 soixante-cinq	98 quatre-vingt-dix-huit
32 trente-deux	66 soixante-six	99 quatre-vingt-dix-neuf
33 trente-trois	67 soixante-sept	100 cent
34 trente-quatre		

Par quelques synonymes et antonymes

Un autre mot pour dire la même chose

ami = camarade
ami = camarade

bonjour = salut
bonjour = salut

belle = jolie
belle = jolie

voiture = auto
voiture = auto

à côté de = près de
à côté de = près de

manger = picorer
manger = picorer

semer = planter
semer = planter

marchand = vendeur
marchand = vendeur

petit / grand
petit / grand

ouvert / fermé
ouvert / fermé

gaspiller / économiser
gaspiller / économiser

chaud / froid
chaud / froid

allumer / éteindre
allumer / éteindre

propre / sale
propre / sale

Les mots contraires

jour / nuit
jour / nuit

lumière / obscurité
lumière / obscurité

sur / sous
sur / sous

bonjour / au revoir
bonjour / au revoir

droite / gauche
droite / gauche

avant / arrière
avant / arrière

Les mots contraires

Et se clôture par la table des matières:

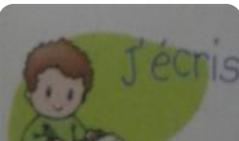
TABLE DES MATIÈRES

Projets	Séquences	Actes de parole
1 - Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.	S1 : Ma nouvelle école. p. 8	Se présenter/Présenter
	S2 : Mes camarades de classe. p. 16	Présenter Saluer/Prendre congé
	S3 : Mon métier d'élève. p. 24	Interroger Exprimer une préférence
2 - Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.	S1 : Je suis piéton. p. 32	Demander/Donner des informations
	S2 : Je suis passager. p. 40	Affirmer Donner un ordre
	S3 : Je respecte le code de la route. p. 48	Donner un ordre Affirmer
3 - Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.	S1 : Le coin vert. p. 56	Présenter Demander
	S2 : Au marché. p. 64	Saluer/Prendre congé Interroger/Répondre Accepter/Refuser
	S3 : La fête de l'arbre. p. 72	Interroger Donner des informations
4 - Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.	S1 : J'économise l'eau. p. 80	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S2 : J'économise l'électricité. p. 88	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S3 : Je protège mon environnement. p. 96	Interroger/Répondre Donner un ordre

TABLE DES MATIÈRES

Phonèmes	Textes de lecture	Comptines	Points de langue	
[a] [i] [m] [n]	Ma nouvelle école		La phrase Le nom propre Le pronom "Je"	Les mots outils
[ɔ] [e] [t] [d]	C'est mardi	C'est la rentrée	Nom propre/Nom commun Le genre Le présentatif Les indicateurs de temps	
[o] [l] [r]	Mes activités		Nom/pronom La phrase interrogative	
[p] [b] [y] [u]	En ville		Article défini/Article indéfini L'impératif	Les mots de la même famille
[f] [v] [w]	En voiture	En sortant de l'école	Le nombre La phrase impérative	
[s] [z] [ɔ] [ɑ]	La circulation		L'impératif L'article défini Les chiffres et les nombres en lettres	
[k] [g] [ã]	Les moineaux		Le pronom interrogatif Le pronom complément	Un autre mot pour dire la même chose
[ʃ] [ʒ] [õ]	Les fruits	La soupe aux légumes	Les indicateurs de lieu Le possessif	
Révision des paires minimales	L'oranger Sais-tu que?		Les pronoms de conjugaison La ponctuation	
[ɛ] [ɛ̃]	C'est l'heure de la toilette		Les pronoms interrogatifs Les indicateurs de temps	Un autre mot pour dire la même chose
[j] [ø] [œ] [œ̃]	C'est la nuit	L'éléphant se douche	La formation des mots Les mots composés La phrase exclamative	
[ɑ] [ɑ̃]	Le trésor de Josig		La ponctuation	

2. Signification des pictogrammes :

Pictogrammes	Description	Signification
	<p>Amina et Manil discutent, Amina se sert de ses deux mains</p>	<p>L'apprenant est invité à s'exprimer et dialoguer.</p>
	<p>Amina lit un livre</p>	<p>C'est le moment de la lecture d'un petit paragraphe, puis un entraînement syllabique « combinatoire ».</p>
	<p>Manil qui écrit en souriant</p>	<p>L'apprenant doit écrire une phrase sur son cahier.</p>
	<p>Encore Manil qui écrit sur un cahier</p>	<p>L'apprenant suit les lignes pour réaliser les lettres proposées.</p>
	<p>Manil tient une paire de ciseaux, il coupe des feuilles</p>	<p>L'apprenant fait ces exercices.</p>
	<p>Amina a la bouche grande ouverte, elle lit à haute voix.</p>	<p>L'apprenant doit lire à haute voix.</p>

	<p><i>Amina lit un livre.</i></p>	<p><i>Des exercices proposés à l'apprenant pour les lire.</i></p>
	<p><i>Amina tient un livre afin d'aller préparer sa lecture.</i></p>	<p><i>L'apprenant apprend à préparer sa lecture.</i></p>
	<p><i>Amina chante dans un micro avec des notes de musique.</i></p>	<p><i>C'est le moment de chanter (poème, chansonnette, comptine, texte), se rapportant au thème de la séquence.</i></p>

3. L'utilisation du ludique dans les activités scolaires

Le Manuel scolaire est un outil pédagogique qui normalement aide l'enseignant durant son travail, car d'après ce que nous remarquons dans ce manuel, on trouve quatre projets. Chaque projet comporte trois séquences et dans chacune de ces séquences il y a diverses activités (orales, écrites, ...).

Le ludique est très présent dans le manuel de 3 AP même s'il n'est pas nommé, ou bien on peut dire que les activités présentées dans le manuel peuvent facilement être réalisées en jeu. Nous avons pris l'initiative de présenter des exemples des activités du manuel et les réaliser d'une façon ludique, nous avons quatre activités chaque activité et prise d'un projet puisqu'il y a quatre projets, accompagnée de la méthode ludique proposée par un groupe d'enseignants.

Activités de lecture



1- J'entoure les "t".
T - b - d - t - D - T - P - b - t - d - t - b.

2- J'entoure les "d".
D - P - b - d - t - D - V - R - d - b - T - R.

3- Tous ces mots ont deux "é" sauf un, je le souligne.
l'été - l'éléphant - le téléphone - le vélo - le bébé.

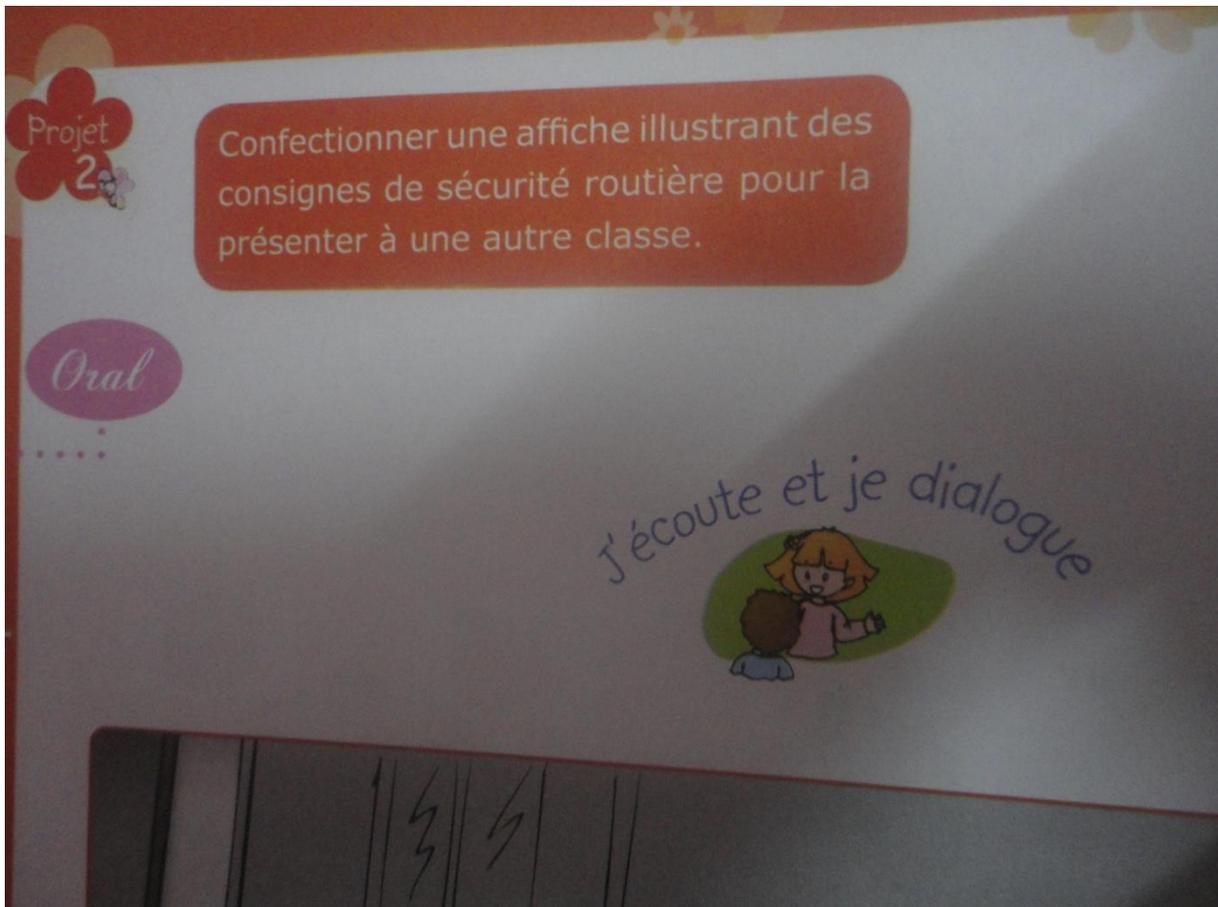
4- Je souligne le mot qui ne contient pas de "e".
cheval - demain - ami - mercredi - melon.

5- Je compte le nombre de syllabes de chaque mot et j'entoure le bon chiffre.



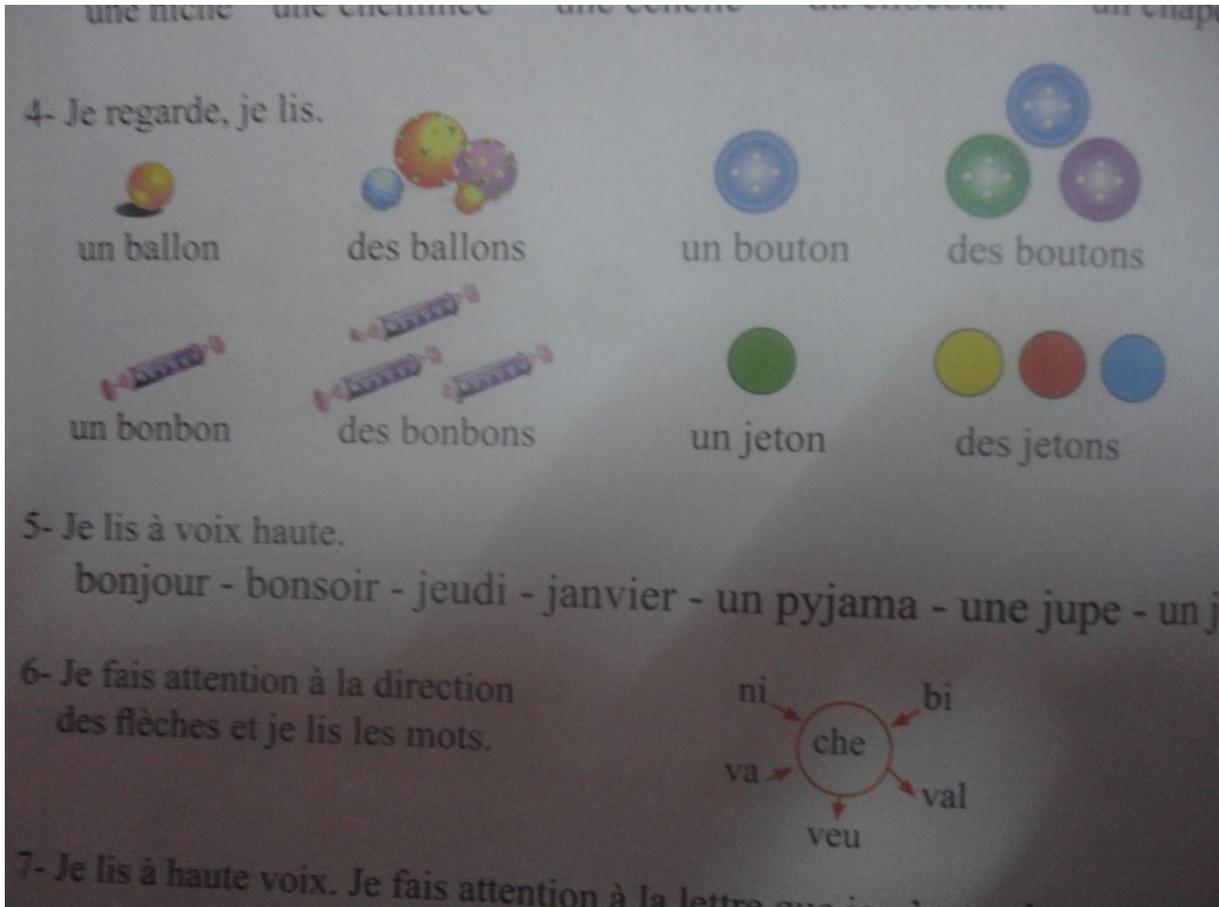
Dans cette activité l'enseignant demande aux apprenants de bien écouter le son des deux lettres « T » et « D ». Ensuite il leur demande de se lever quand ils entendent la lettre « T » et de s'accroupir si ils entendent la lettre « D ». Et par cette activité l'apprenant mémorise le son des deux lettres et leur différence de prononciation tout en jouant. Il pourra même inviter les moins doués à être l'émetteur et les plus doués les inventeurs de mots.

