





# REMERCIEMENTS

*Ce travail est le fruit d'un beaucoup d'efforts*

*Nos vifs remerciements vont en premier lieu à notre Dieu tout puissant de m'avoir donnée la force et le courage pour accomplir mon chemin académique.*

*Je remercie du fond du cœur ma petite famille.*

*A ma mère, ton amour sans limite m'a porté dans les moments les plus difficiles.*

*A ma sœur et mes frères, vous êtes mes piliers, merci pour votre soutien qui était toujours avec moi.*

*Et, à mon père, ton absence pèse, mais ton amour reste gravé en moi comme une lumière qui ne s'éteint jamais.*

*Je tiens à exprimer mes remerciements à ma directrice de recherche, Mademoiselle BEMMOUSSAT Amel, pour ses judicieux conseils qui ont contribué à développer ma réflexion.*

*Nous tenons aussi à remercier les membres du jury qui ont accepté de participer à la soutenance pour lire et évaluer notre travail de recherche.*

*Enfin, j'adresse mes sincères remerciements à mes chères copines Ines, Amel, Rima, Heym et Meriem pour leur écoute dans les bons comme dans les mauvais moments.*



Table de matière

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>6</b>
<b>CHAPITRE : 1.....</b>	<b>10</b>
<b><i>Le statut de l'étape découverte dans les approches communicatives</i>.....</b>	<b>10</b>
<b><i>Introduction</i>.....</b>	<b>12</b>
<b>1. <i>L'approche communicative ?</i>.....</b>	<b>13</b>
<b>2. <i>Les principes de l'approche communicative</i> .....</b>	<b>13</b>
2.1 L'authenticité.....	13
2.2 Le contexte social.....	14
2.3 L'interaction.....	14
2.4 La centration sur l'apprenant.....	15
<b>3. <i>L'approche actionnelle ?</i>.....</b>	<b>15</b>
3.1 Le rôle de l'enseignant .....	16
3.2 Le rôle de l'apprenant .....	16
<b>4. <i>L'unité didactique ?</i>.....</b>	<b>17</b>
<b>5. <i>Les étapes de l'unité didactique</i>.....</b>	<b>18</b>
5.1 Découverte .....	18
5.2 La sensibilisation .....	18
5.3 L'anticipation .....	19
5.4 La compréhension orale et écrite :.....	20
5.5 Le traitement : .....	21
5.5.1 Le repérage :.....	21
5.5.2 La conceptualisation :.....	22
5.5.3 La fixation-appropriation :.....	22
5.6 La systématisation :.....	23
5.7 La production :.....	23
5.8 Le réemploi : .....	24
<b>6. <i>Le rôle de l'unité didactique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE)</i> :.....</b>	<b>24</b>
<b>7. <i>LE JEU</i> .....</b>	<b>25</b>
7.1 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?.....	25

<b>7.2</b>	<b>Les types des jeux ludiques.....</b>	<b>26</b>
7.2.1	Les jeux linguistiques.....	26
7.2.2	Les jeux de créativité.....	27
7.2.3	Les jeux culturels.....	28
7.2.4	Les jeux de communicatifs.....	28
<b>7.3</b>	<b>L'efficacité de jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....</b>	<b>29</b>
<b>Conclusion : .....</b>		<b>29</b>
<b>CHAPITRE 2.....</b>		<b>31</b>
<b>L'ENQUETE DE TERRAIN .....</b>		<b>31</b>
<b>Introduction.....</b>		<b>32</b>
<b>1.</b>	<b>Description du corpus.....</b>	<b>33</b>
<b>2.</b>	<b>Objectif du questionnaire .....</b>	<b>33</b>
<b>3.</b>	<b>Elaboration du questionnaire .....</b>	<b>33</b>
<b>4.</b>	<b>Description du lieu d'expérimentation.....</b>	<b>36</b>
4.1	Présentation du lieu d'expérimentation.....	36
4.2	Programmation des séances d'observation.....	37
<b>5.</b>	<b>Déroulement des séances.....</b>	<b>38</b>
5.1	La première séance.....	38
5.2	La deuxième séance.....	41
5.3	La troisième séance.....	43
5.4	La quatrième séance.....	45
<b>6.</b>	<b>Description des jeux utilisés.....</b>	<b>48</b>
6.1	Jeu e carte.....	48
6.2	Le jeu de la liste des mots.....	48
6.3	Jeu de l'intrus.....	49
<b>7.</b>	<b>La différence entre une séance avec et sans jeu ludique.....</b>	<b>49</b>
<b>8.</b>	<b>Les difficultés rencontrées .....</b>	<b>50</b>
<b>Conclusion .....</b>		<b>50</b>
.....		52
<b>Chapitre 3.....</b>		<b>52</b>
<b>L'expérimentation du jeu à l'étape découverte.....</b>		<b>52</b>
<b>Introduction.....</b>		<b>53</b>

<b>1. Le jeu</b> .....	<b>53</b>
<b>1.1 Le contenu</b> .....	<b>54</b>
1.1.1 Commentaire .....	55
<b>1.2 La réalisation</b> .....	<b>58</b>
1.2.1 Commentaire .....	59
<b>Conclusion</b> .....	<b>61</b>
<b>2. Le questionnaire</b> .....	<b>61</b>
2.1 Description des données .....	62
2.2 Synthèse du questionnaire .....	70
<b>Conclusion</b> .....	<b>70</b>
.....	<b>71</b>
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>71</b>
.....	<b>75</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>75</b>
<b>Annexe</b> .....	<b>78</b>

# **INTRODUCTION**

## Introduction

---

Voire un élève heureux et sourire pendant l'apprentissage est la meilleure preuve de la réussite d'un cours. Les approches actuelles de l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère, en Algérie notamment, proposent beaucoup d'éléments qui contribuent à faciliter l'acquisition des connaissances, développer les compétences langagières des apprenants et le plus important qui peuvent créer une atmosphère de travail agréable participant à la compréhension et facilitant la transmission des savoirs. Parmi ces éléments essentiels, les activités ludiques.

De ce fait, le jeu rend aisé non seulement l'acquisition des connaissances pour l'apprenant, mais il a aussi facilite la tâche aux enseignants.

Cependant, il est intéressant d'adopter cette méthode au niveau de cycles primaires, surtout pour les élèves de 5<sup>ème</sup> années, car à cet âge les élèves sont particulièrement attirés par l'approche ludique qui permet de capter leur attention en classe dès les premières minutes et de leurs donner envie d'apprendre cette langue étrangère d'une manière intelligente et motivante.

En effet, le début reste inoubliable puisqu'il marque les pensées de tous les élèves. Dès les premiers instants, une dynamique positive grâce à l'utilisation des activités ludiques est à mettre en place. Cette entrée en matière éveille la curiosité des enfants et les motive à s'engager activement dans le projet. En effet, ce moment d'amorce sera fixé dans les mémoires comme le point de départ d'une belle aventure d'apprentissage.

C'est dans cette perspective que s'inscrit notre travail de recherche s'intitulée portant sur la *composante ludique à l'étape découverte de l'unité didactique (cas de 5<sup>ème</sup> année primaire)*. En d'autres termes, nous nous intéressons à la manière de donner l'attrait aux cours dès les premières minutes de la découverte d'une unité. Nous voulons approfondir notre réflexion sur cette thématique en ayant comme objectifs sous-jacents : (i) la motivation des élèves et l'apprentissage attractif, (ii) la stimulation de la curiosité et de l'intérêt des élèves, (iii) l'activation des connaissances antérieure, (iiii) la facilité de la compréhension et de la mémorisation des concepts.

## Introduction

---

Étant nous-mêmes étudiante en didactique du Fle envisageant d'intégrer l'enseignement, la question l'attraction des apprenants envers les cours proposés est pour nous cruciale.

C'est ce qui nous amène à nous poser la question suivante :

### **Comment les activités ludiques influencent-elles la motivation et l'engagement des élèves lors de la phase de découverte d'une unité ?**

Pour répondre à la problématique ci-dessus, nous avons émis les hypothèses suivantes :

- L'intégration des activités ludiques est une source intéressante pour la découverte de nouveaux concepts et de nouveaux thèmes.
- Le jeu a un rôle déterminant dans la motivation des élèves lors de l'introduction d'une nouvelle unité didactique.

Afin de mener à bien notre étude, nous l'avons organisée en trois chapitres pour mieux répondre à notre problématique et vérifier nos hypothèses.

Le premier chapitre qui est le cadre théorique repose sur la définition d'un ensemble des concepts liés à notre thème de recherche. Nous allons d'abord nous intéresser sur les approches communicatives et l'importance qu'elles accordent aux jeux et à l'implication de l'apprenant dans l'apprentissage. Ensuite, nous aborderons la structure de l'unité didactique pour bien comprendre l'intérêt de l'étape découverte qui est l'objet de notre travail. Enfin, nous nous pencherons sur l'aspect ludique de l'enseignement-apprentissage et essaierons de donner un aperçu sur les types de jeux qu'il est possible de faire en classe.

Le deuxième consacré au cadre méthodologique présentera les outils que nous allons utiliser pour notre enquête. Il s'agit de visites de classe de 5<sup>ème</sup> année primaire et de notre questionnaire qui sera distribué à quelques enseignants du français langue étrangère (FLE) au cycle primaire et la réalisation des activités ludiques en classe.

Le troisième et dernier chapitre porte sur l'analyse. Nous allons étudier, dans un premier temps, les résultats d'une activité ludique parmi celles que nous allons

## Introduction

---

réaliser avec les deux classes de 5<sup>ème</sup> année primaire. Dans un deuxième temps, nous ferons une analyse quantitative à partir des réponses des questionnaires que nous allons récupérer des enseignants.

Nous espérons que les résultats de notre sera une perspective pour les futurs chercheurs dans ce domaine, mais surtout pour les enseignants sur le terrain.

# **CHAPITRE : 1**

**Le statut de l'étape  
découverte dans les  
approches communicatives**



## Introduction

Dans le cadre théorique de notre travail de recherche, nous avons exploré différents concepts fondamentaux qui permettent de comprendre les fondements d'une pédagogie moderne et efficace centrée sur l'apprenant.

Tout d'abord, *l'approche communicative* a marqué une rupture avec les méthodes traditionnelles. Elle vise à amener l'apprenant à interagir dans des situations authentiques, c'est-à-dire à mobiliser la capacité de comprendre et de produire des énoncés dans diverses situations réelles. A la suite, nous pouvons citer *l'approche actionnelle*, introduite par le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) qui considère l'apprenant comme un acteur social et non seulement comme un locuteur.

Cette évolution des approches a profondément modifié **le rôle de l'enseignant**, qui devient un *facilitateur*, un concepteur de situations d'apprentissage qui *guide* les apprenants vers *l'autonomie* par l'utilisation des activités ludiques et motivantes.

En parallèle, **le rôle de l'apprenant** est placé au centre du processus : il devient un acteur actif, motivant, engagé qui agit dans différentes situations de communication.

Nous aborderons donc ces deux approches dans cette première partie de notre travail. Par ailleurs, nous serons amenés par conséquent à porter une attention à **l'unité didactique** et considérée comme une organisation structurée des contenus d'apprentissage. Elle regroupe un ensemble d'activité pédagogique centrée sur un objectif communicatif et permet d'articuler une progression logique des apprentissages.

Enfin, **le jeu** qui sera notre dernier point de réflexion dans ce chapitre, et plus précisément **le jeu ludique** apporte une dimension motivante dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE). Il encourage la participation des apprenants et favorise l'expression orale spontanée qui aide à créer un climat favorable à l'apprentissage.

## 1. L'approche communicative ?

L'approche communicative s'est développée dans les années soixante-dix. Il s'agit d'une méthode d'enseignement des langues étrangères qui vise à rendre les apprenants capables d'utiliser la langue pour communiquer de manière spontanée dans différentes situations de la vie quotidienne.

Il existe plusieurs terminologies autour de l'approche communicative : approche fonctionnelle ou approche interactionnelle. Ces différentes terminologies renvoient toujours à l'approche communicative. On peut les considérer comme d'autres appellations de la même méthode d'enseignement-apprentissage.

Quant à son apparition dans le champ disciplinaire de la didactique, **Beacco** précise que « l'approche communicative a fait son entrée de manière sectorielle, car elle a été sollicitée pour une composante particulière de la compétence de communication » (2007 :60)

Comme toute méthodologie, l'approche communicative trace des principes de départ qu'on considère comme des lignes de forces qui permettent de réussir la communication. On les cite comme suit : *l'authenticité, le contexte social, l'interaction et la centration sur l'apprenant.*

## 2. Les principes de l'approche communicative

### 2.1 L'authenticité

Pour expliquer le premier principe, nous devons définir qu'est-ce que qu'un document authentique.

Le document authentique permet à l'enseignant de créer une situation presque authentique qui ressemble à la situation réelle de la vie quotidienne. Cela aide l'apprenant à se projeter dans le contexte et donc à mieux comprendre et apprendre.

Nous pouvons faire référence ici à Valérie Lemeunier qui dit que :

« L'utilisation d'un document authentique (texte, vidéo, audio et image) pour ancrer les apprentissages dans des situations réelles et même développer une compréhension globale et détaillée des usages langagières dans leur contexte naturel ».

Comme on peut le voir, le rapprochement de l'apprenant de son univers de vie naturel est une condition de l'enseignement efficace du FLE.

## 2.2 Le contexte social

Il ne suffit pas de connaître le système linguistique de la langue mais il faut aussi savoir utiliser la langue de manière appropriée en fonction du contexte social c'est-à-dire en fonction de situation culturelle ciblée puisque chaque contexte a son propre discours. Par exemple, on ne peut pas utiliser une langue administrative avec un ami.

Valérie Lemeunier annonce que pour travailler les compétences linguistiques, il faut travailler sur deux aspects :

« La compréhension orale et écrite : travailler sur l'habileté à extraire les idées principales et les informations essentielles de document.

L'expression orale et écrite : autoriser aux apprenants de réinvestir les éléments linguistiques observés dans le document pour créer des discours adaptés. »

De ce fait, l'adaptation du discours dépend du type d'environnement dans lequel s'effectue l'échange linguistique.

## 2.3 L'interaction

Avec l'apprentissage de l'approche communicative le terme d'interaction fait son entrée dans l'enseignement parce que l'objectif primordial de l'approche communicative a été : « [...] de former les apprenants à communiquer en langue étrangère. Il ne s'agit plus d'apprendre une langue pour en connaître la grammaire et découvrir sa littérature mais pour communiquer » (Rodica, Dorina, Tomesco, 2009 :182).

