

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

*République Algérienne Démocratique et Populaire*

*Ministère de l'Enseignement Supérieur  
et de la Recherche Scientifique*

*Université 8 mai 1945 Guelma  
Faculté des Lettres et des Langues  
Département des Lettres et de Langue  
Française*



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945 قالمة  
كلية الآداب و اللغات  
قسم الآداب و اللغة الفرنسية

**Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de Master académique**  
**Domaine :** Lettres et Langues étrangères **Filière :** Langue française  
**Spécialité :** Didactique et langues appliquées

**Intitulé :**

**Rôle Des Activités Ludiques Comme Facteur De Motivation Dans  
L'enseignement/Apprentissage Du FLE  
« Cas Des Apprenants De La Première Année Moyenne »**

**Rédigé et présenté par :**

**AMARA MADI Soundous**

**HAFIANI Aya**

**Sous la direction de : Mme BADRAOUI Karima**

**Membres du jury**

**Président : Mme LAAOUASSA Halima**

**Rapporteur : Mme BADRAOUI Karima**

**Examineur : Mr SAYED Kamel**

**2021/2022**

## *Remerciements*

Nous remercions, en premier temps, notre Dieu qui nous a donné la force, la volonté et le courage pour arriver à réaliser ce travail de recherche

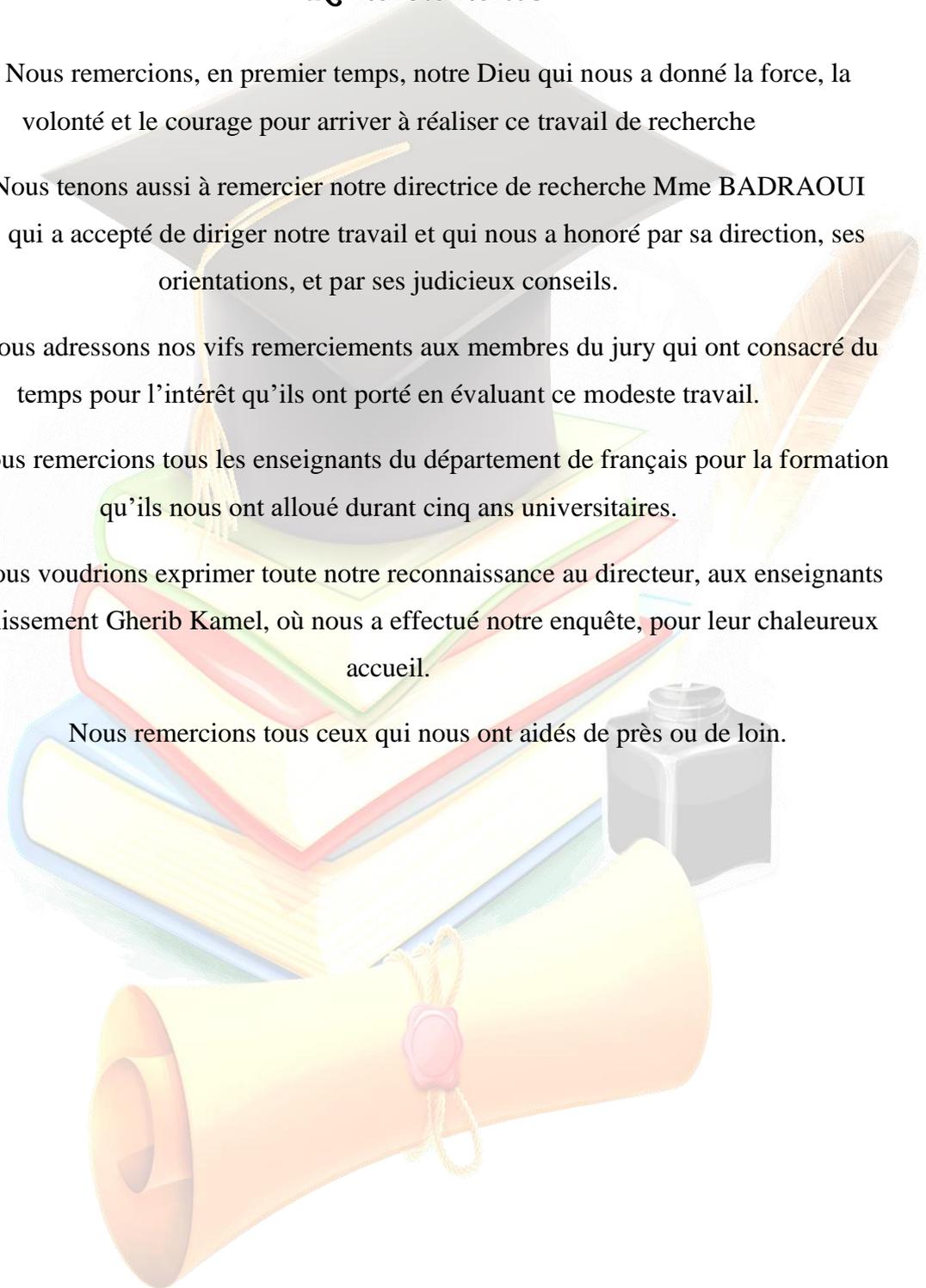
Nous tenons aussi à remercier notre directrice de recherche Mme BADRAOUI Karima, qui a accepté de diriger notre travail et qui nous a honoré par sa direction, ses orientations, et par ses judicieux conseils.

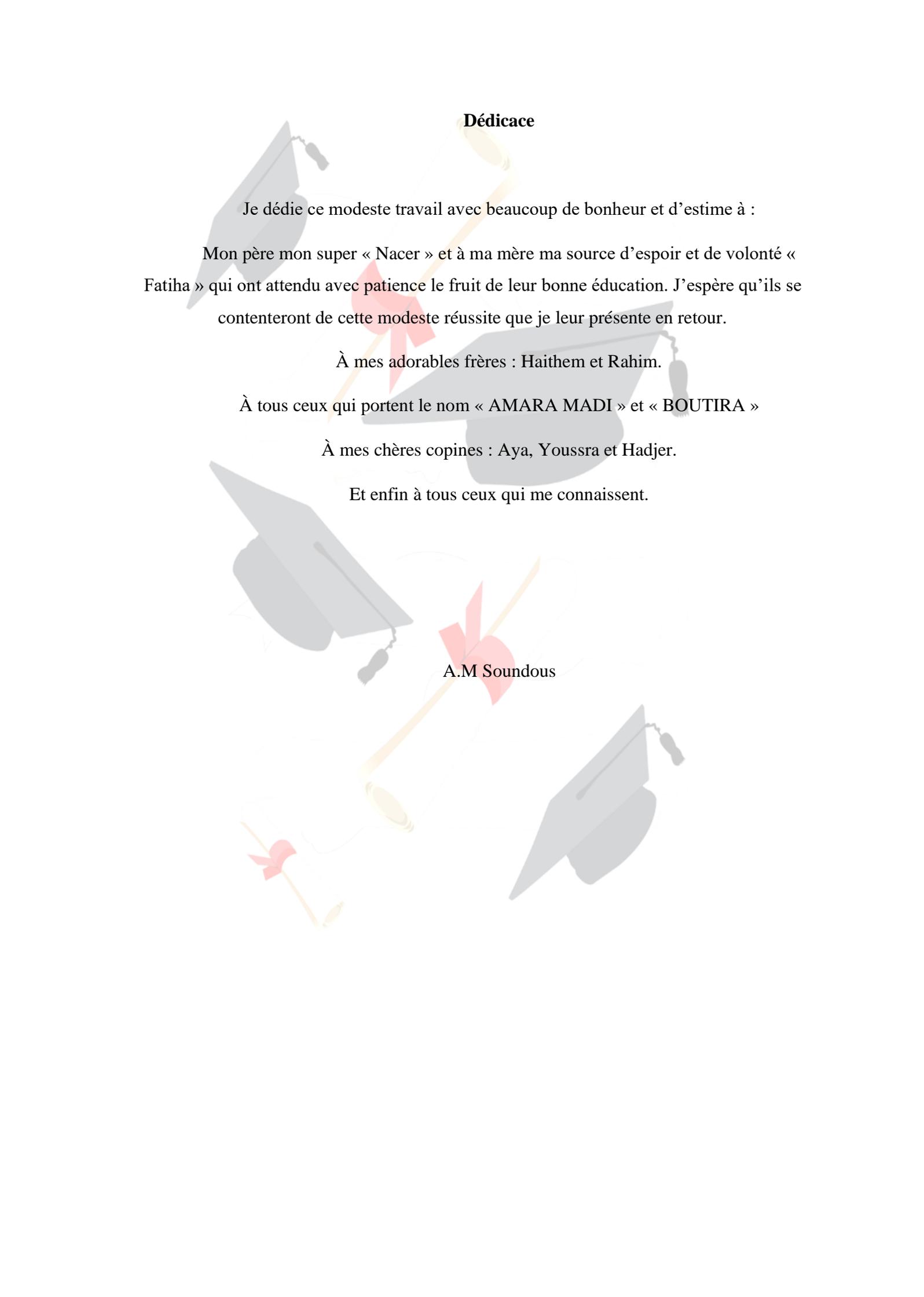
Nous adressons nos vifs remerciements aux membres du jury qui ont consacré du temps pour l'intérêt qu'ils ont porté en évaluant ce modeste travail.

Nous remercions tous les enseignants du département de français pour la formation qu'ils nous ont alloué durant cinq ans universitaires.

Nous voudrions exprimer toute notre reconnaissance au directeur, aux enseignants de l'établissement Gherib Kamel, où nous a effectué notre enquête, pour leur chaleureux accueil.

Nous remercions tous ceux qui nous ont aidés de près ou de loin.





## Dédicace

Je dédie ce modeste travail avec beaucoup de bonheur et d'estime à :

Mon père mon super « Nacer » et à ma mère ma source d'espoir et de volonté « Fatiha » qui ont attendu avec patience le fruit de leur bonne éducation. J'espère qu'ils se contenteront de cette modeste réussite que je leur présente en retour.

À mes adorables frères : Haithem et Rahim.

À tous ceux qui portent le nom « AMARA MADI » et « BOUTIRA »

À mes chères copines : Aya, Youssra et Hadjer.

Et enfin à tous ceux qui me connaissent.

A.M Soundous

## Dédicace :

### *Je dédie ce modeste travail :*

- ❖ *A la mémoire de mon père « Idriss », que les miséricordes de Dieu soient sur lui.*
- ❖ *A la plus belle rose de ma vie, Maman « Zoulikha », que je ne peux pas la décrire par les mots et qui est la chandelle de ma vie. Je serai reconnaissante à l'éternel d'être ta fille car tu étais toujours là, à mes côtés, en m'encourageant tout au long de cette aventure de mes études. Que Dieu te comble de santé et de bonheur.*
- ❖ *A mon unique, « Sissa », ma petite sœur qui restera toujours mon univers et mon âme.*
  - ❖ *A mes chers frères « Med Islam » et « MoaatassimBillahWassim».*
  - ❖ *A mes copines « Doussa », « Youssra » et « Hadjer » auxquelles j'exprime toute ma gratitude pour leurs soutiens, pour leur timide amour et surtout pour tous les moments délicats.*
- ❖ *A mes oncles « Kais » « Moussa » et « Rida » et à toute ma famille.*
- ❖ *A la meilleure « Assma » qui nous a accompagné durant notre enquête au CEM.*
- ❖ *A mes chers enseignants « Mr Omar Ait Kaci » et « Mme Sabrina Yahamdi ». Que tous vos vœux soient exaucés.*
- ❖ *A toute personne proche de mon cœur que je n'ai pas cité et à Tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à l'accomplissement de ce travail.*
- ❖ *A vous chers lecteurs, je souhaite que cette recherche vous inspire et vous aidera dans vos études et vos recherches.*

*Aya*

# Table des matières

## Résumé

Introduction générale .....	10
-----------------------------	----

### Partie I : Le cadrage théorique

#### Chapitre I : L'enseignement du français au cycle moyen

Introduction.....	16
1. Le français au cycle moyen .....	16
1.1.Les finalités de l'enseignement du français au cycle moyen :.....	17
1.2.Contenus du programme de la première année moyenne : .....	17
1.3.La place du français dans l'enseignement algérien : .....	18
2. Les supports pédagogiques de l'enseignement du français :.....	19
3. les différents types des supports utilisés lors de l'enseignement du FLE :.....	19
3.1. Les supports écrits : .....	20
3.2. Les supports audio :.....	20
3.3 Les supports vidéo : .....	20
3.4 Les supports numériques : .....	20
Conclusion.....	21

#### Chapitre II : La motivation scolaire et les activités ludiques en classe du FLE

Introduction.....	23
1. La motivation en contexte scolaire .....	24
2. La motivation selon Maslow : .....	25
3. Typologie de la motivation .....	27
3.1. La motivation extrinsèque.....	27
3.2. La motivation intrinsèque .....	27
4. Qu'est-ce que la « motivation », « démotivation » et « amotivation » ?.....	28
5. Les stratégies et les moments de motivation des apprenants.....	29
5.1. La motivation au début de la séance .....	30
5.2. La motivation au sein de la séance .....	30
6. Les facteurs de motivation en classe du FLE (Selon Rolland Viau).....	31
7. Les sources de motivation des élèves.....	32
7.1. Le rôle de l'enseignant en tant que facilitateur et tuteur .....	32
7.2. Le rôle des parents.....	33
8. Qu'est-ce qu'une activité ludique ? .....	33
9. Les types des jeux.....	34

9.1.	Les jeux linguistiques.....	34
9.2.	Les jeux de créativité.....	35
9.3.	Les jeux culturels .....	36
10.	Le jeu dans le processus enseignement/apprentissage du FLE .....	36
10.1.	Le jeu ludique .....	36
10.2.	Le jeu éducatif .....	37
10.3.	Le jeu pédagogique .....	37
11.	Fonction et rôle des activités ludiques en classe du FLE.....	38
	Conclusion.....	39

## Partie II : Le cadrage pratique

### Chapitre I : L'observation participante/non participante

	Introduction :.....	43
1.	Description du lieu d'expérimentation : .....	44
2.	Les activités observées :.....	44
2.1.	L'activité de l'expression orale : <i>Jeu de l'Oie</i> .....	44
2.2.	L'activité de la grammaire : <i>Jeu de l'Oie</i> .....	45
2.3.	L'activité du vocabulaire : <i>jeu de la balle</i> .....	46
3.	Les séances observées : .....	46
3.1.	Les séances de l'expression orale :.....	46
3.2.	Les séances de la grammaire : .....	53
3.3.	Les séances de vocabulaire :.....	60
	La conclusion :.....	67

### Chapitre II : Analyse du questionnaire

1.	Le questionnaire :.....	69
1.1.	Présentation du questionnaire : .....	69
1.2.	Le public visé :.....	70
1.3.	L'objectif du questionnaire :.....	70
2.	Présentation et analyse des réponses recueillies : .....	71
	La conclusion :.....	87
	Références Bibliographiques.....	90

Annexes

## Résumé :

Ce mémoire a pour fin de se focaliser sur le rôle des activités ludiques comme support pédagogique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE pour les élèves de la 1<sup>ère</sup> année moyenne en contexte algérien et de savoir l'impact de ce jeu sur la motivation des apprenants.

Notre étude comprend deux parties, une partie qui s'intéresse au cadrage théorique et qui traite la question de l'enseignement du français en Algérie, la notion de « motivation » et la notion de « l'activité ludique ». Une deuxième partie (cadrage pratique) qui expose les résultats ; les analyses et l'interprétation ; obtenus par le biais des données quantitatives et qualitatives.

Pour qu'on puisse atteindre l'objectif de notre recherche, nous avons mené à utiliser deux outils d'investigations : Un questionnaire destiné aux enseignants de français au CEM et une observation dans une classe de la 1<sup>ère</sup> année du palier moyen dans le même établissement. Les données recueillies de cette enquête nous ont conduit à illustrer l'efficacité du ludique dans le développement de la motivation et l'enthousiasme chez les apprenants, et à montrer le rôle qu'il joue dans la facilitation de la tâche des enseignants ainsi que l'acquisition chez les apprenants,

**Mots clés :** activité ludique, motivation, apport du jeu ludique.

## المخلص

تهدف هذه المذكرة إلى التركيز على دور الأنشطة الترفيهية كدعم بيداغوجي في تعلم/تعليم اللغة الفرنسية الأجنبية لتلاميذ السنة الأولى من التعليم المتوسط في الجزائر ومعرفة تأثير وفائدة هذه اللعبة على تحفيز المتعلم.

الجزء الأول يهتم فقط بالجانب النظري الذي يتضمن تدريس اللغة في الجزائر، تتكون دراستنا من جزأين مفهوم التحفيز وكذا مفهوم النشاط الترفيهي. الجزء الثاني (الجانب التطبيقي) والذي يحدد النتائج، التحاليل والتفسيرات التي تم الحصول عليها من خلال بيانات الكمية والنوعية.

لتحقيق هدف بحثنا، قمنا باستخدام أداتين استقصائيتين: استبيان مخصص لأساتذة مادة اللغة الفرنسية في الطور المتوسط والملاحظة التي تتضمن المستوى الأول من التعليم المتوسط في المؤسسة ذاتها. ساقط بنا البيانات المتحصل عليها من الاستبيان والملاحظة إلى فعالية الأنشطة ذات الطابع الترفيهي فيما يتعلق بتنمية التحفيز والحماس لدى المتعلمين، وكذلك إظهار الدور الذي تلعبه في تسهيل مهمة المعلمين والمتعلمين على حد سواء.

الكلمات المفتاحية: نشاط ترفيهي، تحفيز، مساهمات اللعب الترفيهي

## **Abstract**

The purpose of this thesis is to focus on the role of recreational activity as an educational support in the teaching/Learning of FFL for first year middle school students in Algerian context and to know the impact and usefulness of this game on the motivation of learners.

Our study consists of two parts; one part is only concerned with the theoretical part, which includes the teaching of French, the notion of «motivation» and the notion of «recreational activity». The other part (practical part) that determines the results, analyses and interpretations obtained through quantitative and qualitative data.

To achieve the objective of our research, we used two investigative tools: A questionnaire for French teachers at college and an observation that includes the first level of the middle school education in the same institution. The data obtained from this survey led us to the effectiveness of the recreational activities in relation to the development of motivation and enthusiasm among learners, and showed its role in facilitating the task of both teachers and the learners at the same time.

# **Introduction générale**

### Introduction générale

L'enseignement /apprentissage du français en tant que langue étrangère dans le système éducatif algérien occupe une place primordiale, en fait, il représente l'une des nécessités fondamentales dans le domaine de l'enseignement des langues étrangères ayant pour but d'inculquer aux apprenants des compétences communicatives en leur permettant de s'exprimer aisément en français.

De ce fait, la mission confiée aux enseignants est de faciliter la communication avec les apprenants en classe et de leur donner envie d'apprendre cette langue étrangère en se basant sur des voies pédagogiques et méthodologiques diverses et en se servant de nombreux moyens, outils ainsi que des stratégies ayant comme objectif de veiller que l'apprentissage de cette langue serait plus facile, accessible et surtout agréable.

Les stratégies d'enseignement se définissent comme un ensemble de techniques et de méthodes mises en œuvre par l'enseignant afin d'atteindre des objectifs d'apprentissage telle que la lecture qui demeure le moyen le plus important de culture ; une source riche d'informations scientifiques et culturelles, elle représente l'une des techniques cognitives qui vise à faciliter la compréhension d'un texte, d'enrichir l'expérience du lecteur et de participer au développement de sa personnalité.

Ainsi, les technologies d'informations et de la communication représentent un enjeu important qui mène l'apprenant au fil des jours à exprimer par oral et par écrit ses émotions, sa pensée, ses rapports aux autres et à communiquer avec autrui de façon immédiate. Les TICE fournissent des moyens novateurs dans la transmission des savoirs et permettent la découverte des stratégies d'apprentissage qui favorisent la construction des compétences.

Les activités ludiques sont autant d'autres outils pédagogiques qui contribuent aux apprentissages pédagogiques scolaires et qui jouent un rôle essentiel dans le développement des élèves. A cet égard, il faut utiliser le jeu dans l'apprentissage pour stimuler l'enthousiasme des apprenants.

Pour cela, l'enseignant doit créer une bonne atmosphère d'ambiance en classe, en se focalisant sur des activités ludiques et des jeux éducatifs.