Projet 02 page 20 du Manuel:



Dans cette activité l'enseignant demande aux apprenants d'observer dans les rues, les panneaux du code de la route et de les dessiner ensuite en classe. L'enseignant leur donne du papier Canson en couleur et leur demande de couper et coller de sorte à reproduire ces panneaux tout en expliquant ce qu'ils veulent dire. Le travail sera fait en groupe et présenté individuellement.

Projet 03 page 44 du Manuel:



Dans cette activité l'enseignant apporte avec lui deux boîtes, des bonbons, des billes, des fleurs en plastique ou bien tout ce qu'il trouve et qui en même temps attire l'attention de l'apprenant. Ensuite il met par exemple trois bonbons dans une boîte et un bonbon dans une autre boîte, il sélectionne un parmi les apprenants et lui demande combien y a-t-il de bonbons dans l'une des boîtes et lui fait déduire que dans la boîte où il ya trois bonbons on dit « des bonbons » et que dans la boîte où il ya un bonbon, on dit « un bonbon » et c'est le même cas pour les fleurs et les billes. Du coup d'apprenant distingue le pluriel du singulier tout en jouant.

Projet 04 page 54 dans le Manuel:



Alors la veille de cette activité l'enseignant demande aux apprenants de ramener avec eux leur brosse à dents et leurs dentifrice, ensuite en étant en classe l'enseignant dirige les apprenants vers la salle des eaux de l'établissement et leur explique étape par étape comment bien se brosser les dents, bien sûr en articulant bien et en répétant les mots que l'apprenant doit saisir et répéter.

Chapitre 03: L'analyse.

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »

Jean Châtea

1. Présentation du questionnaire :

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

Le questionnaire que nous avons établi se compose de 18 questions. Majoritairement de type ouverte-neutre, en effet, ce type de questions permet de laisser la personne s'exprimer librement sur le sujet.

Le questionnaire que j'ai soumis aux enseignants est élaboré de la façon suivante, voici les questions:

- 1. Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française?*
- 2. Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant?*
- 3. Enseigner actuellement est facile ou difficile? pourquoi?*
- 4. Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à cette langue?*
- 5. Quel est le niveau de vos élèves ?*

Très bon Bon moyen en dessous de
la moyenne

- 6. A votre avis l'origine de leurs difficultés est due à*

La compréhension orale le fonctionnement de la langue la lecture

7. *Pensez vous que le programme est :*

- Adéquat* *sans valeur*

8. *Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?*

9. *Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?*

10. *Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe ? pourquoi ?*

11. *Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?*

12. *Quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques?*

13. *Quelles activités ludiques auriez vous aimé utiliser dans votre classe et qui ne figurent pas dans les programmes ?*

14. *Peut on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ou doit on ne pas utiliser de ludique dans l'apprentissage de la langue ?*

15. *A quel moment du cours faut-il programmer ces activités et faut-il les noter afin de pouvoir évaluer leur apport ?*

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

- L'apprentissage de l'oral* *l'apprentissage de mots nouveaux*

L'apprentissage de l'écriture

17. *Pouvez-vous nous donner un exercice ludique que vous aurez créé pour votre enseignement ? (a titre d'exemple pour nous guider)*

18. *Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur la nécessité de son utilisation ?*

2. Techniques de mise en œuvre pour le déroulement de l'enquête :

L'enquête a été effectuée durant le début du mois de décembre 2014. Nous avons distribué à l'aide d'un parent ancien enseignant de langue française du cycle primaire et qui a eu sa retraite il ya 7 ans de cela et aussi à l'aide de quelques camarades en exercice à l'école primaire et d'enseignant volontaires. Evidemment, j'ai insisté auprès des camarades

et enseignants volontaires qui m'ont aidé pour qu'ils s'assurent que chaque information récoltée ne sera exploitée que dans le cadre de mon mémoire.

Trente (30) questionnaires ont été distribués. Vingt (20) seulement m'ont été restitués plus ou moins remplis. Partie de l'idée de toucher le maximum d'écoles primaires de la wilaya de Tlemcen et sous la contrainte du temps, l'enquête n'a réussi à atteindre que 11 établissements répartis dans les zones suivantes :

Tableau n°09 :

<i>Zone</i>	<i>Nombre d'exemplaires distribués</i>	<i>Nombre d'exemplaires récupérés</i>
<i>Ecole Benyahia Mahmoud (Maghnia)</i>	<i>03</i>	<i>02</i>
<i>Ecole primaire Cité Bilel (Maghnia)</i>	<i>04</i>	<i>02</i>
<i>Ecole Salah Eddine El Ayoubi (Maghnia)</i>	<i>03</i>	<i>02</i>
<i>Ecole Amir Abdelkader (Maghnia)</i>	<i>03</i>	<i>03</i>
<i>Ecole Radjai Ahmed (Maghnia)</i>	<i>03</i>	<i>02</i>
<i>Ecole Hassiba Ben Bouali (Maghnia)</i>	<i>03</i>	<i>02</i>
<i>Ecole primaire Ibn Badis (Maghnia)</i>	<i>04</i>	<i>02</i>
<i>Ecole primaire Mebarek El Milli</i>	<i>02</i>	<i>01</i>
<i>Ecole Ouled Bendamou 3 (Maghnia)</i>	<i>02</i>	<i>01</i>
<i>Ecole Colonel Abbas (Maghnia)</i>	<i>02</i>	<i>02</i>
<i>Ecole Reda Houhou (Maghnia)</i>	<i>01</i>	<i>01</i>

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

et le besoin d'utiliser à bon escient cette nouvelle méthode et aussi cette lourde tâche qui leur est confiée et ceci est tout à leur honneur.

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

Notre enquête s'est établie dans la semaine du 7 au 11 décembre 2014 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

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

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

3.1 Analyse et interprétation des données :

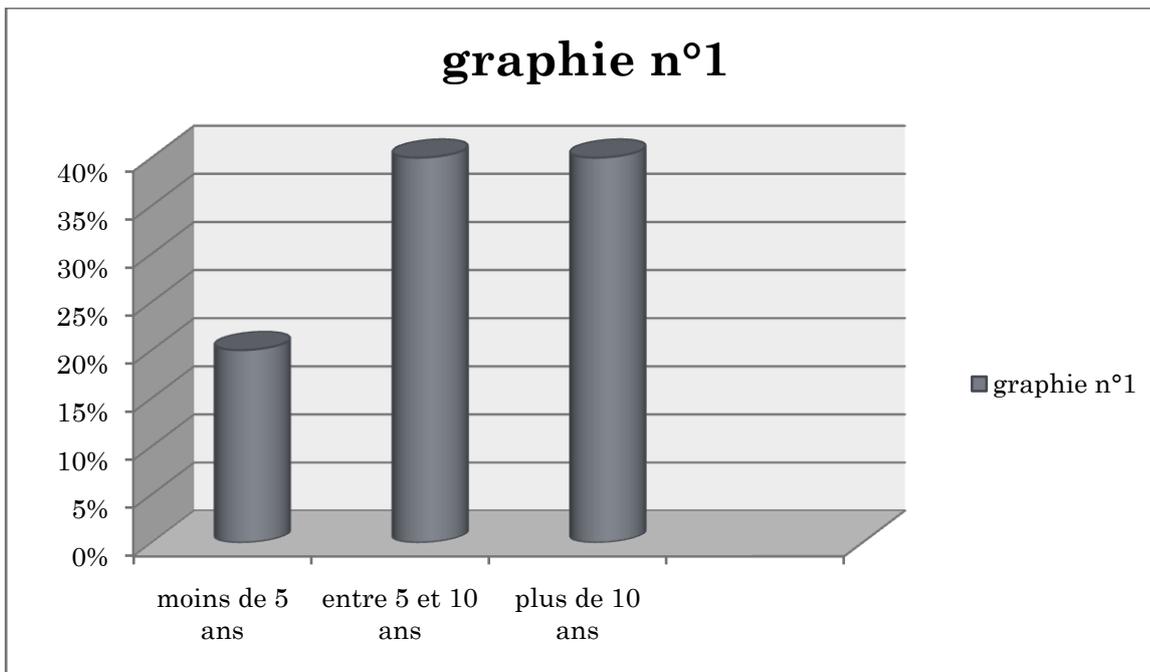
Pour aider l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, engendré des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question.

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

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

Tableau n°10 :

<i>Moins de 5 ans</i>	<i>20%</i>
<i>Entre 5 et 10 ans</i>	<i>40%</i>
<i>Plus de 10 ans</i>	<i>40%</i>



- Présentation des résultats :

Notre questionnaire comporte 20 exemplaires, et j'ai mesuré en pourcentage pour faciliter la compréhension, aussi, nous pouvons constater au vu du tableau N°2 que sur l'ensemble des 20 enseignants, 40% ont plus de 10 ans de carrière dans l'enseignement du FLE se qui nous fait 8 sur 20 personnes, 40% ont entre 5 et 10 ans se qui fait 8 sur 20 personnes, 20% ont moins de 5 ans donc c'est 4 sur 20 personnes.

- Analyse des résultats :

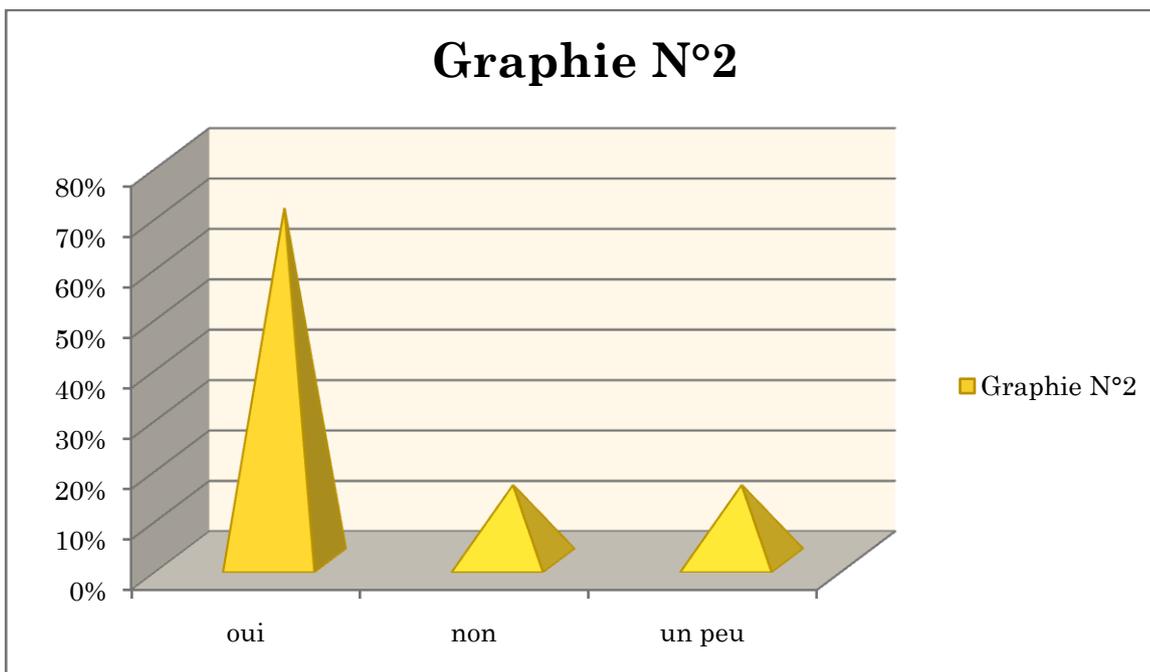
En lisant ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous avons observé, qu'il ya une différence claire autour de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants de plus de 10 ans et même ceux entre 5 a 10 ans, c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire. Quant aux autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé moins de cinq années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent véhiculer comme nouvelle méthodes ou nouvelles approches.

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

Question n°02 : est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ?

Tableau N°11 :

Oui	Non	Un peu
70%	15%	15 %



- Présentation des résultats :

La question est destinée aux enseignants afin de savoir si ce métier est aimé ou bien, ce dernier est juste considéré comme un gagne pain : 70% ont répondu par oui, ce qui est l'équivalent de 14 personnes sur vingt, 15% répondent par non donc c'est 03 personnes sur vingt, et aussi 15% sur un peu, donc 03 personnes sur vingt.