L'interaction c'est donc le fait d'agir et interagir soit entre l'enseignant et les apprenants, soit entre les apprenants eux-mêmes.

## 2.4 La centration sur l'apprenant

Dans l'approche communicative le cours de langue se déroule par l'apprenant. C'est le responsable de son propre apprentissage. Ce n'est pas comme dans la méthodologie classique où l'enseignant règne sur la classe et est considéré comme le modèle à imiter. Au contraire, l'enseignant ne fait que guider et accompagner l'apprenant dans son aventure vers le savoir.

De cette manière, la classe se transforme en un formidable espace d'interaction et les apprenants sont plus motivés.

L'enseignant est à l'écoute des besoins de l'apprenant et oriente l'apprentissage autonome, facilite son appropriation tout en fixant des objectifs (communicatifs)

## 3. L'approche actionnelle ?

L'approche actionnelle s'est développée vers la fin des années quatre-vingt-dix, début des années deux mille. Sur le plan des fondements théoriques, on peut dire que le cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) poursuit dans la lignée de la théorie de la communication en définissant une perspective actionnelle à caractère social. D'une certaine manière, il s'agit d'une évolution logique de l'approche communicative souvent confinée au cadre de la classe. En suivant l'analyse de **Christian Puren**, on pourrait dire que l'on progresse de l'idée de communiquer pour agir sur autrui à communiquer pour agir avec autrui. (PUREN cité in TARADIEU, 2008 :41).

« Dans l'approche communicative, l'objectif est de former un "communicateur" en élaborant des situations langagières pour le pousser à s'exprimer avec (des interlocuteurs) et agir sur (ces mêmes interlocuteurs), dans la perspective actionnelle esquissée par le cadre européen commun de référence, on se suggère de former un "acteur social", ce qui impliquera nécessairement [...] de le faire intervenir avec les autres pendant le temps de son apprentissage en lui proposant des occasions de "co-

actions'' dans le sens d'actions communes à finalité collective. C'est cette dimension d'enjeu social authentique qui distingue la co-action de la simulation, technique de base utilisée dans l'approche communicative pour concevoir artificiellement en classe de situation de simple interaction langagière entre apprenant » (Puren,2002 :62).

L'enseignant de la langue devra bien sûr se focaliser sur ces aptitudes langagières mais en s'efforçant de les replacer dans un contexte social plausible impliquant des actions plus larges.

### 3.1 Le rôle de l'enseignant

L'enseignant est un facteur primordial de tout système éducatif. C'est un animateur. Et lorsqu'il anime le cours il montre aux apprenants comment apprendre d'une manière autonome.

L'enseignant joue donc un rôle crucial ; c'est le guide, le facilitateur et le médiateur. Il cherche toujours l'efficacité pour faciliter l'apprentissage selon les besoins et les attentes de ses apprenants. Pour cela, il choisit la méthode du « jeu ». C'est grâce au travail créatif et ludique de l'enseignant que l'apprenant peut construire ses connaissances et être motivé en classe.

Selon **D. Girard (1985)**, l'enseignant est :

« L'élément clé de la réussite ou de l'échec avant même le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et autres contraintes institutionnelles avant même le style de la méthode et le matériau pédagogique utilisé ».

Lorsqu'on trouve un bon enseignant on trouve de bons apprenants.

### 3.2 Le rôle de l'apprenant

Le jeu est un élément primordial dans la motivation et l'apprentissage des apprenants dans une classe du FLE.

L'apprenant est responsable de son apprentissage. L'enseignant l'amène à interagir avec les autres, réfléchir et évaluer ses productions pour développer ces connaissances et sa compréhension de manière autonome.

Comme le mentionne Jean Proulx : « l'apprentissage par projet<sup>1</sup> est une formule pédagogique qui laisse une large place à l'autonomie des apprenants. Quand un enseignant propose à ceux-ci la réalisation d'un projet, il leur confie en quelque sorte un mandat ». (2008 :83)

#### **4. L'unité didactique ?**

Une unité didactique, également appelée unité d'enseignement ou unité d'apprentissage est définie selon Cuq comme :

*« Un ensemble d'activités pédagogiques articulées de façon cohérente et en une succession de phases. Elle est aussi une période d'enseignement d'une durée variable faisant partie d'un projet d'apprentissage et au cours de laquelle est reparti un certain nombre d'exercice et d'activités soumis à l'évaluation ». (2003 :243)*

On comprend que l'unité didactique regroupe un ensemble structuré d'activités pédagogiques visant à faciliter l'acquisition de savoir, de savoir-faire ou de compétences spécifiques. Elle est élaborée autour d'objectifs précis et intègre des contenus disciplinaire, des méthodes d'enseignement, des supports pédagogique ainsi que des modalités d'évaluation.

Inscrite dans une continuité pédagogique structurée elle peut se dérouler sur plusieurs séances et s'ajuster au niveau et aux besoins des apprenants.

Donc quelles sont les étapes de l'unité didactique ? et quel est son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE ?

---

<sup>1</sup> Il est question ici de la pédagogie de projet qui fait partie du grand cercle des approches communicatives.

## 5. Les étapes de l'unité didactique

### 5.1 Découverte

Dans cette étape, l'enseignant cherche la nouveauté pour attirer l'attention et éveiller la curiosité de ses apprenants en les confrontant à une situation nouvelle et stimulante et ensuite, mobiliser les connaissances préalables et les impliquer activement dans le processus d'apprentissage.

La phase découverte permet aussi aux apprenants non seulement de découvrir de nouvelles données, mais aussi d'activer leurs représentations initiales.

Elle se compose de trois phases essentielles au déroulement du cours : la sensibilisation, l'anticipation et la compréhension orale ou écrite.

### 5.2 La sensibilisation

Selon **Valérie Lemeunier** :

« Il s'agit d'une étape d'éveil qui contribuera de sensibiliser les apprenants à l'objectif global de l'unité didactique. A partir d'un document iconographique, d'un bruit, d'un geste, d'une question, d'une photo, d'un objet..., on va favoriser la curiosité et la mémoire des apprenants afin de causer l'émergence des connaissances invisibles et des nouvelles idées, de déclencher l'envie d'en savoir plus. Cette étape autorisera par ailleurs de faire le point sur les connaissances des apprenants. »

Cette citation souligne l'objectif global de l'unité didactique mais surtout l'importance de créer l'attrait chez les apprenants dès les premières minutes de l'enseignement-apprentissage.

Voici quelques éléments que nous retenons :

- L'éveil : cette partie va permettre de stimuler l'intérêt personnel et la curiosité des apprenants en développant leurs capacités de réflexion en stimulant la mémorisation par des éléments visuels comme (des images et des dessins) ou auditifs (la musique, le bruit...)

- Stimuler la curiosité : l'idée est de provoquer l'intérêt et l'envie d'apprendre qui incite les apprenants à explorer, de découvrir un sujet qui va rendre l'apprentissage plus attractif, dynamique et engageant en présentant un *élément déclencheur* auditif, visuel ou conceptuel.
- L'émergence de connaissances latentes : ce sont des connaissances, des informations préalables ou des savoirs non exploités qui deviennent très pertinents à cette étape. Cela peut concerner des concepts, des idées ou des données bref des prérequis en tous genres qui amènent les apprenants à s'exprimer.
- Déclenchement d'idées nouvelles : C'est le fait de pousser les apprenants à réfléchir de manière créative et poser des questions pour dégager le sens des données nouvelles et découvrir le thème et/ou l'objectif de l'unité nouvelle.
- L'évaluation des connaissances préalables : en faisant appel aux prérequis, l'enseignant évalue par le même temps le degré d'acquisition des connaissances préalables et oriente son travail en fonction de ces éléments. L'enseignant adopte des méthodes et des contenus pédagogiques pour répondre aux besoins des apprenants.

### 5.3 L'anticipation

Et une étape clé pour un enseignement efficace, c'est le fait de formuler des hypothèses sur les textes supports pour développer la capacité de mémorisation et l'imagination des apprenants avant d'approfondir les concepts, elle consiste à organiser à l'avance les objectifs pédagogiques pour garantir une progression cohérente et adaptée à leurs besoins.

Elle permet aussi une planification efficace, facilitant non seulement une bonne compréhension des contenus mais aussi une plus grande implication des apprenants dans leur parcours pédagogique.

## 5.4 La compréhension orale et écrite :

Selon BENAMARA « La compréhension et une action de comprendre le sens, le fonctionnement, la nature de quelque chose. » qui permet à un élève de comprendre, d'analyser et d'intégrer des informations ou des concepts de manière efficace, quel que soit le texte qu'il écoute (compréhension orale) ou lit (compréhension écrite). Elle ne se limite pas à une simple assimilation passive d'informations, mais suppose une activité mentale où l'on a à faire des liens, identifier des relations de cause à effet et élaborer des significations.

Cuq précise qu' :

« En situation authentique, le locuteur natif s'aide, tout naturellement du contexte, de ses cinq sens et de stratégies pour mieux comprendre son interlocuteur ou un document.

Par contre, en situation d'apprentissage d'une langue étrangère, du fait du caractère artificiel de la situation, l'apprenant a tendance à porter son attention ver le seul contenu linguistique ». (2003 :49)

Lorsqu'un locuteur natif s'exprime, il mobilise spontanément divers éléments du contexte. Tels que l'intonation, les gestes, la situation et ses connaissances culturelles, pour comprendre un message dans sa globalité. Cette approche repose sur une **compréhension globale**.

Dans un cours de français langue étrangère, la compréhension globale va permettre aux apprenants de saisir le sens général sans nécessairement analyser chaque mot. L'objectif de l'enseignant ici est d'aider l'apprenant à la compréhension globale.

En revanche, un apprenant d'une langue étrangère du fait du cadre souvent artificiel de l'apprentissage, se focalise principalement sur une **compréhension détaillée** qui permet à l'apprenant de saisir le sens précis dans le document pour réaliser l'activité proposée c'est-à-dire les aspects linguistiques comme le vocabulaire et la grammaire, en négligeant les indices contextuels qui facilitent la compréhension. Cette attention exclusive au langage peut limiter son aisance et son efficacité dans la communication. C'est pourquoi la compréhension globale, guidée par l'enseignant, qui prend en compte les aspects

prosodiques, le générique ou le fond sonore (s'il s'agit d'un document sonore), le titre, la forme du document ...etc. est une étape primordiale pour l'apprentissage. C'est elle qui sert de base plus tard à la compréhension détaillée.

Ainsi, pour progresser, il est donc essentiel que l'apprenant développe des stratégies plus globales combinant **la compréhension globale** et **la compréhension détaillée** cela implique d'intégrer le contexte et les éléments non verbaux. Afin d'acquérir une compréhension plus intuitive et fluide de manière plus naturelle.

Il est important de souligner que **la compréhension orale** est à certains égards plus difficiles que **la compréhension écrite**. En effet, l'apprenant se trouve confronté à des énoncés dont il ne maîtrise ni le contenu, ni la forme, ni surtout le débit qui peut être irrégulier rendant la compréhension plus complexe.

D'où l'importance du bon choix des documents supports pour faciliter les deux étapes de compréhension globale puis détaillée.

## 5.5 Le traitement :

Le deuxième volet de l'unité didactique c'est le traitement. C'est une étape essentielle dans le processus d'enseignement-apprentissage qui permet à l'apprenant d'analyser le corpus proposé et de découvrir le fonctionnement à partir d'un document.

Il repose sur deux aspects : le *repérage* et la *conceptualisation* qui encouragent l'apprenant à réaliser les activités du traitement.

### 5.5.1 Le repérage :

C'est une étape clé qui permet aux apprenants de relever les indices qui vont les aider à découvrir les règles d'usage de la langue. On va amener donc les apprenants de dégager les indices pour rappeler à l'objectif communicatif du document. Par exemple : Qui parle ? A qui ? Pourquoi ? Comment ? ou bien demander aux apprenants de lire un paragraphe et de comprendre le sens du pronom « on » à titre d'exemple :

### 5.5.2 La conceptualisation :

La conceptualisation dans l'unité didactique est une étape essentielle dans la planification de l'enseignement. Elle désigne le processus de réflexion et d'organisation d'un ensemble cohérent d'activités pédagogiques qui permettent à l'apprenant de découvrir les règles d'usage en analysant le corpus repéré dans l'étape précédente.

L'apprenant est alors amené à élaborer des concepts à partir d'un document et à tirer de son observation des normes de fonctionnement.

La conceptualisation offre non seulement la transmission de savoirs, mais aussi le plaisir dû à la satisfaction de la découverte.

### 5.5.3 La fixation-appropriation :

La troisième étape de l'unité didactique est la fixation. **Cuq** il a défini comme un :

« Processus au cours duquel les savoirs sont internalisés et les savoir-faire automatisés. Les activités par lesquelles l'enseignant tente de favoriser ce processus comportent des exercices de divers types, une certaine récurrence des activités, et une exposition suffisante à la langue, notamment à l'orale, qui synthétise les acquisitions et impose à l'apprenant la contrainte du temps réel ».

D'après le même auteur, l'appropriation est « l'ensemble des conduites de l'apprenant, des plus conscientes et volontaires (ce que les autres appellent apprentissage) aux moins conscientes (ce que les autres appellent acquisition). »

La phase fixation ou appropriation facilite l'acquisition du contenu grâce auquel l'apprenant sera ultérieurement en mesure de produire.

## 5.6 La systématisation :

La systématisation dans l'unité didactique est une étape essentielle qui va permettre à l'apprenant de fixer les structures conceptualisées précédemment afin de les réutiliser spontanément dans le cadre d'une situation de communication authentique.

Autrefois dominée par des exercices structuraux dans les approches audio-orale et audio-visuelle, elle est arrivée de l'approche communicative pour laisser leurs places à des exercices lacunaires ou de transformation qui peuvent s'effectuer à l'écrit ou à l'oral mais souvent basés sur un support écrit. Toutefois pour développer une réelle compétence de communication à l'oral, il est crucial que les apprenants fixent les structures orales.

En fonction des objectifs de l'unité didactique et des prérequis des apprenants, l'enseignant sélectionne les contenus à systématiser : les connaissances socioculturelles, des attitudes, les actes de parole, les structures, du lexique ou encore les intonations...

