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 08 ماي1945 قالمة

كلية الاداب واللغات

قسم الاداب واللغة 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 :

Apprendre par le jeu pour l'acquisition d'une compétence communicative en classe de FLE.

Cas des apprenants de quatrième année primaire.

Rédigé et présenté par :

Sebti Djazira

Hamzaoui Meriem

Sous la direction de:

Mme Halassi Lamia

Membres du jury

Présidente: Bouguettaya Neila

Rapporteur : Halassi Lamia

Examinateur : Abidet Samir

Année universitaire 2021/2022

Remerciements

Tout d'abord, nous remercions Dieu le tout-puissant pour la volonté, la patience, et la force qu'il nous a donné pour compléter ce modeste travail.

Nous remercions notre encadreur madame * Halassi Lamia*
pour ses conseils, son aide, pour la patience qui ont constitué un apport considérable sans lequel ce travail n'aurait pas pu être mené au bon port.

Nos profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont accepté d'examiner ce modeste travail de recherche et de l'enrichir par leurs propositions.

Sans oublier nos parents, nos familles pour leur contribution, leur soutien et leur patience.

Merci à toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire.

Merci à toutes et à tous.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail tout d'abord, À mes chers parents, symbole de tendresse, pour leur encouragement, leurs conseils et leurs sacrifices. Que Dieu me les garde

A ma sœur et mes frères

A tous les membres de ma famille

A tous mes ami(e)s

Ainsi que tous ceux qui auront l'occasion de lire ce travail.

Djazira

Dédicace

Au nom du Dieu le clément et miséricordieux louange le tout puissant

Je dédie ce modeste travail en signe de respect, reconnaissance et de remerciement :

A mon père Ma source de vie ta présence à mes côtés m'a toujours donné de la force. A ma tendre maman quoi que je fasse ou je dise, je ne saurai point te remercier comme il se doit.

Qu'Allah les protège et les garde pour nous.

A ma chère sœur et sa petite famille.

Mes frères.

A mes grands parents

A toute la famille qui porte le nom

« HAMZAOUI ».

A mes belles amies.

Meriem

Résumé :

Notre recherche porte sur le thème « apprendre par le jeu pour l'acquisition d'une compétence communicative en classe de FLE chez les apprenants de quatrième année primaire. »

L'enseignement/apprentissage du FLE nécessite des stratégies et des nouvelles démarches, parmi ces démarches l'introduction des activités ludiques.

L'intégration des activités ludiques pour apprendre le français est nécessaire, parce que le jeu est un besoin biologique pour l'enfant est un moyen pour apprendre à communiquer.

Notre recherche-action va nous permettre de mettre en lumière les effets des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du FLE.

Pour ce faire nous avons opté pour deux outils méthodologiques, une observation de classe 'non participante' et un questionnaire d'enquête adressé aux enseignants de cycle primaire – Guelma ville-.

Les données recueillies et les résultats obtenus nous ont aidés à répondre à notre problématique et à confirmer nos hypothèses de départ.

Les mots clés :

L'activité ludique – enseignement/apprentissage du FLE – compétences langagière – enjeu motivationnelle.

الملخص :

يركز بحثنا على "التعلم من خلال االلعب " لاكتساب مهارة التواصل لدى تلاميذ الرابعة ابتائي .

استراتيجيات واساليب جيدة من بين هذه الاساليب ادخال الانشطة المرحة .

يتطلب تعليم / تعلم لغة أجنبية

استعمال الانشطة الترفيهية لتعلم اللغة الفرنسية ضروري لان اللعب هو حاجة بيولوجية للطفل وهو وسيلة لتعلم التواصل.

سيسمح لنا بحثنا الاجرائي بتسليط الضوء على تاثيرات الانشطة المرحة على تعليم/ تعليم اللغة الفرنسية كلغة اجنبية .

للقيام بذلك ، اخترنا منهجيتين ،الملاحظة في القسم "غير المشاركين" والاستبيان التحقيقي الموجه لي معلمي المارس الابتدائية.