- Analyse des résultats :

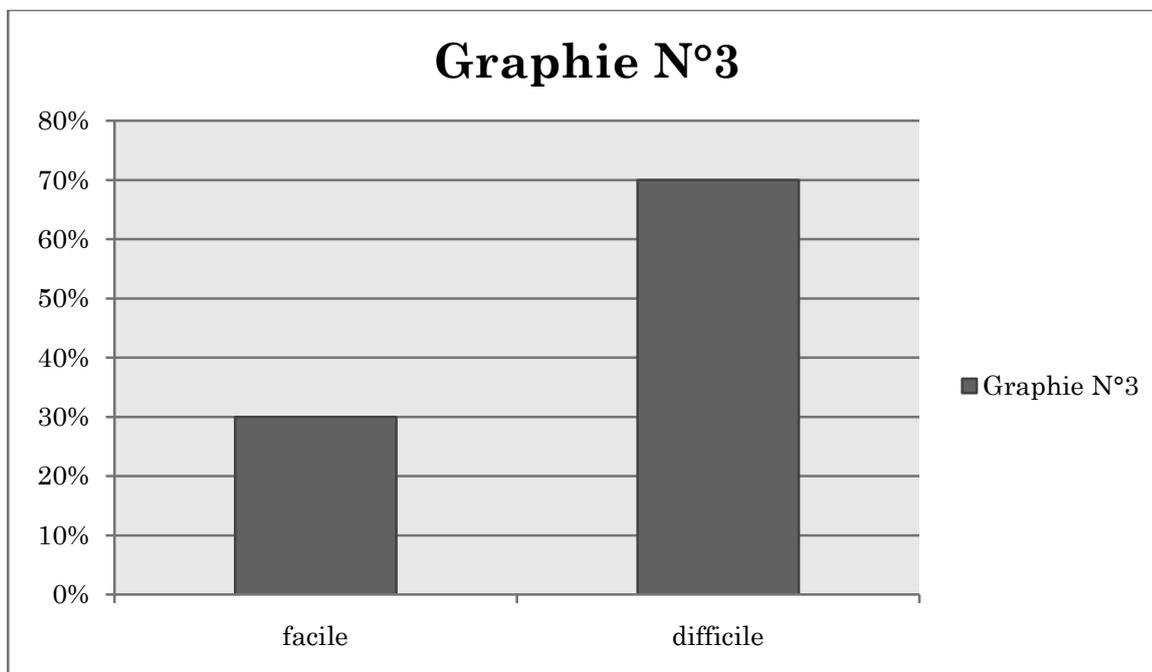
En ce qui concerne cette question, elle nous a permis de savoir si l'enseignant exerce son métier par amour ou bien juste parce qu'il n'a pas trouvé d'autre opportunité hors du domaine de l'enseignement. Donc à travers les réponses présentées on remarque que la majorité des enseignants aiment leur métier, donc c'est un bon signe pour notre enquête car

leurs réponses auront plus de valeur pédagogique et de crédibilité, enfin il ya une petite quantité d'enseignants qui n'aiment pas ce qu'ils font malgré la lourde responsabilité qui est la leur. Ils prétendent qu'ils n'ont pas trouvé mieux.

Question n°03 : enseigner actuellement est facile ou difficile ? Pourquoi?

Tableau N°12 :

<i>Facile</i>	<i>Difficile</i>
30%	70%



- Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu 30% qui prétendent qu'enseigner est facile, et 70% confirment que c'est difficile.

- **Interprétation des résultats :**

Suite aux résultats obtenus à cette troisième question, on peut constater qu'il y a plus d'enseignants qui éprouvent des difficultés que d'enseignants en parfaite maîtrise de ce métier, d'après les réponses données, nous constatons que les causes de cette difficulté est :

- *Que le programme est compliqué ou inapproprié*
- *Le manque de temps imparti*
- *Le programme est trop chargé, trop ambitieux et mal réfléchi*
- *Les élèves ne s'intéressent pas, à cause du programme qui est trop difficile pour eux.*
- *La langue française n'est pas utilisée dans la vie quotidienne de la majorité des apprenants.*
- *Il faut avoir de la patience et aussi le savoir enseigner, donc resurgit le problème de la formation.*
- *Le manque d'intérêt que portent les parents vis-à-vis de leurs enfants (démission des parents vis-à-vis de ce qu'apprennent leurs enfants à l'école).*
- *Les classes sont trop chargées.*
- *Les conditions environnementales sont défavorables.*
- *La dévalorisation des enseignants dans notre société devient monnaie courante.*

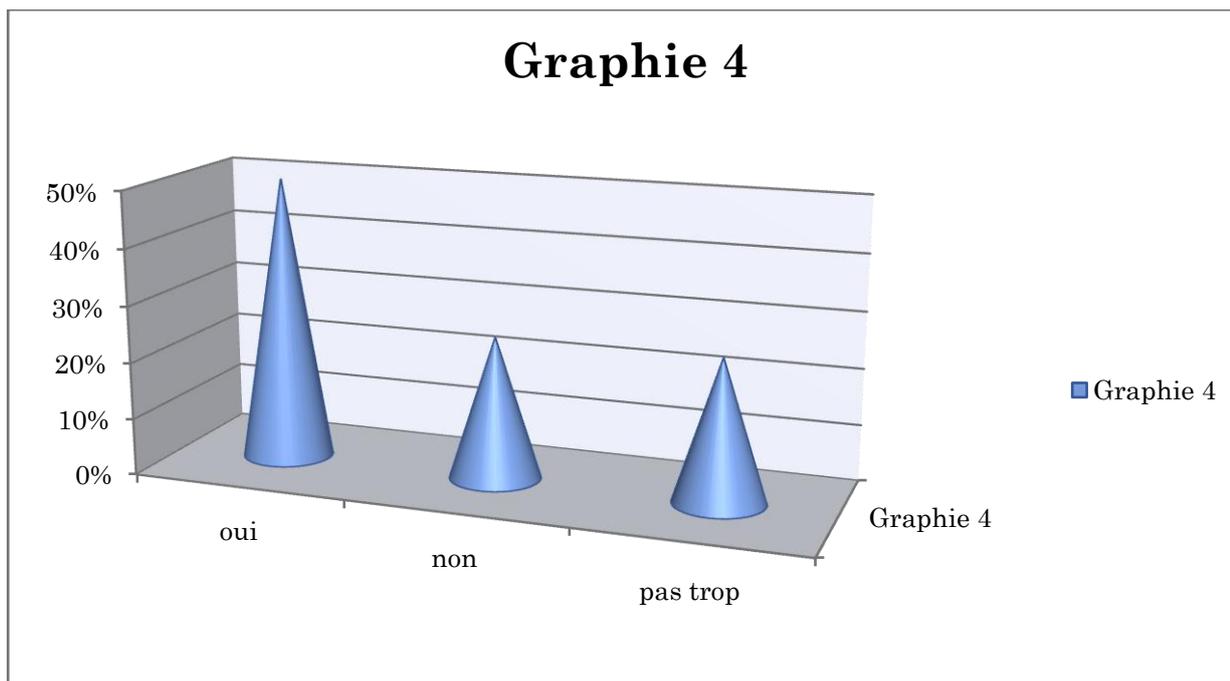
Et pour les enseignants qui ont prétendu que ce métier est pour eux facile voici leur justification :

- *Le ministère de l'éducation produit des efforts plus ou moins acceptables pour former et encadrer les futurs enseignants, ce qui permet de faciliter la pratique de ce métier.*
- *Le manuel scolaire est bien détaillé*
- *Grace à une bonne technique de transmission du message rien n'est difficile*
- *Savoir maîtriser une classe tout en gardant le calme, outil acquis grâce à l'ancienneté acquise et à l'expérience.*

Question n°04 : pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ?

Tableau N°13:

Oui	Non	Pas trop
50%	25%	25%



- Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 50% de réponses pour un « oui », 25% pour un « non », et 25% pour « pas trop » ce qui est en quelque sorte l'équivalent d'un deuxième « non ».

- Interprétation des résultats :

A la suite des résultats obtenus pour cette quatrième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui signale une situation inquiétante à laquelle nous devons prendre en charge avant que cela ne soit trop tard.

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

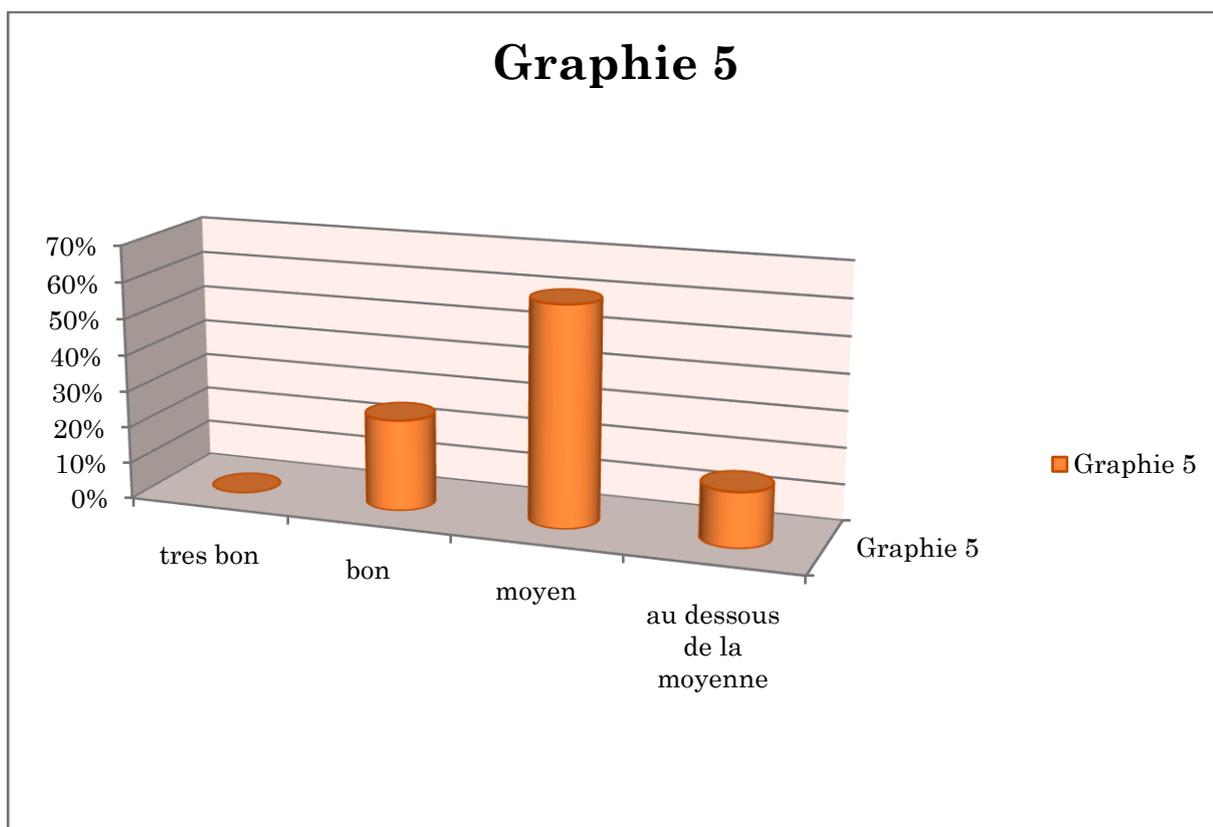
Ce qui nous pousse à proposer de nouvelles approches, dans ce cas, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

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

Question n°05 : quel est le niveau de vos élèves ?

Tableau N°14 :

<i>Très bon</i>	<i>00%</i>
<i>Bon</i>	<i>25%</i>
<i>Moyen</i>	<i>60%</i>
<i>Au dessous de la moyenne</i>	<i>3%</i>



- **Présentation des résultats :**

Un grand nombre d'enseignants qui est de 60% environ trouvent que les apprenants ont un niveau moyen. 25% ont un niveau plutôt bon, et 15% sont au dessous de la moyenne. par contre le niveau (très bon) est de 00%.