Afin d'assurer une assimilation efficace et rendre l'apprentissage stimulant, les activités proposées permettent aux apprenants de fixer ces contenus pour qu'elles génèrent le plaisir d'apprendre et d'enseigner. Pour cela, il est impératif d'adopter des activités interactives qui développent la dynamique de groupe et aller au-delà d'un simple enjeu purement linguistique.

## 5.7 La production :

La dernière étape de l'unité didactique est la production. Elle repose sur une démarche structurée visant à optimiser l'analyse des besoins des apprenants et la définition des objectifs d'apprentissage.

La production comprend la tâche de la phase finale, qui implique un travail d'entraînement. Les apprenants sont amenés à pratiquer l'utilisation des formes linguistiques repérées précédemment et par la suite cet exercice leur permet de consolider des automatisations langagières, d'intégrer durablement de nouvelles structures et de mémoriser des informations importantes.

Selon **Courtilion**, (2003 :59) « pour pratiquer la langue il ne suffit pas de la comprendre. Il faut en avoir mémorisé des séquences pour pouvoir la parler et l'écrire correctement. »

## 5.8 Le réemploi :

Le réemploi consiste à exploiter une séquence d'enseignement déjà conçue en l'adaptant à un nouveau contexte, un public ou à des objectifs légèrement différents.

Les activités de réemploi ont pour but de faire créer par les apprenants, à l'oral comme à l'écrit de nouveaux énoncés en s'appuyant sur des éléments linguistique ou communicatifs déjà observés et mémorisés. De plus elle favorise une amélioration personnelle à produire des messages. L'objectif n'est pas simplement d'apprendre les structures mais de les intégrer dans un discours qui stimule l'imaginaire et la créativité dans la communication. Les activités de réemploi sont essentielles car elles constituent la base de l'évaluation de la compétence communicative.

Elles permettent de revenir sur des tâches réalisées précédemment telles que les activités d'observation ou de systématisation : écouter ou lire pour décider d'une action, des jeux de rôle improvisés ou la résolution de problèmes.

## 6. Le rôle de l'unité didactique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE) :

L'unité didactique occupe une place essentielle dans l'enseignement/apprentissage du FLE, car elle permet de structurer l'apprentissage de façon logique et cohérente.

Elle s'articule autour d'un thème ou un objectif de communication, elle regroupe une série d'activités visant à renforcer les compétences culturelles, linguistiques et interactionnelles des apprenants. En intégrant des documents variés et des situations authentiques de la réalité, l'unité didactique stimule la motivation et l'engagement des apprenants tout en respectant les principes du cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), en facilitant la planification des séquences pédagogiques pour un enseignement efficace adapté aux besoins et aux niveaux des apprenants.

En somme,

« L'unité didactique constitue un élément essentiel de l'enseignement du FLE grâce à ses étapes bien structurées et interconnectées ; sans elle le progrès dans l'apprentissage peut être lent et décourage l'apprenant qui ne sera pas capable de devenir un acteur social ayant des tâches à réaliser dans une situation de communication réelle ».

## 7. LE JEU

Lorsqu'on dit jeu on dit enfant. Il y'a une relation entre le jeu et les apprenants et cette relation est très ancienne, Depuis l'époque de la renaissance avec le mouvement humaniste qui a relié le jeu et l'apprentissage.

D'après **Vygotsky** (cité dans **Marie Versele**,2016) « Le jeu est un moteur clé du développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif ».

Selon **LE PETIT ROBERT** (année 2005), le jeu est une : « activité physique ou mentale totalement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle apporte » (page 237).

L'enseignant en tant que guide, cherche toujours l'efficacité pour faciliter l'apprentissage et l'acquisition de nouvelles compétences. Il applique pour cela le jeu puisque le jeu est une stratégie essentielle et considérée comme moyen pour développer les compétences cognitive, physique, social et même langagières.

### 7.1 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Selon **Jean Pierre Cuq** :

« Une activité d'apprentissage dit ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure : elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. » (2003 : 16)

A travers cette citation on comprend que **Jean Pierre Cuq** évoque l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage des apprenants au cours de la séance. Les jeux ludiques ont plusieurs objectifs : favoriser une communication active, engageante et collaborative, résoudre des problèmes, prendre des décisions ou encore faire preuve de créativité entre les apprenants.

Ainsi nous pouvons dire que l'activité ludique développe des compétences sociales et communicatives pour atteindre un objectif pédagogique précis.

## 7.2 Les types des jeux ludiques

Il s'agit d'un ensemble de différents types des jeux qui facilitent l'apprentissage et motivent les apprenants à apprendre des nouveaux processus et transmission des savoirs en classe de FLE.

Il existe quatre types d'activités dites ludiques d'après **d'Isabelle GRUCA** et **Jean Pierre CUQ**. Nous allons les présenter ci-dessous.

### 7.2.1 Les jeux linguistiques

Le jeu linguistique n'est pas seulement un outil qui donne du plaisir aux apprenants en classe, mais aussi un moyen efficace qui aide les élèves à surmonter les difficultés linguistiques que ce soit grammaticale, morphologique, orthographique ou phonétique. Dans ce cas, l'enseignant cherche à mettre ces apprenants dans une situation

linguistique ou chaque un doit intégrer c'est acquis pour favoriser leur apprentissage de la langue.

Nous proposons un exemple de jeu linguistique, pour ce genre activité :

L'enseignant annonce aux apprenants qu'il va faire un jeu pour apprendre des nouveaux et découvrir le projet : les apprenants tirent un mot de la boîte sans montrer aux autres par exemple le mot est docteur : les apprenants doivent expliquer le mot par des signification (c'est une personne qui soigne les malades...).

### 7.2.2 Les jeux de créativité

**J.-P. Cuq et I. Gruca** dans leur ouvrage soulignent que :

« Les jeux de créativité, qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination : l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques ».

Les jeux de créativité constituent une stratégie essentielle pour développer l'imagination des apprenants en encourageant l'invention de la production. Ils donnent une certaine liberté de pensée pour produire des nouveaux mots, des phrases et des énoncés.

Concernant ce type d'activité on va proposer un jeu qui porte le nom de « charade ».

Selon le dictionnaire de Larousse, la charade : « est un nom féminin, énigme ou l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes décomposé en parties formant elles-mêmes un mot, d'après la définition des parties et du tout ».

#### **Exemple**

1. Mon premier et un animal qui mange le fromage
2. Mon deuxième anse
3. Mon tout est une Rance

La réponse : chat – rade = charade.

### 7.2.3 Les jeux culturels

Le jeu culturel c'est parmi les méthodes qui ouvrent sur la culture du mode qui entoure l'apprenant et a pour but de le cultiver d'une façon ludique.

Selon **J.P. Cuq et Gruca** : « Les jeux culturels... qui s'appuient davantage sur la culture et les connaissances des apprenants. »

Un exemple d'un jeu d'association :

Dans un bol l'enseignant mélange des cartes avec des images très connus dans le mode et des cartes avec des descriptions, et les distribue aux apprenants. Chaque apprenant reçoit soit une image ou bien une carte avec description.

Donc les apprenants qui reçoivent les cartes avec des descriptions doivent se déplacer dans la classe et trouver l'image correspondante, après chaque apprenant explique pourquoi il choisir cette image. A la fin, l'enseignant affiche les bonnes réponses aux tableau.

### 7.2.4 Les jeux de communicatifs

Les jeux communicatifs servent à développer les compétences orales chez les apprenants et le faire pousser de parler sans aucune timidité en mettant les apprenants dans diverses situations de communication.

Nous citons comme exemple jeu de rôle

Au début de la séance l'enseignant pose des questions ce qui concerne la tâche qu'il va lancer

\*Quel formule de politesse on utilise lorsqu'en demande quelque chose ?

\*Que peut-on acheter dans boulangerie ?

Déroulement de la scène : deux apprenants jouent un et le boulanger et l'autre le client.

A la fin de la séance l'enseignant demande aux observateurs ce qu'ils ont observé lors de la scène.

### 7.3 L'efficacité de jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE

Le jeu considère comme un support didactique et l'une des stratégies les plus efficaces dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère FLE. Il aide à créer un climat favorable pour rendre l'apprentissage attractif.

Pour BOUGHALEM : « la pratique des activités ludiques stimule la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont l'envie de réaliser les tâches qui leur sont attribués. »

Nous pouvons résumer les fonctions efficaces du jeu comme suit :

- Le jeu améliore les compétences de l'oral pour rendre l'apprenant capable de gérer différent situation de communication.
- Le ludique attire l'attention des apprenants et les motive à travers des méthodes pédagogiques efficaces.
- Il crée un environnement favorable à l'apprentissage permettant aux apprenants de développer leurs compétences et aide également l'enseignant à dispenser sa leçon de manière simple.
- Il peut être utilisé pour faire participer tous les apprenants et plus précisément les apprenants timides.
- Il favorise l'échange des connaissances nouvelles et préalables des apprenants.
- Il stimule la créativité et la réflexion, en amenant les apprenants à résoudre défèrent situation de communication.
- Il encourage la coopération et l'entraide entre les apprenants, en favorise le travail en groupe.

**Conclusion :**

Les méthodes traditionnelles de l'enseignement ne sont pas toujours favorables à tous les apprenants par rapport aux méthodes modernes qui mettent l'accent sur une pédagogie active où l'apprenant occupe une place centrale dans le processus.

En combinant l'approche communicative et l'approche actionnelle qui invente des outils innovants pour l'enseignement du français langue étrangère (FLE) comme les jeux ludiques qui aide à faciliter et à clarifier les concepts pour les apprenants, et par lequel l'unité didactique se présente comme un dispositif structurant essentiel qui permet d'assurer une progression cohérente.

Ainsi, ces concepts théoriques constituent les fondements d'une pédagogie innovante, dynamique et centrée sur l'apprenant, capable de répondre aux enjeux actuels de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE).

**CHAPITRE 2**  
**L'ENQUETE DE**  
**TERRAIN**

### **Introduction**

Après avoir terminé le cadre conceptuel de notre travail, nous souhaitons en compléter l'aspect pratique. Afin de renforcer et de donner une dimension concrète à ce que nous avons déjà présenté dans la partie théorique rendant ainsi notre recherche plus solide.

Nous avons choisi le cycle primaire comme échantillon de notre enquête, puisque le cycle primaire est considéré comme la phase la plus essentielle pour la formation de l'apprenant. C'est à cette étape fondamentale que l'élève développer ses connaissances et ses compétences langagières et nouer une relation de motivation avec la langue étrangère.

Tout d'abord, nous allons parler de ce que nous avons choisi pour renforcer notre recherche, autrement dit nos outils d'investigation.

Ensuite, nous avons conçu un questionnaire destiné aux enseignants de français du cycle primaire. Ce questionnaire a été élaboré avec des objectifs bien précis pour recueillir des informations sur l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement, et par la suite nous allons présenter l'échantillonnage de l'utilisation des ludiques, en classe de FLE. Pour nous pencher après sur l'expérimentation et l'observation en classe, c'est-à-dire la classe (mise en pratique des cours avec et sans ludique).

Enfin nous traiterons les difficultés rencontrées lors de notre processus de collecte des données.

## 1. Description du corpus

Pour répondre aux besoins de notre recherche nous avons élaboré deux outils : un questionnaire destiné aux enseignants de français du cycle primaire ainsi que des activités ludiques pour les élèves de 5<sup>ème</sup> année.

Le questionnaire a été distribué le 28 février 2025 pour une collecte des données auprès des enseignants en leur demandant de bien vouloir remplir notre questionnaire sur leur pratique pédagogique et leur expérience professionnelle.

Les activités ludiques ont pour but d'expérimenter l'efficacité des jeux à l'étape découverte de l'unité didactique. Elles permettent selon nous de créer une atmosphère positive et d'améliorer la motivation des élèves de s'exprimer de manière spontanée. Mais tout cela ne peut être prouvé qu'après expérimentation en classe.

Pour ce faire, nous allons évaluer la différence entre une séance avec et sans jeu ludique lors de notre analyse en troisième chapitre.

## 2. Objectif du questionnaire

Pour bien mener notre recherche, nous nous sommes tracés des objectifs avant de distribuer le questionnaire :

- Connaitre combien d'enseignants utilisent cette méthode des jeux en classe de FLE.
- Voir la réaction des élèves face à ce genre d'activités ludiques.
- Déterminer si l'usage des activités ludiques à une source de motivation et de participation pour les élèves.
- Connaitre si le jeu renforce l'assimilation des connaissances.

Et permettre de voir s'il y a des obstacles pour l'utilisation des jeux en classe.

## 3. Elaboration du questionnaire

Les questionnaires fait partie d'un processus scientifique qui doit être strictement suivi, dans le but de tester notre hypothèse.

Nous avons fixé plusieurs objectifs afin de distribuer notre questionnaire pour garantir la qualité et la pertinence des données collectées.

Dans un premier temps, nous avons précisé le public cible à savoir les enseignants de français du cycle primaire.

Dans un deuxième temps, nous avons recueilli des informations sur le sexe, le niveau d'étude et l'expérience sur (dans le domaine de l'enseignement de français).

Dans un troisième temps, nous avons proposé sept questions différentes, dont deux questions fermées qui nécessitent une réponse précise et une question ouverte permettant aux répondant de s'exprimer librement et six autre à choix multiples demandant aux répondants de choisir des réponses ou parfois données une autre réponse, c'est-à-dire nous leur avons laissé le champ libre pour nous donner leur avis sur la pratique du jeu.

Le questionnaire-type se présente comme suit :

### QUESTIONNAIRE

#### Destiné aux enseignants de français du cycle primaire

**Madame, Monsieur,**

**Nous vous demandons de bien vouloir remplir ce questionnaire pour enrichir notre enquête sur l'activité ludique (le jeu) en classe de français.**

**Sexe :**  Masculin  Féminin

Niveau d'étude :

bac  Licence  Master1  Master2

Autres, précisez.....

Expérience :

Moins de 5ans  Entre 5 et 10ans  Entre 11 et 20ans  Plus de 20ans

**1. Est-ce que vous utilisez le jeu dans vos cours de français ?**

- Oui                       Non

⇒ Si, oui quel type de jeux utilisez-vous ?

- Devinettes                       Jeu de carte  
 Jeux de rôles                       Charade  
 Autres, précisez
- .....

⇒ Si, non y-a-t-il des jeux que vous aimeriez expérimenter en classe ?

.....