ساعدتنا البيانات التي تم تجمعها والنتائج التي تم الحصول عليها في الاجابة على مشكلتنا وتاكيد فرضياتنا الاولية .

الكلمات المفتاحية :

-النشاط الترفيهي - تعليم /تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية – قضية تحفيزية

Abstract:

Our research focuses on the theme «learning through play for the acquisition of communicative skills in FLE classamong fourth year primary learners. »

The teaching/learning of the French as a foreign language requires strategies and new approaches, amongthese approaches the introduction of playful activities.

The integration of play activities to learn French is necessary, because the game is a biological need for thechild is a way to learn to communicate.

Our action research will allow us to highlight the effects of playful activities on the teaching/learning of French as a foreign language.

To do this, we opted for two methodological tools, a 'non-participating' class observation and a survey questionnaire addressed to primary school teachers.

The data collected and the results obtained helped us to answer our problem and confirm our initial hypotheses.

Keywords :

Playful activity - teaching / learning of FLE - language skills -motivational issue.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE

L'enseignement/ apprentissage du FLE en 4ème année primaire est organisé en projets didactiques. Chaque projet vise l'installation voire la maîtrise des compétences visées par le programme d'étude et il est composé de 2 ou 3 séquences. Chaque séquence vise une sous compétence et elle est composée d'activités : la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale, l'expression écrite, les points de langue et une activité d'intégration.

Ces activités sont formalisées dans des activités ludiques parce que le jeu convient parfaitement à la tranche d'âge des apprenants concernés par le programme d'étude. Ainsi donc, les activités d'apprentissage sont présentées sous forme de jeu, ce qui nous a motivé a abordé le thème de jeu en classe de FLE.

En effet, l'apprentissage du FLE au primaire a pour but d'installer chez les apprenants une compétence langagière d'une part. D'autre part permet à l'élève de découvrir le plaisir d'apprendre. C'est une pratique qui facilite l'apprentissage d'une langue : elle permet d'offrir l'opportunité d'exercer les compétences de compréhension et d'expression. Elle aide à rompre la monotonie dans une classe de langue.

A ce propos, J.P. Cuq (2003 p160) définit une activité ludique comme étant : « une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée 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 façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ».

De leur côté, les concepteurs des outils didactiques soulignent l'importance de l'apprentissage par le jeu en ces termes : « c'est un outil didactique riche, efficace, favorisant les apprentissages individuels et collectifs puisque :

-il permet d'apprendre autrement.

-il représente une amorce motivante.

-il sollicite l'imaginaire et la créativité.

-il favorise l'interaction et l'échange dans le but de favoriser les opérations de mémorisation, répétition, substitution et reformulation dans un climat de détente et d'expression spontanée » in document d'accompagnement ONEP à distance, décembre 2003, p10.

Cette technique nous a amené à nous poser la question suivante :

Apprendre par le jeu : ***quel est l'effet produit par le jeu sur les apprentissages et sur les apprenants ?***

De cette question principale découle le questionnement suivant :

- Le jeu est – il réellement formateur ?
- Le jeu permet – il à l'enfant de se former, d'interagir, de s'investir, de s'engager, de réagir, de participer, d'être créatif et attentif dans une activité ludique proposée ?

Les hypothèses que nous avons émises sont les suivantes :

- Le jeu répondrait – il aux besoins langagiers des apprenants.
- Le jeu susciterait – il l'engagement de l'apprenant lors de la réalisation de la tâche.

Notre étude a pour objectif de montrer que le jeu, outil didactique permet de favoriser les apprentissages et d'acquérir une compétence communicative.

Notre travail de recherche est composé de deux grandes parties. La première partie est consacrée au cadrage théorique et conceptuel et elle comporte trois chapitres. Dans le premier chapitre, nous avons défini la notion du jeu. Puis, nous avons exposé les différentes facettes du jeu, ses enjeux et sa valeur dans l'apprentissage du FLE.

Dans le deuxième chapitre, nous nous sommes intéressées aux termes suivants : l'enseignement, l'apprentissage. Puis, nous avons abordé l'apprentissage par le jeu, les stratégies d'apprentissage et les stratégies d'enseignement.