- **Analyse des résultats :**

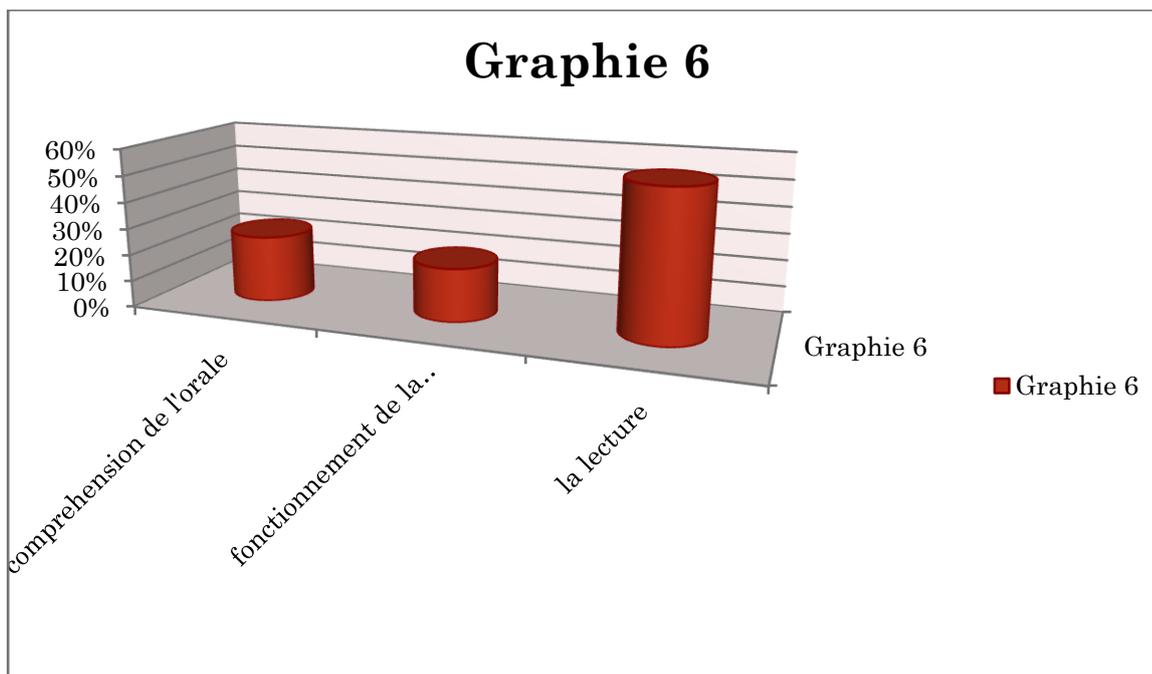
A travers ce tableau et aussi le schéma graphique, nous avons pu identifier une bonne partie des apprenants qui ont un niveau moyen, et ce qui me mène vers l'idée que rien n'est impossible et qu'ils sont aptes à apprendre et à améliorer leur niveau, dans la mesure où nous leurs proposerions de nouvelles méthodes et approches, qui correspondent à leur âge, leurs rythme d'apprentissage et leur milieu naturel en exploitant parallèlement leurs ressources affectives, cognitives et sociales.

Le maître se trouve obligé de chercher et de découvrir certains aspects des plaisirs de l'enfant en stimulation suivie d'un apprentissage.

Question n°06: *A votre avis l'origine de leurs difficultés est due à :*

Tableau N°15:

<i>La compréhension orale</i>	<i>25%</i>
<i>Le fonctionnement de la langue</i>	<i>20%</i>
<i>La lecture</i>	<i>55%</i>



- **Interprétation des résultats :**

Pour cette question, les enseignants pensent que l'origine des difficultés de leurs apprenants est à 55% due à la lecture, 25% à la compréhension de l'orale et pour terminer 20% au sujet du fonctionnement de la langue.

- **Analyse des résultats :**

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

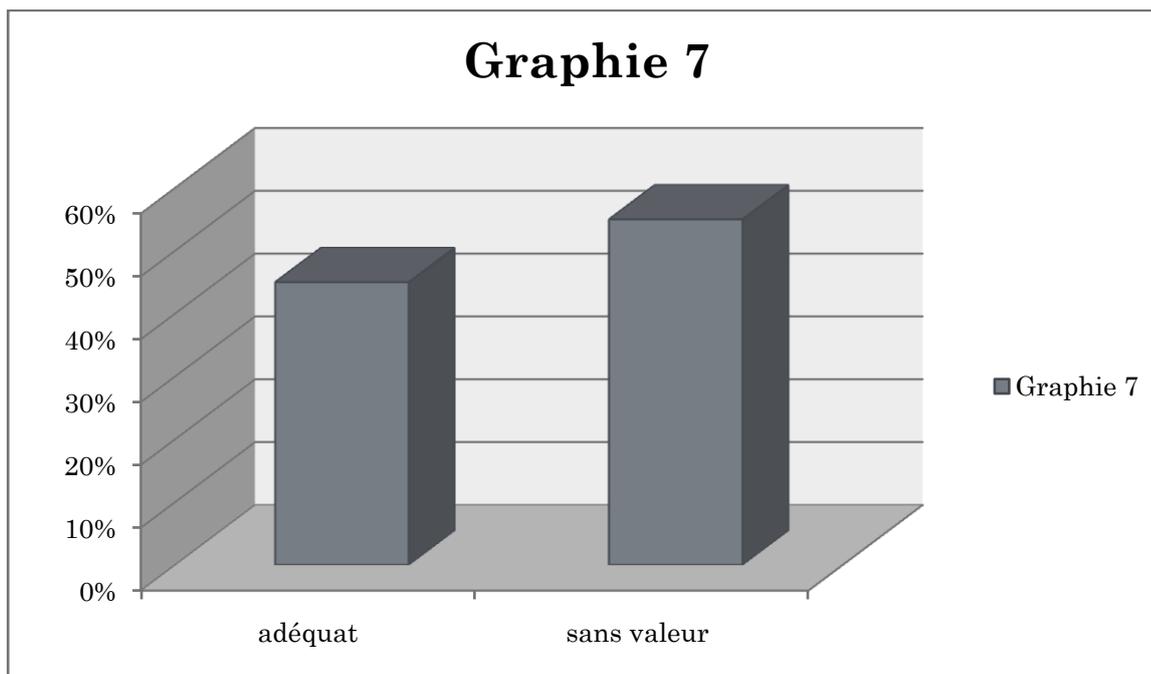
D'après nous, l'apprenant se désintéresse d'un cours lorsqu'il n'arrive pas à s'en imprégner, à le cerner et dont la compréhension est difficile. Donc le jeune apprenant se démotive automatiquement et change de cap vers quelque chose d'autre.

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

Question 07: *Pensez-vous que le programme est: adéquat? Sans valeur?*

Tableau N°16 :

<i>Adéquat</i>	<i>Sans valeur</i>
45%	55%



- *Interprétation des résultats :*

Dans cette question, il y a eu 45% sur l'adéquation du programme et 55% qui disent que le programme est sans valeur.

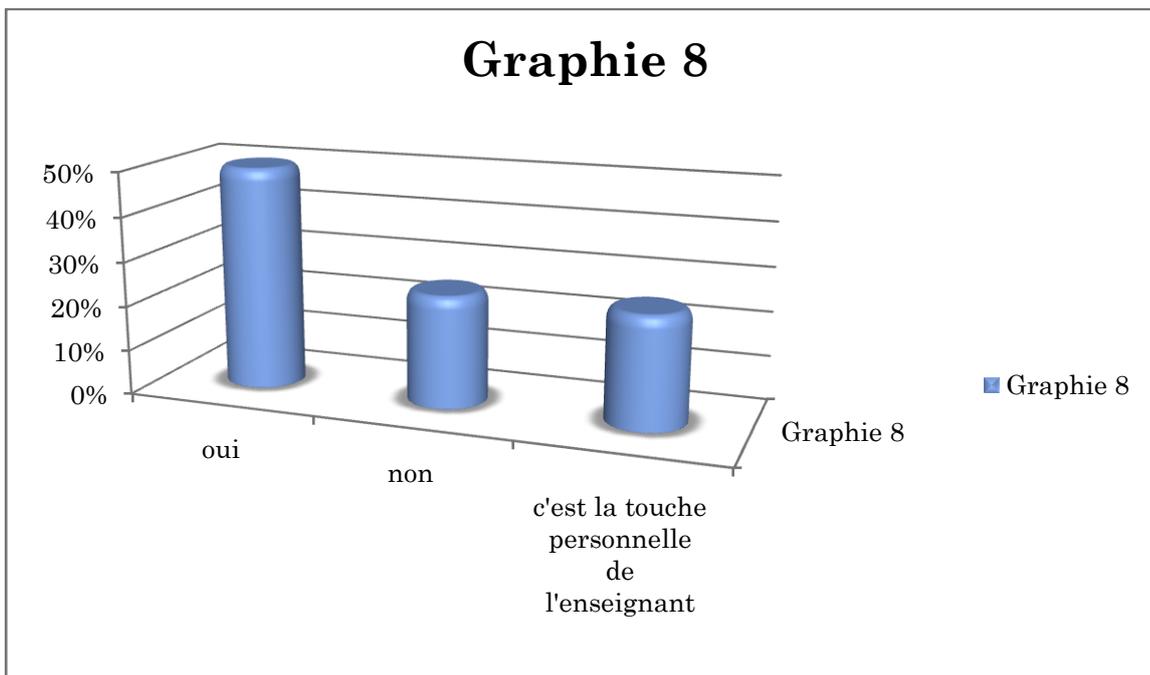
- *Analyse des résultats :*

Le nouveau programme par rapport à l'ancien est bien plus chargé même trop, les enseignants ont donné leurs avis sur ce sujet, 45% d'eux trouvent que le programme est adéquat, alors que 55% d'enseignants trouvent qu'il est sans valeur et qu'on peut se passer de ce dernier, donc pour résumer le tout l'enseignant travaille mieux sans manuel et à sa façon d'où la nécessité d'introduire la pédagogie de projet originale.

Question 08: *Les activités ludiques font-elles partie du programme d'enseignement ?*

Tableau N°17 :

Oui	Non	C'est la touche personnelle de l'enseignant
50%	25%	25%



- Interprétation des résultats :

Concernant cette question, nous avons compté 50% de oui au sujet de l'existence du ludique dans le programme, 25% on opté pour « non », et 25% qui disent que c'est la touche personnelle de l'enseignant.

- Analyse des résultats :

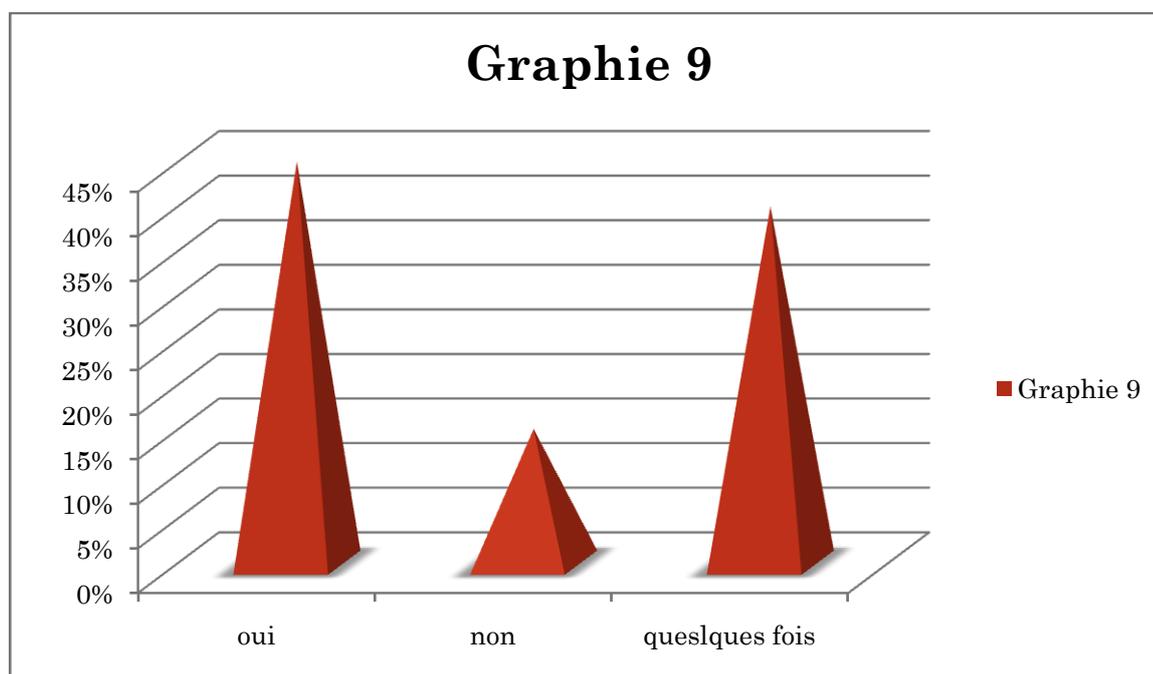
La question posée est si les activités ludiques font-elles partie du programme ou pas, un grand nombre d'enseignants répondent par « oui » donc pour eux les activités ludiques existent dans le programme, contrairement à 25% d'enseignants qui déclarent que les activités ludiques n'existent pas dans le programme et aussi 25 % d'entre eux prétendent

que c'est à l'enseignant d'introduire ces activités, donc pour eux c'est plutôt une touche personnelle de l'enseignant pour agrémenter et égayer son cours.

Question 09: Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?

Tableau N° 18:

Oui	non	Quelques fois
45%	15%	40%



- **Interprétation des résultats :**

Dans cette question, 45% optent pour un « oui », 15% pour un « non » et 40% pour « quelques fois ».