D'après B. Martinet « *motiver les élèves constituent l'un des plus grands défis de l'enseignement actuellement* ». <sup>1</sup>

C. Prévost déclare que : « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plan et projet* » <sup>2</sup> Elle continue en disant : « *pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle)* » <sup>3</sup>

Comme la motivation scolaire est liée avec le niveau de l'intelligence et de la capacité de l'apprenant et comme le champ où les élèves développent leurs capacités est la classe, les enseignants doivent exciter la motivation des apprenants par des jeux éducatifs et des activités ludiques.

**Brigitte Maunoury** considère les activités ludiques comme : « *les activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* » <sup>4</sup>

En d'autre terme, les activités ludiques sont des principaux outils pédagogiques pour apprendre le FLE, contribuant à développer la créativité, l'imagination, ou encore les compétences linguistiques des apprenants.

De nos jours, certains enseignants ne prennent pas attention aux jeux éducatifs alors que l'apprenant est plus attiré par ce genre d'apprentissage qui est le jeu.

Ce fait a attiré notre attention et nous a mené à réfléchir sur le sujet qui porte sur « le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de 1<sup>ère</sup> année moyenne ». Cette notion se trouve dans le cadre de la didactique des langues étrangères et notamment dans la didactique du FLE. C'est pourquoi nous avons choisi ce thème car nous croyons fortement que les activités ludiques peuvent contribuer à de multiples bénéfices en classe du FLE et aident ainsi à rendre l'apprentissage plus attractif et adéquat.

---

<sup>1</sup> Bernard André, *motiver pour enseigner : analyse traditionnelle et pédagogique*, Hachette éducation, 1998, Paris, p :30

<sup>2</sup> Prévost, Clémence, cité par Doron, Roland et Parot, Françoise, *Dictionnaire de psychologie*, PUF, Février 2011 p 467

<sup>3</sup> Ibid p 467

<sup>4</sup> Jean, Ticet *apprentissage*, Mémoire de DEA, présentée par Jean-Laurent Plevies, Septembre 2000, p :24

Cela nous mène à nous poser la question suivante :

**Comment peut-on motiver les apprenants du 1<sup>ère</sup> année moyenne par le biais des activités ludiques en classe du FLE ?**

**Et quel est le rôle des activités ludiques dans le développement de la motivation et des compétences langagières chez les apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne ?**

Pour répondre à la question ci-dessus, nous supposons que :

L'activité ludique représenterait un outil pédagogique crucial qui rend le cours plus attractif, facilite l'apprentissage du FLE et motive ainsi les apprenants à acquérir facilement la langue étrangère.

A travers ce travail de recherche, nous nous sommes fixés les objectifs suivants :

- Montrer le rôle du ludique dans la motivation des élèves pour acquérir une langue étrangère.
- Mettre l'accent sur l'amélioration et le développement des capacités langagières de l'élève par le biais des activités ludiques.

Afin de vérifier ces hypothèses, nous utilisons le questionnaire comme moyen d'investigation qui sera destiné à 10 enseignants de la matière au cycle moyen à la wilaya de Guelma.

Nous nous sommes également envisagées, durant cette enquête, une observation au cours de six séances : Deux séances en expression orale, deux autres en grammaire et les deux dernières en vocabulaire. Pour mener une étude comparative entre l'implication du ludique et le non implication, nous avons essayé d'intégrer le ludique en différents supports (jeu de l'oie, jeu de balle, image...) dans une séance et de la comparer avec une autre séance de la même rubrique où le jeu est absent.

Nous prendrons comme échantillon 2 classes du CEM GHERIB Kamel situé au village de Beni Mezzeline.

Pour atteindre notre objectif, nous comptons élaborer un plan de travail qui comporte deux grandes parties, un cadrage théorique et un cadrage pratique.

La première partie théorique se compose de deux chapitres. Dans le premier chapitre, nous nous intéressons d'abord à la thématique ainsi que les finalités de l'enseignement du français langue étrangère au cycle moyen en Algérie.

Dans le deuxième chapitre, nous mettons l'accent sur la notion de motivation et les types des activités ludiques dans le but de montrer leur rapport avec l'enseignement ainsi que leur rôle principal vis-à-vis de la motivation des apprenants.

La deuxième partie de ce mémoire se réserve pour l'analyse du questionnaire qui est destiné aux enseignants et l'interprétation des données sur le terrain à partir de l'observation effectuée en classe du FLE. .

# **Partie I**

## **Le cadrage théorique**

# **Chapitre I**

## **L'enseignement du français au cycle moyen**

## Introduction

Sous l'influence du colonialisme français, la langue française était la langue véhiculaire dans l'Algérie indépendante y compris l'école jusqu'aux années 1970, et quoique en ne pratiquant aucun statut officiel depuis le premier jour de l'indépendance, la langue nationale et officielle est l'arabe classique. C'est ainsi que, l'emploi de la langue française malgré sa prescription par plusieurs textes législatifs, n'a été jamais entièrement effacé.

En ce qui concerne la première langue étrangère la décision des algériens pour apprendre à leurs enfants est toujours basée sur leurs enracinements profonds dans la réalité sociolinguistique du pays.

Depuis l'année scolaire 1995/1996, les apprenants optent pour le français comme première langue étrangère enseignée au primaire.

A la rentrée scolaire 2003, la mise en œuvre de la réforme du système éducatif marque un tournant important. L'objectif est clair : l'école algérienne se vise à être moderne et ouverte sur le monde.

Dans ce chapitre, nous évoquerons les notions et les termes qui sont en relation avec l'enseignement du français et découvrir l'ensemble des moyes et des supports utilisés pour enseigner cette langue étrangère.

### 1. Le français au cycle moyen

Actuellement, l'Algérie applique un système éducatif divisé en 04 niveaux : primaire, moyen, secondaire et enfin l'enseignement supérieur. L'enseignement moyen dure quatre ans, après avoir finir les études de 04 ans, l'élève a le droit d'obtenir le brevet d'enseignement moyen.

Le cycle moyen se considère comme un passage très important qui lie le palier primaire au palier secondaire. Il présente de différentes données qui enrichissent les capacités intellectuelles des apprenants ainsi qu'il trace leurs carrières scolaires et les offre des outils linguistiques importante pour affronter le palier suivant.

Le français occupe une place assez importante au moyen. Il est enseigné en 4 séances durant la semaine. A travers les points de langues proposés pour le cycle moyen, l'apprenant acquiert et approfondit de différentes compétences (savoirs et savoirs faire) qui lui

permettent d'être apte face à des situations quotidiennes auxquelles il pourrait confronter dans sa vie de citoyen

### **1.1. Les finalités de l'enseignement du français au cycle moyen :**

En Algérie, le système éducatif se décompose de deux grandes étapes. La 1<sup>ère</sup> phase s'appelle « l'enseignement obligatoire », elle combine et réunit le cycle primaire avec celui du moyen. Tandis que la 2<sup>ème</sup> phase est nommée « l'enseignement non obligatoire », elle ajoute le cycle secondaire comme un 3<sup>ème</sup> niveau d'étude.

Ces 3 cycles qui sont inséparables, se combinent pour atteindre des objectifs généraux, divers et délicats pour l'apprentissage des élèves.

« L'école moyenne est chargée de dispenser aux élèves [...] l'enseignement des langues étrangères qui doit leur permettre d'accéder à une documentation simple dans ces langues, à connaître les civilisations étrangères et à développer la compréhension mutuelle entre les peuples ».<sup>5</sup>

En se focalisant sur le cycle moyen, qui est un cycle important dans le parcours des apprenants, il cherche à atteindre des objectifs tels que :

Enrichir le contenu et la capacité d'éducation et de la pédagogie.

Développer et maîtriser des compétences considérables et irréductible : de qualification, de culture, et d'éthique, ainsi que des attitudes langagières pour installer une compétence communicationnelle, en lui permettant de continuer et de poursuivre ses cursus ou de s'intégrer dans la vie active et quotidienne.

### **1.2. Contenus du programme de la première année moyenne :**

Le manuel scolaire de français de la 1<sup>ère</sup> année au collège contient trois projets, chaque projet est divisé en trois séquences.

Le 1<sup>er</sup> projet est introduit comme suit : « Afin de célébrer les journées mondiales de la propreté et de l'alimentation qui se déroulent les 15 et 16 octobre de chaque année, mes camarades et moi élaborerons une brochure pour expliquer comment vivre sainement ».

Il comporte trois séquences :

---

<sup>5</sup>Amirouche. Chelli « Rapport aux langues natives, et enseignement du français en Algérie » Editions Publibook, 2011

- Séquence 1 « j'explique l'importance de se laver correctement ».
- Séquence 2 « j'explique l'importance de manger convenablement ».
- Séquence 3 « j'explique l'importance de bouger régulièrement ».

Le 2<sup>ème</sup> projet est résumé comme suit « Je réalise avec mes camarades un dossier documentaire pour expliquer les progrès de la science et leurs conséquences ».

Il est aussi composé de trois séquences, présentées dans l'ordre suivant :

- Séquence 1 « j'explique les progrès de la science ».
- Séquence 2 « J'explique les différentes pollutions ».
- Séquence 3 « J'explique le dérèglement du climat ».

Pour le dernier et le troisième projet, « Sous le slogan : pour une vie meilleure, je réalise avec mes camarades un recueil de consignes pour se comporter en éco-citoyen », il contient que deux séquences :

- Séquence 1 « J'incite à l'utilisation des énergies propre »
- Séquence 2 « J'agis pour un comportement éco-citoyen »

Et en fin, il ne faut pas oublier les rubriques qui font parties aux projets de l'année scolaire et qu'on peut les intégrer par des activités ludiques tel que : expression orale, grammaire, vocabulaire, textes, conjugaison, orthographe, lecture et compréhension de l'écrit.

### **1.3. La place du français dans l'enseignement algérien :**

Parlant du français en Algérie, Il existe plusieurs observations qui montrent que cette langue fait partie des langues utilisées par les citoyens au territoire. Fréquemment, on voit des Algériens qui se parlent en français, ainsi que de voir des alternances et des variations de langues où le français est utilisé, tel que : L'arabe dialectale. Bien sûr la place de cette langue se diffère d'un milieu à un autre, surtout entre la ville et les petits villages là où elle est presque nulle, donc c'est selon les paramètres sociolinguistiques habituels de l'Algérie. Son statut effectif en Algérie varie entre « langue seconde » et « langue première ».

Or, dans le plan didactique, la langue française est placée dans la catégorie des « Langues étrangères ». Autrement dit, l'enseignement du français à l'école algérienne est alors passé au statut de langue étrangère à côté de la langue anglaise et l'accent étant mis sur une langue scientifique et technique.

## **2. Les supports pédagogiques de l'enseignement du français :**

*« Les supports sont au cœur du système didactique »<sup>6</sup>*

Il est important de bien choisir et utiliser les supports pédagogiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE. Ce sont utiles et indispensables à la fois pour l'enseignement de cette langue, car ils facilitent la méthode de la transmission des idées de la part du professeur et ainsi simplifient aux élèves l'acquisition de cette langue et se considère comme un appui pour eux.

Ils ont un rôle bénéfique et réciproque pour les deux éléments de la classe (enseignant/apprenant) en se faisant circuler l'information et animer la séance. D'autre part, le support pédagogique permet de favoriser la compréhension et la mémorisation chez les apprenants. Il sert à diffuser l'information en classe et permet de diriger la séance.<sup>7</sup>

On peut le définir comme un moyen, ou un outil utilisé par l'enseignant lors de l'explication d'un cours dans le but d'illustrer le contenu de cursus. Il peut être sous formes de documents textes, documents sonores, audiovisuels ou images.

## **3. les différents types des supports utilisés lors de l'enseignement du FLE :**

Le support pédagogique peut se présenter sous plusieurs formes. Il est important de mettre en avant cette diversité lorsqu'il s'agit d'un cours pédagogique où l'enseignant pense à employer ce moyen. Il peut être un document authentique (un objet, un livre, une image, une bédé, un extrait d'un documentaire, une chanson ...etc.) comme il peut fabriquer ou se produit par le professeur.

---

<sup>6</sup>Martine Morisse SE PROFESSIONNALISER PAR L'ÉCRITURE. Presses de l'Université du Québec 2011

<sup>7</sup>BetulErtek\_Synergieturquie, 2020\_recherche gat.net « choix et utilisation des supports pédagogiques dans l'enseignement du FLE » univ de Turquie Marmara. p 48

Les supports pédagogiques peuvent être utilisés seuls ou combinés. Aujourd'hui, les supports pédagogiques les plus souvent utilisés sont sans doute les manuels, les images, les tableaux, les objets, les bandes dessinées...etc.

Nous pouvons les regrouper dans des catégories comme dans ce qui suit :

### **3.1. Les supports écrits :**

Cette catégorie regroupe tout ce qui est version écrite, elle réunit les manuels scolaires, les imprimés, tous les ouvrages, l'ensemble des chefs-d'œuvre, les lettres, les poèmes, etc.

### **3.2. Les supports audio :**

Ils se composent des chansons, d'enregistrements, de documentaires audio, de livres audio, etc.

### **3.3 Les supports vidéo :**

Comme les montages de vidéos, les émissions télévisées, les chansons vidéos, les documentaires, les extraits de film, les reportages...etc.

### **3.4 Les supports numériques :**

Ils rassemblent le téléphone portable qui est le plus utilisé, l'ordinateur, le pc, la tablette, les plateformes de formation, les sites WEB, etc.

## Conclusion

En conclusion, nous pouvons affirmer que l'enseignement du français au cycle moyen en Algérie tient une place primordiale. Il se considère comme un terrain vaste et ouvert à toute sorte de transformations et d'améliorations en ce qui concerne les outils, les méthodes et les supports utilisés pour enseigner cette langue. Il est marqué par une mise en évidence sur l'apprenant pour lui aboutir aux finalités et les objectifs pour se développer ses diverses compétences.

## **Chapitre II**

# **La motivation scolaire et les activités ludiques en classe du FLE**

## Introduction

L'intégration du ludique dans le processus d'apprentissage peut aider l'élève à atteindre ses objectifs dans son cursus tels que : la résolution des problèmes survenus, la planification, la réflexion, la prise de décision et le raisonnement logique.

Dans le deuxième chapitre, nous essayons de montrer l'importance de la motivation en classe du FLE, notamment en classe de la 1ère année moyenne.

Nous avons l'intention de donner tout d'abord plusieurs définitions du concept « motivation », de son origine et de ses types ainsi que la différence entre « motivation », « démotivation » et « amotivation ».

En d'autre terme, nous révélons la différence entre les apprenants « motivés », « démotivés » et « amotivés ».

Ensuite, nous essayons de définir les concepts du « Jeu » et de « l'activité ludique », qui pourraient jouer un rôle dans la motivation des apprenants dans l'apprentissage du FLE puisqu'elles font partie des pratiques pédagogiques en classe qui visent l'amélioration du niveau des élèves. Enfin, nous mettons l'accent sur les différents types, rôles, fonctions des activités ludiques et leur impact sur l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère.

## 1. La motivation en contexte scolaire

D'après le dictionnaire actuel de l'éducation : « le concept de motivation vient du mot « motif » lui-même emprunté du latin « motivus » qui veut dire « mobile » et « movere » dont l'équivalent en français est « mouvoir ». Il signifiait en ancien français « ce qui met en mouvement »<sup>8</sup>

Selon le **Robert** le mot motivation veut dire « Ce qui motive un acte, un comportement. Ce qui pousse quelqu'un à agir »<sup>9</sup>

Dans la **Rousse** la motivation est définie comme « processus physiologique et psychologique responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement »<sup>10</sup>

**Pierre Juillet** a défini la motivation comme « un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation des objectifs atteints »<sup>11</sup>

**Racle** a donné cette définition « La motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu, comme bon, désagréable, agréable de nature, à satisfaire des besoins de l'individu »<sup>12</sup>

La motivation est : « un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »<sup>13</sup>

D'après le **dictionnaire des langues**.

Les citations ci-dessus nous permet de dire que : la motivation est un ensemble des stimulus qui incitent l'individu à réagir positivement pour réaliser son travail. En d'autres termes, il s'agit des conditions qui favorisent le comportement de l'individu au moment de l'accomplissement de ses tâches dans un groupe défini.

---

<sup>8</sup> Dictionnaire actuel de l'éducation-<http://agora.qc.ca/ca/dossiers/motivation>. Consulté le 03.04.2022

<sup>9</sup> Dictionnaire le Robert. Dixel mobile.

<sup>10</sup> Galissom Robert et Coste, Daniel Dictionnaire didactique des langues, Ed Hachette, Paris, 1976, p360

<sup>11</sup> Juillet, Pierre Dictionnaire du psychiatre, ed . CTLF en ligne <http://WWW.CTLF.com>, consulté le 04.04.2022

<sup>12</sup> Racle Gabriel « la motivation, <http://anthropédagogie.com/la> motivation. Site consulté le 05.04.2022

<sup>13</sup> Cuo, Jean-pierre et Gruca, Isabelle, Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde, Paris, Clé international, 2002, P. 170

Pour **C. Prévost** « la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elle, les besoins se transforment en but, plans et projets ».<sup>14</sup>

Le même écrivain affirme que : « pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissage) l'élaboration cognitive (buts et projets). La motivation instrumentale (moyen et fin) la personnalisation (autonome fonctionnelle) »<sup>15</sup>

**Sillamy** considère par ailleurs que la motivation est : « un ensemble de facteurs dynamiques qui établit la conduite d'un individu »<sup>16</sup>

**Patrice Rose** propose comme définition « la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus »<sup>17</sup>

## 2. La motivation selon Maslow :

**Abraham Harold Maslow** est un psychologue américain humaniste. Il a fait plusieurs recherches et études pour expliquer la notion de motivation en réalisant sa fameuse pyramide « Hiérarchie *des besoins humains* ».

---

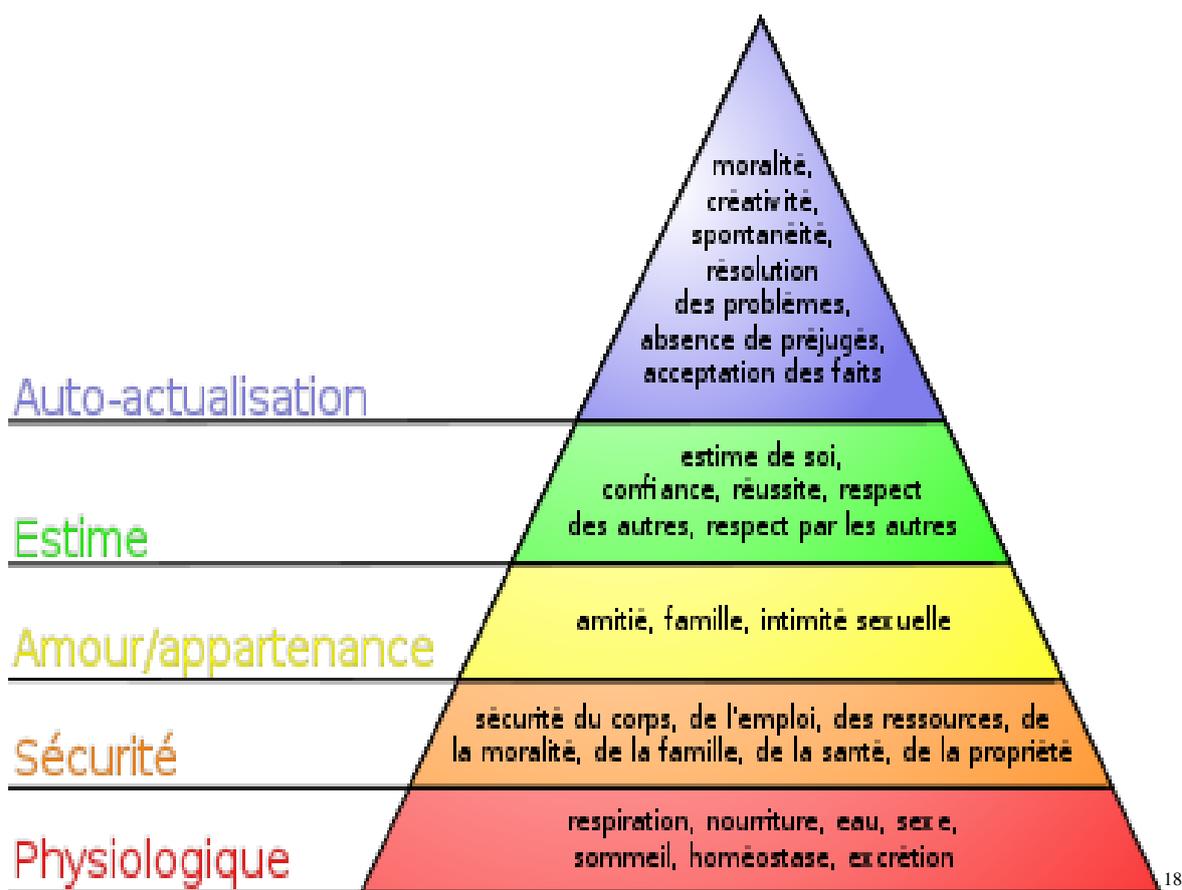
<sup>14</sup> Prévost, Clémence article : la motivation des personnels définition et étude de cas, in :

<http://wikimemoire.net/2013/04/la-definition-de-la-motivation-du-personnel/> consulté le 06.04.2022.