Dans le troisième chapitre, nous avons mis en lumière les effets du jeu au sein de classe de FLE, sur la communication, sur la construction de la compétence communicative et sur la créativité. A la fin nous avons fait un relevé des activités ludiques proposées par les outils didactiques proposés en classe de FLE en 4ème année primaire.

La deuxième partie de notre travail c'est-à-dire la partie pratique sera consacrée à l'explicitation de la démarche empruntée pour répondre à notre objectif de recherche et à vérifier nos hypothèses émises.

Cette partie est divisée en deux chapitres. Le premier chapitre abordera la méthodologie d'enquête de terrain qui comporte deux volets ou outils d'investigation : une observation de classe et un questionnaire d'enquête adressé aux enseignants du cycle primaire la ville de Guelma. Le second chapitre, sera consacré à l'analyse et à l'interprétation des données recueillies.

Notre mémoire s'achève par une conclusion générale.

PREMIERE PARTIE

-CADRE THEORIQUE ET CONCEPTUEL-

CHAPITRE I

L’apprentissage par le jeu

Introduction

Dans ce chapitre, nous commencerons d'abord par définir la notion du jeu et exposer les différents types du jeu. Ensuite nous allons démontrer le rôle du jeu ludique ainsi que sa valeur. Enfin nous expliciterons ses enjeux pour l'acquisition d'une compétence communicative en classe de FLE –Cas des élèves de 4ème AP-

1. Définition de la notion de jeu

Selon le petit Robert, (1991 : p. 1046) : « Le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement » ». Et à cette définition il ajoute que le jeu est comme : « activité physique ou morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ».

A partir de la définition donnée du dictionnaire le petit Robert, nous voyons que le jeu est considéré comme une activité de plaisir.

Selon Jean Claude Arfouilloux « L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin », Private, (1975) précise que le jeu chez l'enfant c'est *:* « Une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit ».

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant. En effet, selon Jean Chateau, (l'enfant et le jeu, scarbée, 1954) : «l'enfant est un être qui joue et rien d'autre ». Donc le jeu est le travail de l'enfant,il est le moyen d'apprentissage de la vie, de développement et de découverte des choses.

J.P Cuq (Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, Ed Jean Pencreach, 2003, p.106), le définit ainsi « Le jeu en didactique des langues est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence ».

Ce spécialiste considère le jeu comme un outil de communication, il vise à rendre les apprenants très actifs, créatifs et dynamiques. Il sert à améliorer les compétences verbales et les compétences non verbales(Les gestes, mimiques,…etc.).

Pour Caillois Roger dans son ouvrage « Le jeu et les hommes » (1958) :« Le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, où il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celles qu'il veut bien se donner » .Il ajoute que le jeu est « considéré comme une activité libre par excellence.»

Donc on peut dire que grâce au jeu, les élèves sont acteurs de leurs apprentissages. Il permet à l'élève d'acquérir des valeurs telles que ; le respect, l'égalité, l'acceptation de la défaite etc. Car les élèves doivent apprendre à dissocier jeu et vie réelle.

Selon Jean Pierre Cuq « Cours de didactique de français langue étrangère seconde » (2003, p. 160): « ludique » c'est « une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiquée pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle

permet aux apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ».

A travers cette définition, nous comprenons que les activités ludiques sont des activités qui permettent aux apprenants de communiquer entre eux en utilisant la langue.

Grâce à ces activités, les apprenants apprennent des choses en jouant avec d'autres enfants du même âge, en découvrant leurs différences et en ressentant les réactions des autres.

2. Les types de jeu

Selon Nicole de Grandmont « le jeu possède trois niveaux : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique. »

Le jeu ludique

Est un moyen d'exploration des connaissances, nécessaire au développement de tout individu. Selon Nicole de Grandmont le jeu permet « d'organiser de structurer et d'élaborer le mondeextérieur. »

Maunoury B.Cord conçoit les activités ludiques comme : « des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte ».