- **Analyse des résultats :**

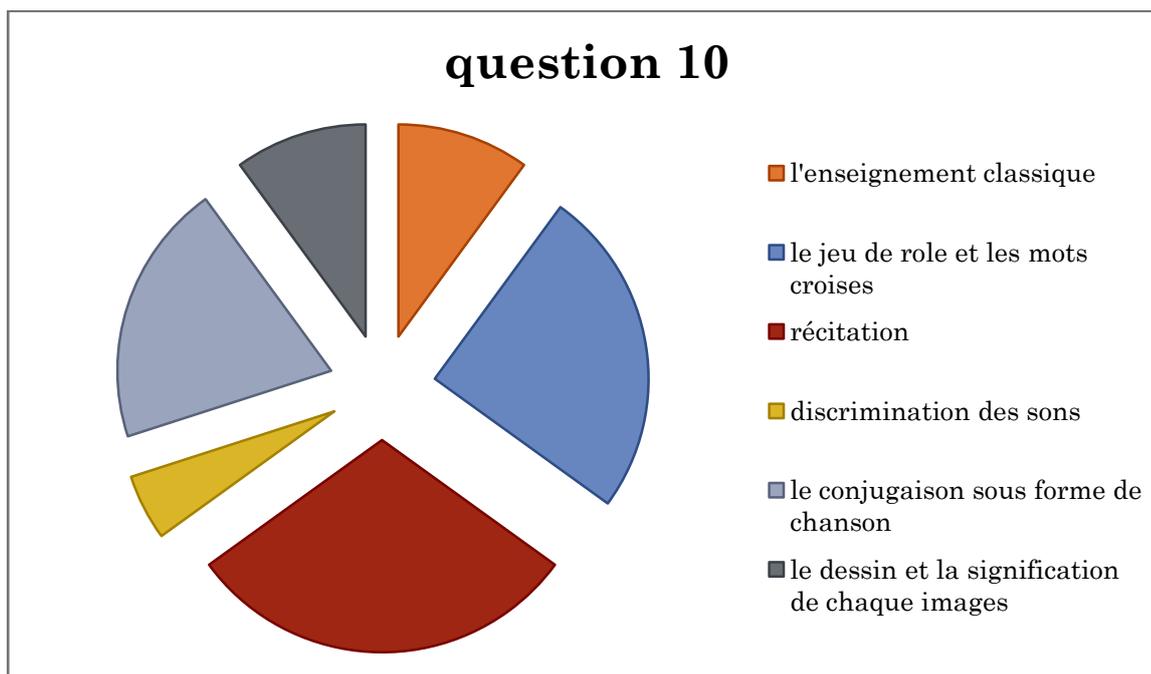
Pour cette question, nous avons voulu savoir si l'enseignant utilise le ludique dans sa classe, et nous avons eu des réponses différentes, car il y a des enseignants qui utilisent le ludique et d'autres pas et il y a ceux qui ne l'utilisent qu'occasionnellement.

Alors que l'utilisation du ludique est primordiale et facilite la transmission du savoir, il ya des enseignants qui négligent cet outil, ou même ne l'utilisent pas du tout.

Question 10 : Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe et pourquoi ?

Tableau N°19:

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



- **Interprétation des résultats :**

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, 30% pour la récitation, 25% pour le jeu de rôle et les mots croisés, 20% pour la conjugaison sous forme de

chanson, 10% pour le dessin et la signification de chaque images, 10% pour l'enseignement classique, et enfin 5% pour la discrimination des sons.

- **Analyse des résultats :**

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes, j'estime que les jeux les plus proposés sont ceux portés sur les mots, ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage des mots et qui joue un rôle important dans l'apprentissage d'une langue.

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

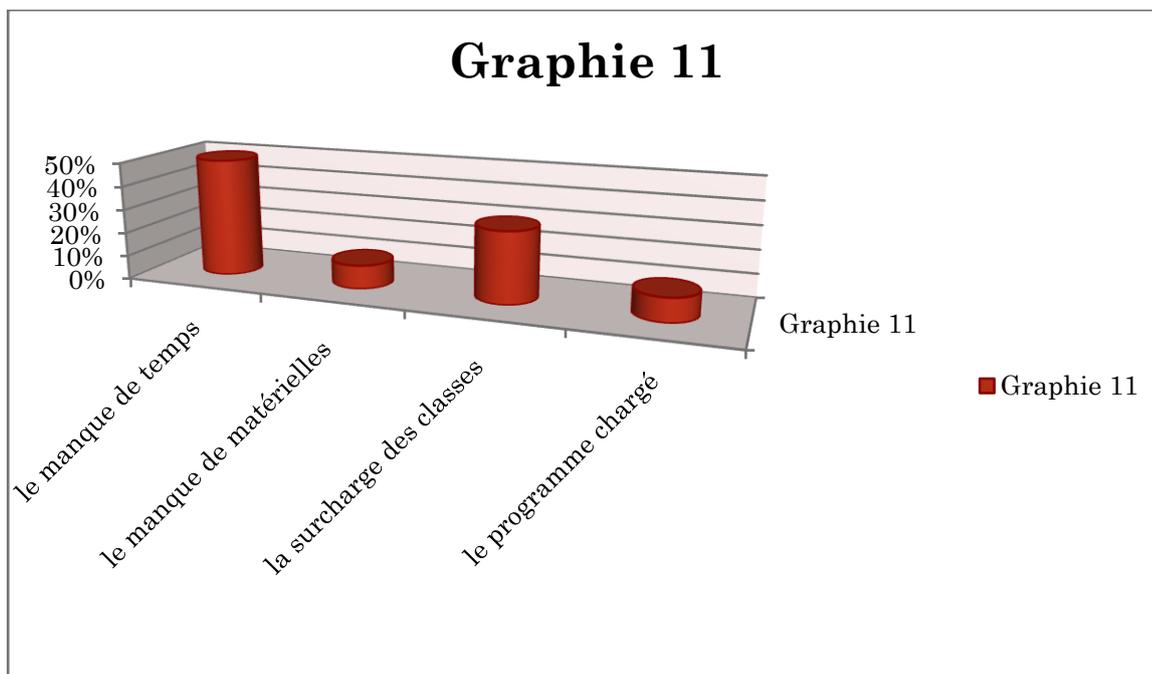
- L'apprenant assimile en jouant
- L'apprenant peut réciter le poème facilement
- Apprendre à prononcer les lettres et les mots correctement
- Enrichir le savoir et motiver l'apprenantetc.

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

Question 11: Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques?

Tableau N°20:

<i>Le manque de temps</i>	50%
<i>le manque de matériel</i>	10%
<i>La surcharge des classes</i>	30%
<i>Le programme chargé</i>	10%



- **Interprétation des résultats :**

Dans cette question on parle des difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques en classe 50% des enseignants répondent par le manque de temps, 30% disent que les classes sont surchargées, 10% programme chargé et 10% le manque de matériel.

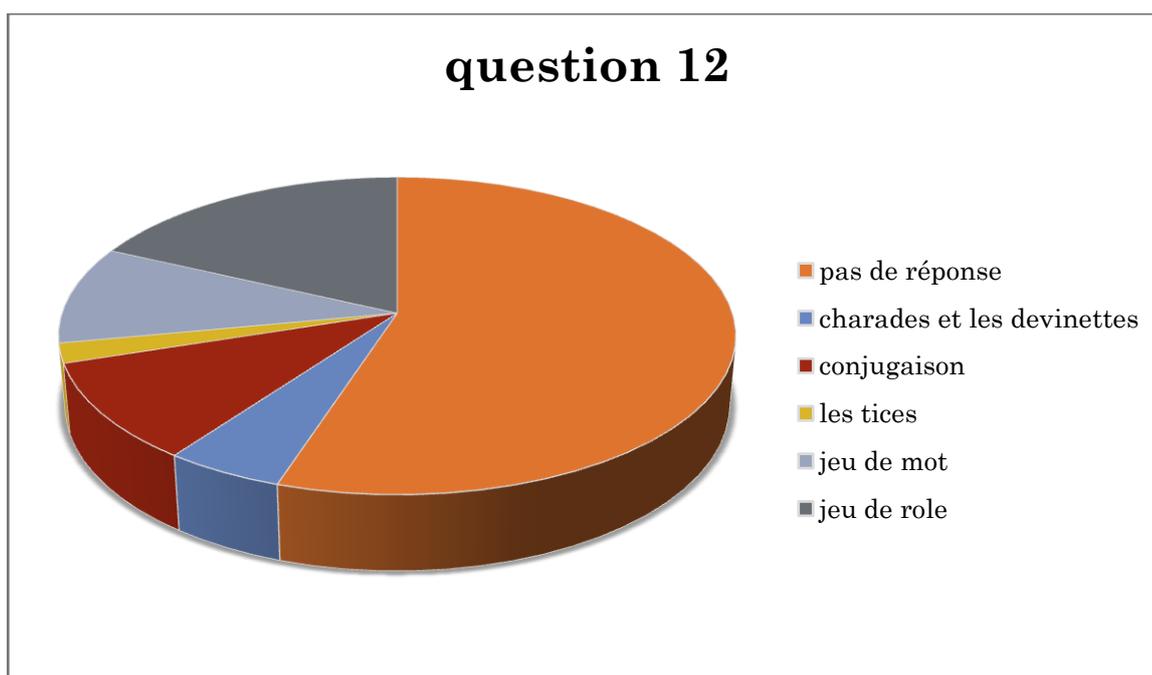
- **Analyse des résultats :**

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

Question 12: *quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques?*

Tableau N°21:

<i>Pas de réponse</i>	<i>55%</i>
<i>Charades et les devinettes</i>	<i>5%</i>
<i>La conjugaison</i>	<i>10%</i>
<i>Les tices</i>	<i>02%</i>
<i>Jeu de mot</i>	<i>10%</i>
<i>Je de rôle</i>	<i>18%</i>



- Interprétation des résultats :

Il ya eu 55% d'enseignants qui n'ont pas répondu à cette question,18% qui ont répondu par « le jeu de rôles », 10% par la conjugaison , pareil pour le jeu de mots et 05% pour les charades et les devinettes et pour finir 02% pour les tices qui se font très rares.

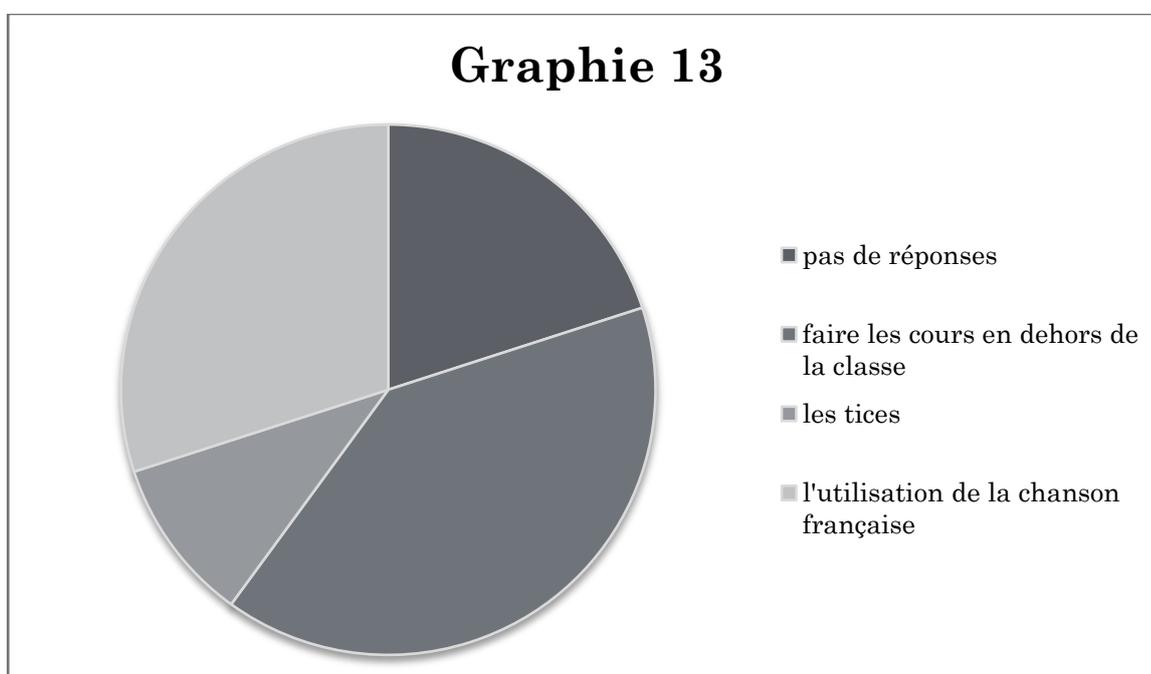
- **Analyse des résultats :**

Alors pour cette question, on a pu remarquer qu'il y a un grand nombre d'enseignants qui n'ont pas répondu, la cause reste inconnue, peut-être qu'ils ne sont pas satisfaits par le programme et les directives pédagogiques !

Question 13: Quelles activités ludiques auriez vous aimé utiliser dans votre classe et qui ne figure pas dans les programmes?

Tableau N°22:

<i>Pas de réponses</i>	20%
<i>Faire les cours en dehors de la classe</i>	40%
<i>Les tices</i>	10%
<i>L'utilisation de la chanson française</i>	30%



- Interprétation des résultats:

Dans cette question, il ya eu une quantité de 20% d'enseignants qui n'ont pas répondu, alors que 40 % optent pour des cours en dehors des classes, 30% pour l'utilisation des chansons françaises et pour fin il ya eu 10 % pour l'utilisation des tices.