<sup>15</sup> Prévost, Clémence citée par : Doron, Roland et Parot, Françoise, Dictionnaire de psychologie. PUF, Février 2011

<sup>16</sup>Sillamy, Norbert, Trésor de la langue française : lot-natalité Edition du centre national de ia recherche scientifique, 1999, p.173

<sup>17</sup> Paul J, Dictionnaire de psychiatre, édition CTLF en ligne <http://www.CILF.com> consulté le 06.04.2022



Son objectif principal, d'après ses études, c'est en fait faire représenter les besoins dans la pyramide de façon hiérarchique ; qui interprète la théorie de motivation ; dans le but d'arriver au max de satisfaction des besoins d'individu.

La photo présentée en dessus montre comment **Maslow** a hiérarchisé les 5 niveaux des besoins (Les besoins physiologiques, de sécurité, d'appartenance, d'estime et en fin les besoins d'accomplissement).

Selon lui, ce classement est important ; pour satisfaire un besoin d'un certain niveau il faut d'abord accomplir le niveau précédent pour pouvoir passer à celui qui se suit.

En fin, il opte comme interprétation que la motivation et le désir traduisent un besoin fondamental.

---

<sup>18</sup><https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Araham.Maslow>

### 3. Typologie de la motivation

Selon **Richard DECI (1975)**, il existe deux types de motivation :

#### 3.1. La motivation extrinsèque

« Les motivations extrinsèques regroupent un large éventail de motivations contrôlées par les renforcements, les notes, les prix et l'argent »<sup>19</sup>

La motivation est dite extrinsèque ou externe lorsqu'elle est provoquée par des facteurs externes à l'apprenant, autrement dit, l'apprenant suit et participe au cours juste pour avoir de bonnes notes, des félicitations ou des cadeaux des parents, du bon point des enseignants.

#### Exemple :

Un apprenant travail pour obtenir de bonnes notes (récompense) afin de faire plaisir à ses parents et à éviter leur punition.

#### 3.2. La motivation intrinsèque

Selon **Vaine** la motivation intrinsèque est :

« Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même »<sup>20</sup>

Cela signifie que la motivation intrinsèque ou interne vient de l'apprenant lui-même, c'est à dire il se motive lui-même de façon volontaire dans son apprentissage par son plaisir sans aucune récompense externe.

#### Exemple :

Un apprenant qui s'engage dans la résolution des équations physiques car il aime le physique. Ici c'est une motivation intrinsèque.

---

<sup>19</sup>STEPHANIE. Leloup, « la motivation : critère d'évaluation de la performancescolaire ». Formation Emploi, 2000

<sup>20</sup>JARDOU Ali, la motivation, la langue et la culture étrangère, <http://dumas.cnrs.fr/dumas-00568582> consulté le 13.05.2022

#### 4. Qu'est-ce que la « motivation », « démotivation » et « amotivation » ?

La motivation est un facteur essentiel et fondamental dans notre vie, elle joue un rôle très important dans l'enseignement/apprentissage. On peut dire que la motivation est la pierre angulaire qui aide l'apprenant à apprendre une langue étrangère qui le rend confiant, qui met son énergie dans le but de réaliser ses objectifs qu'il s'est fixés, c'est une personne qui a un bagage linguistique.

Un élève motivé est celui qui s'engage à prendre la parole et à participer durant le cours. Il est plus enthousiaste à l'idée de découvrir, de développer sa personnalité et cherche toujours à trouver la nouveauté presque dans tous les domaines. C'est quelqu'un qui se caractérise par l'intelligence, la clairvoyance et qui a une vue positive vers ce qui va lui arriver au futur. Il est bien déterminé à réaliser ses rêves et à atteindre ses buts. Il est tolérant à l'incertitude et il peut arriver à l'autocorrection de ses erreurs.

Au contraire, la démotivation c'est le refus, le dégoût éprouvé à l'égard de l'école, elle se remarque souvent chez les apprenants qui ont des problèmes familiaux comme : le divorce, le bégaiement, la dysplasie... Ici l'élève refuse complètement les études et l'école puisqu'il a un manque de confiance en soi, découragé, il souffre des difficultés à apprendre. Il refuse l'école parce qu'il pense que le succès n'est pas à sa portée. Plusieurs recherches psychologiques déclarent que la cause principale de ce phénomène est l'ennui. L'élève ressent de dégoût, de la gêne, et même parfois de la tristesse. Il n'a plaisir à rien, il voit que le tout passe dans le sens inverse de sa vie (une vision négative) et que tout le monde est contre lui (personne ne l'aime).

En ce qui concerne l'amotivation, elle se détermine par l'absence de motivation autodéterminée chez l'élève. On trouve chez l'individu l'incapacité d'apprendre les leçons. L'élève amotivé n'a aucune envie d'apprendre et de faire ses tâches scolaires, qui a un manque d'un bagage linguistique et qui pense à quitter l'école car pour lui c'est juste un passe-temps. Ces élèves deviendraient passifs en classe parce qu'ils ressentent qu'ils ont peu de prise sur ce qui s'y passe. Ils auraient d'ailleurs du mal à bien évaluer les conséquences de leurs comportements, c'est-à-dire à associer les résultats qu'ils obtiennent aux actions qu'ils ont posées. Un élève qui fait preuve à une amotivation est effectivement a vécu des difficultés ou des échecs qu'ils ont associé à des forces incontrôlables, cela peut causer

certainement une dévalorisation de l'adoption des comportements recommandés par son entourage.

## **5. Les stratégies et les moments de motivation des apprenants**

La motivation constitue un facteur très important dans le processus enseignement/apprentissage : quand elle n'y est pas, impossible d'enseigner quoi que ce soit et, à l'inverse, avec des élèves motivés on peut faire des merveilles. Pour donner envie et motiver les apprenants, il faut qu'on les mette dans un climat motivationnel et plaisant. Pour cela rien de tel que le jeu ludique.<sup>21</sup>

Les apprenants sont plus susceptibles d'être motivés à apprendre si les activités sont considérées comme pertinentes et s'ils voient que la réussite est possible après un effort raisonnable.

L'effort fourni à la tâche est relatif à notre confiance de pouvoir réussir à condition qu'on applique, ensuite, relatif à notre satisfaction d'y participer ou de recevoir des récompenses associées au succès, sans l'un des deux facteurs, aucun effort ne sera fait.

Les besoins essentiels à la motivation et à la réussite des élèves sont :

- Une atmosphère plaisante et beaucoup de soutien.
- Un niveau approprié de défi et de difficulté.
- Des objectifs d'apprentissage convenable et pragmatique.
- L'emploi maximale des ressources.

L'envie d'apprendre d'un élève est une compétence acquise par l'expérience.

Il est nécessaire de protéger l'élève contre les préoccupations prématurées concernant leurs compétences. Ceci est réalisé en organisant des activités qui favorisent l'apprentissage et le rendent un plaisir plutôt que l'évaluation des performances.

Il est important d'éveiller la motivation des apprenants, surtout au début de chaque cours.

---

<sup>21</sup><https://www.Jenseigne.fr/blog/5-stratégies-pour-motiver-vos-élèves>

L'enseignant, à son tour, doit déterminer tous les facteurs de motivation pour éviter le risque de laisser les élèves perdus. De plus, la motivation est nécessaire lors des activités d'apprentissage du FLE et aussi avant de commencer à mettre en pratique les objectifs du cours.

### **5.1. La motivation au début de la séance**

Dans l'intention de motiver les apprenants en classe, il faut :

- Tenir compte de l'aspect social de l'apprenant.
- Poser des questions simples, claires et nettes.
- Placer l'apprenant dans une situation-problème.
- Savoir le diriger.

### **5.2. La motivation au sein de la séance**

Selon **Claparède**, pour motiver l'apprenant en situation scolaire : « il faudra aménager l'environnement de telle sorte que le besoin correspondant à l'apprentissage, à réaliser soit activé, il faudra réaliser une des adaptations. »<sup>22</sup>

La motivation des apprenants, selon le même auteur doit se faire selon une démarche bien déterminée en évitant :

- **La frustration des élèves :**

L'élève est considéré comme un handicap devant les activités programmées.

- **Les références subjectives :**

S'appuyer trop sur ses expériences personnelles.

- **Le territoire intellectuel :**

Faire appel aux examens de passage.

- **La confusion et la maladresse dans le choix des contenus :**

---

<sup>22</sup> CLAPAREDE, G article publié sur : [http://lewebpedagogique.com/compgreg/2008/12/28/la-conduite-et-1%E2%80%99animation-d%E2%80%99une-leçon-de\\_sciences-physique/](http://lewebpedagogique.com/compgreg/2008/12/28/la-conduite-et-1%E2%80%99animation-d%E2%80%99une-leçon-de_sciences-physique/) Consulté le 04.04.2022

L'enseignant doit vérifier le degré de compréhension de la consigne présentée à l'apprenant.<sup>23</sup>

## **6. Les facteurs de motivation en classe du FLE (Selon Rolland Viau)**

Tous les facteurs de motivation jouent un rôle crucial dans différentes situations d'assimilation. Viau est parmi les chercheurs spécialisés dans le domaine de la motivation scolaire. Il montre que la motivation est un phénomène dynamique influencé par un nombre de facteurs différents.

La motivation se présente dans quelques points :

### ➤ **Les conceptions qu'a l'individu de l'école, de l'intelligence**

La conception de l'école : les élèves suivent deux types de buts :

- Le premier est d'apprentissage c'est-à-dire le développement de leurs compétences
- Le deuxième est centré sur la performance, en d'autres termes c'est la recherche d'un jugement positif qui confirme leurs compétences. Ainsi il est axé sur l'image de soi.<sup>24</sup>

La conception de l'intelligence : elle est profondément liée à la relation que l'élève construit entre l'effort, les capacités intellectuelles et les résultats recueillis. Cette conception a deux types :

- Une intelligence est stable, non modifiable avec le temps.
- Une intelligence est évolutive et se développe selon l'utilisation que la personne fait de ses expériences.<sup>25</sup>

### ➤ **Les perceptions qu'il a de lui-même (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue) de l'autre (les élèves, le professeur), de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).**

---

<sup>23</sup>Ibid

<sup>24</sup> Barbeau D. la motivation scolaire. « Les déterminants et les indicateurs de motivation scolaire selon une approche sociocognitive » pédagogie collégiale Delignières D., Perez S. (1998), le plaisir perçu dans la pratique des APS, in Revue STAPS n°45

<sup>25</sup> D. Barbeau 1993

### **La perception de l'élève/enseignant :**

La nature de relation enseignant-élève est fondamentale et un prérequis quant aux activités d'apprentissage. La démarche positive de l'enseignant a une influence sur la motivation scolaire. Certaines compétences interpersonnelles facilitent le transfert de confiance de l'apprenant sur l'enseignant.

### **La perception de l'élève et le sentiment de compétence :**

Un sentiment de compétence, d'efficacité perçue, qui fait référence à l'évaluation par l'apprenant de sa capacité à finir avec réussite ses tâches scolaires. Cette cognition obtenue de diverses sources et coordonnées : des succès déjà réalisées par un individu, des expériences vécues par et avec les autres.

### **La perception de la valeur de l'activité :**

L'élève donne une valeur, un sens aux tâches scolaires.

D'un côté, cela dépend de sa relation avec l'école (intérêt, utilité) et peut varier selon l'environnement familial de l'élève (relation parents-école). D'un autre côté, elle dépend des sentiments des capacités perçues des élèves.

### **La perception de contrôlabilité :**

C'est une catégorie d'évaluation de contrôle pour savoir le niveau de l'élève.

➤ **Le plaisir que l'activité lui apporte.**

## **7. Les sources de motivation des élèves**

L'atmosphère, l'environnement et la structure de l'école sont des composants qui peuvent promouvoir la motivation, la confiance et le désir d'apprendre.

La relation enseignant/école doit encourager les élèves à apprendre et s'adapter aux démarches de leur professeur.

### **7.1. Le rôle de l'enseignant en tant que facilitateur et tuteur**

L'enseignant représente le pilier sur lequel repose tous les apprenants, il joue un rôle primordial dans l'amélioration des capacités intellectuelles des élèves, il est à la fois animateur, facilitateur et tuteur. L'enseignant joue le rôle de l'animateur lorsqu'il anime le cours pour expliquer, reprendre et synthétiser les connaissances dans le but de favoriser la motivation intrinsèque des apprenants.<sup>26</sup>

L'enseignant facilitateur doit créer une atmosphère propice à l'apprentissage et assurer un bon transfert des connaissances aux apprenants en rendant les activités plus simples, plus compréhensibles et plus attrayantes.

En tant que tuteur, le rôle de l'enseignant est de guider l'apprentissage, clarifier les objectifs et diriger les apprenants en les encourageant à être proactifs en classe.

## **7.2. Le rôle des parents**

Le défi de tous parents est de créer un climat qui favorise l'apprentissage. La motivation d'apprendre est l'une des principales préoccupations des parents des apprenants. Certes, la maison est la première véritable école de l'apprenant avant qu'il commence ses études à l'école. La famille est un élément crucial dans l'influence et la motivation de l'enfant.

Les parents doivent favoriser la motivation chez leurs enfants par :

- **Offrir une atmosphère qui excite la curiosité de l'enfant**, exemple : Laisser placer des histoires, des livres, des jouets un peu partout.
- **Encourager leur effort**, par exemple : il faut parfois récompenser les améliorations de l'enfant pour l'encourager à faire mieux.
- **Etablir une relation (parent-élève) positive**, exemple : nouer une bonne relation de communication, être à l'écoute de l'enfant.
- **Créer chez eux la confiance en soi**, exemple : donner de la valeur aux tentatives positives ou négatives des enfants.
- **Guider les enfants dans la préparation de leurs études.**

## **8. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?**

---

<sup>26</sup>ZaamoucheAhlem « Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole, cas des apprenants de la 3<sup>ème</sup> année moyenne du CEM. Said.Sghir.2019.2020. Mémoire de Master 02

Selon **Jean Pierre Cuq** : « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquer pour le plaisir qu'elle procure ; Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, 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 ». <sup>27</sup>

Dans cette définition de **Jean Pierre Cuq**, Nous remarquons qu'il met l'accent sur le côté expérimental de l'activité ludique au cours de la séance. Ainsi nous pouvons dire que les jeux ludiques sont des activités utilisées en classe du FLE pour plusieurs objectifs : la motivation, l'interaction, et l'amélioration du niveau scolaire des apprenants.

Selon le dictionnaire le nouveau **ROBERT** : « C'est une activité physique qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure »<sup>28</sup>

A partir de cette définition, nous pouvons dire que le premier objectif du ludique est de faire le plaisir à apprendre le français chez les apprenants c'est-à-dire qu'il sert principalement à faciliter l'apprentissage du français langue étrangère d'une manière amusante et motivante.

## 9. Les types des jeux

L'activité ludique est l'un des outils pédagogiques qui sert à développer chez l'apprenant la créativité et l'imagination. Il s'agit d'un ensemble différent des jeux exploitables qui facilitent la transmission des savoirs en classe du FLE.

Selon de **J. P. Cuq** et **I.Gruca**, il existe quatre types d'activités ludiques, citant trois :

### 9.1. Les jeux linguistiques

A côté de son rôle comme un moyen d'amusement et de plaisir aux apprenants en classe, le jeu linguistique présente une source d'une grande motivation.

Egalement, son but est faciliter l'acquisition du lexique aux apprenants et les offrir un bagage linguistique dans le but de surmonter leurs difficultés linguistiques : grammaticaux, lexicaux, morphologiques, orthographiques et syntaxiques et les permet de

---

<sup>27</sup> Cuq-Jean-Pierre, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, p.16

<sup>28</sup> Dictionnaire. Le nouveau petit robert, 1993, p.1374

découvrir des structures et des caractéristiques de la langue française et/ou la mémorisation de nouveaux mots en temps plus rapide.

L'exemple le plus pertinent pour ce genre d'activité est celui des (mots croisés) : « *c'est un jeu consiste à créer de nouveaux mots à partir d'autres mots* »<sup>29</sup>

Ce genre du jeu pousse l'élève à faire réunir toutes les informations et les savoirs déjà acquises en vue d'apprendre d'autres connaissances linguistiques.

## 9.2. Les jeux de créativité

**J.P. Cuq** et **I. Gruca** dans leurs ouvrages soulignent que : « les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination. »<sup>30</sup>

D'après cette citation, nous pouvons observer que les auteurs soulignent l'idée de l'intérêt des apprenants à travers les jeux de créativité pour susciter leurs réflexions intellectuelles et personnelles.

De ce fait, cette activité attire l'attention des apprenants, puis elle crée chez eux l'enthousiasme et la curiosité pour viser leurs réflexions personnelles dans le but de pouvoir trouver des solutions à l'aide des connaissances déjà acquises. Comme les charades où les apprenants doivent avoir un bagage riche d'informations et de savoirs pour avoir les résoudre.

Exemple :

- Mon premier est un animal qui boit du lait.
- Mon second est un animal qui vit dans les égouts.
- Mon troisième la première syllabe du mot demande.
- Mon tout est ce que vous lisez.
- Qui suis-je ?

---

<sup>29</sup>ZaamoucheAhlem « Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole, cas des apprenants de la 3<sup>ème</sup> année moyenne du CEM. Said.Sghir.2019.2020. Mémoire de Master 02 P.19

<sup>30</sup>CUQ.Jean Pierre et CRUCA Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, P.457

- Solution : Charade (chat-rat-de)<sup>31</sup>

### 9.3. Les jeux culturels

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde « les jeux culturels qui font d'avantages références à la culture et aux connaissances des apprenants. »<sup>32</sup>

Cette définition montre que les apprenants doivent faire le recours à leurs connaissances culturelles « des savoirs reconnus » déjà acquises et les réutiliser par la suite pour solliciter le jeu.

L'exemple concret de ce type de jeu est celui du jeu de baccalauréat. Le principe fondamental de ce jeu est de faire choisir l'un des lettres alphabétiques par exemple (m) après avoir dessiner un tableau comme celui qui se suit dont le but est de trouver en un temps limité une série de mots commençant par la même lettre comme suivant :

Lettre	Nom d'une fille	Nom d'un garçon	Lieu	Métier	Points
M	Mayssane	Mohammed	Maldives	Médecin	

## 10. Le jeu dans le processus enseignement/apprentissage du FLE

Pour répondre aux besoins communicationnels des apprenants, l'enseignant doit découvrir des méthodes et des techniques en intégrant le jeu en classe du FLE. L'intégration du jeu en classe permet aux apprenants de travailler en groupe et les encourage à prendre la parole et de s'interagir selon les principes de l'approche communicative et de l'approche actionnelle.

L'orthopédagogue canadienne **NicoleDeGrandmont** propose trois catégories principales pour qu'un jeu remplisse une fonction pédagogique qui est comme suivant : le niveau ludique, éducatif et pédagogique.

### 10.1. Le jeu ludique

---

<sup>31</sup><https://www.cabanides.com/15-charades-faciles-pour-les-enfants/>

<sup>32</sup>CUQ.Jean Pierre et GRUCA.Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde. Presses iniversitaire de Grenoble,2008, page :458

Selon **N.deGrandmont**« le jeu ludique est une activité libre, spontanée et gratuite, qui fait appel à l’imaginaire, aux merveilles et favorise la créativité. Les règles du jeu évoluent selon les caprices du joueur, elles ne sont pas imposées, et il n’y pas de limite de temps ni d’espace ». <sup>33</sup>

D’après cette définition, nous pouvons dire que dans ce type de jeu, l’apprenant ne suit aucune obligation ou une règle à suivre, il joue en toute liberté juste pour le plaisir.