**2. Vous utilisez le jeu dans quelle partie de votre cours ?**

- Au début du cours pour découvrir le thème  
 En séance de grammaire  
 En séance de vocabulaire  
 A la fin du cours  
 Autres, précisez
- .....

**3. A quelle fréquence utilisez-vous le jeu ?**

- Tous les jours  
 Plusieurs fois par semaine  
 Une fois par semaine  
 Rarement  
 Jamais

**4. Dans quelle dut utilisez-vous le jeu ?**

- Améliorer la motivation des élèves  
 Faire participer tous les élèves  
 Stimuler la créativité et de la réflexion  
 Voir le niveau de chaque élève  
 Renforcer l'assimilation des connaissances

Créer une atmosphère de travail agréable

**5. Est-ce que vous trouvez des obstacles pour utiliser le jeu en classe ?**

Oui  Non

**6. Quel type d'obstacle rencontrez-vous ?**

- Manque de temps
- Manque de ressources et de matériel
- Le problème du nombre d'élève en classe
- Difficulté à gérer la classe pendant l'utilisation des jeux
- Autres, précisez.....

**7. Quelle est la réaction de vos élèves face aux jeux ?**

- Ils sont heureux
- Ils parlent plus
- Ils sont motivés
- Ils comprennent mieux la leçon
- Ils participent davantage aux activités
- Il y a de la concurrence entre eux et ça les pousse à travailler
- Autres.....

Merci de votre contribution☺

## **4. Description du lieu d'expérimentation**

Pour réaliser notre travail de recherche nous avons choisi un établissement au niveau de la willaya de Tlemcen commune de Maghnia.

L'établissement de Maghnia porte le nom de « CHAABANE AHMED ». Son effectifs est de 358 élèves et 16 enseignants dont 2 enseignants de français.

### **4.1 Présentation du lieu d'expérimentation**

Dans notre expérimentation nous avons choisi de travailler avec la 5<sup>ème</sup> année primaire pour donner plus de pertinence à notre enquête puisque les élèves à cette étape ont étudié la langue française deux années auparavant. Donc les apprenants à cet âge sont sensibles aux jeux.

La première classe [5AP1] compte 29 élèves, 14 filles et 15 garçons âgés entre 10 et 12 ans.

La deuxième classe [5AP2] compte 30 élèves, 16 filles et 14 garçons âgés entre 10 et 12 ans.

### 4.2 Programmation des séances d'observation

Nous nous sommes entendu avec l'enseignante pour assister dans la classe de la [5AP1] en tant qu'observatrice.

Durant cette séance qui s'est tenue le 16 février, de 13 heures :00 à 14 heures :00, l'enseignante a fait son cours selon sa routine habituelle et cela nous a aidé de mieux comprendre les pratiques en place et à identifier les besoins des élèves.

Pour l'insertion du ludique, nous avons programmé avec l'enseignante trois séances durant lesquelles, nous avons intégré nos propres activités à l'étape découverte du projet 3 et 4 en introduisant trois jeux différents, soit un jeu pour chaque séance.

Le premier jeu avec la classe de 5AP2 a été conçu pour découvrir le troisième projet « *Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?* », appartenant à la séquence 01 « *Quand je serai grand* ».

Pour les deux autres activités ludiques, elles ont été programmées pour découvrir le quatrième projet « *Protégeons la nature* », séquence 01 « *Pourquoi notre terre est-elle en danger ?* ».

Nous avons divisé les deux dernières activités ludiques pour les deux classes de 5AP1 et de 5AP2.

Cette introduction de jeux pédagogiques représente une étape essentielle pour stimuler la curiosité des élèves et les motiver à apprendre facilement

## 5. Déroulement des séances

### 5.1 La première séance

Date : 16 février 2025

La classe : 5AP1

Durée : 1h :00

L'heure : 13h :00 à 14h :00

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

Séquence : 01 « Quand je serai grand »

Support : des images, support audio-visuel, texte « des sauveteurs » p.57 et le dialogue de « Quand je serai grand » p.103.

#### Les objectifs :

- \*Informer l'apprenant sur les apprentissages et les tâches à réaliser.
- \*Les apprenants doivent connaître le lexique de catastrophe naturelle

#### Déroulement :

Nous avons assisté avec les élèves de la classe du 5 AP1 durant l'éveil de Projet 03 de la séquence 01 en tant qu'observatrice, pour prendre des notes.

#### 1. Entrée en matière:

- L'enseignante a commencé par écrire la date au tableau ensuite le projet 03 et la séquence 01 puis a accroché des images et demandé aux élèves de regarder attentivement les images. Puis, elle a posé la question suivante : « *Que remarquez-vous dans ces images ?* »
- Par la suite, elle a proposé un support audio-visuel via le téléphone portable. Il s'agissait d'une vidéo de catastrophes naturelles. Elle a fait l'explication par les gestes et des mimiques pendant le déroulement de la vidéo pour que les élèves comprennent bien. Puis elle leur a demandé de lui donner les noms des catastrophes naturelles qu'ils ont vues dans la vidéo.

- Après cela, l'enseignante a demandé aux élèves d'ouvrir le livre à la page 57 donnant sur le texte « des sauveteurs ». Elle leur a demandé d'observer le texte et l'image qui l'accompagne.

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

- Quel est le titre de texte ?
- Quel est la source?
- Il s'agit de combien de paragraphes dans le texte ?
- Est-ce que vous savez de quoi parle le texte ?

Pour la phase d'observation de l'image :

- Qu'est-ce que vous voyez dans l'image ?
- Il y a combien de personnes dans l'image ?
- Quel est le métier de chaque personne ?

Ensuite elle a demandé aux élèves de lire le texte deux lectures silencieuses. Après, elle a fait elle-même une troisième lecture par donner le synonyme des mots difficiles sur le tableau.

### **2. Oralisation de la phase:**

- L'enseignante a demandé aux élèves d'aller vers la page 103 donnant sur le dialogue « Quand je serai grand » et elle a commencé à lire à voix haute. Ensuite, elle a partagé les personnalités du dialogue entre les élèves, où chaque personne a joué un rôle.

Les personnages du dialogue :

Le maitre, Yacine, Youcef, Narimane, le pompier et Massinissa.

- Elle a demandé aux élèves de répondre aux questions suivantes :
  - Réécoute le dialogue, puis réponds.
    - a) Comment appelle-t-on cet événement ?
    - b) Qui donne des conseils aux élèves ?

- Dis vrai ou faux. Puis, corrige ce qui est faux.  
Suite à un tremblement de terre,
  - a) On attend les secures.
  - b) Le médecin ne soigne pas les blessés.
  - c) Il n'y a pas de fortes secousses du sol.
  - d) Il ne faut pas paniquer.
  - e) Il faut se cacher derrière le réfrigérateur.
- Réécoute le dialogue, puis réponds.
  - a) Que faut-il faire après un tremblement de terre ?
  - b) Que feront Yacine, Narimane et Massinissa quand ils seront grands ?
- Trouve les phrases du dialogue qui correspondent aux images.



A la fin de la séance, nous avons demandé à l'enseignante la possibilité d'enseigner la deuxième classe 5AP2 à l'étape la découverte du troisième projet en introduisant le jeu pour voir la différence entre la séance où se présente les activités de manuel scolaire et la séance où se présente l'activité ludique.

### 3. Résultats de notre observation:

- Dans cette séance, nous avons remarqué que les élèves n'étaient pas enthousiasmés par la leçon parce que l'enseignante avait préalablement écrit le

sujet de la nouvelle unité au tableau. Cela n'a pas motivé les élèves à découvrir eux-mêmes la nouvelle unité.

- L'enseignante a organisé la séance en s'appuyant principalement sur le manuel scolaire, (les activités, les images).
- Par la suite, nous avons remarqué que la plupart des élèves faisaient des erreurs dans la prononciation des mots.

Par exemple :

- L'élève : rofrigrataire
- L'enseignante : réfrigérateur.
- L'élève : blesse
- L'enseignante : blessés.

### 5.2 La deuxième séance

Date : 19 février 2025

La classe : 5AP2

Durée : 1h :00

L'heure : 8h :00 à 9h :00

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

Séquence : 01 « Quand je serai grand »

Support : Jeu des cartes « des cartes avec des titres et des cartes avec des images des catastrophes naturelles et même quelle que sauveteurs ».

#### **Les objectifs :**

\*Amélioration de la reconnaissance visuelle.

\*La stimulation de la réflexion le fête d'encourager les élèves à la créativité et à l'imagination.

\*Développement de la mémoire par exemple : trouver le titre qui accompagne l'image.

### **Déroulement :**

Dans cette séance, nous avons décidé de faire l'inverse de ce que l'enseignante avait fait dans le cours précédent, c'est-à-dire de présenter un jeu ludique pour découvrir la nouvelle unité.

#### **1. Entrée en matière :**

- Nous avons d'abord écrit la date au tableau, puis nous avons expliqué le jeu à travers lequel nous allions découvrir la nouvelle unité. Le jeu est un « jeu de cartes », ce qui signifie que nous avons un groupe de cartes qui contiennent des images et l'autre contient des titres qui correspondent aux images.
- Ensuite nous avons mélangé les cartes des images et celui des titres et les ont distribuées aux élèves. Chaque binôme a reçu soit une image ou bien un titre (un nom). Les binômes qui ont reçu la carte avec l'image devaient se déplacer dans la classe et chercher le titre correspondant à l'image.

#### **2. Oralisation de la phase:**

- Lorsque nous avons obtenu les réponses qu'elles soient correctes ou incorrectes nous les avons affichés au tableau et avons demandé à chaque binôme d'expliquer son choix.
- Après avoir corrigé ensemble les erreurs avec les gestes et les mimiques, nous avons annoncé les binômes qui ont formulé les bonnes réponses.
- Et nous avons demandé aux élèves de deviner le sujet de notre projet.
- Enfin, nous avons discuté ensemble sur les causes et les conséquences des catastrophes naturelles et avons proposé des solutions en cas de tragédie.

#### **3. Résultat de notre observation:**

- Tout d'abord, lorsque nous avons expliqué le jeu aux élèves, nous avons remarqué qu'ils étaient très enthousiastes à l'idée de jouer et découvrir la nouvelle unité. « Qu'est-ce que c'est ? »
- Nous avons remarqué que tous les élèves étaient complètement sereins pour découvrir le concept de ce jeu qui favorise non seulement l'apprentissage, mais aussi la collaboration et l'engagement actif.
- Nous avons constaté que tous les élèves participaient et lorsque nous avons demandé ce que nous allions explorer dans le cadre de notre unité, la plupart a répondu et la réponse était correcte dès le début.

### 5.3 La troisième séance

Date : 06 Avril 2025

La classe : 5AP1

Durée : 1h :00

L'heure : 13h :00 à 14h :00

Projet : 04 « Protégeons la nature »

Séquence : 01 « Pourquoi notre terre est-elle en danger ? »

Support : Jeu de la liste des mots.

#### **Les objectifs :**

- Enrichir le vocabulaire.
- Favorise l'assimilation des connaissances préalables.
- Améliorer la rapidité mentale le fêta de pousser les élèves de trouver des mots rapidement dans un temps précis.

#### **Déroulement :**

Nous avons également eu l'occasion d'enseigner cette séance à laquelle nous avons déjà assisté en tant qu'observatrice pour la découverte du troisième projet, la

séquence une. Et dans cette séance, nous avons découvert ensemble le quatrième projet d'une manière nouvelle qui est la méthode du jeu.

### 1. Entré en matière :

- Nous avons commencé la séance par un bref rappel de la dernière séance où nous étions présentes en tant qu'observateurs, puis nous avons informé les apprenants que nous avons présenté notre quatrième projet par une nouvelle manière différente : sous forme de jeu ludique.
- Après nous avons expliqué le concept du jeu et son but.
- Ensuite, nous disposons les tables en forme de lettre U, d'après le site de Maitresse Aurel « si j'ai voulu changer ma manière d'enseigner c'était avant tout, étant donné le profil hétérogène de classe que j'avais, pour pouvoir être au plus près des élèves et de leurs difficultés. »  
Puisque cette disposition des tables en forme de lettre U, en psychologie traduit la volonté de comprendre, de communiquer aisément et encourage la participation.
- Par la suit, nous avons tenu le ballon de papier et posé les deux questions suivantes : Pourquoi notre terre est-elle en danger ? à cause de quoi ?

### 2. Oralisation de la phase :

- Dans un premier temps, quand nous avons posé les questions, nous avons lancé le ballon de papier à l'un des élèves qui a répondu à la question en donnant quelques exemples et il lance le ballon à l'un de ses camarades.
- Dans un deuxième temps, lorsque nous cherchons des réponses, nous nous retrouvons dans un dialogue entre nous et les élèves qui se pose à chaque réponse (pourquoi ce phénomène contribue-t-il à la pollution de l'environnement ?). Par exemple les voitures, pourquoi les voitures sont la cause de notre pollution ?

- Dans un troisième temps, nous avons proposé ensemble des solutions à faire pour protéger la nature.

### 3. **Résultat de notre observation :**

- Nous avons remarqué que les élèves respectent les règles du jeu.
- Ensuite, nous avons vu que la plupart des élèves sont conscients pour la préservation de notre environnement.
- De plus, nous avons observé la majorité pose des questions pertinentes.

### 5.4 La quatrième séance

Date : 09 avril 2025

La classe : 5AP2

Durée : 1h :00

L'heure : 8h :00 à 9h :00

Projet : 04 « protégeons la nature »

Séquence : 01 « Pourquoi notre terre est-elle en danger ? »

Support : Jeu de l'intrus

#### **Les objectifs**

- Développer la capacité d'analyse en distinguant les éléments qui ne font pas partie d'une catégorie donnée
- Approfondir la maîtrise du vocabulaire lié à l'environnement et à la pollution.
- Stimuler la collaboration à travers le travail en groupe.
- Encourager la réflexion collective autour du thème de l'unité.