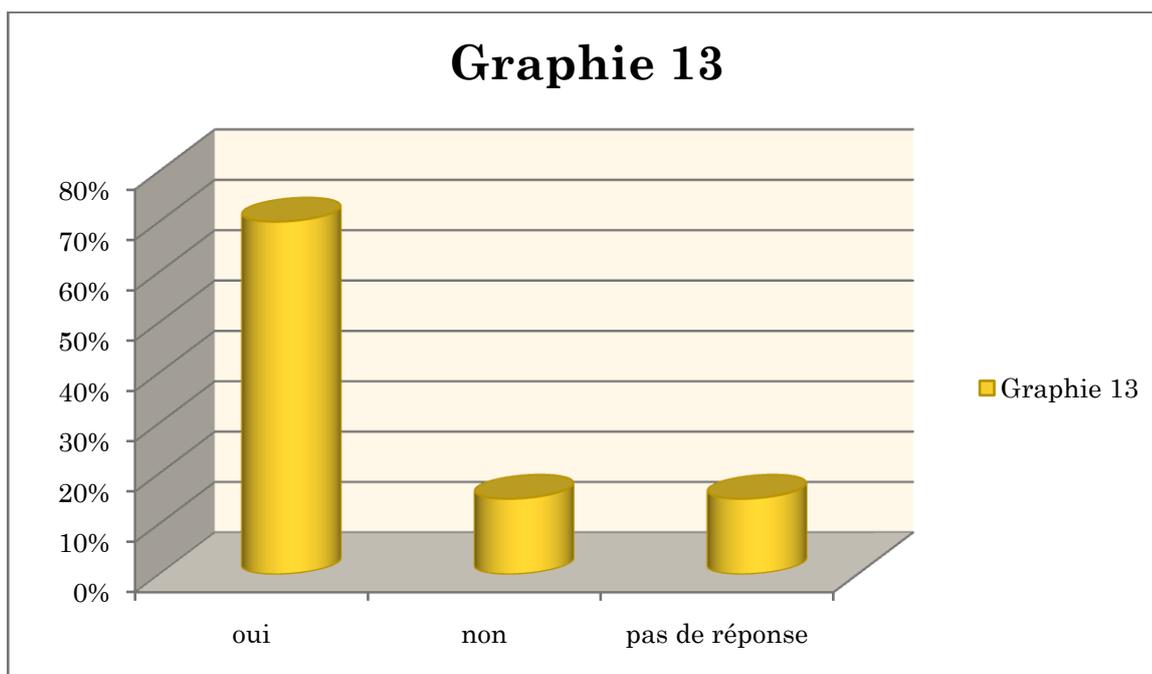
- Analyse des résultats :

Selon les réponses qui ont été données, on peut en conclure que la méthode la plus demandée par les enseignants est de pouvoir enseigner en dehors des classes, en même temps il y a ceux qui veulent utiliser la chanson française comme support pédagogique, et aussi l'utilisation des tices qui permet à l'apprenant d'apprendre facilement et pour les personnes qui n'ont pas répondu la cause reste inconnue .

Question 14: Peut on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ou doit- on ne pas utiliser de ludique dans l'apprentissage de la langue?

Tableau N°23:

Oui	non	Pas de réponse
70%	15%	15%



- **Interprétation des résultats :**

L'accord des enseignants au sujet de l'efficacité du ludique dans l'enseignement a été de 70%, 15% ont répondu par un « non », et 15% n'ont pas répondu à cette question.

- **Analyse des résultats :**

On peut apprendre en jouant, le jeu éducatif permet de développer les nouvelles connaissances et de tester les apprentissages et renforcer les acquis.

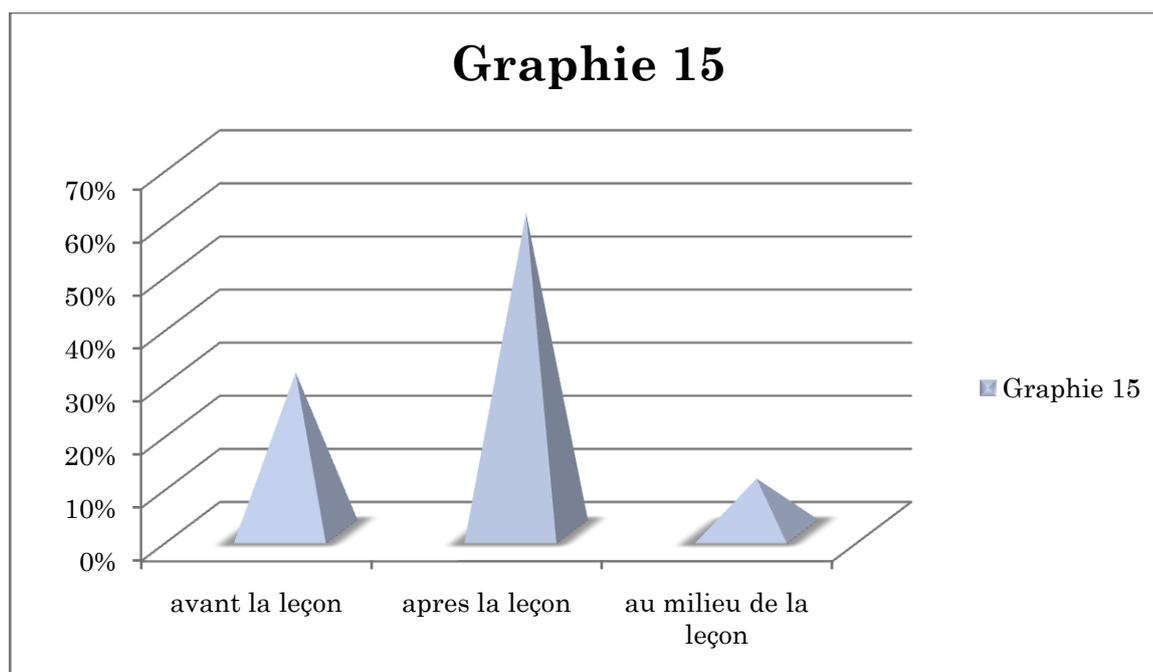
On peut apprendre une langue tout en jouant à un jeu ayant un objectif d'apprentissage scolaire qui permet à l'enfant de développer son savoir.

Le ludique est très important dans l'apprentissage parce qu'il pousse l'apprenant à s'intéresser, à s'imprégner, à acquérir joyeusement et à s'intégrer dans la vie quotidienne.

Question 15: *A quel moment du cours faut-il programmer ces activités et faut-il les noter afin de pouvoir évaluer leur apport?*

Tableau N°24:

<i>Avant la leçon</i>	<i>Après la leçon</i>	<i>Au milieu de la leçon</i>
30%	60%	10%



- **Interprétation des résultats :**

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

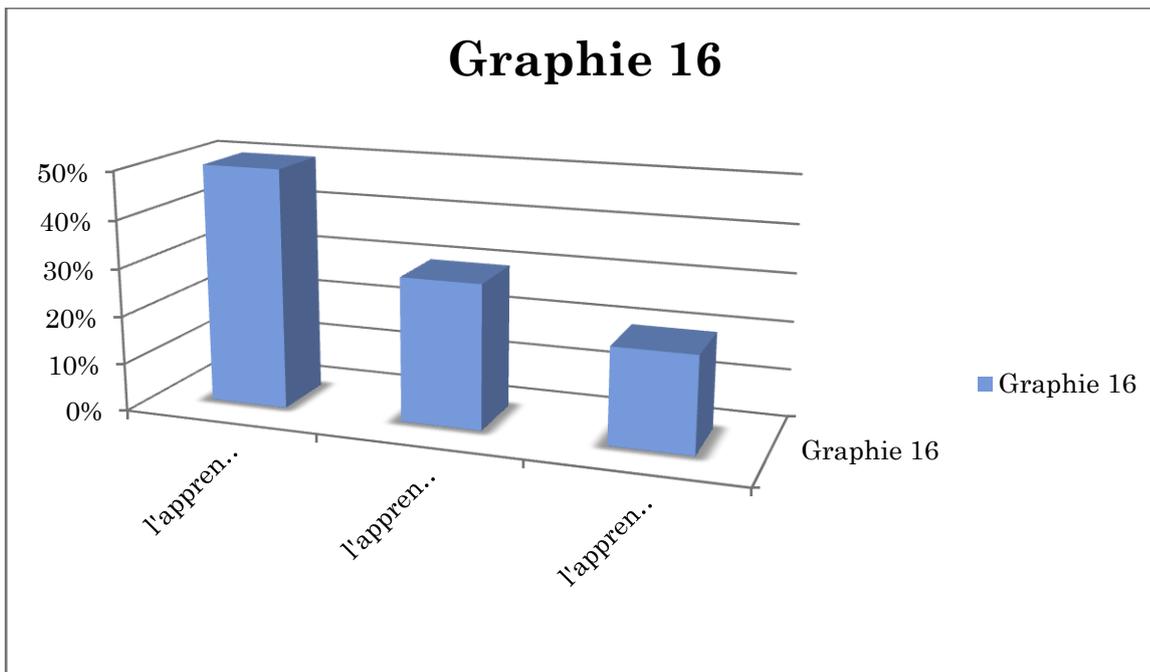
- **Analyse des résultats :**

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

Question 16: *Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, le jeu exerce-t-il une influence?*

Tableau N°25:

<i>L'apprentissage de l'oral</i>	<i>L'apprentissage de mots nouveaux</i>	<i>L'apprentissage de l'écriture</i>
50%	30%	20%



- **Interprétation des résultats :**

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

- **Analyse des résultats :**

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

Question N°17: *pouvez-vous nous donner un exercice ludique que vous auriez crée pour votre enseignement? (à titre d'exemple pour nous guider)*

Interprétation des résultats de cette question:

Dans cette question, on a demandé aux enseignants de nous donner un exemple d'activité ludique propre à leur créativité et qu'ils souhaitent avoir dans le programme de 3AP afin de faciliter l'apprentissage de la langue parmi les réponses on trouve quelque propositions qui sont les suivantes :

- *Présenter les lettres sous forme de personnages et chaque élève doit mettre la lettre sur son dos.*
- *Jeu de cartes: la classe va construire un jeu de cartes pour la reconstruction des mots. Exemple : Carte1 : Ar carte 2 : bre
Carte 1 : mai carte2 : son*

Carte 1 : li carte 2 : vre

Et pour enrichir l'exercice on peut après avoir trouvé le mot proposer de choisir parmi les articles écrit sur cartes celui qui convient.

Exemple : Carte 1 : un Carte 2 : une

- *Un élève va prononcer le mot « Manil », un autre va donner un autres mot qui commence par la lettre « L » et ainsi de suite*
- *La chasse aux mots : j'écris plusieurs mots dans le tableau et je divise la classe en groupes et je demande à chaque groupe de un mot particulier parmi le groupe de mots qui sont au tableau.*
- *Le théâtre en classe, pour dynamiser les apprenants qu'ils deviennent acteurs de leur apprentissage. La pédagogie moderne.*
- *La lecture d'un texte sans prononcer les lettres muettes : inventer six élèves au tableau pour lire un texte choisi par la maitresse, celui qui prononcera la lettre muette sera éliminer du jeu, et celui qui gagnera sera récompensé.*
- *Présenter des images de métiers et des images d'outils accompagnés de cartes mentionnées dessus des phrases, chaque élève choisit un métier puis fait correspondre les outils et les actions de ce métier.*
- *Leur faire apprendre des comptines*
- *La reconnaissance des objets de la classe de la maison de la ville à travers des images.*
- *Les faire sortir les élèves dans la cour et leur faire jouer « à la ronde »*

Les enseignants que nous avons interrogé nous on fourni des activités qui semblent très intéressantes et surtout motivantes qui permettent aux jeunes élèves d'apprendre tout en jouant.

Question n°18: *quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur la nécessité de son utilisation?*

Interprétation des résultats:

Premier avis: Tout d'abord le ludique à l'école primaire est bénéfique car l'enfant apprend mieux en jouant. Ce dernier favorise la communication, aide à apprendre de nouveaux mots afin de s'exprimer plus librement. Les résultats pourraient être appréciables. Seulement, il faut créer une salle spéciale pour la langue française, avec le matériel nécessaire. Le programme a besoin d'allègement, et les horaires ont besoin d'être ajustés toute en Augmentant les séances de l'oral pour aboutir au jeu de rôle. Il faut une formation réelle des professeurs pour savoir diriger les séances ou sera appliquée le jeu ludique et surtout Diminuer l'effectif des classes et procurer le matériel nécessaire.

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

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

4. L'expérimentation :

Pour concrétiser notre expérience, nous avons sélectionné un groupe d'apprenants de 3AP de l'école IBN BADIS (Maghnia), le nombre d'apprenants est de six, de sexe différents, trois filles et trois garçons.

Nous avons formé un groupe de 6 apprenants de 3 AP, et nous leur avons proposé de faire un exercice sous forme d'activités ludiques.