Ainsi elle rajoute que le jeu ludique représente un outil important qui aide dans le développement de tout individu et permet de « structurer, d’organiser et d’élaborer le monde extérieur » <sup>34</sup>

**N.DeGrandmont** présente les caractéristiques du jeu ludique :

- ❖ Activité libre et gratuite.
- ❖ Essentielle au plaisir.
- ❖ Née de l’étincelle du moment, doit se consumer en chef-d’œuvre instantané.
- ❖ Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles.)
- ❖ Nécessaire au développement de tout individu.

## **10.2. Le jeu éducatif**

Le jeu éducatif a des objectifs d’ordre intellectuel et constructif. Généralement ces jeux sont des jeux de constructions comme : le puzzle, les mots fléchés, les mots croisés, permettant de développer certaines compétence d’une manière implicite. En d’autre terme, l’apprenant n’est pas conscient d’apprendre en jouant.

En effet l’intégration de ces jeux en classe du FLE motive les élèves à atteindre des objectifs dans son parcours comme : résoudre les problèmes rencontrés, prendre des décisions et planifier ce qui lui permet de devenir une personne autonome et responsable qui participe à son propre apprentissage.

## **10.3. Le jeu pédagogique**

---

<sup>33</sup> GRANDMONT Nicole, pédagogie du jeu : jouer pour apprendre, université de Boock Bruxelles, 1997.P:19

<sup>34</sup>Ibid P.47

Ce dernier met l'accent sur la responsabilité d'apprendre, il fait partie de la pédagogie du jeu. Le rôle de ce jeu est de faire rappeler des connaissances ainsi d'expérimenter des apprentissages. En fait il est envisagé comme un outil de renforcer et de valider les connaissances. Par conséquent, il est proche de l'exercice dans la proportion où il est utilisé dans le développement des compétences acquises. Dans le jeu pédagogique, le plaisir convient à l'équation : travail=plaisir, c'est pourquoi de nombreux auteurs ont essayé de montrer qu'on peut apprendre en jouant, en d'autre terme, l'activité est considérée comme un jeu à une visée pédagogique.

## 11. Fonction et rôle des activités ludiques en classe du FLE

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, le jeu constitue une grande source de motivation et de plaisir en rendant l'apprentissage plus amusant et plus attractif, car la motivation, selon **René Richteriche** est « l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé ».<sup>35</sup>

L'utilisation des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE est l'un des procédés qui vise à attirer l'attention des élèves du fait que l'attention est plus importante que l'encouragement dans ce processus.

Donc il faut mettre en valeur l'utilité de ces activités car elles se considèrent comme un support pédagogique indispensable dans le processus d'apprentissage. Elles visent à faire monter le degré de confiance, d'enthousiasme et de réflexion chez les apprenants ; elles renforcent la communication, les interactions verbales entre enseignant/apprenant et entre les apprenants eux-mêmes en classe du FLE, elle contribue à mémoriser les informations et à améliorer les compétences verbales et non-verbales comme le discours, les gestes, etc.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Ritcheriché.René, système d'apprentissage des langues vivantes pour adultes cité par. A.la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris, 1985, P.102

<sup>36</sup>Harkou Lilia, « la mise en place et le développement des compétences langagières orales », Mémoire de Magistère. Université Mentouri, Constantine, 2007/2008 P.30

## **Conclusion**

Nous trouvons très pertinent de conclure ce chapitre ; qui se focalise sur le rôle de la motivation, sur les divergences entre les notions de motivation, démotivation et amotivation et sur les différents types, rôle, fonctions des activités ludiques ainsi que leur impact sur l'enseignement /apprentissage du FLE ; par dire que la motivation est la clé de voûte de tout apprentissage et que les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au cycle moyen ressemblent à un savoir et un plaisir pour atteindre un objectif d'apprentissage pour l'apprenant.

## **Partie II**

### **Le cadrage pratique**

## **La partie pratique :**

Nous avons vu dans la 1<sup>ère</sup> partie que les activités ludiques pourraient être impliquées en classe du FLE et pourraient avoir un impact sur la motivation des apprenants pour acquérir une nouvelle langue.

Pour mieux vérifier notre hypothèse de recherche, nous avons pensé à mener une enquête par deux techniques de recherche : le questionnaire et l'observation participante/non participante dans le but d'augmenter nos chances d'avoir des réponses plus fiables.

# **Chapitre I**

## **L'observation participante/non participante**

## Introduction :

Selon **ChristianPuren** : « Les données recueillies sont forcément sélectionnées par observateur : on ne peut jamais tout observer »<sup>37</sup>

De son côté, Philippe Dessus, déclare que l'acte d'observer une classe consiste en l'analyse et la décomposition de la classe observée. Il souligne que c'est une action qui demande de poser un regard extérieur sur l'environnement de la classe, et notamment ce qui semble intéressant d'observer<sup>38</sup>

L'observation est une technique proposée à l'enquêteur de se focaliser sur le comportement d'une personne, plutôt que sur ses déclarations c'est-à-dire observer simplement ce que les gens font et ce qu'ils disent, sans les intervenir. Elle permet d'expliquer un phénomène à travers la description des comportements, des situations et des faits. La description de l'observation doit être fidèle à la situation réelle.<sup>39</sup>

Nous avons choisi de travailler par l'observation participante/non participante comme un outil d'investigation, une 2ème technique à côté du questionnaire dans notre mémoire, pour mettre l'accent sur la fiabilité des activités ludiques à la motivation des apprenants du cycle moyen en classe du FLE.

---

<sup>37</sup>Puren, Christian. Dossier n°05 : « la perspective didactique 3/3 : Matériels et pratiques ».23p, 13p.

<sup>38</sup> Dessus, Philippe. Système d'observation de classer et prise de la complexité des événements scolaires, dans carrefours de l'éducation, n°23, 2007 pp 103-117, p.104

<sup>39</sup> [Scriber.fr/méthodologie/observation/](http://Scriber.fr/méthodologie/observation/)

- Notre recherche a été effectuée dans un CEM avec les apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne.

## **1. Description du lieu d'expérimentation :**

Notre observation a eu lieu dans le collège Gherib Kamel qui se situe à BENNI Mezzeline à la wilaya de Guelma sous la direction de SAIDIA Saleh. Il se compose d'une administration, de huit classes, de deux salles d'informatique, de deux laboratoires, d'une bibliothèque, d'un restaurant et aussi d'un stade où les élèves pratiquent le sport.

Dans cet établissement, il y a 19 enseignants exercent leurs métiers dans différentes matières, trois entre eux sont des professeurs de français.

Le nombre total des élèves est 241 ; 131 garçons et 110 filles.

## **2. Les activités observées :**

### **2.1. L'activité de l'expression orale : *Jeu de l'Oie***

Nous avons inspiré cette activité d'un grand classique des jeux. C'est un jeu de société de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats d'un dé. Traditionnellement, ce jeu de hasard pur comprend plusieurs cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.<sup>40</sup>

Nous pouvons expliquer son principe dans ce qui suit :

L'enseignant ramène des copies sur lesquelles le jeu est imprimé, il contient comme nous avons dit, plusieurs cases (de préférence le nombre des cases est équilibré au nombre des élèves de la classe observée) chaque case contient une question. Les questions sont banales Par exemple :

---

<sup>40</sup> Fr.wiképidea.org/wiki/jeu-de-1%27oie\_(jeu-de-société)

1. **C'est quoi ton animal préféré ?**
2. **Quel métier comptes-tu l'exercer au futur ?**
3. **Quel pays aimes-tu le visiter ? Pourquoi...etc.**

Ce sont des questions faciles à répondre de la part des apprenants pour but de les motiver à s'exprimer oralement et de prendre la parole en classe d'un côté, de partager leurs points de vue et de les encourager d'un autre côté.

Pour commencer ce jeu, l'enseignant doit diviser les copies aux élèves puis il désigne le premier joueur à jouer. Ensuite, dans le sens horaire, le 1er joueur répond à la première question écrite dans la 1<sup>ère</sup> case sans utiliser ni le dé ni le pion. Après avoir répondu à sa question, l'élève passera le tour à son camarade, en lançant son nom.

Au jeu de l'oie, les joueurs ne peuvent pas occuper la même case en même temps. Dès que le joueur (a) finit sa réponse, il passe le tour à son ami, le joueur (b) est contraint de s'avancer à la case qui se suit.

Voilà, le jeu se déroule de cette manière jusqu'à atteindre le nombre des apprenants ou bien évidemment jusqu'à la fin de la séance.

## 2.2. L'activité de la grammaire : *Jeu de l'Oie*

Cette activité est aussi inspirée du jeu de l'oie. Il existe de nombreuses versions de ce jeu, de toutes les tailles et adaptées pour tous les joueurs (âge, domaine...etc.) mais elles restent les mêmes, et leurs illustrations sont souvent différentes. On a proposé ce modèle inspiré de Wikipédia, car il rapporte plus précisément sur la grammaire et il porte sur « les déterminants possessifs ».

Cette activité peut se dérouler comme suit :

L'enseignant (un observateur participant) prépare un nombre précis de feuilles de ce jeu. C'est mentionné déjà que ce jeu se décompose en plusieurs cases, la majorité des cases contiennent une phrase simple (sujet, verbe, complément) et une autre à remplir par un déterminant qui correspond au sujet de la 1<sup>ère</sup> phrase, exemple :

\_ J'ai un stylo —————→ C'est ..... stylo.

\_ Elles ont des chats —————→ Ce sont ..... chats.

La 1<sup>ère</sup> case se considère comme un point de départ et la dernière comme un point d'arrivé. Il y'a aussi des cases de (recule d'une case, recule de 2 cases, rejoue, passe ton tour) c'est-à-dire si le joueur (b) se trouvera sur l'une de ces cases soit il recule d'une case et répond à la case qui précède, soit il rejoue en répondant à la même case du joueur (a), ou bien il passe le tour directement au joueur (c). Le concept fondamental de cette activité est de faire jouer en maximum trois joueurs dans le but de (Qui va arriver le premier ?). Dans notre version, nous avons encore assoupli la règle en permettant à tous les apprenants de la classe à participer.

### **2.3. L'activité du vocabulaire : *jeu de la balle***

Cette activité est inspirée d'un travail de thèse réalisé par Lucia Hamanovà

Nous l'avons adapté en fonction du cours de « **la nominalisation** ». Son principe pourrait s'expliquer comme suit :

Les apprenants se mettent debout en formant un cercle. L'un d'entre eux va prendre une petite balle à la main puis il lance la parole en disant un verbe et passera la balle par la suite à un autre élève qui doit nominaliser ce verbe. Et ainsi de suite.

## **3. Les séances observées :**

### **3.1. Les séances de l'expression orale :**

- **Séance n°01 :**

#### **Description de la séance :**

C'était le 06 mars 2022, de 08 à 9h. C'est une séance consacrée à une visite pour avoir une idée générale sur l'établissement, les enseignants ainsi que les élèves. Lors de cette séance nous avons proposées « le jeu de l'oie dans l'expression orale » comme l'une des activités ludiques aux apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne. Son concept principal est de faire connaissance (prise de contact) ainsi d'avoir une idée sur le niveau oral de l'apprenant. Il vise à susciter l'attention de l'élève.

## La grille d'observation :

Enseignant	<p>- <b>Enseignant (e) permanent (e) :</b></p> <p><input type="checkbox"/> Actif</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Passif</p> <p>• <b>Observateur (s) participant (s) :</b></p> <p>Dynamique <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Utilise-t-il un langage adéquat aux niveaux des élèves :</p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>• <b>Le recours à d'autres langues que le français :</b></p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>➤ Si oui, il s'agit de quelle langue :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe classique.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe dialectal.</p> <p><input type="checkbox"/> L'anglais.</p> <p>➤ Sous quelle(s) obligation (s) :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Contenu pas clair.</p> <p><input type="checkbox"/> Incitation des élèves.</p>
------------	---

Apprenant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil</b> : élèves de la 1ère année moyenne.</li>   <li>• <b>Groupe</b></li> <li> <input checked="" type="checkbox"/> Hétérogène           <span style="margin-left: 200px;"><input type="checkbox"/> Homogène</span> </li>   <li>• L'emploi d'autres langues que le français :</li> <li> <input checked="" type="checkbox"/> Oui           <span style="margin-left: 100px;"><input type="checkbox"/> Non</span> </li>   <li>Si oui, quelle(s) langue(s) : Toujours l'arabe dialectal.</li>   <li>• Participation</li> <li>Maximal <input type="checkbox"/> <span style="margin-left: 150px;">moyenne <input checked="" type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 150px;">minimal <input type="checkbox"/></span> </li>   <li>• <b>Elève concentré</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Elève motivé</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• <b>Côté compétitif</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li>   <li>➤ Traitement de l'erreur :</li> <li><input type="checkbox"/> Autocorrection.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Correction laissée à la charge de l'enseignant.</li> </ul>
-----------	--

<b>Interactions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactions (enseignant/apprenant)</b></li> <li>• Interactions :</li> <li>Organisée <input checked="" type="checkbox"/>      Sérieuse <input type="checkbox"/>      désorganisée <input type="checkbox"/></li> <li>• Prise de parole</li> <li>Spontanée <input checked="" type="checkbox"/>      instantané <input type="checkbox"/>      hésitante <input type="checkbox"/></li> <li>• A propos des actions verbales :</li> <li>Juste <input checked="" type="checkbox"/>      passable <input type="checkbox"/>      Faible <input type="checkbox"/></li> <li>• Contenu de prise de parole :</li> <li>Commentaires <input type="checkbox"/>      demande d'explication <input checked="" type="checkbox"/>      réponse <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>- Interactions (apprenant/apprenant) :</li> <li>Stricte <input type="checkbox"/>      hors contexte <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>
---------------------	--

### Séance n°02 : « le téléphone portable »

#### Description de la séance :

Le 09-03-2022 du 10h à 11h. Lors de cette séance l'enseignante a traité comme sujet de l'expression orale l'un des nouveaux moyens de technologies « Le téléphone portable ».

Elle l'a abordé de bouche à oreille, là où elle n'a rien utilisé comme support juste en posant des questions directes aux apprenants.

#### La grille d'observation :

Enseignant

- **Enseignant (e) permanent (e) :** Actif Passif• **Observateur (s) participant (s) :**Dynamique       

Utilise-t-il un langage adéquat aux niveaux des élèves :

Oui Non • **Le recours à d'autres langues que le français :**Oui Non 

➤ Si oui, il s'agit de quelle langue :

 L'arabe classique. L'arabe dialectal. L'anglais.

➤ Sous quelle(s) obligation (s) :

 Contenu pas clair. Incitation des élèves.

Apprenant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil</b> : élèves de la 1<sup>ère</sup> année moyenne.</li>   <li>• <b>Groupe</b></li>   <li><input checked="" type="checkbox"/> Hétérogène <span style="margin-left: 200px;"><input type="checkbox"/> Homogène</span></li>   <li>• L'emploi d'autres langues que le français :</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Oui <span style="margin-left: 100px;"><input type="checkbox"/> Non</span></li> <li>Si oui, quelle(s) langue(s) :</li> <li>.....</li> <li>.....</li>   <li>• Participation</li> <li>• Maximal <input type="checkbox"/> <span style="margin-left: 100px;">moyenne <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 100px;">minimal <input checked="" type="checkbox"/></span></li>   <li>• <b>Elève concentré</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Elève motivé</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Côté compétitif</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li>   <li>➤ Traitement de l'erreur :</li>   <li><input type="checkbox"/> Autocorrection.</li>   <li><input checked="" type="checkbox"/> Correction laissée à la charge de l'enseignant.</li> </ul>
-----------	--

<b>Interactions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactions (enseignant/apprenant)</b></li> <li>• Interactions :</li> <li>Organisée <input type="checkbox"/>      Sérieuse <input type="checkbox"/>      désorganisée <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• Prise de parole</li> <li>Spontanée <input type="checkbox"/>      instantané <input type="checkbox"/>      hésitante <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• A propos des actions verbales :</li> <li>Juste <input type="checkbox"/>      passable <input type="checkbox"/>      Faible <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• Contenu de prise de parole :</li> <li>Commentaires <input type="checkbox"/>      demande d'explication <input type="checkbox"/>      réponse <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>- Interactions (apprenant/apprenant) :</li> <li>Stricte <input type="checkbox"/>      hors contexte <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>
---------------------	---

### Commentaire

Lors de la séance orale où nous avons intégré une activité ludique celle du jeu de l'oie, nous avons constaté que les élèves ont d'abord une envie d'apprendre car ils ont attiré par ce jeu. Durant l'activité, les apprenants sont très motivés, la plupart d'entre eux prennent la parole et veulent participer au jeu sans hésitation, sans timidité et sans trac.

Le déroulement du cours s'est bien passé ainsi que les apprenants ont bien amusé.

Par contre, dans une autre séance de l'orale où l'enseignante fait son cours en parlant et en posant des questions directes aux élèves sans utiliser aucun support (jeu ludique, TICE...). Nous avons observé qu'il n'avait ni une interaction ni une participation comme

dans la séance précédente, il y'avait de bons éléments qui participent et le reste hésite de prendre la parole.

Et de cela nous concluons que l'activité joue un rôle crucial dans l'apprentissage du FLE. Elle attire, motive et se plaît les apprenants.

### **3.2. Les séances de la grammaire :**

#### **Séance n° : 01**

**Description de la séance :** le 16-03-2022 du 10h-11h

Cette séance est consacrée à la leçon des déterminants possessifs, l'enseignante commence son cours très normalement en transmettant les informations aux élèves pour but de les faire comprendre.

Pour sortir de l'ordinaire nous avons suggéré « **un jeu de L'OIE** ».

## La grille d'observation :

<b>Enseignant</b>	<p>- <b>Enseignant (e) permanent (e) :</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Actif</p> <p><input type="checkbox"/> Passif</p> <p>• <b>Observateur (s) participant (s) :</b></p> <p>Dynamique <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Utilise-t-il un langage adéquat aux niveaux des élèves :</p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>• <b>Le recours à d'autres langues que le français :</b></p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>➤ Si oui, il s'agit de quelle langue :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe classique.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe dialectal.</p> <p><input type="checkbox"/> L'anglais.</p> <p>➤ Sous quelle(s) obligation (s) :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Contenu pas clair.</p> <p><input type="checkbox"/> Incitation des élèves.</p>
-------------------	--

<b>Apprenant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil</b> : élèves de la 1ère année moyenne.</li>   <li>• <b>Groupe</b></li> <li> <input checked="" type="checkbox"/> Hétérogène                     <span style="margin-left: 200px;"><input type="checkbox"/> Homogène</span> </li>   <li>• L'emploi d'autres langues que le français :</li> <li> <input checked="" type="checkbox"/> Oui                     <span style="margin-left: 100px;"><input type="checkbox"/> Non</span> </li>   <li>Si oui, quelle(s) langue(s) : Ils utilisent l'arabe dialectal.</li>   <li>• Participation</li> <li>Maximal <input checked="" type="checkbox"/> <span style="margin-left: 150px;">moyenne <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 150px;">minimal <input type="checkbox"/></span> </li>   <li>• <b>Elève concentré</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Elève motivé</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• <b>Côté compétitif</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li>   <li>➤ Traitement de l'erreur :</li> <li><input type="checkbox"/> Autocorrection.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Correction laissée à la charge de l'enseignant.</li> </ul>
------------------	---

<b>Interactions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactions (enseignant/apprenant)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactions :            Organisée <input checked="" type="checkbox"/>      Sérieuse <input type="checkbox"/>      désorganisée <input type="checkbox"/> </li> <li>• Prise de parole            Spontanée <input checked="" type="checkbox"/>      instantané <input checked="" type="checkbox"/>      hésitante <input type="checkbox"/> </li> <li>• A propos des actions verbales :            Juste <input type="checkbox"/>      passable <input checked="" type="checkbox"/>      Faible <input type="checkbox"/> </li> <li>• Contenu de prise de parole :            Commentaires <input type="checkbox"/>      demande d'explication <input checked="" type="checkbox"/>      réponse <input checked="" type="checkbox"/> </li> </ul> </li> <li>- Interactions (apprenant/apprenant) :            Stricte <input checked="" type="checkbox"/>      hors contexte <input type="checkbox"/> </li> </ul>
---------------------	--

**Séance n° :02 « le rapport de la cause et de la conséquence »****Description de la séance :**

Cette séance a eu lieu le 14-03-2022 du 09h à 10h. Le cours traité est celui du rapport de la cause et la conséquence.

Support utilisé : le manuel scolaire.