Le jeu éducatif

Le jeu éducatif est un moyen efficace pour favoriser les compétences des apprenants, il permet d'acquérir de nouvelles connaissances. Il aide aussi au développement des connaissances et des habitudes de l'enfant.

Rabecq-Maillard, (1969, p. 2) :« Les mots jeu éducatif renferment au départ une contradiction dans les termes. En effet, à partir du moment où il devient éducatif, le jeu, activité gratuite par excellence, sans autre but qu'elle-même et que le divertissement qu'elle entraîne, cesse en réalité d'être un jeu »

Le jeu pédagogique

Le jeu pédagogique est un jeu organisé et proposé par l'enseignant dans la classe pour faciliter la concentration, l'apprentissage et la mémorisation chez les élèves. Il sert avant tout à construire et à renforcer la compétence langagière de l'enfant.

Nicole de Grandmont propose un tableau synthèse des qualités du jeu ludique, éducatif et pédagogique, nous le reproduisons tel quel :

Synthèse des qualités du jeu ludique	**Synthèse des qualités du jeu éducatif**	**Synthèse des qualités du jeu pédagogique**
-N'impose pas de règles -Le produit du jeu n'est pas obligatoirement : ▪ esthétique ▪ prédéterminé ▪ perfectionné -Il y a une notion de plaisir -Nécessaire au développement de tout individu -Permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur -Crée des liens égaux avec: ▪ le psychisme ▪ l'émotif-affectif ▪ le sensoriel ▪ le cognitif	-Le premier pas vers la structure -Sert de contrôle aux acquis -Permet d'évaluer les appris -Permet d'observer les comportements du joueur -Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque -Le jeu éducatif devrait être: ▪ distrayant, ▪ sans contraintes perceptibles, ▪ axé sur les apprentissages -Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur	-Axé sur le devoir d'apprendre -Le jeu pédagogique génère habituellement : ▪ un apprentissage précis ▪ un appel aux connaissances du joueur, ▪ un constat des habiletés à généraliser -Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits -Le jeu pédagogique est un moyen de testing -Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque

3. Les différentes facettes du jeu « les activités langagières ludiques ».

Christine Tagliante dans son ouvrage « La classe de langue » Clé international de la page (47 à 57) développe les différentes facettes du jeu en classe de langue.

Les activités de production orale

- **Recherche d'énoncés d'après un support image**
  - **Objectifs**

-Réinvestissement dans les structures et le vocabulaire connus.

-Génération de nouvelles structures copiées à partir de structures connues (fonction interlangue).

-Apprentissage du vocabulaire et nouvelles structures, fournies par les enseignants à la demande, pour exprimer l'intention communicative des apprenants.

Dans l'approche communicative, la plupart des activités en classe qui permettent l'apprentissage impliquent une intention communicative, qu'elle soit simulée ou réelle. La "simulation" désigne l'ensemble des activités dans lesquelles l'apprenant va énoncer à la première personne "je", mais en se mettant à la place de quelqu'un qui n'est pas lui.

- **Production d'énoncés dans un jeu de rôle**

  - **Objectifs**

-Réemploi.

-Créativité guidée.

-Faire parler le « je » simulé.

(Les jeux dans la classe de Français. Hachette /Larousse, 1978, p .66) « Nous appelons jeux de rôles, l'animation par deux ou trois étudiants de scènes ou de personnages plus spontanés, plus fantaisistes ,éventuellement plus caricaturaux que dans les simulations proprement dites , sans canevas ni scénario prédéterminés , sans documentation ni préparation particulières autre que le cours de langue lui-même , sans consigne autres que l'indispensable nécessaire pour le point de départ ; en voici quelques exemples au hasard :

-Mme X téléphone à un responsable du programme de télévision pour se plaindre qu'on ne présente pas assez d'émissions sur les chats ;

-Barnabé demande une augmentation à son patron ;

-Un garçon explique à ses parents pourquoi il ne veut plus continuer ses études … » Production d'énoncés dans une simulation

  - **Objectifs**

-Réutilisation de la structure et du vocabulaire.

- Laissez-le «-je" simulé (presque réel) parler.