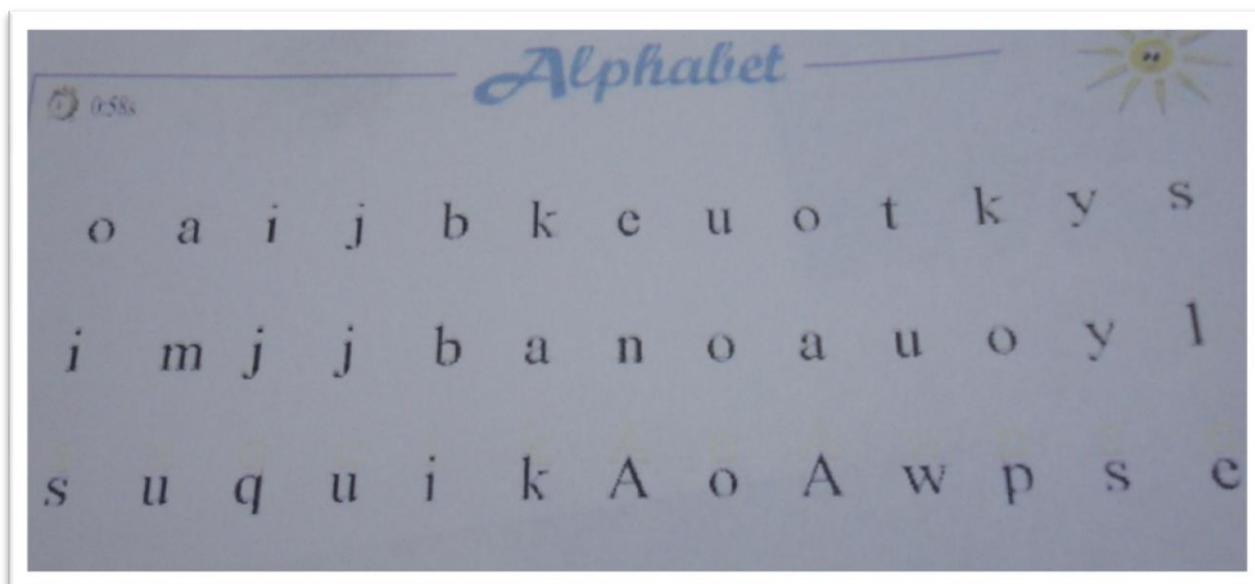
4.1: Les objectifs visés s'établissent ainsi:

- *Solliciter la participation active de tous les apprenants.*
- *Acquérir des compétences de communication.*
- *Faire assimiler aux apprenants les voyelles en s'amusant.*

Activité:

Cette activité contient environ treize lettre de l'alphabet répéter plusieurs fois dans le désordre. Ensuite nous leur avons demandé de trouver les voyelles qui existent, voici se que nous avons demandé:

- *Cherchez la lettre A et encadrez-la avec le crayon vert*
- *Cherchez la lettre E et encerclez-la avec le crayon bleu*
- *Cherchez la lettre O et encadrez-la avec le crayon orange*
- *Cherchez la lettre U et encadrez-la avec le crayon marron*
- *Cherchez la lettre I et encadrez-la avec le crayon rouge.*

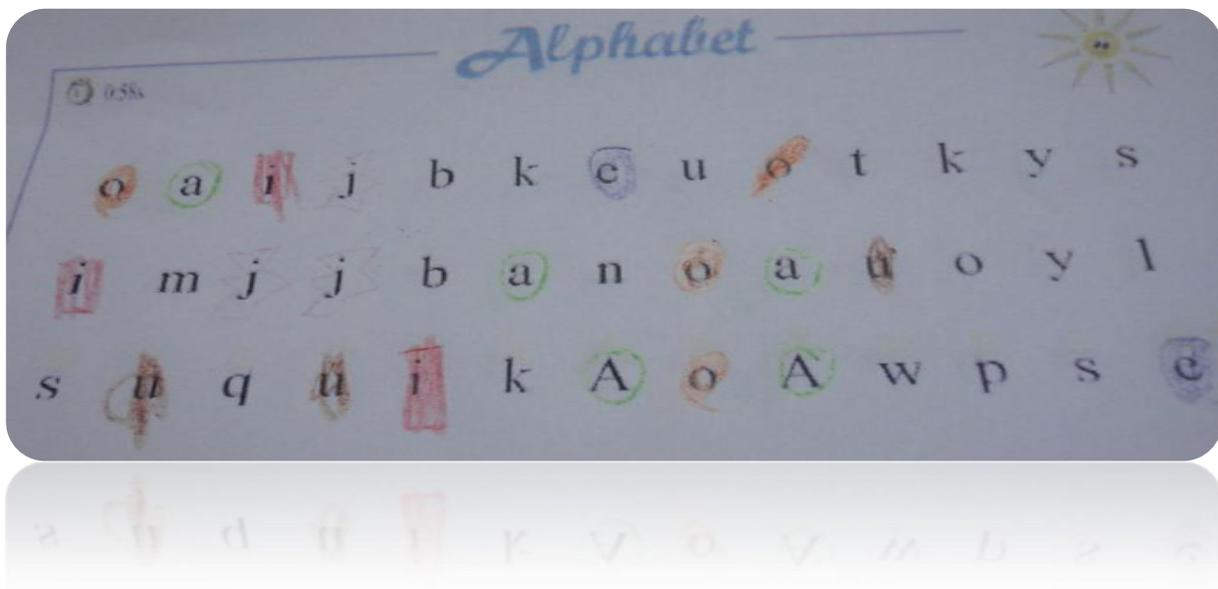


Durant l'accomplissement de cette activité ludique

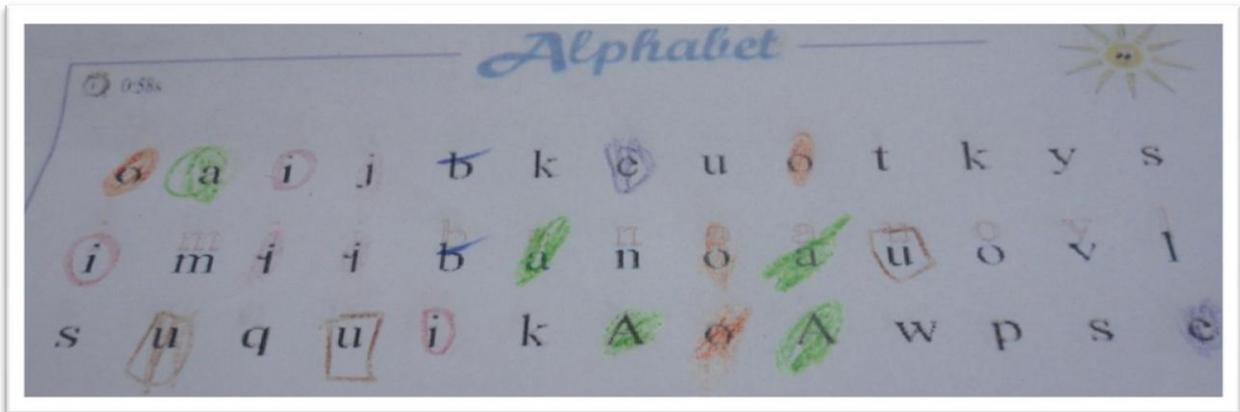


Nous avons pris des photos des copies de ces apprenants qui sont les suivantes:

Copie 01:



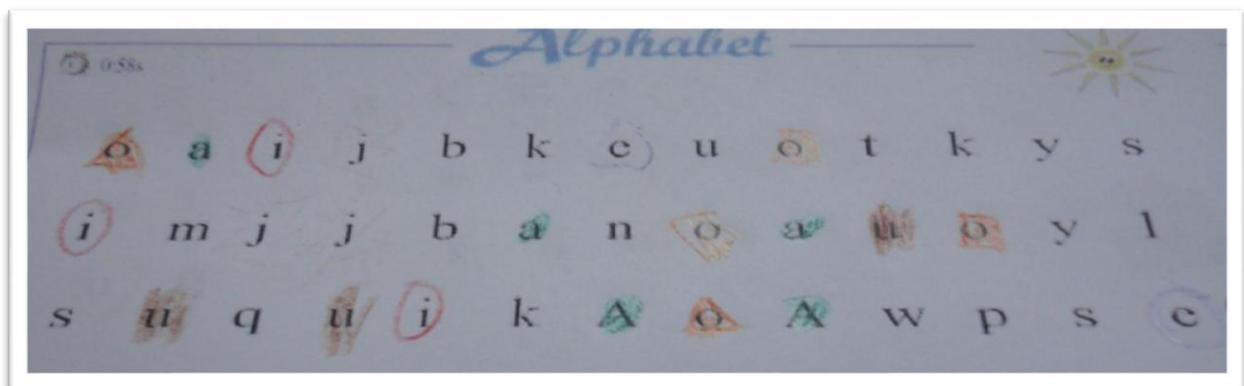
Copie 02:



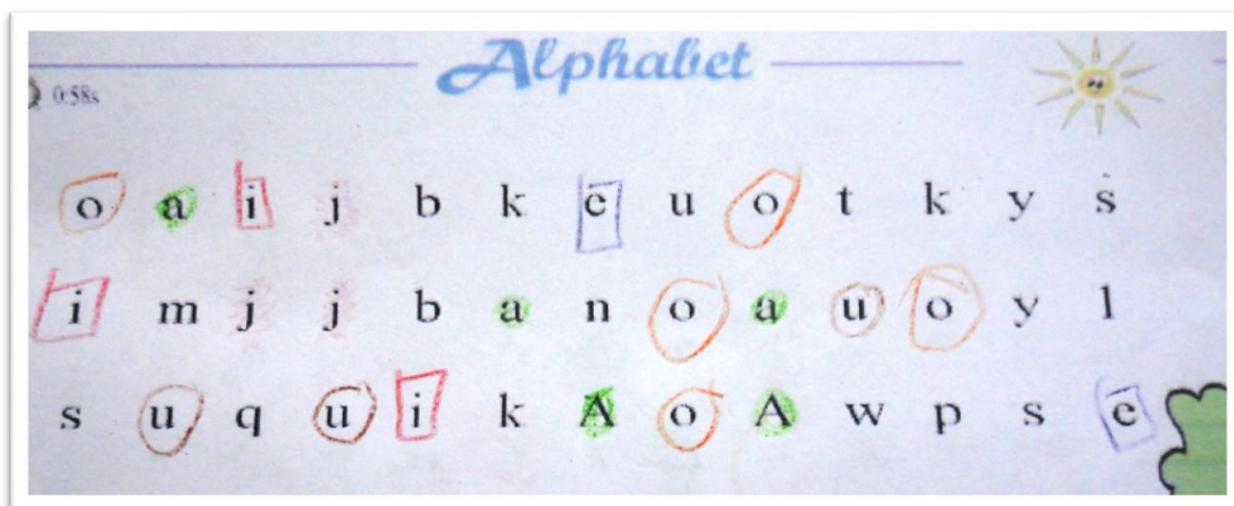
Copie: 03



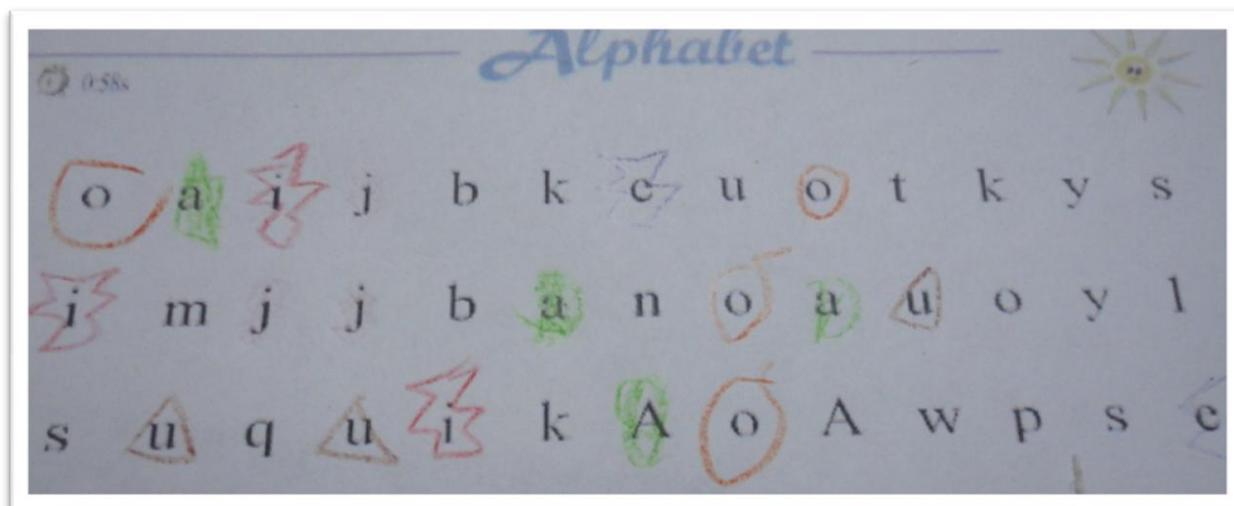
Copie 04



Copie 05 :



Copie 06:



D'après les copies si dessus, nous constatons que les apprenants ont pu trouver par eux même les voyelles demandées par l'enseignant à travers l'activité ludique et l'emploi des couleurs et des cercles, et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans la leçon des voyelles.