**La grille d'observation :**

<b>Enseignant</b>	<p>- <b>Enseignant (e) permanent (e) :</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Actif</p> <p><input type="checkbox"/> Passif</p> <p>• <b>Observateur (s) participant (s) :</b></p> <p>Dynamique <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Utilise-t-il un langage adéquat aux niveaux des élèves :</p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>• <b>Le recours à d'autres langues que le français :</b></p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>➤ Si oui, il s'agit de quelle langue :</p> <p><input type="checkbox"/> L'arabe classique.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe dialectal.</p> <p><input type="checkbox"/> L'anglais.</p> <p>➤ Sous quelle(s) obligation (s) :</p> <p><input type="checkbox"/> Contenu pas clair.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Incitation des élèves.</p>
-------------------	---

<b>Apprenant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil</b> : élèves de la 1ère année moyenne.</li>   <li>• <b>Groupe</b></li> <li> <input checked="" type="checkbox"/> Hétérogène                     <span style="margin-left: 200px;"><input type="checkbox"/> Homogène</span> </li>   <li>• L'emploi d'autres langues que le français :</li> <li> <input checked="" type="checkbox"/> Oui                     <span style="margin-left: 100px;"><input type="checkbox"/> Non</span> </li>   <li>Si oui, quelle(s) langue(s) L'arabe dialectal</li>   <li>• Participation</li> <li>Maximal <input type="checkbox"/> <span style="margin-left: 100px;">moyenne <input type="checkbox"/></span> <span style="margin-left: 100px;">minimal <input checked="" type="checkbox"/></span> </li>   <li>• <b>Elève concentré</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Elève motivé</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Côté compétitif</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li>   <li>➤ Traitement de l'erreur :</li> <li><input type="checkbox"/> Autocorrection.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Correction laissée à la charge de l'enseignant.</li> </ul>
------------------	---

<b>Interactions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactions (enseignant/apprenant)</b></li> <li>• Interactions :</li> <li>Organisée <input type="checkbox"/>      Sérieuse <input checked="" type="checkbox"/>      désorganisée <input type="checkbox"/></li> <li>• Prise de parole</li> <li>Spontanée <input checked="" type="checkbox"/>      instantané <input type="checkbox"/>      hésitante <input type="checkbox"/></li> <li>• A propos des actions verbales :</li> <li>Juste <input type="checkbox"/>      passable <input type="checkbox"/>      Faible <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• Contenu de prise de parole :</li> <li>Commentaires <input type="checkbox"/>      demande d'explication <input type="checkbox"/>      réponse <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>- Interactions (apprenant/apprenant) :</li> <li>Stricte <input type="checkbox"/>      hors contexte <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>
---------------------	---

### Commentaire

Suite aux deux méthodes mentionnées précédemment, nous avons constaté que la séance première est plus attractive que la deuxième. Dès le lancement du jeu, nous avons remarqué que tous les élèves étaient joyeux à l'idée de procéder à un cours d'une façon différente et originale. Cette procédure devient un jeu éducatif où l'élève apprend tout en s'amusant avec l'enseignante et les camarades. Nous avons aussi remarqué que même l'enseignante a aimé cette méthode car elle facilite la tâche de l'apprentissage de règles grammaticales. Tandis que lors du déroulement de la deuxième séance qui s'est fait d'une manière habituelle, nous avons constaté que la majorité des élèves sont moins fixer sur le contenu du cours.

Cela nous mène à une clôture que le ludique est un outil efficace pour simplifier l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

### **3.3. Les séances de vocabulaire :**

#### **Séance n° :01**

#### **Description de la séance :**

Le 20.03.2022 de 11h à 12h. Lors de cette séance le cours traité est celui de la nominalisation. L'activité ludique proposée aux apprenants est celle du « **jeu de la balle** ».

## La grille d'observation :

<b>Enseignant</b>	<p>- <b>Enseignant (e) permanent (e) :</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Actif</p> <p><input type="checkbox"/> Passif</p> <p>• <b>Observateur (s) participant (s) :</b></p> <p>Dynamique <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Utilise-t-il un langage adéquat aux niveaux des élèves :</p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>• <b>Le recours à d'autres langues que le français :</b></p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>➤ Si oui, il s'agit de quelle langue :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe classique.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe dialectal.</p> <p><input type="checkbox"/> L'anglais.</p> <p>➤ Sous quelle(s) obligation (s) :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Contenu pas clair.</p> <p><input type="checkbox"/> Incitation des élèves.</p>
-------------------	---

<b>Apprenant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil</b> : élèves de la 1ère année moyenne.</li>   <li>• <b>Groupe</b></li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Hétérogène <span style="margin-left: 200px;"><input type="checkbox"/> Homogène</span></li>   <li>• L'emploi d'autres langues que le français :</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Oui <span style="margin-left: 100px;"><input type="checkbox"/> Non</span></li>   <li>Si oui, quelle(s) langue(s) : L'arabe dialectal</li>   <li>• Participation</li> <li>Maximal <input checked="" type="checkbox"/> <span style="margin-left: 150px;">moyenne</span> <input type="checkbox"/> <span style="margin-left: 150px;">minimal</span> <input type="checkbox"/></li>   <li>• <b>Elève concentré</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• <b>Elève motivé</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>• <b>Côté compétitif</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li>   <li>➤ Traitement de l'erreur :</li> <li><input type="checkbox"/> Autocorrection.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Correction laissée à la charge de l'enseignant.</li> </ul>
------------------	--

<b>Interactions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactions (enseignant/apprenant)</b></li> <li>• Interactions :</li> <li>Organisée <input checked="" type="checkbox"/>      Sérieuse <input type="checkbox"/>      désorganisée <input type="checkbox"/></li> <li>• Prise de parole</li> <li>Spontanée <input type="checkbox"/>      instantané <input checked="" type="checkbox"/>      hésitante <input type="checkbox"/></li> <li>• A propos des actions verbales :</li> <li>Juste <input type="checkbox"/>      passable <input checked="" type="checkbox"/>      Faible <input type="checkbox"/></li> <li>• Contenu de prise de parole :</li> <li>Commentaires <input type="checkbox"/>      demande d'explication <input type="checkbox"/>      réponse <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>- Interactions (apprenant/apprenant) :</li> <li>Stricte <input checked="" type="checkbox"/>      hors contexte <input type="checkbox"/></li> </ul>
---------------------	---

**Séance n°02 :****Description de la séance :**

C'était le 23.03.2022 du 09h à 10h. Cette séance est consacrée à une leçon de vocabulaire « la reformulation par c'est-à-dire et autrement dit »

**La grille d'observation :**

<b>Enseignant</b>	<p>- <b>Enseignant (e) permanent (e) :</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Actif</p> <p><input type="checkbox"/> Passif</p> <p>• <b>Observateur (s) participant (s) :</b></p> <p>Dynamique <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Utilise-t-il un langage adéquat aux niveaux des élèves :</p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>• <b>Le recours à d'autres langues que le français :</b></p> <p>Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>➤ Si oui, il s'agit de quelle langue :</p> <p><input type="checkbox"/> L'arabe classique.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> L'arabe dialectal.</p> <p><input type="checkbox"/> L'anglais.</p> <p>➤ Sous quelle(s) obligation (s) :</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Contenu pas clair.</p> <p><input type="checkbox"/> Incitation des élèves.</p>
-------------------	---

<b>Apprenant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Profil</b> : élèves de la 1ère année moyenne.</li>   <li>• <b>Groupe</b></li>   <li><input checked="" type="checkbox"/> Hétérogène <span style="margin-left: 200px;"><input type="checkbox"/> Homogène</span></li>   <li>• L'emploi d'autres langues que le français :  <input checked="" type="checkbox"/> Oui <span style="margin-left: 100px;"><input type="checkbox"/> Non</span>            Si oui, quelle(s) langue(s) :            L'arabe dialectal.</li>   <li>• Participation            Maximal <input type="checkbox"/> <span style="margin-left: 150px;">moyenne</span> <input type="checkbox"/> <span style="margin-left: 150px;">minimal</span> <input checked="" type="checkbox"/></li>   <li>• <b>Elève concentré</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Elève motivé</b> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Côté compétitif</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li>   <li>➤ Traitement de l'erreur :</li>   <li><input type="checkbox"/> Autocorrection.</li>   <li><input checked="" type="checkbox"/> Correction laissée à la charge de l'enseignant.</li> </ul>
------------------	---

<b>Interactions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactions (enseignant/apprenant)</b></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactions :</li> </ul>
	Organisée <input checked="" type="checkbox"/> Sérieuse <input type="checkbox"/> désorganisée <input type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise de parole</li> </ul>
	Spontanée <input type="checkbox"/> instantané <input type="checkbox"/> hésitante <input checked="" type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A propos des actions verbales :</li> </ul>
	Juste <input type="checkbox"/> passable <input checked="" type="checkbox"/> Faible <input type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenu de prise de parole :</li> </ul>
	Commentaires <input type="checkbox"/> demande d'explication <input checked="" type="checkbox"/> réponse <input type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactions (apprenant/apprenant) :</li> </ul>
Stricte <input type="checkbox"/> hors contexte <input checked="" type="checkbox"/>	

### Commentaire

L'activité présentée lors de la 1<sup>ère</sup> séance du vocabulaire c'était très amusante. Déjà le fait que les élèves sont debout, ça reflète positivement sur leurs humeurs. Cela nous mène à constater que chaque élève veut attraper la balle sans hésitation et sans crainte de prendre la parole et de participer au jeu. En outre, ils font les efforts pour comprendre le jeu et ont la capacité de se concentrer. Contrairement à ça, la séance du cours de la « La reformulation par c'est-à-dire/autrement dit » c'était un peu ennuyante par rapport aux apprenants, difficile à transmettre les informations et à faire comprendre la leçon par rapport à l'enseignante.

C'est un jeu qui a rendu la séance plus attrayante, intéressante et vivante.

**La conclusion :**

Suite aux données obtenues à travers l'observation participante/non participante que nous avons effectué comme un outil d'investigation, nous tenons à confirmer que le jeu ludique est un moyen bénéfique et utile pour l'enseignement / apprentissage du FLE. Les élèves sont bien arrivés à réussir les trois jeux proposés, à résoudre les différents problèmes de timidité et à favoriser l'interaction au sein de la classe.

# **Chapitre II**

## **Analyse du questionnaire**

## 1. Le questionnaire :

Selon **AlainBirou** : « Une série de questions ou d'interrogations écrites pour servir de guide et d'orientation dans une enquête » <sup>41</sup>

Dans le but d'examiner l'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants au cycle moyen, nous avons adressé un ensemble de questions aux enseignants dont les composantes de ce questionnaire s'entourent autour de la question principale de notre recherche.

Nous avons choisi le questionnaire comme un outil d'investigation pour la quantité d'informations qu'il pourrait nous servir sur notre thème proposé et pour mettre en évidence les formules d'exploitation du ludique par les enseignants.

### 1.1. Présentation du questionnaire :

Nous avons formulé un questionnaire qui comporte 13 questions de différents types : des questions filtres « en tête de questionnaire », elles se focalisent sur les informations identitaires de l'enseignant (Nom, Prénom, ancienneté et son lieu du travail), ainsi que des questions à choix multiple(QCM) et autres ouvertes. Il est destiné aux 10 enseignants de différents établissements.

Nous pouvons le découper en unités comme ce qui suit :

Les deux premières questions sont de type ouvertes, elles s'intéressent à quel moment l'enseignant commence à s'exercer son métier et si les élèves ont de l'importance pour prendre plaisir à aimer cette langue.

Les (3.4.5.6) questions suivantes sont de type QCM. Elles se focalisent sur le type, l'importance et à quel moment le ludique est utilisé lors de la séance pédagogique.

Dans les (7.8.9) questions, qui sont de types QCM et ouvertes, elles se basent sur l'impact du jeu ludique sur la réaction, l'amélioration et la motivation de l'apprenant au cours de la séance de la matière.

Ensuite, les trois questions suivantes (10.11.12), visent à savoir la manière dont le ludique est utilisé et laquelle est bénéfique pour les élèves de la 1<sup>ère</sup> année moyenne.

---

<sup>41</sup> BIROU, Alain. Vocabulaire pratique des sciences sociales. Edition Ouvrière. Paris, 1966, 314 p, pp.33-15

Et enfin, pour la dernière question, qui est de type ouverte. Elle cherche à connaître l'importance et la fiabilité du ludique par rapport à l'enseignant en s'intéressant sur son avis.

### **1.2. Le public visé :**

Ce questionnaire est destiné aux enseignants de la langue française comme étant une langue étrangère au cycle moyen. Nous l'avons distribué à des enseignants spécialistes en la matière qui sont en nombre 10 (féminines). Elles exercent leur profession dans de divers établissements, dans des milieux urbains et ruraux. Ses établissements sont comme suit :

- GHERIB Kamel
- BEDIAREchikh El Hafnaoui
- RAHABI Saleh
- HOUARI Boumedienne.

### **1.3. L'objectif du questionnaire :**

Notre question de recherche nous a fait naître la curiosité raison pour laquelle nous avons indiqué les objectifs et les buts visés pour affirmer ou infirmer nos hypothèses.

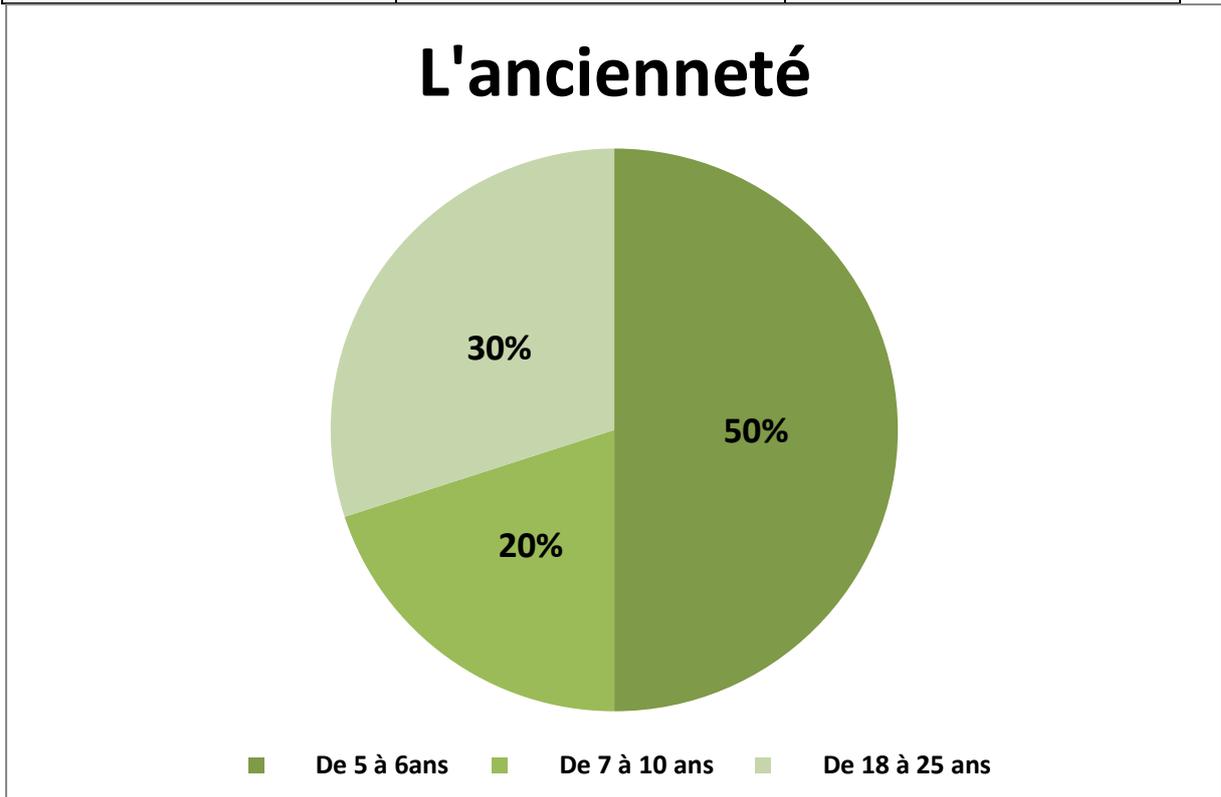
Nous pouvons citer les objectifs comme suit :

- Connaitre la vraie valeur des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère au cycle moyen.
- Leur degré de rentabilité (avantage) et leur rôle dans la motivation des apprenants en classe du FLE.
- Leur influence sur l'amélioration du niveau et la motivation des apprenants.
- Et vers la fin, l'effet du ludique sur l'élève dans la classe du FLE.

## 2. Présentation et analyse des réponses recueillies :

Question n°01 : Depuis quand vous enseigner le français ?

Ancienneté du travail	Nombre de réponses	Pourcentage
De 5 à 6ans	5	50%
De 7 à 10 ans	2	20%
De 18 à 25 ans	3	30%

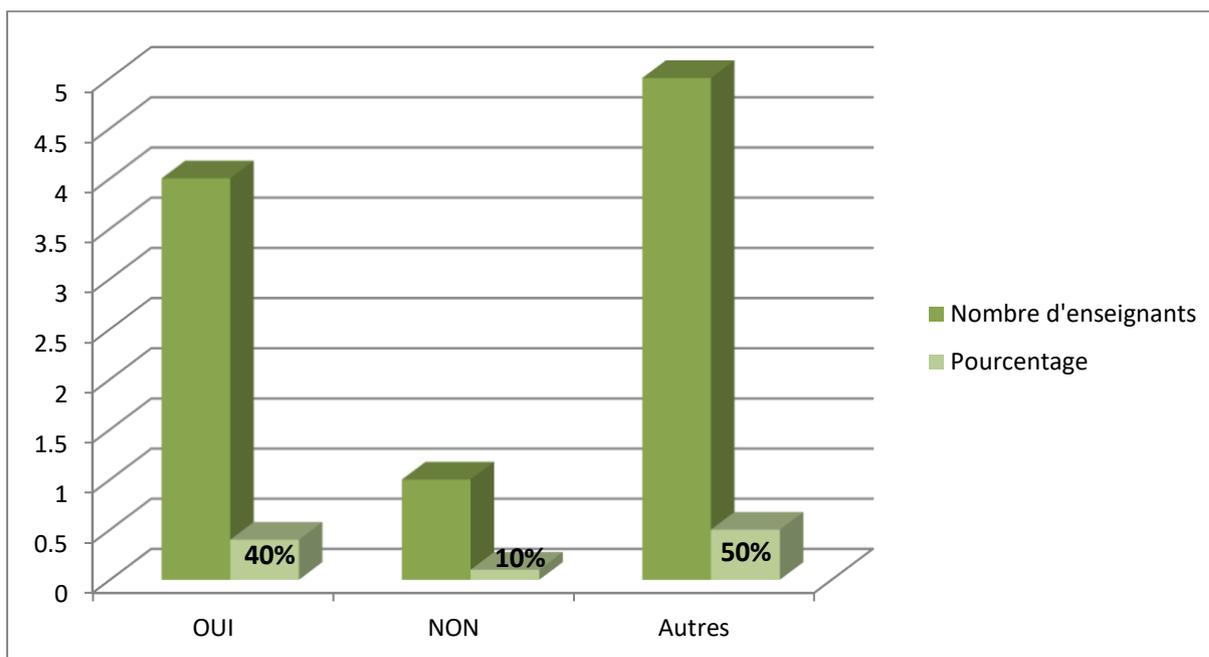


Cette question s'intéresse sur la carrière professionnelle des enseignants et sur les années exercées par chacun d'eux pour avoir une idée sur l'emploi des activités ludiques entre les anciens et les nouveaux. La moitié a de l'expérience entre 5 et 6 ans (50%), la minorité est entre 7 à 10 ans (20%) et le reste entre 18 à 25ans (30%).

L'ensemble des enquêtés présente une expérience professionnelle avec une moyenne estimée de 15 ans.