Les techniques de simulation ont permis de développer des méthodes dites de « simulations globales», des méthodes de langage qui peuvent elles-mêmes développer les capacités communicatives des apprenants, les faisant travailler la créativité. Leurs titres sont "Island", "Circus", "Hotel", "International Conférence", etc. Ils seront présentés plus tard. (cf. p. 60, 61).

- **Production d'énoncés dans une résolution de problèmes logiques**

  - **Objectifs**

- Recadrer le raisonnement logique appliqué à des tâches spécifiques

-Trouver des solutions à des problèmes.

- Réutilisation des connecteurs et articulateurs.

- Laisse parler le vrai "je ".

Exemple :

Consigne : (La classe de langue Christine Tagliante p, 49) « vous avez quinze minutes pour résoudre à deux ou à trois les problèmes suivants. Lorsque vous aurez trouvé la solution, formulez clairement le raisonnement qui vous a guidé. Utilisez les articulateurs logiques appropriés.

Sur un fil téléphonique, dix sept oiseaux chantent .Un chasseur en tue sept d'un coup .Combien en reste t-il ? (Solution : Avec le bruit du coup de feu, il est évident que tous les oiseaux se sont envolés. Il n'en reste donc pas un seul.)

- **Production d'énoncés à partir de bruitages**

  - **Objectifs**

-Développement de l'imagination.

-Réemploi de structures grammaticales et de lexique dans un récit organisé.

Les activités de compréhension (Globale, fine, détaillée, sélective, analytique)

L'objectif de cette activité est de former des auditeurs et des lecteurs surs d'eux, satisfaits de réussir les points qu'on leur propose .Cette réflexion devrait les inciter en dehors de l'école, à feuilletez des revues en langue 2, à lire ou à regarder.

Durant les activités de compréhension la connaissance de l'apprenant lui permet de faire ses propres hypothèses sur le contenu. Ses acquis en langue 2 l'aideront, il pourra appliquer, s'il en a ses techniques habituelles d'écoute et de lecture .Il faut lui donner des fiches-outils développant ces stratégies .C'est plus important à l'oral qu'à l'écrit.

L'objectif de ces activités ce n'est pas seulement de vérifier la compréhension, elles servant à enseigner.

- **La compréhension globale d'un texte écrit**

  - **Objectifs**

-Apprendre à comprendre globalement et à utiliser des stratégies de lecture globale.

-Apprendre à repérer le type dominant d'un texte été de repérer la fonction d'un texte.

- **La compréhension détaillée d'un texte écrit**

  - **Objectifs**

-Apprendre des stratégies de lecture sélective.

-Trouver l'idée principale**.**

- **La compréhension de l'implicite dans un texte écrit**

  - **Objectifs**

-Apprendre à repérer des informations précises.

-Prendre des notes. (Christine Tagliante p, 51)

Les activités lexicales

Les cahiers de vocabulaires se donnent comme but de la mémorisation, l'acquisition, la compréhension et l'utilisation du lexique qui est important pour la communication .Exemples des livrets :

*Livre de mots (Domaine lexical).

*Livre de phrases ou de termes (des situations qu'il faut répéter une fois ou plusieurs).

*Des questionnaires à choix multiples (d'une expression ou d'un terme).

*Des questionnaires à choix multiples pour chercher un intrus (Ex : Pour écrire en français correct j'ai besoin de : a) un stylo ; b) une feuille de papier ; c) une bougie.

*Une liste de mots isolés dans lesquels il faut distinguer les termes familiers.

❖ **Des exercices formels**

- Donner le substantif qui correspond au verbe (lire =la lecture).
- Trouver un terme générique pour une série de mots (de l'eau du vin de la bière = la boisson).

❖ **Des exercices d'appariement et de classement**

- Associer des mots et leur contraire.
- Classer du plus petit au plus grand. (Christine Tagliante p52).

❖ **Des devinettes**

Ces types d'exercices font appel à la créativité et l'imagination.

(Galisson, Robert et Porcher Louis, Le distactionnaire, p .3 CLE International, 1984).