De façon plus claire, l'activité ludique exerce une influence positive qui favorise la compréhension et l'apprentissage des mots.

Ces résultats nous confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de langue, représente en fait un puissant appui, qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition des apprentissages.

Conclusion

L'interprétation et l'analyse des résultats de cette enquête et de l'expérimentation nous ont orientées vers des points bien précis qui sont les suivants:

- *L'activité ludique est une méthode très utile et importante dans la structure et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances bien que l'enseignement de la langue française qui est une langue étrangère peut largement en bénéficier.*
- *L'utilisation du ludique par les enseignants, en particulier ceux du cycle primaire dans diverse pratiques (l'oral, l'écrit, en conjugaison et en vocabulaire ...), trouve un puissant stimulus d'apprentissage, car les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.*
- *La pratique des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.*
- *Les activités ludiques instaurent un climat favorisant la communication. Le jeu promet à l'apprenant de faire des échanges, collaboration avec d'autre dans le but de réussir.*
- *Le rôle de l'activité ludique n'est plus à contester puisque la majorité des enseignants interrogés ont approuvé cette méthode.*
- *En établissant une simple comparaison entre les résultats collectés auprès des enseignants et ceux qu'on a obtenu dans l'expérimentation, nous avons trouvé que les activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue influence d'une manière positive, les résultats confirment que l'enseignement ludique renforce et facilite l'apprentissage surtout chez les jeunes apprenants.*

Donc, par la joie et le plaisir éprouvé par l'enfant dans le jeu et aussi l'aspect de compétition, l'apprenant ne va pas trouver de problème à s'intégrer avec les autres. Au contraire il aura un grand enthousiasme et une volonté qui est créée par le jeu, l'enfant se trouve motivé et cherche à apprendre rapidement.

Le ludique dans l'apprentissage rend l'apprenant plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux acquis.

Références bibliographiques

- BROUGERE.G. *jeu et éducation*, Ed : L'harmattan, Paris, 1995.
- Caillois,R, *la classification du jeu en rubriques*, 1967, Ed UCL, p : 20
- Château,J, *la rithmomachie et la classification des jeux pour l'apprentissage d'une langue étrangère*, Ed : seghers, 1980
- christelle.D.*la compréhension de l'oral au collège,1989*. CNDP, p :56
- Cummings, J, *principes pour l'acquisition d'une langue seconde*, (1994), p5.
- Cuq.J.P : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2002, ED : Pug, Grenoble.P 121
- Cyr, P, *Le point sur les stratégies d'apprentissages d'une langue seconde*. , (1996), ED.CEC.P3.
- Ferran ,P, François Mariet , Louis Pocher, *A l'école du jeu*, Bordas,1978.
- H.Boyer,M.Butzbach,& M.Pendanx. *Nouvelle introduction a la didactique du français langue étrangère*. , (1990), P12.
- Halliwell,S, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*,1995
- Hamelin, O. J. Vrin, *Le système d'Aristote*. Paris, 1976.
- Haydée,S, dans son ouvrage *Le jeu en classe de langue* (2008),Ed, Clé, collection techniques et pratiques de classe.
- Idem,74
- Oxford RL et Crookall. *Research on langage learing*, 1989, Modern langage, journal, 73
- Piaget.J. *La classification des jeux et leur évolution*, 2009, chapitre 5
- Prensky.M, *l'apprentissage pas le jeu*, 2001, p.1
- WALLON, H, *Approche théoriques du jeu*, IUFM lyoun , 5 février 2006, p :6
- Winnicott, *approche théorique du jeu*, Ed, IUFM Lyon, 2006 p10.

Sitographie:

<http://www.amazon.fr/Enseigner-langlais-%C3%A0-l%C3%A9cole-primaire/dp/0582245745>

http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf

<http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/presentation/index.php?DOCID=1381>

ANNEXES

Annexe n°01:

Questionnaire destine aux enseignants

En vue de l'étude que nous menons sur l'utilisation des « jeux sérieux » ou « jeux éducatifs » à l'école primaire, nous, étudiants à l'université ABOU BEKR BELKAID, Tlemcen , sollicitons le bon vouloir et l'amabilité de tous les professeurs des écoles qui auront la gentillesse de nous aider à étayer le présent travail que nous faisons en remplissant le questionnaire ci-joint et pour lequel nous ne les remercierons jamais assez.

Avec toute notre reconnaissance et notre gratitude.

Le présent questionnaire est proposé à :

Monsieur, Madame : (Facultatifs)

Age :

Ancienneté dans l'enseignement : 20 ans

Cours : 3°AP 4°AP 5°AP

Ecole : S' Emir Abdelkader

Daïra : Maghnia

Wilaya : Elmenec

1. Depuis combien d'année enseignez-vous la langue française ?

Depuis vingt ans.

2. Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ?

Oui.

3. Enseigner actuellement est facile ou difficile ? pourquoi ?

*Très difficile. Les élèves ne s'intéressent pas
cela est dû à la difficulté du programme.
la langue française n'est pas utilisée dans la vie courante.*

4. Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à cette langue ?

*L'ensemble des élèves ne s'intéressent pas
à la langue française.*

5. Quel est le niveau de vos élèves ?

Très bon

Bon

moyen

au dessous de la moyenne

6. A votre avis l'origine de leurs difficultés est due à

La compréhension orale

le fonctionnement de la langue

la lecture

7. Pensez vous que le programme est :

Adéquat

sans valeur

8. Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

Oui

9. Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?

Oui

10. Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe ? pourquoi ?

* En 3^e AP : Discrimination d'un son.
* En 4^e AP et En 1^{re} AP \Rightarrow la conjugaison.

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

* Le volume horaire est insuffisant.
* L'effectif des élèves est élevé.

12. Quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques ?

* La compréhension de l'oral.
* Les points de langue.

13. Quelles activités ludiques auriez vous aimé utiliser dans votre classe et qui ne figurent pas dans les programmes ?

14. Peut on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ou doit on ne pas utiliser de ludique dans l'apprentissage de la langue ?

On peut apprendre en jouant. Le jeu éducatif permet de développer de nouvelles connaissances. Le jeu pédagogique permet de tester les apprentissages et renforcer les acquis.

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

L'activité ludique doit solliciter une activité magistrale.
Après la présentation des nouvelles connaissances
Pour remédier d'une autre façon,
Il faut les évaluer après le jeu.

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

L'apprentissage de l'oral l'apprentissage de mots nouveaux

L'apprentissage de l'écriture

17. Pouvez-vous nous donner un exercice ludique que vous aurez créé pour votre enseignement ? (à titre d'exemple pour nous guider)

En conjugaison : (4^è AP et 1^è AP)
Placer les terminaisons des 4^è la conjugaison
d'un verbe. Ex : se gr au présent
• des cartes présentant les pronoms de conjugaison
• des cartes présentant la terminaison.
• une carte présentant le radical du verbe
• Distribution des cartes ~~aux~~ élèves.
• Chacun va prendre la terminaison qui correspond
au pronom pour l'ajouter au radical.
En Oral : Les métiers (1^è AP)
- Présenter des images de métiers.
- " " des " " 2'outils.
- " " des phrases (Actions de chaque métier).
Chaque élève choisit le métier puis fait correspondre les outils et les
actions de ce métier.

18. Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

* Les élèves peuvent apprendre en jouant
Les résultats pourraient être appréciables.
Seulement, il faut créer une salle spéciale pour
la langue française.
- le matériel nécessaire.

- Allègement du programme mythologique et pédagogique.
- Augmentation d'horaire.
- Augmenter les séances de l'oral pour permettre le jeu de rôle.
- Il faut une formation réelle aux professeurs pour savoir diriger les séances qui sera appliquée au jeu ludique.
- Diminuer l'effectif dans la classe.
- Procurer le matériel nécessaire -.

Annexe n°02:

Activité pour l'expérimentation:

Voici se que nous avons demandé:

- Cherchez la lettre A et encadrez-la avec le crayon vert
- Cherchez la lettre E et encerclez-la avec le crayon bleu
- Cherchez la lettre O et encadrez-la avec le crayon orange
- Cherchez la lettre U et encadrez-la avec le crayon marron
- Cherchez la lettre I et encadrez-la avec le crayon rouge



Annexe n°03:

Sommaire

Projet 1



Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.

p 8

Projet 2



Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.

p 32

Projet 3



Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.

p 56

Projet 4



Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.

p 80

Histoires à écouter 4

p 104

Lexique illustré

p 116

Phonétaire

p 120

Annexe n°04:

Lexique illustré

Projet 1



bonjour



drapeau



montre



garçon



des camarades



Il est midi.



fille



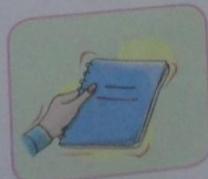
livre



arbre



Je m'appelle.



cahier



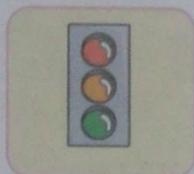
boîte à outils



tableau

Lexique illustré

Projet 2



feux de signalisation



ceinture de sécurité



sifflet



piéton

passage protégé



casque



rouge

orange

vert



moto



voiture



taxi



agent



panneaux



bus

Lexique illustré

Projet 3



jardin



cageot



graine



fleurs



fruits



tige



pot



arbre fruitier



arroser



raisin



agrumes



plante



légumes verts



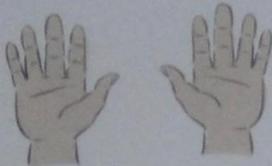
gants



feuilles

Lexique illustré

Projet 4



mains



premier



robinet



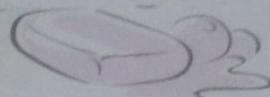
corbeille



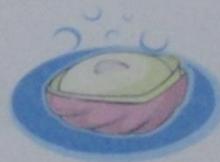
cailloux



brosse à dents



savon



porte-savon



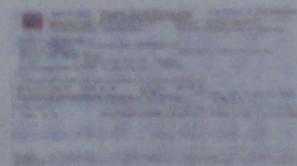
escalier



lampe



porte-monnaie



facture

Annexe n°05:

TABLE DES MATIÈRES

Projets	Séquences	Actes de parole
1 - Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.	S1 : Ma nouvelle école. p. 8	Se présenter/Présenter
	S2 : Mes camarades de classe. p. 16	Présenter Saluer/Prendre congé
	S3 : Mon métier d'élève. p. 24	Interroger Exprimer une préférence
2 - Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.	S1 : Je suis piéton. p. 32	Demander/Donner des informations
	S2 : Je suis passager. p. 40	Affirmer Donner un ordre
	S3 : Je respecte le code de la route. p. 48	Donner un ordre Affirmer
3 - Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.	S1 : Le coin vert. p. 56	Présenter Demander
	S2 : Au marché. p. 64	Saluer/Prendre congé Interroger/Répondre Accepter/Refuser
	S3 : La fête de l'arbre. p. 72	Interroger Donner des informations
4 - Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.	S1 : J'économise l'eau. p. 80	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S2 : J'économise l'électricité. p. 88	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S3 : Je protège mon environnement. p. 96	Interroger/Répondre Donner un ordre

Annexe n°06:

Ces photos sont prises depuis la classe où on a effectué l'expérimentation:



Annexe n°08:

Photos des élèves de 3AP, école EL EMIR ABDELKADER (Maghnia)



Table des matières

Introduction

Chapitre 01 : cadre théorique

1. l'apprentissage.....	07
2. l'enseignement.....	08
3. les stratégies d'apprentissages d'une langue étrangère.....	09
3.1 Stratégies cognitives.....	09
3.2 Stratégies méta-cognitives	09
3.3 Stratégies socio-affectives.....	09
4. Le jeu.....	10
4.1 Le jeu de l'enfant.....	11
4.2 Les caractéristiques du jeu de l'enfant	12
4.3 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?.....	13
4.4 Quels jeux pour l'enfant ? classification de jeu.....	14
4.5 Le jeu et l'apprentissage.....	15
4.6 Les structures méta-ludique	15
4.7 Les avantages du jeu dans l'enseignement.....	16
4.8 Les limites du jeu dans l'enseignement.....	17
4.9 Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement.....	18
5. Les conséquences du ludique sur le statut et rôle de l'enseignant et du savoir	18
6. Tableau des programmes de 3AP.....	19
7. Compétences et objectifs d'apprentissage.....	24

Chapitre 02 : description du manuel scolaire

1. Description du manuel de 3AP.....	29
2. La signification des pictogrammes	44
3. L'utilisation du ludique dans les activités scolaire	45

Chapitre 03 : L'analyse

1. Présentation du questionnaire	51
2. Techniques de mise en œuvre pour le déroulement de l'enquête.....p53	
3. Enquête auprès des enseignants du FLE au cycle primaire.....	54
3.1 Analyse et interprétation des données.....	54
4. L'Expérimentation	77

<i>Conclusion</i>	83
<i>Références bibliographiques</i>	85
<i>Annexes</i>	86