**Question n°02 : Vos élèves aiment-ils cette langue ?**

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
OUI	4	40%
NON	1	10%
Autres	5	50%

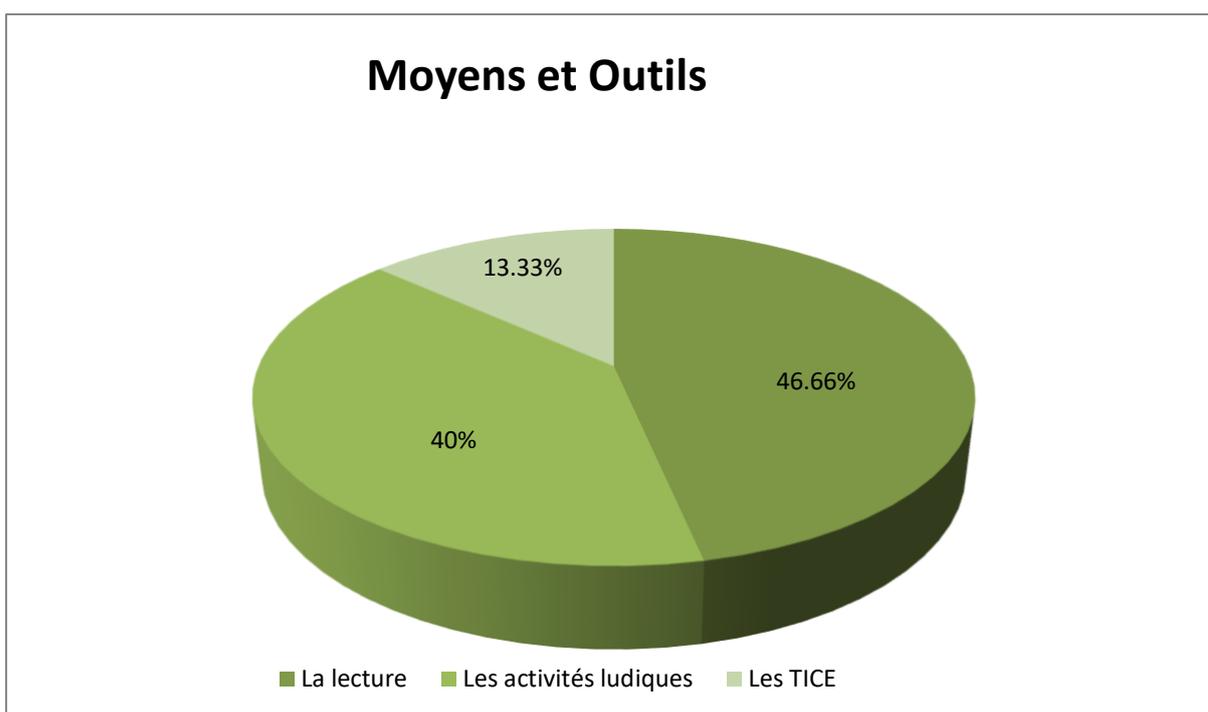


Nous avons constaté que c'est important de connaître l'intérêt de cette langue chez les apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne. D'après les résultats obtenus, nous avons trouvé que la moitié (50%) des élèves est soumise à des raisons par rapport à cette langue. Par exemple il y'en a ceux dont leurs parents sont des francophones, une autre catégorie qui apprécie et qui comprend bien cette langue.

40% sont des apprenants qui aiment et comprennent cette langue. Le reste sont les élèves qui ne s'intéressent et n'aiment pas le français.

**Question n°03 : Quels moyens et quels outils utilisez-vous pour enseigner le français comme langue étrangère ?**

Les outils et les moyens	Nombre de réponses	Pourcentage
La lecture	7	46.66%
Les activités ludiques	6	40%
Les TICE	2	13.33%

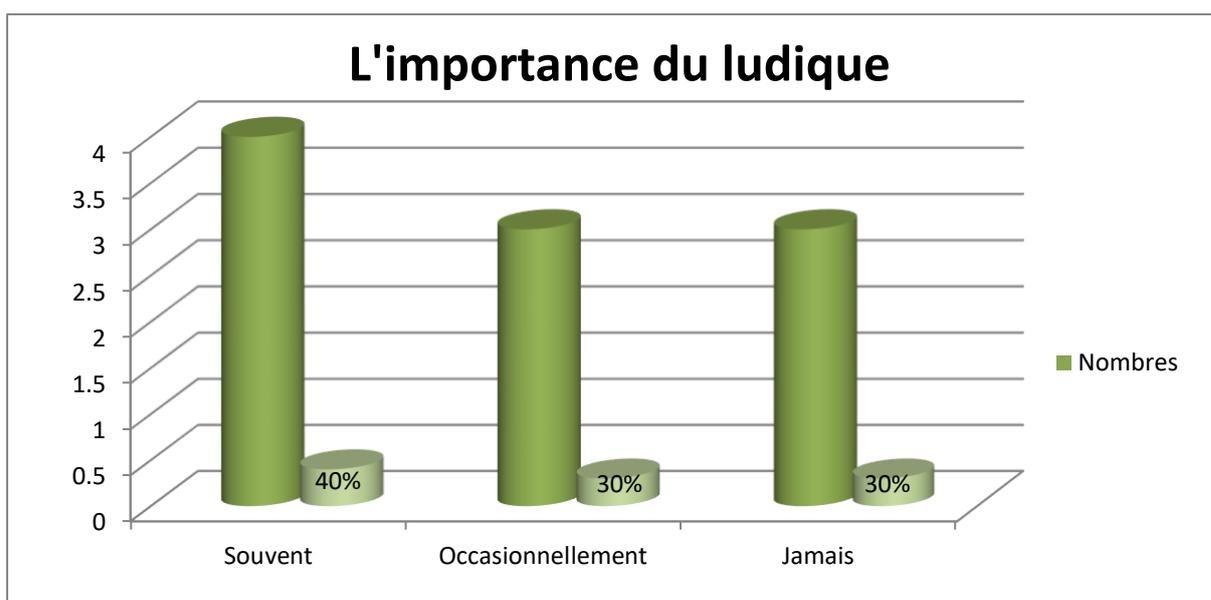


Dans le graphique ci-dessus, il s'avère que presque la moitié des enseignants (46.66%) trouvent que la lecture est le moyen le plus utilisé et le plus utile pour l'enseignement du FLE, (40%) d'entre eux utilise beaucoup plus les activités ludiques, ils voient qu'elles facilitent la transmission des idées et aident les apprenants à bien acquérir une nouvelle langue. Alors que certains d'autres (13.33%) seulement utilisent les TICE au cours de leurs séances.

La lecture des données présentées ci-dessus nous permet de constater que (40%) des enseignants utilisent le ludique comme support pédagogique, raison pour laquelle, elle pourrait être en faveur de la confirmation de nos hypothèses.

**Question n°04 : Donnez-vous de l'importance aux activités ludiques dans vos séances d'enseignement en classe ?**

Réponses	Nombres	Pourcentage
Souvent	4	40%
Occasionnellement	3	30%
Jamais	3	30%

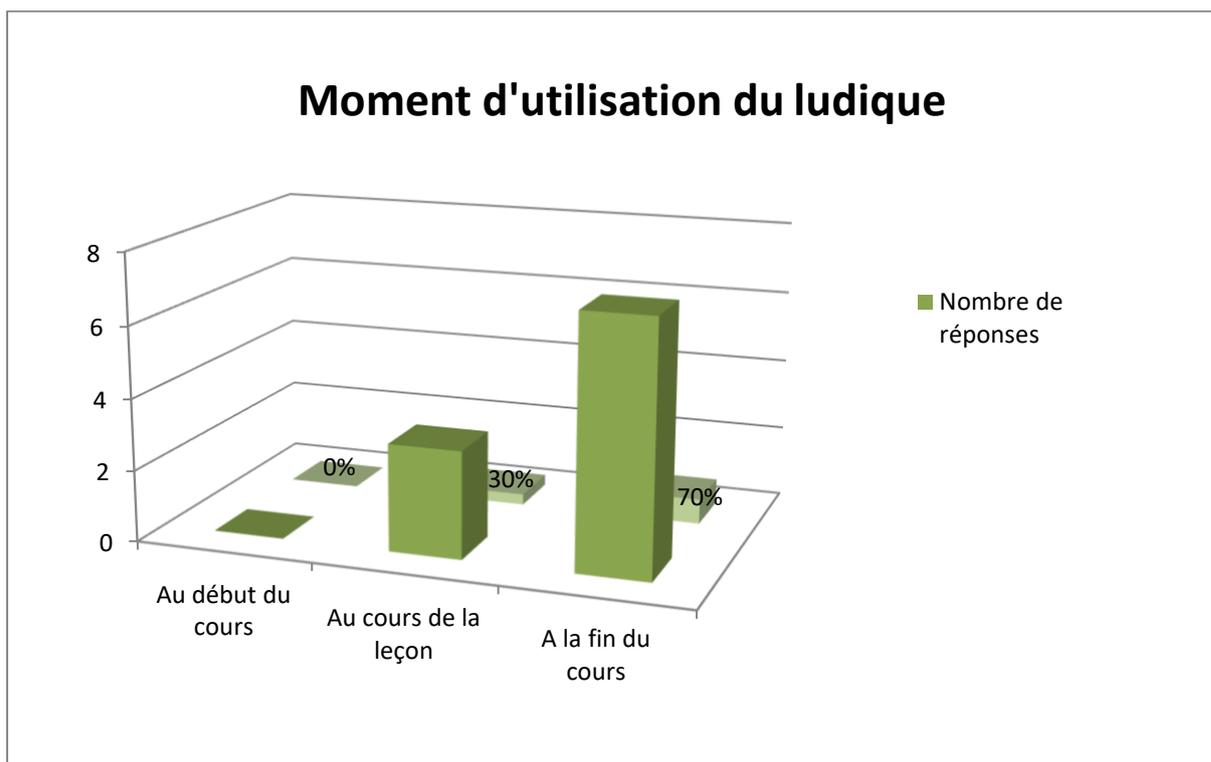


Nous constatons, d'après les résultats affichés dans l'histogramme ci-dessus, que la majorité des enseignants enquêtés (40%) donnent de l'importance aux activités ludiques en disant que « *Certainement, les activités ludiques par ses caractéristiques (plaisir, créativité et la spontanéité) aident l'apprenant à découvrir, créer, acquérir des compétences et développe bien la confiance en soi* ». Certains d'autres, représentent 30% de l'échantillon, ont déclaré que l'importance donnée aux activités ludique est occasionnelle. Le reste des enseignant ne les prennent pas en considération en déclarant « *pas vraiment, on est limité par le temps* », suite à la pandémie mondiale du Covid, les horaires ont réduit pour enseigner la matière du français.

Les données confirment l'importance des activités ludiques pour la motivation des apprenants.

**Question n°05 : A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?**

Moments	Nombre de réponses	Pourcentage
Au début du cours	0	0%
Au cours de la leçon	3	30%
A la fin du cours	7	70%

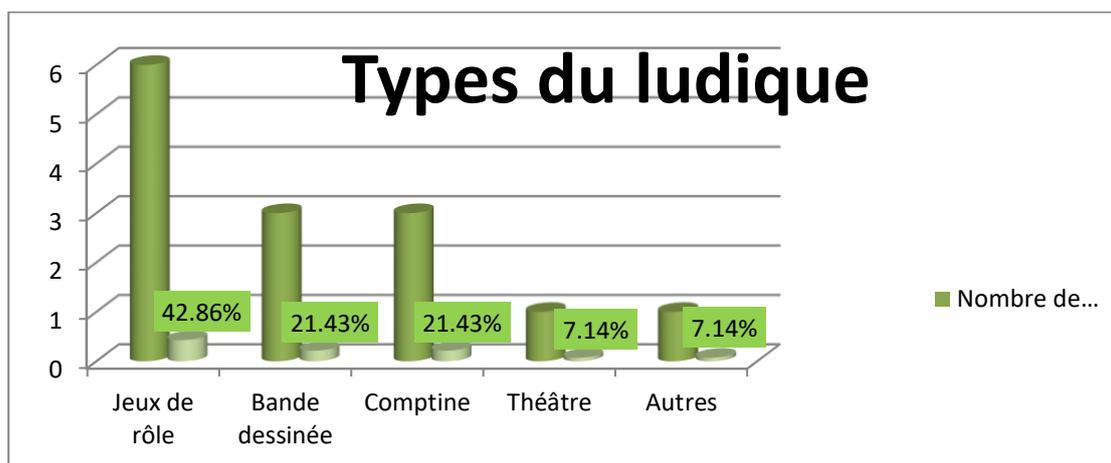


Nous remarquons dans ce graphique que personne ne propose les activités ludiques au début de la séance (0%). Tandis que (70%) entre les enseignants voient que la fin du cours est le moment idéal pour pratiquer ces activités. Par ailleurs, nous observons que seulement un petit nombre d'enquêteur qui utilise le ludique au cours de la leçon représentée par le taux de (30%).

Les réponses à cette question confirment que le ludique joue un rôle important pour aider les apprenant à atteindre les objectifs d'apprendre une langue étrangère, l'enseignant donc propose le jeu à la fin de la séance pour mieux effectuer la transmission des idées.

**Question n°06 : Quel type du ludique utilisez-vous dans vos pratiques pédagogiques (séances) ?**

Type du ludique	Nombre de réponses	Pourcentage
<b>Jeux de rôle</b>	<b>6</b>	<b>42.86%</b>
<b>Bande dessinée</b>	<b>3</b>	<b>21.43%</b>
<b>Comptine</b>	<b>3</b>	<b>21.43%</b>
<b>Théâtre</b>	<b>1</b>	<b>7.14%</b>
<b>Autres</b>	<b>1</b>	<b>7.14%</b>



Cette question vise à avoir une idée sur les pratiques ludiques employées en classe de FLE.

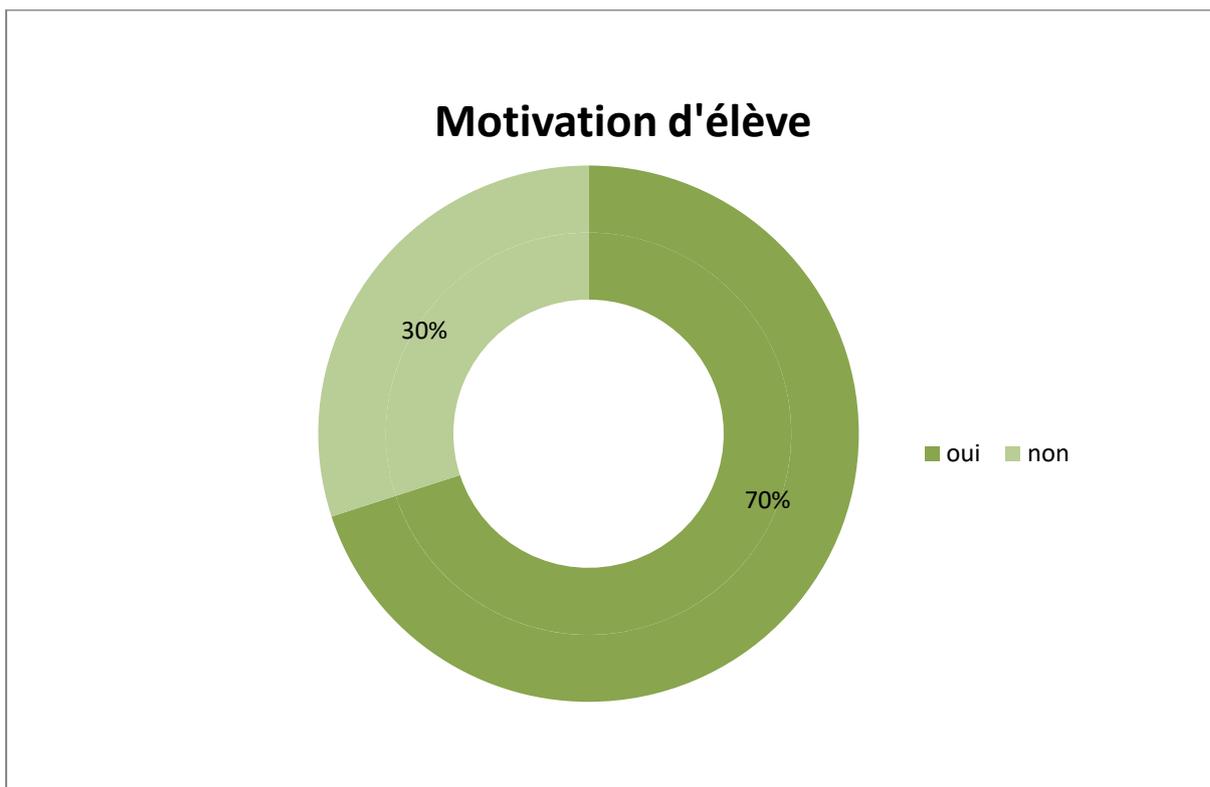
D'après les données du graphe, nous avons observé qu'il y'a une variété de réponses obtenues. Parmi les enseignants enquêtés, 42.86% adoptent le jeu de rôle comme support ludique pour développer et enrichir le bagage linguistique des apprenants, la bande dessinée et la comptine ont eu le même taux (21.43 %) ; une variété d'enseignants choisit la bande dessinée comme activité adéquate pour attirer l'attention des élèves et favoriser la lecture, une autre variété opte pour la comptine, dans le but d'améliorer l'oral des élèves. Un groupe d'enseignants (7.14%) s'appuie sur le théâtre afin de développer la concentration, la dynamite et l'autonomie des apprenants. Le même pourcentage d'enseignants a cité d'autres activités ludiques comme : les mots croisés et les charades.

Par conséquent, nous avons constaté une variation des activités ludiques appliquées dans le cursus FLE. En effet, les enseignants adoptent le jeu comme une nouvelle stratégie motivationnelle. Quoique la fiabilité de ce genre d'activités, l'enseignant sait bien le moment où il doit faire recours au ludique.

Ce changement rend l'apprentissage plus attrayant ainsi que motivant tout en poussant les élèves à s'impliquer, à acquérir et à s'intégrer en classe.

**Question n°07 : Vos élèves sont-ils motivés de la même façon dans toutes les activités ?**

Elève motivé	Oui	Non
Nombre de réponses	7	3
pourcentage	70%	30%

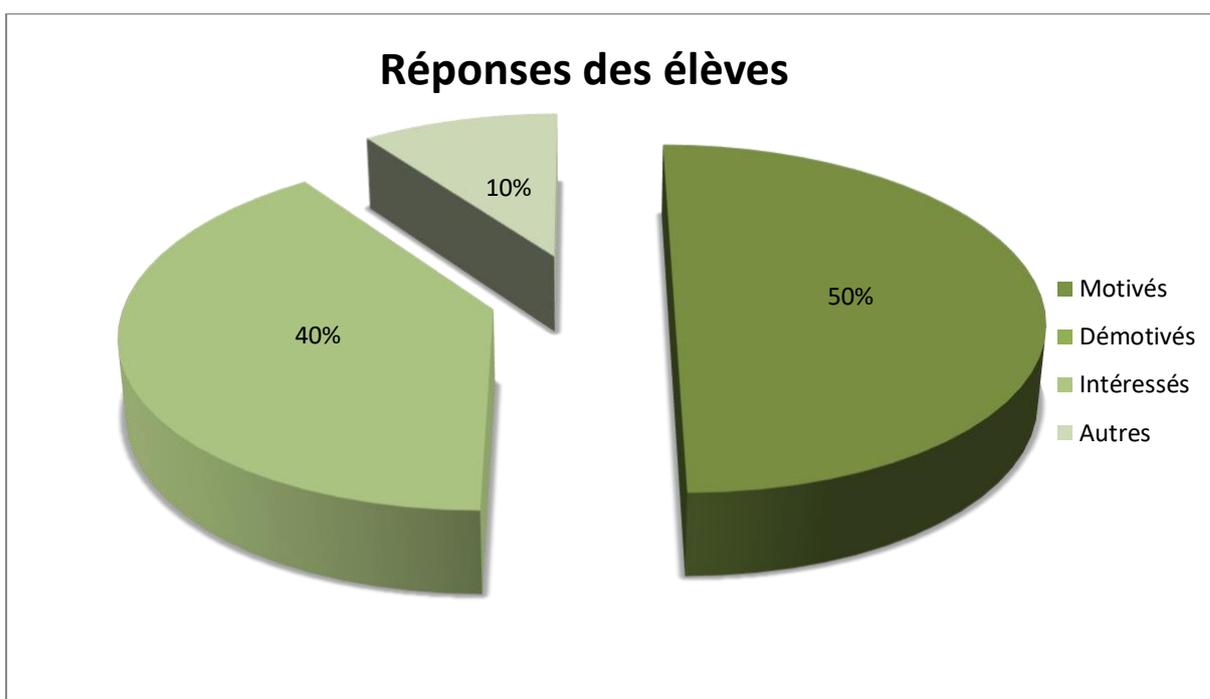


A la question de savoir si les élèves sont motivés de la même façon dans toutes les activités, la majorité des enseignants interrogés représentent respectivement par le taux de (70%) et ils ont affirmés que les élèves sont motivés face à plusieurs types du ludique. Ainsi que le reste (30%) déclare par la négation.