#### **Déroulement**

Puisque nous avons déjà élaborer un jeu avec cette classe qui est le jeu de la carte pour l'éveil du troisième projet la séquence une et ça à faciliter la tâche pour élaborer le deuxième jeu ludique qui est le jeu de l'intrus, donc nous avons informer noter élèves que c'est eux même qui vont découvrir le quatrième projet comme la séance précédente

### 1. Entré en matière

- Premièrement, comme toujours nous avons commencé notre séance par écrire la date au tableau et par la suite expliquer les règles du jeu
- Deuxièmement, nous allons commencer par diviser la classe en groupe (six groupe, chaque groupe continue cinq au six élèves).
- Troisièmement, dans le tableau nous allons écrire plusieurs mots qui en une relation avec le thème de notre projet et nous avons mes des intrus des mots qui n'ont aucun rapport avec notre thème par exemple les mots que nous avons écrits :

-télévision	-papier
- pollution	-usines
- déchets	-ordinateur
- recyclage	-planter des arbres
- plastique	-économiser l'eau
-nettoyer les plages	-foret
- voiture	-poubelle
- fleur	-ramasser les déchets dans la classe
-casquette	-utilisation du vélo
-sac en tissu	-brûlage des ordures

Après nous avons tracer un tableau qui contient deux colonnes

Les mots qui en un rapport avec la pollution et la protection de la nature.	Les mots qui n'ont aucun rapport avec les autres mots.
---	--

--	--

### **2.Oralisation da la phase**

- Lorsque nous avons écrit les mots sur le tableau nous avons demandé aux élèves de regarder attentivement et de dégager les intrus, par la question suivante : Trouvez-le et expliquez pourquoi il ne va pas avec les autres ?
- Après nous leur avons demandé de mettre les mots dans la case appropriée dans un temps précis de 15min, et nous avons attendu lorsque les élèves terminent l'exercice, puis nous corrigeons ensemble et nous penchons sur l'explication des mots et parfois, nous devons expliquer les termes avec des images ou des vidéos que nous n'avons pas expliqués au début, juste pour voir le niveau de reconnaissance des élèves ensuite, nous avons proposé des solutions que nous pouvons mettre en œuvre pour garder notre environnement propre.
- Enfin, nous avons annoncé le groupe gagnant et par la suite nous avons posé la question suivante : Quel est l'intitulé de notre dernier projet ?

### **3.Résultat de notre observation**

- Nous avons constaté que les élèves respectaient le temps donné pour réaliser l'exercice.
- Ensuite, nous avons observé que lorsqu'ils cherchaient des solutions, ils prennent le temps d'échanger entre eux.

Nous avons remarqué que certains élèves n'avaient pas beaucoup de connaissances pour connaître la signification des mots, ce qui les amenait à poser des questions quand ils trouvaient des difficultés

## 6. Description des jeux utilisés

### 6.1 Jeu e carte

Ce sont des cartes avec des images de « catastrophes naturelles » et même quelques « sauveteurs ». Ces dernières sont accompagnées d'autres cartes avec des titres correspondant à chaque image.

#### **Déroulement :**

- a) Nous allons mélanger les images avec les titres et les distribuer aux élèves. Chaque binôme reçoit soit une carte avec une image soit une carte avec titre d'image.
- b) Les élèves qui reçoivent la carte contenant l'image doivent rechercher dans la classe les élèves qui possèdent la carte contenant le titre approprié pour l'image.
- c) Une fois les élèves trouvent les réponses on les affiche sur le tableau en expliquant les raisons de chaque choix pour ensuite annoncer les binômes gagnant.
- d) Après nous posons la question suivante : « Selon vous, quel est le sujet de notre nouvelle unité ? »
- e) Au final, nous allons expliquer les causes et les conséquences des catastrophes naturelles et on propose des conseils à faire lors d'un phénomène naturel. Il s'agit donc d'une entrée dans le thème de la séquence.

### 6.2 Le jeu de la liste des mots

Nous allons préparer un ballon de papier qui. Nous servons pour poser des questions et inciter l'expression orale.

#### **Déroulement :**

- a) Nous allons poser les questions suivantes « *Pourquoi notre terre est-elle en danger ? à cause de quoi ?* ».
- b) Nous lançons le ballon à l'un des élèves et celui qui la reçoit répond à la question en donnant un exemple, puis il lance le ballon à l'un de ses

camarades de classe qui répond également à la question et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que nous puissions obtenir un ensemble des mots qui ont un rapport avec le thème de notre projet.

- c) Au final, nous posons la question suivante : « *Quel est le sujet de notre nouvelle unité ?* »

Ensuite, nous allons proposer des solutions pour protéger la nature.

### 6.3 Jeu de l'intrus

Au début nous allons écrire un groupe de mots qui contribuent à la pollution de l'environnement et parmi ces mots il y a des intrus qui n'ont rien à voir avec le sujet.

#### **Déroulement :**

- a) Nous allons demander aux élèves d'identifier les éléments qui ne sont pas compatibles avec les autres.
- b) Après nous allons dessiner un tableau contenant deux colonnes, la première colonne concerne les mots qui contribuent à la pollution et la deuxième colonne concerne les mots qui n'ont aucun rapport avec la pollution.
- c) Lorsque nous avons fini d'expliquer l'exercice, nous divisons la classe en groupes et demandons à chaque groupe de résoudre l'exercice dans un temps précis. Ceux qui terminent dans le temps imparti expliquent leurs choix, puis nous annonçons le groupe gagnant.
- d) Au final, nous posons la question suivante : « *Selon vous, quel est le sujet de notre nouvelle unité ?* »

## 7. La différence entre une séance avec et sans jeu ludique

Voyons maintenant la différence entre une séance avec l'intégration du jeu ludique et autre séance sans jeu par l'approche pédagogique.

Lorsque l'on observe de manière approfondie dans les cours classiques on remarque des insuffisances notables qui peuvent freiner le processus d'apprentissage des élèves,

notamment un manque de motivation, la participation limitée des apprenants et la faible compréhension. En effet, l'enseignante s'est principalement appuyée sur les exercices du manuel scolaire ce qui limite la variété des méthodes d'enseignement et ne stimule pas véritablement la pensée critique chez les élèves.

En revanche, lorsque l'on tourne vers la nouvelle méthode pédagogique basée sur l'intégration de jeux ludiques qui rendant le cours amusant et donne des résultats extrêmement encourageants, puisque cette méthode et donne l'importance beaucoup plus à élève.

A ce sujet **Laurent Matthey et Alexandre Duchêne** (2016 :11) disent que :

« Le jeu constitue un moyen d'apprentissage efficace et stimulant pour les apprenants de langues. Il peut favoriser la motivation, l'engagement et la créativité des apprenants, tout en créant un environnement favorable à la pratique linguistique. De plus, le jeu permet aux apprenants de se concentrer sur la communication plutôt que sur la grammaire ou le vocabulaire, ce qui peut faciliter l'acquisition naturelle de la langue cible. »

### 8. Les difficultés rencontrées

Notre enquête a été confrontée à différents obstacles ayant ralenti l'exécution de notre plan de recherche.

Tout d'abord, nous avons eu du mal à trouver un établissement pour effectuer notre travail de recherche, car certains établissements refusaient d'accepter à cause du manque de temps et qui ont déjà d'autres étudiants. Mais nous avons finalement réussi à trouver un établissement qui a accepté de nous accueillir.

En outre, le processus de collecte de données a été perturbé en raison de l'hésitation de certains enseignants à répondre au questionnaire, ce qui entraîne un retard dans la réception de leurs réponses. De même nous avons reçu des questionnaires sans réponse, ce qui a compliqué l'analyse et l'interprétation des résultats.

Enfin, malgré tous les obstacles que nous avons rencontrés, nous n'avons jamais croisés les bras nous cherchons toujours l'efficacité pour garantir notre travail de recherche.

### Conclusion

A la lumière de ce que nous avons dit au long de ce chapitre intitulé « l'enquête de terrain », les étapes et les méthodologies de notre recherche qui consiste à introduire une approche mixte combinant une approche quantitative et une approche qualitative.

L'approche quantitative, qui consiste un questionnaire distribué à un nombre d'enseignants du cycle primaire dans différents établissements du commun de Maghnia, visant à recueillir leurs perceptions sur l'intégration du jeu ludique dans leurs pratiques pédagogiques et l'autre qualitative, qui consiste à utiliser des activités ludiques en classe de la 5ème année primaire lors de la phase de découverte d'un projet pédagogique en français. Cette démarche vise à simplifier l'interprétation et l'analyse des données collectées, que nous détaillerons dans le prochain chapitre.

## **Chapitre 3**

# **L'expérimentation du jeu à l'étape découverte**

### Introduction

Dans le cadre de ce chapitre intitulé « *l'expérimentation du jeu à l'étape découverte* », nous allons étudier les données que nous avons recueillies pour confirmer ou infirmer notre hypothèse.

En premier lieu, notre objectif de départ dans ce mémoire était de connaître l'efficacité de l'étape de sensibilisation et de voir que pour cette étape, on peut avoir plus d'efficacité en choisissant des moyennes ludiques.

Pour faire cela, nous avons choisi de tester trois jeux avec la classe de la 5<sup>ème</sup> année primaire nous les avons bien décrites dans le chapitre 02.

A présent, pour faire un rappel à l'étape de la sensibilisation, on va choisir un jeu parmi ceux proposés et le soumettre à une grille d'observation. A travers cette grille et le déroulement du jeu, nous allons voir quels sont les résultats auxquels nous avons abouti et quels sont les résultats que nous n'avons pas pu obtenir.

Ensuite, nous allons analyser le questionnaire que nous avons distribuée pour 15 enseignants de français du cycle primaire. Rappelons que ce questionnaire avait pour objectif d'évaluer l'utilisation des jeux ludiques en classe de français langue étrangère (FLE) dans l'étape découverte.

### 1. Le jeu

Pour rappel, nous avons choisi trois activités ludiques différentes (jeu de cartes, jeu de la liste des mots et jeu de l'intrus) pour réaliser l'étape de l'éveil, pour le projet trois et le projet quatre.

Nous allons focaliser notre attention sur le premier jeu (jeu de carte) que nous avons réalisé avec la 5AP2, dans le cadre de la découverte du projet 03, « *Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?* », Séquence 01 « *Quand je serai grand* ».

## CHAPITRE 3 : L'expérimentation du jeu à l'étape découverte

---

Afin de mieux présenter cette activité, nous allons mettre en place les informations sous forme de tableau, en distinguant deux aspects importants : le contenu et la réalisation.

### 1.1 Le contenu

C'est tout ce qu'on observe de manière globale concernant l'activité ludique avant de la réaliser en classe avec les élèves.

	<b>PAS DU TOUT</b>	<b>UN PEU</b>	<b>OUI</b>	<b>BEAUCOUP</b>
Stimule la curiosité				×
Stimule la mémoire			×	
Encourage la collaboration				×
éveille les connaissances préalables		×		
installe de nouvelles connaissances				×
éveille la motivation				×

### CHAPITRE 3 : L'expérimentation du jeu à l'étape découverte

---

Active l'imagination			×	
Renforce l'attention				×
Consolide la confiance en soi			×	
Améliore la capacité d'observation				×
Favorise la participation			×	

#### 1.1.1 Commentaire

Cette grille d'observation montre une évaluation qualitative des effets d'un jeu ludique selon plusieurs critères.

Nos remarques se présentent comme suit :

a) Stimuler la curiosité

Evaluation : beaucoup

Le résultat indique que le jeu éveille beaucoup la curiosité pour favoriser l'engagement et l'intérêt des apprenants, ce qui favorise l'implication active, renforce leur motivation et crée une atmosphère de travail agréable, adéquate à l'apprentissage.

b) Stimule la mémoire

Evaluation : oui

Cela signifie que l'activité mobilise la mémoire de manière satisfaisante. Le fait d'ajouter des éléments enrichissants qui permettent la répétition ou la consolidation des

### **CHAPITRE 3 : L'expérimentation du jeu à l'étape découverte**

---

acquis comme le jeu des cartes contenant des images permet de renforcer la mémorisation et de faciliter la réactivation des compétences acquises.

c) Encourage la collaboration

Evaluation : beaucoup

Cela indique que l'activité encourage beaucoup la collaboration entre les apprenants. Le fait d'échanger des idées entre eux pour construire des réponses en commun, tel que le travail en binôme qui considéré comme un soutien mutuel ainsi qu'une meilleure implication a été très favorable.

d) Eveil des connaissances préalables

Evaluation : un peu

Les apprenants ont eu quelques occasions d'exploiter ce qu'ils savaient déjà, mais cela n'a pas été un axe fort de l'activité. Par exemple, le fait d'introduire des images a permis à quelques apprenants de faire le lien avec leurs connaissances antérieures : dès qu'ils ont aperçu les images, certains ont automatiquement évoqué des notions déjà vues. Ce qui a favorisé une première forme de connexion avec le contenu.

e) Elle installe des nouvelles connaissances

Evaluation : beaucoup

Cette activité permet d'enrichir le bagage des connaissances. Elle offre un cadre structuré dans lequel les apprenants découvrent des notions nouvelles. Les supports utilisés, les images et les illustrations contribuent à installer des concepts nouveaux.

f) Eveil la motivation

Evaluation : beaucoup

Lorsque l'enthousiasme est élevé, il favorise une bonne compréhension et stimule aussi une excellente participation. La manière dont le jeu ludique est structuré éveille la motivation des apprenants et rend la classe positive.

### **CHAPITRE 3 : L'expérimentation du jeu à l'étape découverte**

---

g) Activer l'imagination

Évaluation : oui

L'activité a réussi à favoriser l'imagination des apprenants. Elle invite les apprenants à réfléchir pour trouver des solutions adéquates. En ce qui concerne ce jeu de cartes, il s'agissait de trouver l'illustration correspondant à chaque image. Cet aspect contribue à rendre l'apprentissage plus vivant.

h) Renforce l'attention

Évaluation : beaucoup

Le jeu réussit à attirer l'attention des apprenants par la manière de se présenter. Les apprenants restent concentrés tout au long de l'activité.

i) Consolide la confiance en soi

Évaluation : oui

Cela signifie que le jeu encourage les apprenants timides à participer en renforcent également la confiance en soi. Il donne plus de la responsabilité de prendre la parole.

j) Améliorer la capacité d'observation

Évaluation : beaucoup

Le fait d'utiliser des images a aidé les apprenants à améliorer leur capacité d'observation pour déchiffrer l'illustration et l'associer avec le nom qui convient.

k) Favorise la participation

Évaluation : oui

L'activité préférée des enfants est de jouer. Lorsque nous utilisons le jeu, nous attirons l'attention des apprenants et les encourageons à participer. Ce qui est plus important pour les apprenants timides, surtout lorsque nous organisons le travail en binôme. Car cela encourage la collaboration pour échanger des idées et participer. Nous pouvons dire que le jeu de cartes est adapté pour stimuler la participation.