« L'idée de base est toujours la suivante : être attentif à ce que dit la langue, la regarder, l'écouter la travailler comme une pate sans la briser .Cette richesse, cette souplesse caractérisent toute langue .L'absence d'attention à ces possibilités infinies est hélas monnaie courante, même dans l'enseignement »

Les activités ludiques

Le jeu est très efficace et formateur de l'esprit de l'enfant, il répond à des objectifs de travail linguistique et lui donner le plaisir de la création.

▪ **Objectif**

-Donner son avis et argumenter pour défendre.

Les activités de la grammaire

(Bloom, BENJAMIN, op.cit) « Elles sont transversales à toutes les autres activités. On peut cependant distinguer celles qui font plus appel à des capacités de type traditionnel, comme la mémorisation, la compréhension et l'application de règles (qui s'appliquent à l'acquisition d'une grammaire formelle), par rapport à celles qui sollicitent des capacités dites médianes ou supérieures»

Parmi les exercices traditionnels ;

- **Les exercices structuraux** (de substitution et de transformation).

- **Les exercices de classement et d'appariement** (on donne une liste de questions et les élèves vont trouver les réponses ou bien on demande de réfléchir sur une question qui correspond aune réponse qui est déjà donné).
- **Les exercices de transformation** (ex : on demande de reformuler au style direct).
- **Les Q.C.M** (ils se prêtent à toutes sortes de reconnaissance).
- **Les exercices plus communicatifs** (les exercices de transformation, les exercices de reconnaissance, les exercices lacunaires en situation).

Les activités de production écrite

Elles peuvent se composer de la correction morphosyntaxique et lexicale, à l'organisation du discours et à l'expression di communicatif.

- **La rédaction d'une carte postale ou d'une lettre de vacances** ; (Debyser, les lettres de Paulette, BELC, 1981).Selon le canevas proposé par Français Debyser, on peut rédiger des phrases sur un thème selon une matrice .Les production que l'on réalisera seront varie dans les idées, le lexique et du même type de la structure.
- **Le récit de rêves** ; le plus souvent au présent narratifs, qui permet le réemploi d'articulateurs temporels, même si la structuration, c'est le propre du rêve, peut parfois laisser à désirer (Jean-Claude DORTU).
- **La rédaction d'articles de journaux** (Pour des élèves qui plus avancés dans le niveau).
- **La rédaction de question à poser** (Dans la préparation d'une enquête).

Les activités centrées sur des objectifs multiples

Ce sont des activités qui permettent d'appliquer plusieurs aptitudes sur des objectifs différents comme par exemple la réalisation d'un projet commun.

Un projet nécessite une préparation : obtenir l'adhésion de l'ensemble du groupe classe au cours de laquelle l'enseignant définit les objectifs, les modalités de travail et les limites.

Les activités de négociation

- **Le remmue-meninges (Brain storming)**

L'enseignant pris note tous les mots prononcés au tableau ensuite les apprenants sont invités à faire un classement, regrouper, éliminer, négocier pour garder leurs propositions, etc.

Le plus important c'est que c'est une façon rapide et efficace de trouver les informations.

- **La sélection qualitative (Q.sort)**

L'enseignant procédera une analyse du classement, et les apprenants sont invités à classer individuellement en piles, des positions préparées par l'enseignant.

- **Des projets**

- Faire un roman-photo (thème à débattre).
- Organiser un débat ou une table ronde publique.
- Réaliser une lettre vidéo.

- Réaliser des enquêtes, des interviews.
- Réaliser le journal télévisé de l'établissement.

4. Rôle du jeu

Les jeux font partie de notre vie. Ils sont importants pour toutes les catégories de la société pour créer de nouvelles situations et résoudre tous les problèmes.

Selon Pablo Neruda : « L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui »

L'apprentissage par le jeu constitue un excellent environnement qui favorise le développement cognitif des jeunes enfants. L'enfant partage par le jeu ses fantasmes, ses désirs et ses expériences. Quand il joue, il découvre et s'intègre dans le monde.