Suite aux résultats de cette question, nous pouvons confirmer nos hypothèses de recherche dans les mesure que l'impact du ludique est positif sur les apprenant, il les aide, encourage et motive à acquérir le français.

## Question n°08 : Quelle est la réaction de vos élèves face à ce type d'activités ?

Réactions	Nombre de réponses	Pourcentage
Motivés	5	50%
Démotivés	0	0%
Intéressés	4	40%
Autres	1	10%

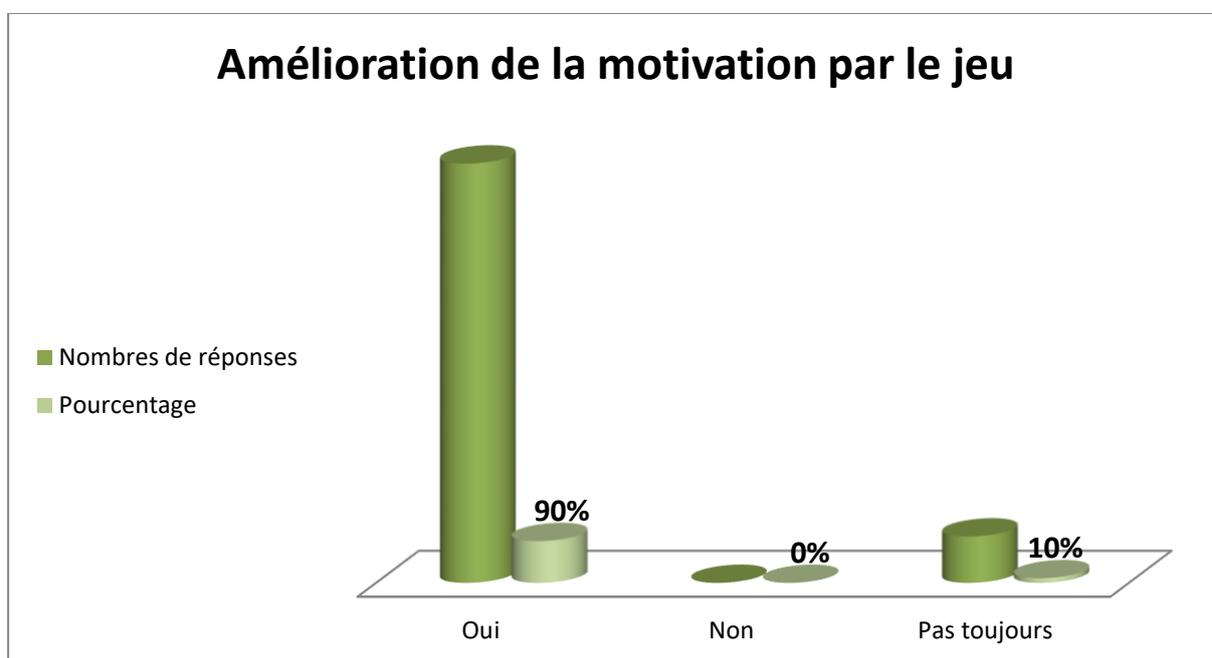


A partir de ce graphique, nous constatons que les apprenants enquêtés apprécient l'application de ces activités de type ludiques en classe, la moitié (50%) parmi eux sont motivés, ils participent et prennent la parole spontanément et sans hésitation, ils deviennent plus sérieux et courageux. Une catégorie de 40% sont intéressés, ils marquent leur attention ainsi ils posent des questions concernant l'activité donnée, nous pouvons dire qu'ils deviennent les acteurs de leurs apprentissages. Une minorité de (10%) sont intéressés au cours et ont la réponse mais ils hésitent à participer, ce qui pourrait être confirmé soit par le manque de la confiance en soi, soit par le manque du bagage linguistique.

Donc le ludique est un moyen convenable en classe du FLE, car il suscite chez les élèves la motivation et l'envie d'apprendre.

**Question n°09 : Le ludique vous aide-t-il à améliorer la motivation des apprenants dans votre séance ?**

Amélioration de motivation par le jeu	Oui	Non	Pas toujours
Nombres de réponses	9	0	1
Pourcentage	90%	0%	10%



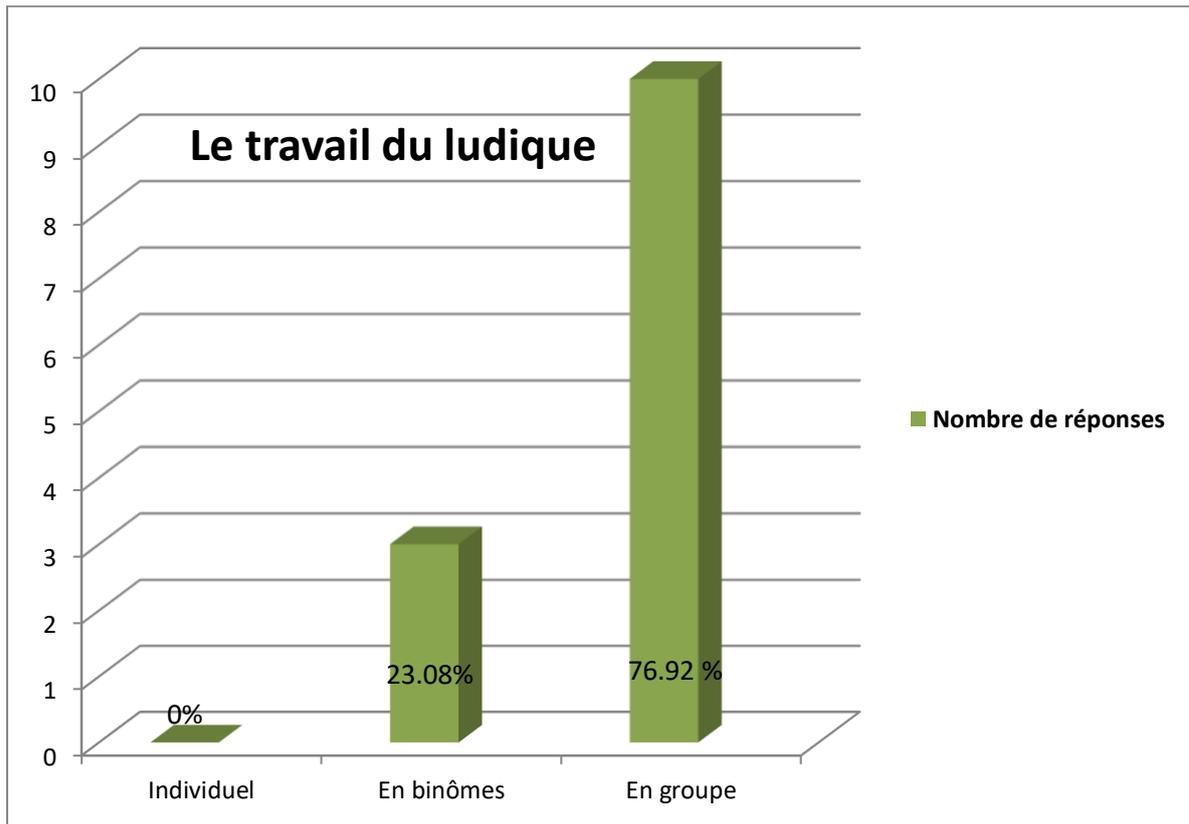
Nous observons, d'après ces données, que (90%) d'enseignants enquêtés ont un fort penchant pour que le ludique aide bien à améliorer la motivation des apprenants et permettent de créer chez eux la curiosité de découvrir et d'apprendre une langue étrangère. Par ailleurs, seulement 10% qui disent le contraire.

Les résultats obtenus montrent que l'enseignant compte sur l'efficacité des activités ludiques pour motiver et pour mener les élèves à savoir, apprécier, et connaître leurs tâches d'apprentissage.

Ce sont des résultats géniaux pour la confirmation de nos hypothèses de recherche.

**Question n°10 : Les activités proposées exigent-elles un travail :**

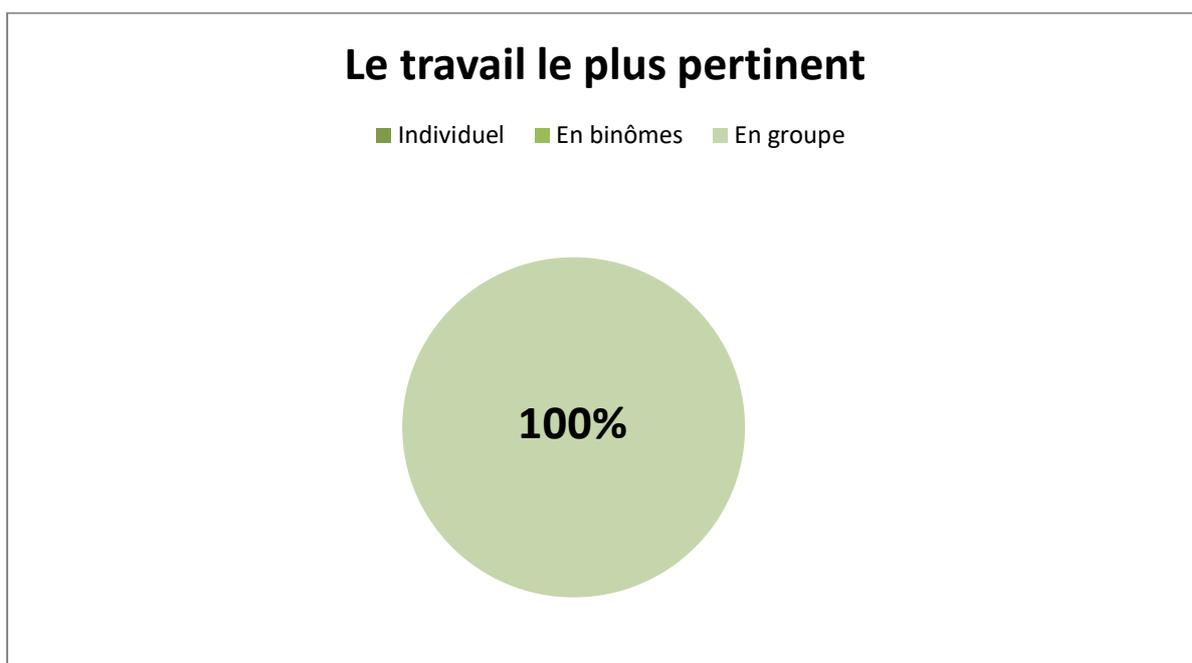
Le travail du ludique	Nombre de réponses	Pourcentage
Individuel	0	0%
En binômes	3	23.08%
En groupe	10	76.92%



D'après le graphique, nous avons remarqué que parmi les enseignants interrogés 76.92% d'eux préfèrent travailler les activités ludiques en groupe. Cela pourrait se traduire que les groupes de travail bien organisés et coopérés créent une bonne méthode de travail appréciée par les apprenants, ils ne se sentent pas mis sous pression par l'enseignant, donc ils deviennent plus motivés et plus concurrents. Une variété de 23.08% adopte le travail en binômes. Ils pourraient percevoir que le travail en binôme est plus pratique en classe car il crée un climat de calme et de concentration pendant la séance c'est-à-dire les élèves travaillent ensemble mais sous une atmosphère d'organisation et d'équilibration pour réussir l'activité.

**Question n°11 : Lequel le trouvez-vous motivant et pratique ?**

<b>Le travail le plus pertinent</b>	<b>Individuel</b>	<b>En binômes</b>	<b>En groupe</b>
<b>Nombre de réponses</b>	<b>00</b>	<b>00</b>	<b>10</b>
<b>Pourcentage</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>100%</b>



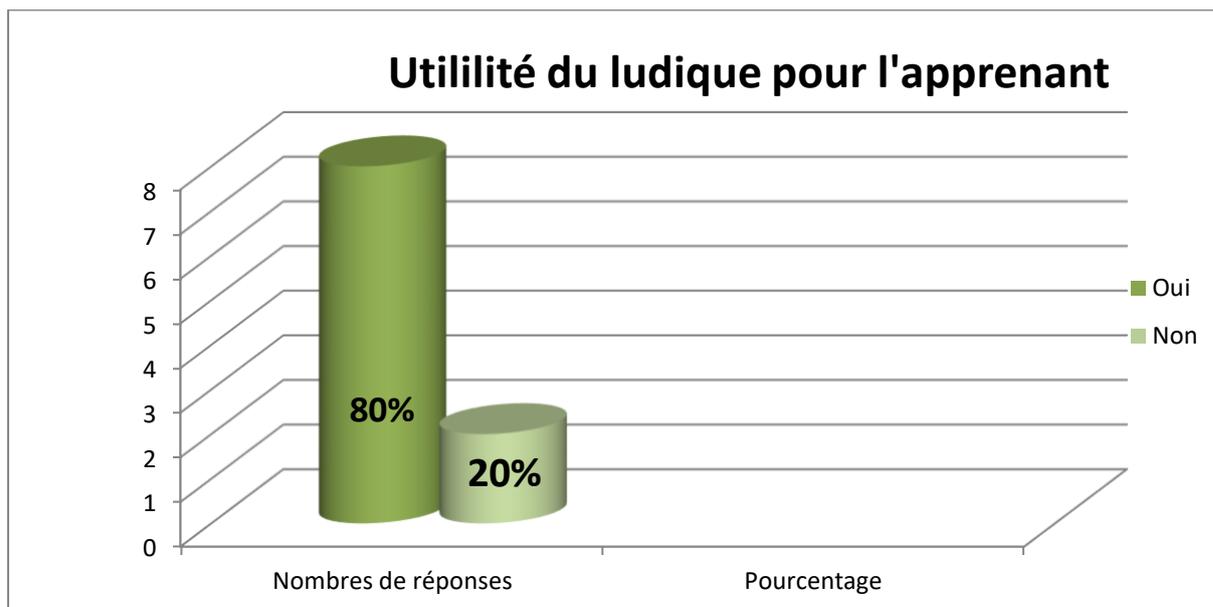
La lecture des réponses obtenues nous permet de constater que tous les enseignants sont d'accord sur le travail en groupe (100%) et ils disent qu'il est le plus pratique et motivant par rapport aux autres (individuel et en binômes) qui sont avec un pourcentage nul (0%).

Le fait de jouer en groupe lors d'utilisation des activités ludiques en classe du FLE est l'une des raisons majeures qui crée chez les apprenants le sentiment de la curiosité et de la compétition ainsi les motive à atteindre leurs objectifs d'apprentissage.

Les données recueillis par les réponses à cette question confirment totalement le travail en groupe.

**Question n°12 : Les activités proposées répondent-elles aux besoins des apprenants ?**

L'utilité du ludique	Nombres de réponses	Pourcentage
Oui	8	80%
Non	2	20%



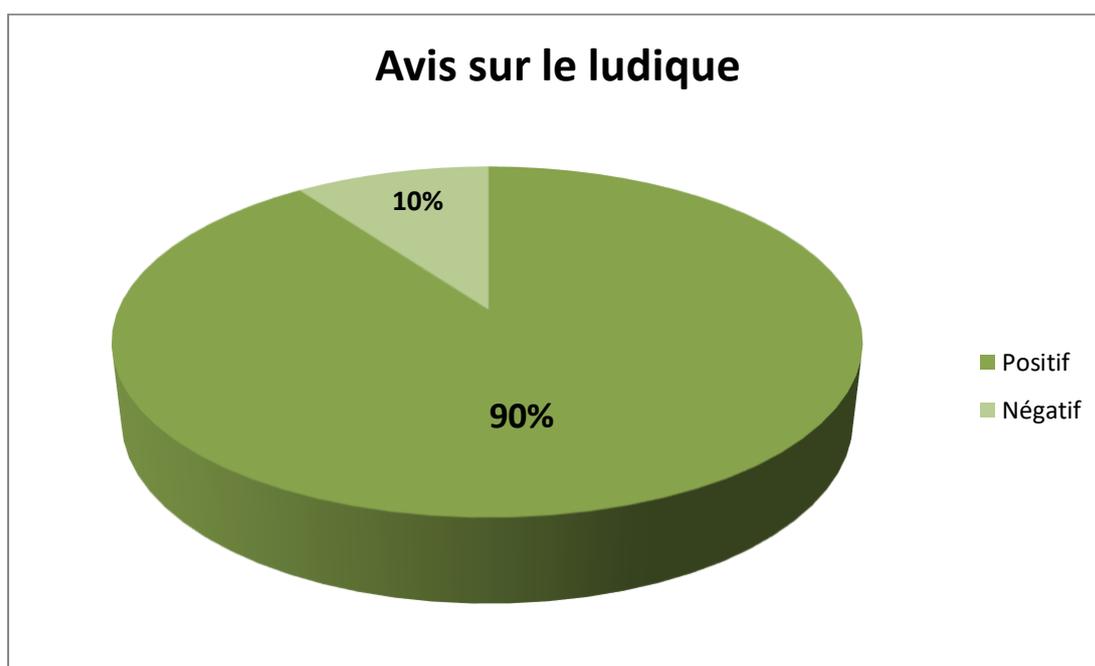
Le plus remarquable dans ce graphe, c'est que la quasi-totalité de notre échantillon se met en accord que les activités ludiques sont un outil indispensable pour les apprenants de la 1<sup>ère</sup> AM.

Une variété de (20%) répond par non ; ils voient que ces activités ne sont pas utiles en classe. Nous pouvons justifier cela par l'insuffisance du temps en classe. Ainsi que les apprenants éprouvent des difficultés langagières.

Nous pouvons comprendre à travers le résultat positif, que le jeu ludique crée une atmosphère de motivation en traitant toutes les lacunes et les difficultés signalées tout au long de la séquence chez les apprenants. Ainsi, il facilite la compréhension des leçons. Enfin, ce genre d'activités permet à l'apprenant à s'interagir, acquérir, communiquer avec les autres et s'intégrer dans le groupe.

**Question n° 13 : Quel avis portez-vous sur l'usage des activités ludiques en classe du FLE ?**

Avis sur le ludique	Positif	Négatif
Nombre de réponses	9	1
Pourcentage	90%	10%



Dans le but de savoir l'avis de chaque enseignant sur l'usage des activités ludiques en classe du FLE, nous avons obtenu les résultats affichés dans le secteur ci-dessus.

Nous constatons que les enseignants se répartissent en deux catégories : ceux qui ont une vision positive sur l'utilisation du ludique au cours de la séance, ils représentent respectivement par le taux (90%) en disant que : « *le jeu à un rôle primordial dans l'apprentissage car l'amusement suscite l'envie de communiquer ce qui crée du plaisir et donc la motivation* ». Et ceux qui ont un avis contradictoire (avec un pourcentage de 10%), ils sont régis par le temps et voient qu'il faut beaucoup de temps pour réaliser le jeu ludique (le nombre de séance ne lui permettent pas d'appliquer ce genre d'activités au sein de leurs séances).

Effectivement, les résultats confirment totalement nos hypothèses et nous mène à l'importance des activités ludiques dans le renforcement et la motivation des apprenants dans leurs acquis.

## **Interprétation des données de l'observation participante/non participante**

Prenant en considération les résultats collectés de l'observation dans les classes de la 1<sup>ère</sup> année moyenne, nous pouvons affirmer nos hypothèses disant que les activités ludiques possèdent un support pédagogique très efficace ayant un impact sur l'amélioration et le développement des capacités langagières de l'élève, ainsi que sur la capacité d'acquérir une langue étrangère.

Les résultats obtenus prouvent des taux assez élevés de motivation, d'attraction et de participation des élèves. Cela explique que l'activité ludique a un aspect attractif qui réagit positivement sur la motivation et la participation des apprenants en classe ainsi elle renforce l'acquisition du savoir des élèves en influant sur la motivation.

Compte tenu des données recueillis de l'observation qui montrent une présence de l'aspect collaboratif d'une part et de l'aspect compétitif d'une autre part. Dans le travail de groupe, nous pouvons obtenir une contribution bénéfique ; positives et constructive de l'activité ludique.

Au cours de toutes les activités observées, les élèves ont interagi de manière ordonnées et constructive entre eux et entre leurs enseignants, ils prennent la parole spontanément sans hésitation et sans crainte. Les résultats recueillis ont également montré l'enthousiasme et la curiosité des apprenants vis-à-vis des activités ludiques proposées. Cela s'est ressenti à travers la variété de leurs interventions verbales (demander des explications, commenter à propos des activités données et donner des réponses)

L'analyse des données montrent que l'activité ludique est considérée comme l'un des pratiques efficaces proposées en classe qui renforce l'apprentissage des élèves en apportant de considérables apports relevant de la motivation.