## CHAPITRE 3 : L'expérimentation du jeu à l'étape découverte

### 1.2 La réalisation

C'est le moment où nous avons pratiqué l'activité ludique avec les élèves en classe et montré les résultats obtenus à partir du jeu.

	0%	MOINS DE 50%	50%	PLUS DE 60%	80% à 100%
Des images					×
Les noms des phénomènes					×
Ont évoqué leurs connaissances préalables				×	
Effort d'aider l'autre					×
Renforcement de la concentration				×	
Effort de partager			×		
Tous les élèves ont participé			×		
Tous les élèves ont parlé			×		
Les élèves ont manifesté leur intérêt					×
Les élèves ont montré leurs satisfactions					×

### 1.2.1 Commentaire

#### a) Des images et les noms des phénomènes

Evaluation : 80% à 100%

- Nous avons remarqué que l'utilisation des images était un bon moyen d'attirer l'attention des élèves, ce qui leur permettait d'éveiller leurs connaissances préalables, surtout lorsque nous les avons accompagnées avec des noms de chaque phénomène, et que nous leur avons demandé de résoudre cette activité en binôme.

Pour faire rappel, nous avons mélangé les cartes des images et celles des noms et les avons distribués aux élèves. Chaque binôme, avait reçu soit une image ou bien un titre. Les binômes qui avaient la carte avec l'image devaient se déplacer dans la classe et chercher le nom correspondant à l'image.

Notre objectif était de sensibiliser les apprenants à découvrir la nouvelle unité.

#### b) Stimuler la réflexion

Evaluation : plus de 60%

- Cette activité ludique est un moyen pour stimuler la réflexion à travers laquelle les élèves ont utilisé des connaissances antérieures et acquis de nouvelles connaissances. L'utilisation des images et les noms des phénomènes est considérée comme un moyen de stimuler la réflexion.

#### c) Stimulation de l'expression orale

Evaluation: 50%

- Nous avons constaté que le jeu a été un succès. Mais il y a eu quelques hésitations dans l'expression orale car certains élèves n'étaient pas capables de créer une phrase complète en français. La plupart des réponses étaient en arabe et

quelques mots en français et cela ne les a pas empêchés de s'exprimer oralement lorsqu'ils avaient une question ou une information.

#### d) Favorise l'implication active

Evaluation : 80% à 100%

- Les apprenants ont montré une excellente implication active. Lorsqu'ils recevaient une information, ils n'hésitaient pas de partager avec les autres. Ils s'engageaient sérieusement dans la tâche proposée.

Par exemple, l'un des élèves a posé la question suivante : « *pourquoi les maisons tombent pendant un tremblement de terre ?* » notre réponse était : « *lorsque la terre bouge très fort, les murs continuent de trembler et ils ne peuvent pas le supporter ce qui provoque l'effondrement des maisons* ».

#### e) Amélioration de la reconnaissance visuelle

Evaluation : plus de 60%

- Le fait de demander aux élèves de regarder attentivement l'image pour trouver l'illustration qui l'accompagne, aide à améliorer non seulement la reconnaissance visuelle, mais aussi la concentration pour trouver la réponse.

En amenant les élèves à faire des rapports entre les images et leur signification, on stimule une excellente compréhension du contenu et une mémorisation plus efficace.

#### f) Esprit collaboratif

Evaluation : 50%

- Nous avons demandé de résoudre l'exercice en binôme. Pourquoi ? pour encourager la coopération, l'échange d'idées et de permettre à chacun de s'enrichir des compétences de l'autre. Ensuite, chaque binôme qui reçoit une carte avec l'image devait circuler dans la classe pour trouver le nom adéquate, stimulant ainsi l'interaction, l'observation et la réflexion collective et pour le but de les motiver à trouver le thème de projet.

### g) Développement de la mémoire

Evaluation : 80% à 100%

- Les apprenants ont montré une excellente capacité de mémorisation, ils ont su mémoriser les emplacements et reconnaître les titres des phénomènes facilement pour les associer avec les images. Cette capacité montre une très bonne concentration, une attention soutenue. De plus les élèves ont manifesté un réel intérêt pour le jeu et ont exprimé leurs satisfactions, ce qui confirme la pertinence de l'approche ludique utilisée.
- Enfin, grâce à ce jeu nous avons réussi à sensibiliser les apprenants au contenu abordé dans notre projet.

## Conclusion

Pour clôturer, nous pouvons dire que nos observations sur le contenu ainsi que la réalisation c'est-à-dire la pratique de jeu que nous avons choisi avec la classe de la 5<sup>ème</sup> année primaire 2 pour l'éveil du troisième projet nous amène à confirmer l'efficacité de cette activité ludique.

Ainsi, nous pouvons affirmer que le jeu a porté ses fruits, en stimulant la curiosité, en éveillant la motivation, en encourageant l'implication active et en développant la mémoire. L'activité a également permis de renforcer les apprentissages dans un cadre agréable et dynamique. Elle s'impose alors comme un outil pédagogique efficace.

Enfin, ces résultats que nous avons vus sont ce qui nous a encouragé à explorer et à proposer d'autres activités ludiques.

## 2. Le questionnaire

Pour faciliter l'exploitation des résultats que nous avons obtenus par les enseignants de cycle primaire, nous avons conçu des tableaux et parfois des graphiques pour analyser

## CHAPITRE 3 : L'expérimentation du jeu à l'étape découverte

chaque question. Nous allons présenter les résultats sous forme de pourcentages pour une meilleure compréhension.

### 2.1 Description des données

- **Information sur l'échantillon d'enseignants :**

sexe	pourcentage
Masculin	13%
féminin	86%

- **Niveau d'étude :**

Niveau d'étude	Nombre des enseignants	pourcentage
Bac	0	0%
Licence	6	40%
Master1	0	0%
Master2	9	60%
Autres	1	6%

- **Expérience :**

Expérience	pourcentage
Moins de 5ans	20%
Entre 5 et 10	53%
Entre 11 et 20ans	13%
Plus de 20ans	13%

- **Question01 : Est-ce que vous utilisez le jeu dans vos cours de français ?**

Réponse	pourcentage
Oui	93%
Non	6%

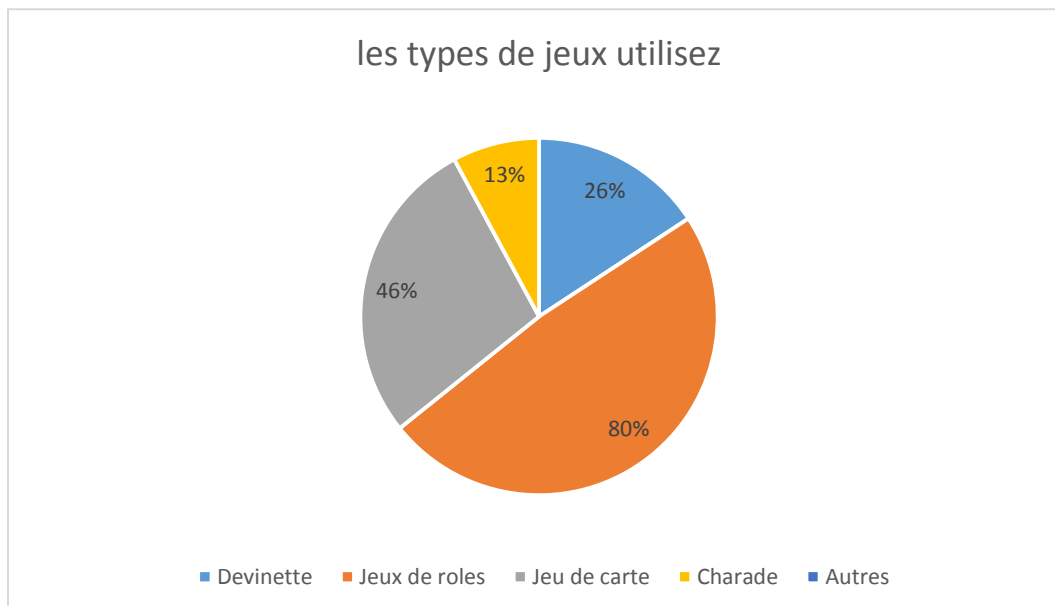
#### Commentaire

De toutes ces analyses, on constate que sur l'ensemble des 15 enseignants interrogés, ils existent juste 13% d'homme et 86% sont des femmes. Cela met en évidence une nette prédominance féminine de la profession dans le contexte étudié. En ce qui concerne leur niveau d'études, aucun ne s'arrête au niveau du bac et même en master01, mais 40% possèdent une licence, 60% master02 et le 6% ont un autre diplôme. En terme d'expérience professionnelle d'enseignement, 20% ont moins de 5ans, 53% ont entre 5 et 10 ans d'expérience, 13% ont entre 11 et 20 ans d'ancienneté et 13% plus de 20 ans. Ces résultats mettent en évidence une population enseignante compétente.

Nous rentrons maintenant dans la profondeur de notre questionnaire. La première question traite de l'utilisation de jeu en classe de français. La pulpaire des réponses étaient oui 93%, cela montre que le jeu l'occupe une place centrale pour le déroulement des cours.

⇒ Les enseignants qui ont répondu « oui » ils ont répondu à la question suivante :

- **Si, oui quel type de jeux utilisez-vous ?**



### Commentaire

Les enseignants ayant répondu par « oui » ont été invités à préciser le type de jeux utiliser en classe du FLE, les résultats montrent une supériorité de 80% d'utilisation des jeux de rôles, suivis des jeux de cartes 46% des répondants. 26% les devinettes, 13% les charades et 6% choisissent un autre type de jeu.

A travers cette question nous voulions savoir quel était le jeu le plus utilisable par les enseignants et nous leur avons donné l'opportunité de connaître l'activité qu'ils aiment utiliser.

⇒ Les enseignants qui ont répondu « Non » ils ont répondu à la question suivante :

- **Si, non y-a-t-il des jeux que vous aimeriez expérimenter en classe ?**

Réponse	pourcentage
Jeu de lecture	6%

### Commentaire

Les enseignants qui ont répondu par « non » ils ont répondu à cette question, sachant que la réponse à la première question était 93% oui, et nous avons obtenu une réponse à cette question et nous l'avons prise en considération car elle est considérée comme une opinion.

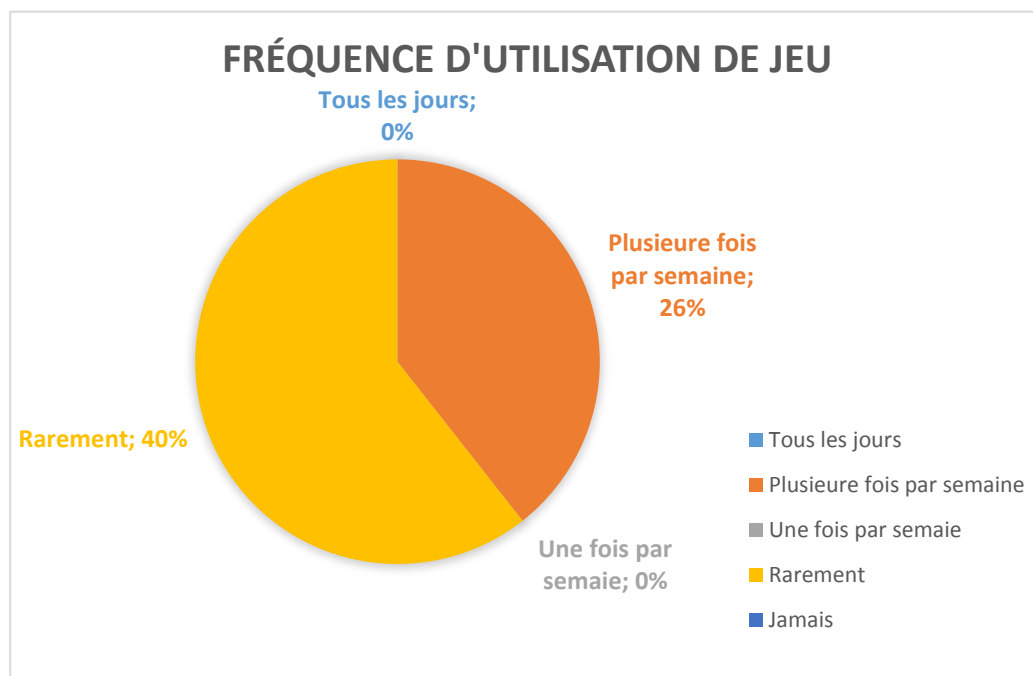
### **Question02 : vous utilisez le jeu dans quelle partie de votre cours ?**



### Commentaire

La deuxième question sur la partie de la réalisation de jeu dans le cours, nous avons remarqué qu'ils existent 20% d'enseignants qui utilisent le jeu au début du cours pour découvrir le thème du projet et attirer l'attention des apprenants dès le début. C'est un petit pourcentage et c'est une opportunité intéressante pour nous de travailler sur quelque chose qui n'est pas très courante. Cela a renforcé notre motivation à cibler le jeu à l'étape 1 de l'unité et nous a permis de proposer une approche originale.

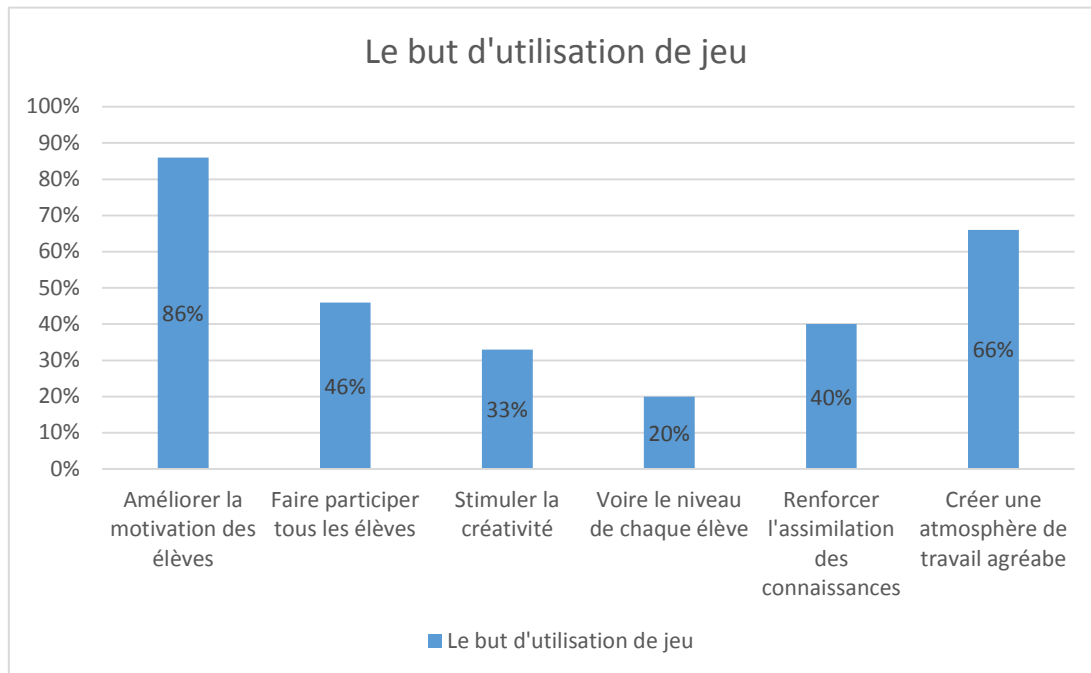
- **Question 03 : A quelle fréquence utilisez-vous le jeu ?**



### Commentaire

La troisième question, sur la fréquence de l'utilisation du jeu : 40% des enseignants qui privilégient d'utiliser le ludique rarement, tandis que 26% l'utilisent une fois par semaine et aucun enseignant ne l'utilise jamais, tous les jours et même plusieurs fois par semaine. Nous remarquons à travers ces résultats que même si les enseignants intègrent l'approche ludique, elle demeure limitée.