L'activité ludique favorise la motivation dans les apprentissages. Les apprenants s'engagent et éprouvent le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribuées. Lorsque les enfants jouent, ils sont heureux ; ils découvrent de nouvelles choses par leur propre mode d'exercice.

Le jeu aide l'apprenant à surmonter la timidité, la peur…et il lui donne la force pour la dépasser.

Le jeu permet à l'enfant d'acquérir de nombreuses compétences et de développer son langage. Il a un rôle très important dans le processus de développement intellectuel, social, sensoriel chezl'enfant.

Par le jeu, L'enfant mesure ses aptitudes et ses capacités. En jouant avec d'autres enfants, il se rend compte des différences et des similitudes, il s'aperçoit des attitudes de son entourage, de ses propres points forts et faibles.

Le jeu permet à l'enfant d'entrer en contact permanent avec des partenaires et il favorise le développement de sa personnalité. Il est un moyen de communication.

Il aide à l'apprentissage du respect de l'autre et du respect des autres, il permet l'interactivité entre les élèves.

5. La valeur du jeu :

Selon Le Petit Robert, (1991, p. 2841) « Le jeu est chez l'enfant une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Jouer permet aux enfants d'acquérir des notions complémentaires au jeu, par le jeu. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences. Par le jeu, ils font l'expérience de la vie, par eux-mêmes et en compagnie de leurs pairs. Ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent.»

Jean Piaget (1972) et Lev Vygotsky (1978) définissaient la valeur et l'importance du jeu dans le processus de la socialisation de l'individu. D'après Lev S. Vygotsky (1978) : « le jeu comporte toutes les tendances du développement de l'enfant ». D'après J. Piaget (1972) : « le jeu est important au niveau cognitif parce qu'il permet à l'enfant de comprendre le monde et de mieuxsaisir les rapports entre les différents éléments de l'environnement ».

Donc nous pouvons dire que, le jeu développe les compétences de l'enfant et lui permet d'apprendre à s'intégrer dans la vie publique.

6. Les enjeux du jeu

Le jeu motive l'élève, stimule sa mémoire et facilite sa concentration .Il découvre à travers sa fonction de partenaire, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner. Comme l'affirme Ryngaert,(2008) : « le jeu est un outil d'apprentissage au même titre que d'autres outils pédagogiques et qu'il doit donc devenir un instrument simple et familier, favorisant lamotivation.»

- Le jeu atténue la crainte de l'erreur, de l'échec qui paralyse certains et rend l'élève moins soumis au stress.

- Aussi, il rend l'élève actif en classe à travers le partage avec ses partenaires. Si vous regardez des enfants en train de jouer, vous constaterez qu'ils sont très impliqués dans ce qu'ils sont en train de faire, souvent aussi bien physiquement que mentalement et verbalement.

- A travers le jeu, l'élève peut verbaliser sa pensée, argumenter ses choix. Il donne à l'élève la capacité d'agir sur son expérience et de la maitriser. Il l'aide à perfectionner son langage.

- Il permet de stimuler en même temps diverses compétences chez l'élève : la logique, le verbal, le mental, le calcul…etc.

- Il développe les qualités de communication entre les élèves : le respect mutuel et le savoir vivre ensemble.

- Il permet de s'exprimer, d'exprimer et de communiquer ses idées, ses pensées…etc.

- Il favorise l'échange pour permettre à l'enfant de se faire comprendre et de comprendre autrui.

Conclusion

Dans ce premier chapitre, nous avons tout d'abord, donné la définition de jeu, ses types. Puis nous avons exposé ses différentes facettes, son rôle et sa valeur et pour conclure nous avons explicité ses enjeux.

Nous allons dans le chapitre suivant parler des activités ludiques, des stratégies d'apprentissage et d'enseignement.

CHAPITRE II

Les activités ludiques et les stratégies d'apprentissages

Introduction

Dans ce chapitre, nous allons nous intéresser aux activités ludiques, et de leur rapport avec les stratégies d'apprentissage.

En effet les activités ludiques exigent de la part de l'apprenant sous la direction de l'enseignant l'utilisation des stratégies d'apprentissage.