## **Interprétation des données du questionnaire**

Les données obtenues soulignent que les activités ludiques sont un outil indispensable dans l'acquisition des savoirs/savoir-faire langagiers du français. Elles se considèrent comme des dispositifs pédagogiques de nature ludiques favorables pour l'enseignant et même pour l'apprenant. Cette importance permet de faciliter la transmission des connaissances, clarifier les idées acquises, et rendre l'apprentissage un moment de plaisir qui donne la chance aux élèves « enfants » de s'intégrer, s'exprimer et participer lors de la séance.

L'analyse des résultats recueillies mène à favoriser le degré de l'efficacité du jeu ludique qui met en évidence l'acquisition et le renforcement des savoirs enseignés à travers son aspect plaisant, attrayant et motivant. D'ailleurs, il suscite chez les apprenants le sentiment de la curiosité et de contentement.

De la part des enseignants interrogés, ils voient aussi que le ludique a un rôle primordial ; il développe les capacités intellectuelles de l'enfant ainsi il lui permet d'être autonome dans sa vie de citoyen où il devient capable de résoudre les difficultés et les problèmes rencontrés.

# **Conclusion générale**

## **Conclusion générale :**

Dans ce modeste travail qui est le résultat d'une recherche plus au moins approfondie et qui s'inscrit dans le domaine de la didactique, nous avons tenté de savoir quel impact pourrait avoir les activités de nature ludique sur la motivation des apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne de l'enseignement moyen en Algérie en se focalisant sur l'ajout que pourrait fournir l'implication de ces activités dans le processus enseignement/apprentissage des langues étrangères

Nous avons essayé de répondre aux problématiques suivantes :

**Comment peut-on motiver les apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne par le biais des activités ludiques en classe du FLE ?**

**Et quel est le rôle des activités ludiques dans le développement des compétences langagières chez les apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne ?**

Dans un premier lieu, nous avons mis l'accent sur l'enseignement du français au cycle moyen en Algérie en essayant de définir les notions et les termes qui sont en relation avec l'enseignement du français et de découvrir l'ensemble des moyens et des supports utilisés pour enseigner cette langue étrangère. Deuxièmement, nous avons intégré le concept de « motivation » ainsi que « l'activité ludique » et nous rendons compte des types, rôles, fonctions de ces activités et leur effet sur l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère.

Afin de confirmer nos hypothèses de recherche, nous avons mené une enquête par deux techniques de recherche : l'observation participante/non participante et le questionnaire.

La méthode que nous avons suivie dans l'observation est comparative et analytique. Elle s'est réalisée dans une classe de la 1<sup>ère</sup> année au cycle moyen dans de différentes rubriques (grammaire, oral et vocabulaire) où nous effectuons la comparaison entre l'emploi et le non-emploi du ludique dans deux séances de la même rubrique. Son objectif principal est de faire expérimenter le jeu ludique tout en testant son degré d'importance et son impact sur la motivation et la curiosité des élèves qui provoquent leurs esprits compétitifs.

Par ailleurs, le questionnaire était destiné à 10 enseignants qui exercent leur métier d'enseignants de français dans différents CEM de la wilaya de Guelma pour connaître

leurs avis sur l'implication des activités ludiques dans l'enseignement de cette langue étrangère.

Les résultats obtenus à partir de ces deux techniques ont été manipulés selon des données quantitatives et qualitatives. Elles nous ont conduits à confirmer nos hypothèses proposées en indiquant et démontrant le rôle majeur des activités ludiques dans la motivation des élèves au cours de l'apprentissage du FLE.

L'étude que nous avons menée nous a permis de dire qu'il est évident d'utiliser le ludique lors de l'enseignement / apprentissage du FLE vis-à-vis l'indifférence des élèves en classe dans le processus d'apprentissage du français langue étrangère.

Egalement, nous avons pu confirmer que les activités ludiques ont un impact positif sur la motivation et le renforcement des capacités des élèves pour acquérir une nouvelle langue.

Enfin, nous ouvrons les horizons pour d'autres chercheurs ; tant que nous ne pouvons pas dire que cette recherche est accomplie ; pour vérifier de plus l'impact et le rôle des activités ludiques sur la motivation des apprenants en tant qu'un support pédagogique et d'explorer d'autres pistes.

# **Références Bibliographiques**

## Références Bibliographiques

### Ouvrages :

- ✍ Barbeau D. la motivation scolaire. « Les déterminant et les indicateurs de motivation scolaire selon une approche sociocognitive » pédagogie collégiale Delignières D., Perez S. (1998), le plaisir perçu dans la pratique des APS, in Revue STAPS n°45
- ✍ Bernard André, motiver pour enseigner : analyse traditionnelle et pédagogique, Hachette éducation, 1998, Paris.
- ✍ BIROU, Alain. Vocabulaire pratique des sciences sociales. Edition Ouvrière. Paris, 1966.
- ✍ CUQ. Jean Pierre et GRUCA. Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde. Presses universitaire de Grenoble, 2008.
- ✍ Dessus. Philppe. Système d'observation de classer et prise de la complexité des évènements scolaires, dans carrefours de l'éducation, n°23, 2007.
- ✍ Amirouche. Chelli « Rapport aux langues natives, et enseignement du français en Algérie » Editions Publibook, 2011
- ✍ STEPHANIE. Leloup, « la motivation : critère d'évaluation de la performance scolaire ». Formation Emploi, 2000
- ✍ Martine Morisse SE PROFESSIONNALISER PAR L'ÉCRITURE. Presses de l'Université du Québec 2011
- ✍ Puren, Christian. Dossier n°05 : « la perspective didactique 3/3 : Matériels et pratiques ».
- ✍ Ritcheriché. René, système d'apprentissage des langues vivantes pour adultes cité par. A. la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris, 1985.
- ✍ Sillamy, Norbert, Trésor de la langue française : lot-natalité Edition du centre national de la recherche scientifique, 1999.

**Dictionnaires :**

- ✍ Dictionnaire actuel de l'éducation-in. <http://agora.qc.ca/ca/dossiers/motivation>. Consulté le 03.04.2022
- ✍ Dictionnaire le Robert. Dixel mobile.
- ✍ Dictionnaire. Le nouveau petit robert, 1993.
- ✍ Galissom Robert et Coste, Daniel Dictionnaire didactique des langues, Ed Hachette, Paris, 1976.

**Revue et Articles :**

- ✍ CLAPAREDE, G article publié sur :  
[http://lewebpedagogique.com/compgreg/2008/12/28/laconduiteet1%E2%80%99animation-d%E2%80%99une-leçon-de\\_sciences-physique/](http://lewebpedagogique.com/compgreg/2008/12/28/laconduiteet1%E2%80%99animation-d%E2%80%99une-leçon-de_sciences-physique/) Consulté le 04.04.2022
- ✍ JARDOU Ali, la motivation, la langue et la culture étrangère,  
<http://dumas.cnrs.fr/dumas-00568582> consulté le 13.05.2022
- ✍ Juillet, Pierre Dictionnaire du psychiatre, ed. CILF en ligne  
<http://WWW.CILF.com>, consulté le 04.04.2022
- ✍ Paul J, Dictionnaire de psychiatre, édition CILF en ligne  
<http://www.CILF.com> consulté le 06.04.2022
- ✍ Prévost, Clémence article : la motivation des personnes définitions et étude de cas, in : <http://wikimemoire.net/2013/04/la-définition-de-la-motivation-du-personnel/> consulté le 06.04.2022
- ✍ Racle Gabriel « la motivation, [http://anthropédagogie.com/la motivation](http://anthropédagogie.com/la-motivation). Site consulté le 05.04.2022

**Thèses et Mémoires :**

- ✍ BetulErtek\_Synergieturquie, 2020\_recherche gat.net « choix et utilisation des supports pédagogiques dans l'enseignement du FLE » univ de Turquie Marmara.
- ✍ DjabilChaima « Les activités ludiques comme outil pédagogique et facteur de motivation en classe de
- ✍ FLE, cas des apprenants de 4<sup>ème</sup> année primaire. Mémoire de Master, université L'Arbi Ben M'hidi ».
- ✍ GRANDMONT Nicole, pédagogie du jeu : jouer pour apprendre, université de Boock Bruxelles, 1997.
- ✍ Harkou Lilia, « la mise en place et le développement des compétences langagières orales », Mémoire de
- ✍ Magistère. Université Mentouri, Constantine, 2007/2008.
- ✍ Jean, Ticet apprentissage, Mémoire de DEA, présentée par Jean-Laurent Plevies, Septembre 2000.
- ✍ Youcef Amira « l'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement/apprentissage »
- ✍ Mémoire de Master, université Mohamed Khider, Biskra, 2015-2016.
- ✍ ZaamoucheAhlem « Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole, cas des apprenants de la 3<sup>ème</sup> année moyenne du CEM. Said.Sghir.2019.2020. Mémoire de Master 02

**Sitographies :**

- ✍  [Fr.wikipidea.org/wiki/jeu-de-1%27oie\\_\(jeu-de-société\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/jeu-de-1%27oie_(jeu-de-société))
- ✍  <https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Araham.Maslow>
- ✍  <https://www.cabanaides.com/15-charades-faciles-pour-les-enfants/>
- ✍  <https://www.Jenseigne.fr/blog/5-stratégies-pour-motiver-vos-élèves>
- ✍  [Scriber.fr/méthodologie/observation/](https://Scriber.fr/méthodologie/observation/)

# **Annexes**

Questionnaire destiné aux enseignants

Nom : .....

Prénom : .....

Etablissement : .....

Années de service : .....

Dans le cadre d'un travail fait sur les activités ludiques et leurs influences sur la motivation des apprenants du cycle moyen (cas des élèves de première année moyenne).

**Veillez répondre au questionnaire suivant :**

1. Depuis quand vous enseignez le français ?  
.....
2. Vos élèves aiment-ils cette langue ?  
.....
3. Quels moyens et quels outils utilisez-vous pour enseigner le français comme langue étrangère ?
  - a) Les TICE.
  - b) La lecture.
  - c) Les activités ludiques.
4. Donnez-vous de l'importance aux activités ludiques dans vos séances d'enseignement en classe ?  
.....
5. A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?
  - a) Au début du cours.
  - b) Au cours de la leçon.
  - c) A la fin du cours.

6. Quels types de ludique utilisez-vous dans vos pratiques pédagogiques(séances) ?

- a) **Jeux de rôle.**
- b) **Bande dessinée.**
- c) **Comptine.**
- d) **Théâtre.**

7. Vos élèves sont-ils motivés de la même façon dans toutes les activités ?

- a) **Oui**
- b) **Non**

8. Quelle est la réaction de vos élève face à ce type d'activité ?

.....

9. Le ludique vous aide-t-il à améliorer la motivation des apprenants dans votre séance ?

- a) **Oui.**
- b) **Non.**
- c) **Pas toujours.**

10. Les activités proposées exigent-elles un travail :

- a) **Individuel ?**
- b) **En binômes ?**
- c) **En groupes ?**

11. Lequel le trouvez-vous motivant et pratique ?

.....

12. Les activités proposées répondent-elles aux besoins des apprenants ?

- a) **Oui.**
- b) **Non.**

13. Quel avis portez-vous sur l'usage des activités ludiques en classe de FLE.

.....  
.....

## « Questionnaire d'enquête destiné aux enseignants du français au cycle moyen »

(Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation chez les apprenants du cycle moyen)

Nom : *Chaf*.....Prénom : *Asma*.....Sexe : *Homme* / FemmeEcole : *Ghert Kamel Benimezline*Année du début de travail : *2013*...

Dans le cadre d'un travail fait sur les activités ludiques et leurs influences sur la motivation des apprenants du cycle moyen (cas des élèves de première année moyenne).

Veuillez répondre au questionnaire suivant :

1. Depuis quand vous enseignez le français ?

..... *Depuis septembre 2013* .....

2. Vos élèves aiment-ils votre matière ?

..... *Oui pour la majorité* .....

3. Quels sont les moyens et les outils utilisez-vous pour enseigner le français comme langue étrangère ?

a) La lecture. b) Les activités ludiques. 

c) Les TICE.

4. Donnez-vous de l'importance aux activités ludiques dans vos séances d'enseignement en classe ?

..... *Certainement, les activités ludiques par ses caractéristiques plaisir, créativité et la spontanéité. L'apprenant découvre, crée, acquiert des compétences et développe bel et bien la confiance en soi.*

5. A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

a) Au début du cours.

b) Au cours de la leçon.

6. Quels sont les types du ludique utilisez-vous dans vos pratiques pédagogiques (séances) ?

- a) Jeux de rôle.
- b) Bande dessinée.
- c) Comptine.
- d) Théâtre.

7. Vos élèves sont-ils motivés de la même façon dans toutes les activités ?

- a) Oui.
- b) Non.

8. Quelle est la réaction de vos élèves face à ce type d'activités ?

*La majorité écrasante des apprenants sont attirés par ce type d'activités car ces activités ludiques enrichissent leurs expériences et forment leur personnalité et leur ouvrent d'autres horizons.*

9. Le ludique vous aide à améliorer la motivation des apprenants dans votre séance ?

- a) Oui.
- b) Non.
- c) Pas toujours.

10. Les activités proposées exigent-elles un travail :

- a) Individuel.
- b) En binômes.
- c) En groupes.

11. Lequel le trouvez-vous motivant et pratique ?

*Le théâtre est une excellente activité ludique qui met à l'aise les apprenants et les incite à vaincre leur peur ou leur timidité.*

12. Les activités proposées répondent-elles aux besoins des apprenants ?

- a) Oui.
- b) Non.

13. Quel avis portez-vous sur 'usage des activités ludiques en classe de FLE.

*Le jeu a un rôle primordial dans l'apprentissage car d'amusement qu'il est, il crée l'envie de communiquer ce qui crée du plaisir et donc la motivation.*

<b>Enseignant</b>	<p>- <b>Enseignant (e) permanent (e) :</b></p> <p><input type="checkbox"/> Actif</p> <p><input type="checkbox"/> Passif</p> <p>• <b>Observateur (s) participant (s) :</b></p> <p>Dynamique <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Utilise-t-il un langage adéquat aux niveaux des élèves :</p> <p>Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>• <b>Le recours à d'autres langues que le français :</b></p> <p>Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/></p> <p>➤ Si oui, il s'agit de quelle langue :</p> <p><input type="checkbox"/> L'arabe classique.</p> <p><input type="checkbox"/> L'arabe dialectal.</p> <p><input type="checkbox"/> L'anglais.</p> <p>➤ Sous quelle(s) obligation (s) :</p> <p><input type="checkbox"/> Contenu pas clair.</p> <p><input type="checkbox"/> Incitation des élèves.</p>
<b>Apprenant</b>	<p>• <b>Profil</b> : élèves de la 1<sup>ère</sup> année moyenne.</p> <p>• <b>Groupe</b></p> <p><input type="checkbox"/> Hétérogène <input type="checkbox"/> Homogène</p> <p>• L'emploi d'autres langues que le français :</p> <p><input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non</p> <p>Si oui, quelle(s) langue(s) :</p> <p>.....</p> <p>• Participation</p> <p>Maximal <input type="checkbox"/> moyenne <input type="checkbox"/> minimal <input type="checkbox"/></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elève concentré</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Elève motivé</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> <li>• <b>Côté compétitif</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></li> </ul> <p>➤ Traitement de l'erreur :</p> <p><input type="checkbox"/> Autocorrection.</p> <p><input type="checkbox"/> Correction laissée à la charge de l'enseignant.</p>
<b>Interactions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactions (enseignant/apprenant)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactions :            Organisée <input type="checkbox"/>      Sérieuse <input type="checkbox"/>      désorganisée <input type="checkbox"/> </li> <li>• Prise de parole            Spontanée <input type="checkbox"/>      instantané <input type="checkbox"/>      hésitante <input type="checkbox"/> </li> <li>• A propos des actions verbales :            Juste <input type="checkbox"/>      passable <input type="checkbox"/>      Faible <input type="checkbox"/> </li> <li>• Contenu de prise de parole :            Commentaires <input type="checkbox"/>      demande d'explication <input type="checkbox"/>      réponse <input type="checkbox"/> </li> </ul> </li> <li>- Interactions (apprenant/apprenant) :        Stricte <input type="checkbox"/>      hors contexte <input type="checkbox"/> </li> </ul>

<b>Départ</b>		J'ai un stylo C'est...stylo	Nous avons un livre C'est...livre	Tu as une agrafeuse C'est...agrafeuse	Elles ont des ciseaux Ce sont...ciseaux	<i>Rejoie d'une case!</i>
J'ai un chien C'est...chien	Vous avez des craies Ce sont...craies	Nous avons un chat C'est...chat	<i>Rejoie de 2 cases!</i>	Tu as une tortue C'est...tortue	Vous avez un tube de colle c'est...tube	Il ont une règle C'est...règle
<i>Passer ton tour</i>				Elles ont des chats Ce sont..	Il ont une règle C'est...règle	Elles ont une gomme C'est...gomme
<b>Arrivée</b>				Ils ont un hamster C'est...hamster	Vous avez un poisson C'est...poisson	Elles ont des chats Ce sont..
J'ai des feutres Ce sont...feutres	J'ai une feuille C'est...feuille	Vous avez un pinceau C'est...pinceau	J'ai un crayon C'est...crayon	<b>Rejoue !</b>		Elle a un taille crayon C'est...taille crayon

<p><b>Départ</b></p>		<p>J'ai un stylo C'est...stylo <i>vous</i></p>	<p>Nous avons un livre C'est...livre <i>notre</i></p>	<p>Tu as une agrafeuse C'est...agrafeuse <i>ton</i></p>	<p>Elles ont des ciseaux Ce sont...ciseaux <i>leurs</i></p>	<p><i>People</i> d'une case!</p>
<p>J'ai un chien C'est...chien <i>mon</i></p>	<p>Vous avez des craies Ce sont...craies <i>vos</i></p>	<p>Nous avons un chat C'est...chat <i>notre</i></p>	<p><i>People</i> de 2 cases!</p>	<p>Tu as une tortue C'est...tortue <i>ta</i></p>	<p>Vous avez un tube de colle C'est...tube <i>Votre</i></p>	<p>Ils ont une règle C'est...règle <i>leur</i></p>
<p><i>Passer ton tour</i></p>	<p><b>Arrivée</b></p>		<p>Ils ont un hamster C'est...hamster <i>leur</i></p>	<p>Vous avez un poisson C'est...poisson <i>votre</i></p>	<p>Elles ont des chats Ce sont...chats <i>leurs</i></p>	<p>Elles ont une gomme C'est...gomme <i>leur</i></p>
<p>Nous avons des cahiers Ce sont...cahiers <i>nos</i></p>	<p>J'ai une feuille C'est...feuille <i>ma</i></p>	<p>Vous avez un pinceau C'est...pinceau <i>votre</i></p>	<p>J'ai un crayon C'est...crayon <i>mon</i></p>	<p><b>Rejoue !</b></p>		<p>Elle a un taille crayon C'est...taille crayon <i>son</i></p>

<b>début</b>	C'est la première fois que tu joues au jeu de l'oie ?	Quelle est ta couleur préférée ?	Un pays qui t'intéresse... Pourquoi ?	Cite trois grandes villes françaises.	Présente un/e des membres de ton groupe et parle de lui/elle.	Quelle est ta musique préférée ? Chanteur/euse, groupe, genre...	Santé, argent ou amour ? Pourquoi ?	
	Qu'elle est ta matière préférée ?	Ce que tu possèdes de plus important.	Dans quels pays parles-t-on français en Europe ?	Quel est ton acteur préféré ? Et ton actrice préférée ?	Tes projets pour le week-end prochain.	Ta meilleure qualité et ton pire défaut.	Qu'est-ce que tu portes aujourd'hui ?	Quels sont tes projets d'avenir ?
Quelles sont les choses que tu aimes faire ?	Quel est le dernier cadeau que tu as reçu ?	Describe la femme ou le mari idéal/e.	Describe le lieu où tu te trouves.	Ton livre préféré et un livre que tu as détesté.	Fumer ou ne pas fumer. Pourquoi ?	Pose une question indiscrète à ton prof.	Quelque chose qui t'énerve.	
								Présente ta famille.
								Describe ta chambre.