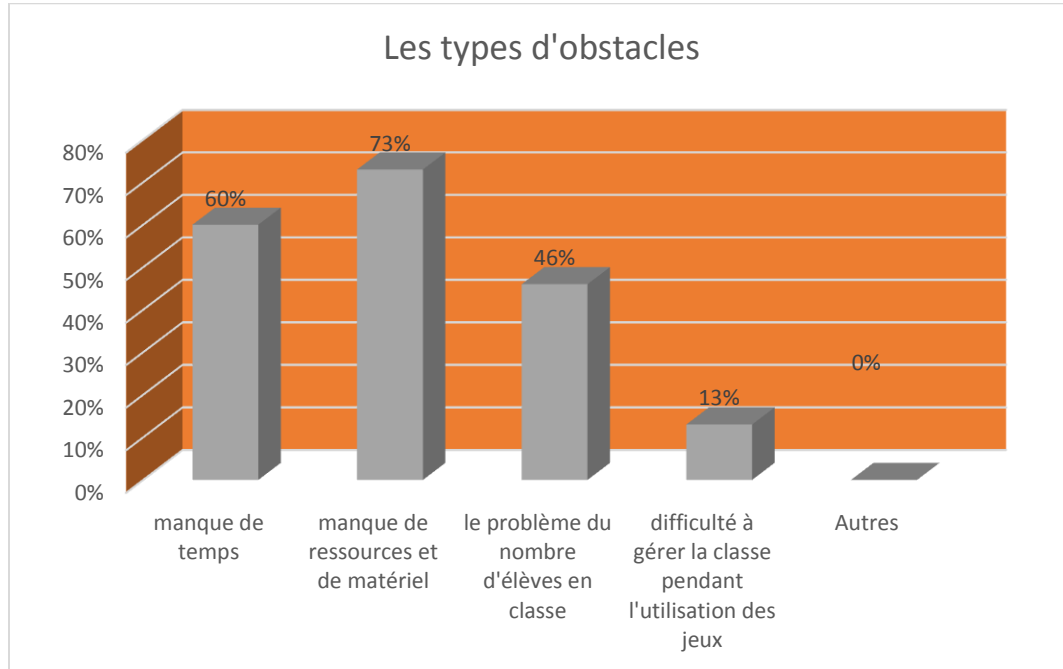
- **Question04 : Dans quel but utilisez-vous le jeu ?**



- **Question05 : Est-ce que vous trouvez des obstacles pour utiliser le jeu en classe ?**

Réponse	Pourcentage
Oui	93%
Non	6%

- **Question06 : Quel type d'obstacle rencontrez-vous ?**



### Commentaire

Nous allons étudier les résultats de la cinquième et la sixième question. En ce qui concerne les obstacles rencontrés lors de la réalisation du jeu en classe de FLE, nous avons reçu 93% qui répondent par oui. Cela montre que même si le jeu présente des bienfaits l'enseignant se heurte à des obstacles pour l'utiliser. Ce qui est dommage.

Parmi les obstacles cités, il y a : 60% des enseignants qui déclarent manquer de temps. Cet argument peut être nuancé, car il existe certains jeux simples et rapides à utiliser. Par ailleurs, 73% déclarent qu'ils n'existent pas de matériel adapté pour faciliter la tâche. Tandis que 46% disent que le nombre des élèves en classe n'autorise pas à gérer la classe pendant le jeu. Nous avons remarqué que ces chiffres révèlent des freins réels concernant les avis des enseignants sur l'utilisation du jeu ludique en classe.

- **Question07 : Quelle est la réaction de vos élèves face aux jeux ?**

La réaction des élèves	Pourcentage
Ils sont heureux	66%
Ils parlent plus	20%

### CHAPITRE 3 : L'expérimentation du jeu à l'étape découverte

---

Ils sont motivés	73%
Ils comprennent mieux la leçon	60%
Ils participent davantage aux activités	33%
Il y a de la concurrence entre eux et cela les pousse à travailler	40%
Autres	0%

#### **Commentaire**

Pour la quatrième et la septième question de notre questionnaire servant à évaluer l'objectif du jeu et la réaction des élèves en classe du FLE, nous avons remarqué que le jeu a eu un effet positif sur la motivation des élèves, puisque l'indicateur montre que 86% d'entre eux se sont sentis motivés. Ce qui indique que 66% sont heureux durant l'activité et lorsque les apprenants sont heureux, ils parlent plus même si cela ne concerne que 20% d'entre eux, dans ce cas précis (selon les résultats).

Ensuite, 60% ont affirmé que leurs élèves comprennent mieux la leçon, dont 40% qui estiment que l'activité ludique a renforcé leur assimilation de connaissances. En parallèle, 33% des élèves participent davantage aux activités, selon les réponses des enseignants. Ce qui encourage la concurrence entre eux et les incite à s'impliquer davantage dans leur apprentissage.

Nous pouvons dire que 66% des enseignants déclarent que le jeu ludique avait créé une atmosphère de travail agréable ce qui contribue à les motiver et à les activer pour acquérir des nouvelles connaissances.

Le jeu que nous avons évalué et jugé efficace pour notre séance découverte a été exploité comme support principale d'apprentissage. Il a permis de capter l'attention des élèves de manière motivante et progressive dès le début de la séance.

Nous sommes placées comme des intervenants et analystes. Ce double rôle nous permet à la fois aux côtés de l'enseignante, de participer activement à la mise en œuvre de

l'activité, accompagnons les élèves dans leurs apprentissages. Et d'une autre côté comme des observateurs, d'observer et d'analyser les réactions des élèves.

### 2.2 Synthèse du questionnaire

Le questionnaire nous a permis d'approcher les enseignants et prendre leurs avis pour avoir un regard général sur l'utilisation du jeu en général et plus particulièrement à l'étape découverte. Et nous n'avons pas simplement distribué le questionnaire et l'avons ensuite récupéré, mais après l'avoir reçu, nous avons parlé aux enseignants et recueilli de près leurs opinions sur le jeu.

Ce que nous pouvons dire c'est que l'activité ludique facilite l'engagement des élèves, en stimulant leur curiosité et en rendant l'apprentissage plus attractif. Et ce qui est intéressant pour notre enquête c'est l'intégration du ludique pour le lancement du projet, car elle permet de capter l'attention des élèves dès le début, et ce que nous avons constaté à travers les résultats obtenus de notre questionnaire, c'est qu'il n'y a pas beaucoup des enseignants qui utilisent cette méthode.

## Conclusion

Le recueil des données de notre questionnaire nous a permis de voir les différents avis des enseignants sur la pratique du jeu en classe de français langue étrangère. Cette étude montre que la plupart des enseignants disent faire recours aux jeux dans leurs cours malgré les différents obstacles rencontrés.

Nous avons constaté qu'une minorité d'enseignants utilise le ludique lors de la phase d'éveil du projet. Ce qui indique que cette méthode moins employée par rapport aux autres comme l'apprentissage de grammaire, du vocabulaire et conjugaison. Pourtant, intégrer des jeux ludiques dès le lancement d'un projet pourrait favoriser l'engagement des élèves, et beaucoup les aider pour renforcer leur esprit imaginaire et leur créativité en stimulant la curiosité qui les rend plus motivés et impliqués dans l'apprentissage.

**CONCLUSION**

## Conclusion

---

L'utilisation de l'approche ludique dans le programme d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère (FLE) en Algérie est primordiale pour permettre à l'enfant de découvrir le monde qui l'entoure et d'améliorer ses compétences. De plus, le jeu est considéré comme un point essentiel pour éveiller la curiosité des apprenants et les motiver à apprendre de nouvelles choses afin d'élargir leurs connaissances, surtout lorsqu'on adopte cette méthode dans le lancement d'une nouvelle unité didactique.

Notre enquête nous a bien démontré que pour connaître le thème de l'unité didactique le jeu apparaît comme le meilleur outil. Car il contribue à rendre l'apprentissage plus dynamique et donne plus de responsabilité à l'élève de découvrir lui-même le projet, favorisant ainsi son engagement et son implication dans le processus d'apprentissage.

La problématique centrale que nous nous sommes posées et sur laquelle s'est structurée notre recherche est la suivante : **Comment les activités ludiques influencent-elles la motivation et l'engagement des élèves lors de la phase de découverte d'une unité ?**

Notre travail de recherche autour de la composante ludique dans l'étape découverte de l'unité didactique cas de 5<sup>ème</sup> année primaire, nous a amené à le sectionner en trois chapitre :

Au première chapitre, nous avons abordé plusieurs concepts essentiels sur lesquelles se basent notre étude. Nous avons commencé par définir l'approche communicative ainsi que ses principes de base. Ensuite, nous avons parlé de l'approche actionnelle en mettant en lumière le rôle de l'enseignant puis le rôle de l'apprenant dans ce type d'approche, notamment par l'intégration du jeu.

De plus, nous avons les étapes de l'unité didactique et son rôle dans l'enseignement-apprentissage du FLE. Nous avons pu voir que l'étape découverte ou mise en situation joue un rôle fondamental dans l'amorce de l'unité et la connaissance du thème. Cette étape demande beaucoup d'intérêt et un bon choix d'activité pour éveiller la curiosité de l'apprenant et le maintenir impliqué tout au long de l'unité.

## **Conclusion**

---

Enfin, nous avons parlé du jeu et son l'efficacité du jeu dans l'enseignement-apprentissage du FLE.

Dans le deuxième chapitre de notre cadre pratique intitulé « l'enquête de terrain », nous avons expliqué les méthodes de notre travail. Et pour confirmer ou infirmer nos hypothèses, nous avons distribué un questionnaire aux enseignants du français au cycle primaire. Nous avons aussi effectué une enquête de terrain ayant pour objectif l'intégration du jeu dans la partie découverte, pour des élèves de 5<sup>ème</sup> année primaire.

Dans le dernier chapitre, nous avons choisi d'analyser un jeu parmi ceux que nous avons réalisés avec la classe 5AP. Puis, une analyse statistique des données recueillies par le questionnaire, accompagnée d'une interprétation des résultats obtenus.

D'après notre analyse, nous avons conclu que l'intégration de la composante ludique dans la découverte du projet est une source de motivation car elle éveille la curiosité, stimule l'engagement, permettant aussi de mobiliser la mémoire de manière satisfaisante par laquelle l'apprenant utilise son imagination et ses connaissances préalables pour mieux assimiler les nouveaux apprentissages. En effet, nous avons réussi à affirmer nos deux hypothèses proposées dès le début de notre travail de recherche.

Ensuite, d'après les résultats obtenus de notre questionnaire adressé aux enseignants de français au primaire, nous avons constaté que la plupart utilisent le jeu dans leurs cours de français. Mais il n'existe que 20% intégrant le jeu dans la découverte du projet. Ce n'est qu'un faible pourcentage.

Cela met en évidence l'importance de notre travail de recherche parce qu'il vise à démontrer l'efficacité des activités ludiques dès le début pour découvrir le thème du projet.

Pour conclure, l'adoption du jeu en classe est une étape très importante pour faciliter l'apprentissage et dès les premières minutes de lancement d'une nouvelle unité didactique ; à travers laquelle on attire l'attention des apprenants et les motive à découvrir de nouvelles connaissances.

## **Conclusion**

---

Enfin, nous invitons les futurs chercheurs à s'intéresser sur la manière avec laquelle le jeu contribue à rendre l'apprentissage plus dynamique dès le début d'une unité didactique.

# **BIBLIOGRAPHIE**

## **BIBLIOGRAPHIE**

---

### **Ouvragse :**

- CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, cour de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p 457.
- Ibid.P.458
- GIRARD Daniel, Enseigner les langues, méthodes et pratique, Paris, Bordas, 1985p.135.

### **Dictionnaires :**

- Cuq J.P., Dictionnaire de didactique de français langue étrangère, Paris, clé international, 2003, P.102
- Ibid. P. 25\_26.
- Ibid.P.16.

### **Sitographie :**

- <http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/charade/14708> consultée 30/01/2025 à 21:32.
- Marie Versele, (l'apprentissage par le jeu,<http://ligueenseignement.be/l'apprentissage-par-le-jeu/1mai2016> Consulter le 28 janvier2025à12 :05
- Gagnanturf, <http://maitresseaurel.eklablog.com> « La table en « U » » publié le 26/07/2017 à 21 :29 par Maitresse Aurel. Consulter le 08/04/2025 à 14 :19.
- Albarri, H. (2017). Rôle de l'unité didactique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies – Arts and Humanities Series Vol. (39) No. (5). <https://journal.tishreen.edu.sy/index.php/humlitr/article/download/3394/3199/0> Déposé le 10/05/2017. Accepté 170/09/2017. Consultée le 05/04/2025 à 22:54.

## **BIBLIOGRAPHIE**

---

- LEMEUNIER V., « Elaborer une unité didactique à partir d'un document authentique, » <http://www.francparleroif.org/images/stories/dossiers/lemeunier2006.htm,première publication :09/05/05 – Mise à jour :09/05/06. Consultée le 08/04/2025 à 12 :75.>

### **Mémoires :**

- BENAMARA, A. (2020/2021). Le ludique en classe de FLE au primaire algérien pour une meilleure approche de la lecture. Mémoire master02 universités de Tlemcen.
- BOUGHALEM, S. « la place du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire », mémoire de master-université de Tébessa.

**Annexe**

**QUESTIONNAIRE**

**Destiné aux enseignants de français du cycle primaire**

*Madame, Monsieur,*

*Nous vous demandons de bien vouloir remplir ce questionnaire pour enrichir notre enquête sur l'activité ludique (le jeu) en classe de français*

**Sexe :**     Masculin     Féminin

**Niveau d'étude:**

bac    Licence    Master1    Master 2

Autres, précisez.....

**Expérience :**

Moins de 5ans    Entre 5 et 10ans    Entre 11 et 20ans    Plus de 20ans

**1.Est-ce que vous utilisez le jeu dans vos cours de français ?**

Oui                       Non

**⇒Si, oui quel type de jeux utilisez-vous ?**

Devinettes                       Jeu de carte

Jeux de rôles                       Charade

Autres, précisez .....

**⇒Si, non y-a-t-il des jeux que vous aimeriez expérimenter en classe ?**

.....

**2.Vous utilisez le jeu dans quelle partie de votre cours ?**

Au début du cours pour découvrir le thème

En séance de grammaire

En séance de vocabulaire

A la fin du cours

Autres, précisez .....

**3. A quelle fréquence utilisez-vous le jeu ?**

- Tous les jours
- Plusieurs fois par semaine
- Une fois par semaine
- Rarement
- Jamais

**4. Dans quel but utilisez-vous le jeu ?**

- Améliorer la motivation des élèves
- Faire participer tous les élèves
- Stimuler la créativité et de la réflexion
- Voir le niveau de chaque élève
- renforcer l'assimilation des connaissances
- Créer une atmosphère de travail agréable

**5. Est-ce que vous trouvez des obstacles pour utiliser le jeu en classe ?**

- Oui                       Non

**6. Quel type d'obstacle rencontrez-vous ?**

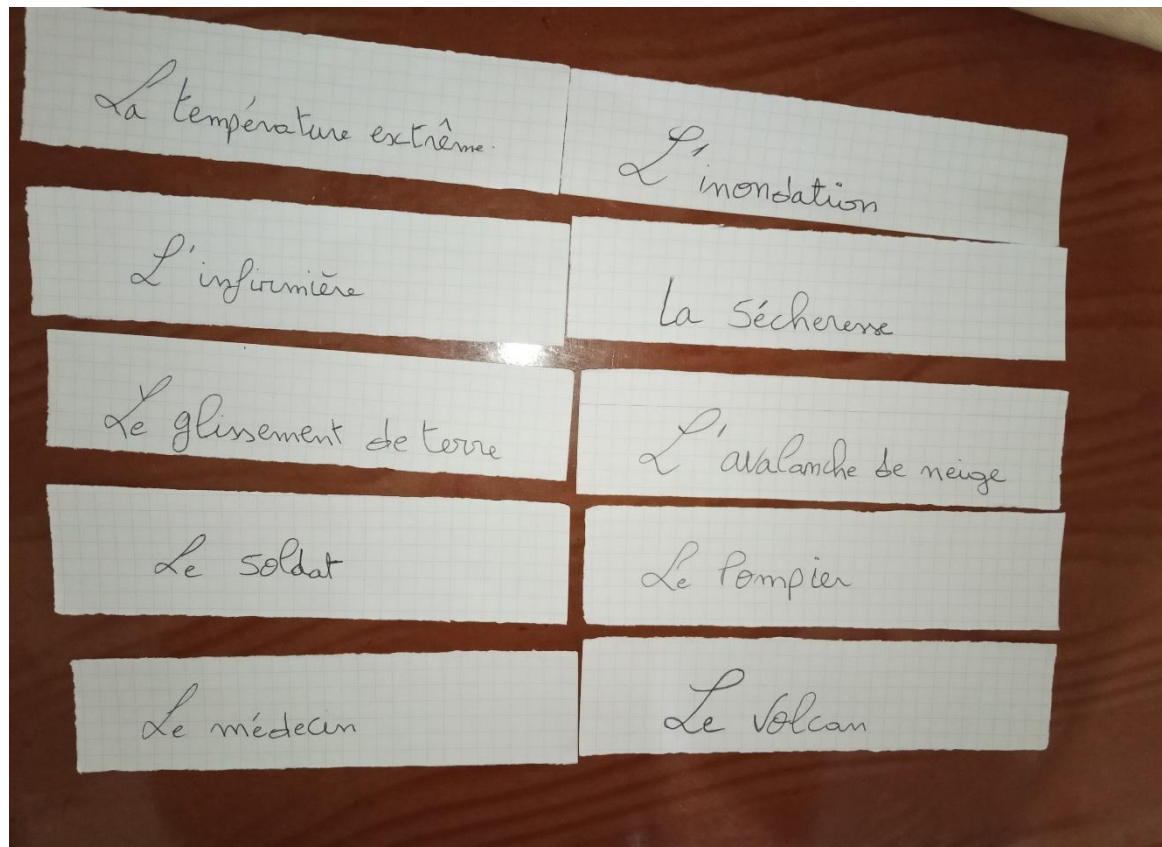
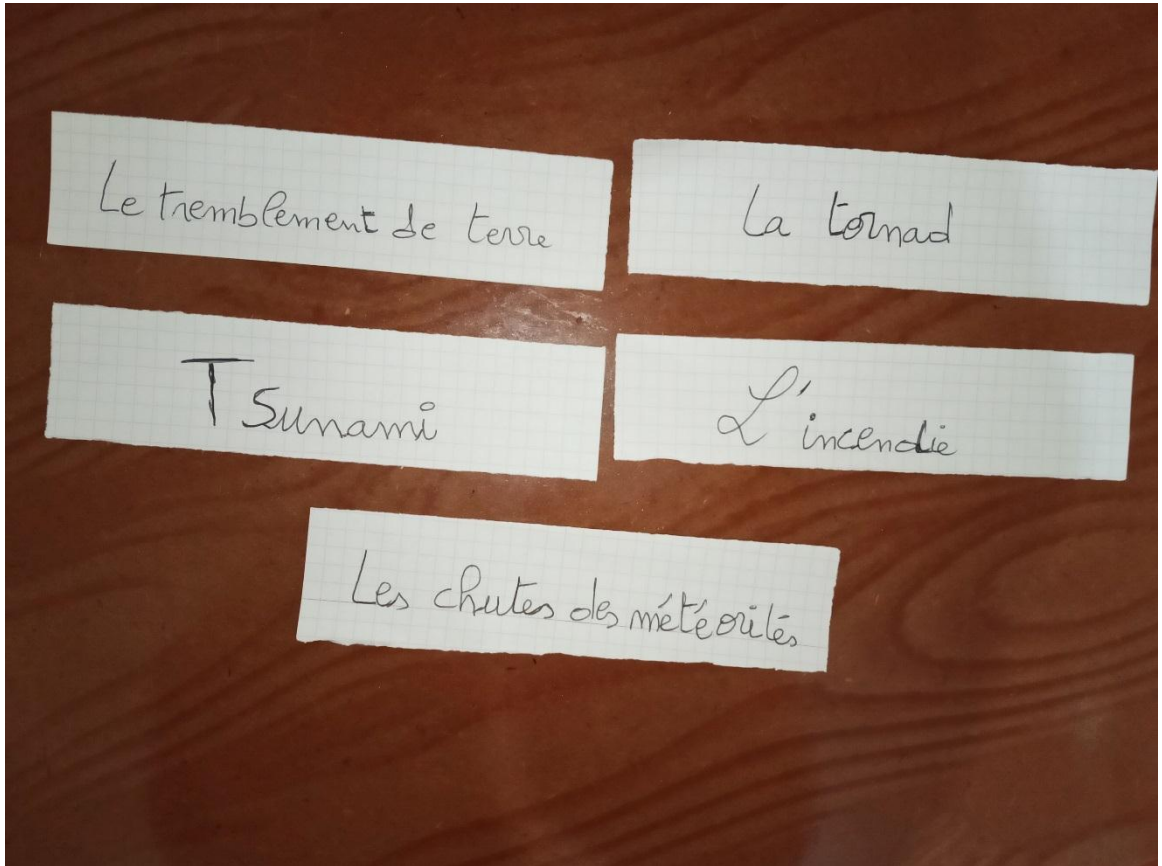
- Manque de temps
- Manque de ressources et de matériel
- Le problème du nombre d'élèves en classe
- Difficulté à gérer la classe pendant l'utilisation des jeux
- Autre, précisez .....

**7. Quelle est la réaction de vos élèves face aux jeux ?**

- Ils sont heureux
- Ils parlent plus
- Ils sont motivés
- Ils comprennent mieux la leçon
- Ils participent davantage aux activités
- Il y a de la concurrence entre eux et ça les pousse à travailler
- Autres.....

Merci de votre contribution 😊







## Résumé


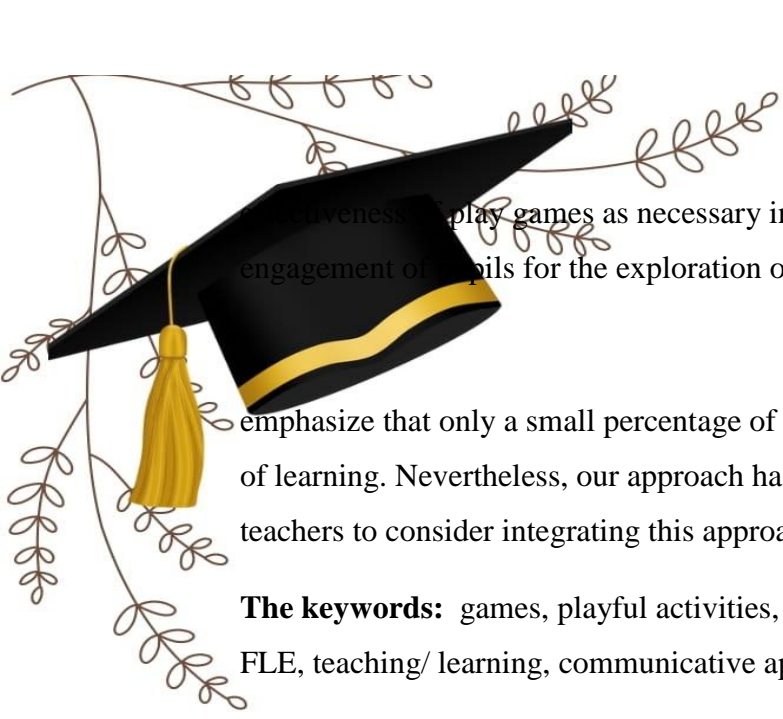
Notre travail de recherche met l'accent sur l'utilisation des activités ludiques comme support didactique dans la partie découverte d'une nouvelle unité didactique. Notre terrain d'observation et d'expérimentation est celui des élèves de la 5<sup>ème</sup> année primaire en apprentissage du français langue étrangère. Pour mener cette étude, nous avons adopté deux approches distinctes. D'une part, une approche quantitative reposant sur un questionnaire destiné aux enseignants du français au cycle primaire, et d'autre part, une approche qualitative axée sur la mise en pratique, en classe, des activités ludiques en phase découverte. A l'issue de cette étude, nous avons confirmé l'efficacité des jeux comme ingrédients nécessaires stimulant la motivation et l'engagement des élèves pour l'exploration des nouvelles notions. Cependant, il est important de souligner que seul un faible pourcentage d'enseignants intègre réellement des jeux à ce stade de l'apprentissage. Néanmoins, notre démarche a suscité un intérêt favorable, encourageant les enseignants à envisager l'intégration de cette approche dans leurs pratiques pédagogiques.

**Les mots clés :** le jeu, l'activité ludique, l'étape découverte, l'unité didactique(projet), le Fle, l'enseignement-apprentissage, les approches communicatives.

## Abstract

Our research work but the emphasis on the use of play activities as didactic support in the discovery part of a new didactic unit. Our field of observation and experimentation is that of the pupils of the 5<sup>th</sup> year of primary school in learning French as a foreign language. To conduct this study, we adopted two distinct approaches. on the one hand, a quantitative approach based on a questionnaire for French teachers in the primary cycle, and on the other hand, a qualitative approach focused on the Implementation in class of play activities in the discovery phase. At the end of this study, we confirmed the





iveness, play games as necessary ingredients stimulating the motivation and engagement of pupils for the exploration of new concepts. However, it is Important to

emphasize that only a small percentage of teachers actually integrate games at this stage of learning. Nevertheless, our approach has generated favorable interest, encouraging teachers to consider integrating this approach into their teaching practices.

**The keywords:** games, playful activities, discovery tables, teaching units(projects), FLE, teaching/ learning, communicative approaches.

## ملخص

يركز عملنا البحثي على استخدام أنشطة اللعب كوسائل تعليمية في جزء الاكتشاف من وحدة جديدة. مجال ملاحظتنا وتجربتنا ومجال مراقبتنا وتجربتنا ومجال تلاميذ السنة الخامسة من المدرسة الابتدائية وتأثيرها الذين يتعلمون اللغة الفرنسية كلغة اجنبية. لإجراء هذه الدراسة، اعتمدنا على منهجين متميزين، من ناحية، نهج كمي يركز على استبيان موجه الى معلمي اللغة الفرنسية في المرحلة الابتدائية، ومن ناحية اخرى، نهج نوعي يتركز على وضع الأنشطة الترفيهية في مرحلة الاكتشاف موضع التنقيذ في الفصل. وبعد ذلك ثم تحليل نشاط. وفي نهاية هذه الدراسة تأكدنا من فعالية الالعب كمكونات ضرورية لتحفز دافعية الطلاب وانخراطهم في استكشاف المفاهيم الجديدة. ومع ذلك، من المهم التأكيد على ان نسبة موثوقة فقط من المعلمين يقومون فعليا بدمج الالعب في هذه المرحلة من التعلم. ومع ذلك، فقط اثار نهجنا اهتماما ايجابيا، مما شجع المعلمين على التفكير في دمج هذا النهج في ممارساتهم التدريسية.

## كلمات مفتاحية

، الاساليب التواصلية. تعليم اللغات الاجنبية، التدريس/التعلم، الالعب، النشاط اللعبي، طاولات الاكتشاف، وحدة (المشاريع)التدريس