1. L'enseignement

Selon Legendre (1993, p.507), il s'agit d'un : « processus de communication en vu de susciter l'apprentissage ; ensemble des actes de communication et de prise de décision mis en œuvre intentionnellement par un personne ou un groupe de personnes qui interagit en tant qu'agent dans une situation pédagogique ». Nous pouvons dire que l'enseignement est une tache de communication effectuée par l'enseignant.

L'enseignement est l'action de transmettre les connaissances. L'objectif de l'enseignement est de rendre l'apprenant plus autonome et d'être capable à produire en langue étrangère, à développer son intelligence et ses capacités intellectuelles, d'avoir un degré de maitrise et d'acquisition de la langue cible. En somme, l'enseignement permet aux apprenants d'apprendre à apprendre.

L'enseignement est un des thèmes principaux de la pédagogie. En rapport à des écoles de pensé différents l'enseignement traite prioritairement la matière à enseigner ou bien il centre les représentations mentales de l'apprenant pour essayer de les adapter à de nouvelles situations.

2. L'apprentissage

Il existe plusieurs définitions accordées au terme « Apprentissage » :

Pour R.B Kozman (1991, cité par Lebrun, 2002) : « L'apprentissage peut être vu comme unprocessus actif et constructif au travers duquel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant de l'information de l'environnement et en l'intégrant dans sa structure informationnelle déjà présente en mémoire.»

C'est dire que l'apprentissage est une forme d'adaptation aux différentes variations de l'environnement.

Selon la définition de De Ketele (1989, p. 26) : « l'apprentissage est un processus systématiquement orienté vers l'acquisition de certains savoirs, savoir-faire, savoir-être et savoir-devenir. »

Legendre Dictionnaire actuel de l'éducation, (1993, p. 67) définit l'apprentissage comme un « Acte de perception, d'interaction et d'intégration d'un objet par un sujet. Acquisition des connaissances et développement d'habiletés, d'attitudes et de valeurs qui s'ajoutent à la structure cognitive d'une personne. Processus qui permet l'évolution de la synthèse des savoirs, des habiletés, des attitudes et des valeurs d'une personne. »

Donc, l'apprentissage est un processus qui permet aux gens de percevoir des objets, d'interagir avec eux et de les combiner avec leurs dimensions sociales, cognitives et émotionnelles pour modifier, créer ou développer leurs structures cognitives.

3. L'apprentissage par le jeu

L'apprentissage par le jeu a un impact sur le développement des habiletés sociales et cognitives, ainsi que sur les aptitudes scolaires de l'enfant. Le jeu libre et le jeu dirigé sont deux types d'apprentissage par le jeu. Le premier est autodirigé et dicté par la propre motivation de l'enfant, tandis que le second est encouragé par les adultes et cible un objectif d'apprentissage spécifique. Lejeu libre et le jeu dirigé contribuent différemment à ces résultats développementaux. Le jeu libre est bénéfique pour le développement des compétences sociales il permet à l'enfant de résoudre ses problèmes, d'exprimer ses émotions, de suivre les règles sociales et de soutenir le bien-être affectif des autres personnes. Le jeu dirigé a plus d'influence que le jeu libre dans l'acquisition des aptitudes scolaires. Les parents et les adultes peuvent améliorer les opportunités d'apprentissage de l'enfant en structurant l'environnement, en intégrant des cibles d'apprentissage et en modifiant des jeux préconçus.

Les enfants apprennent mieux lorsqu'ils sont mentalement actifs et interagissent concrètement avec le matériel d'apprentissage. L'apprentissage par le jeu devrait faire partie intégrante de leur environnement, autant à l'école que chez eux.

Les enseignants réalisent des activités ludiques ou des jeux qui ont un objectif pédagogique défini. Ces activités sont dirigées à travers des jeux destinés au développement intellectuel et sensoriel. Grâce à ces activités ludiques l'enfant apprend par plaisir la langue cible, il vit un moment de détente de créativité et d'affectivité avec ses pairs.

4. Les stratégies d'apprentissages d'une langue étrangère

D'après MacIntyre (1994 : p. 190) les stratégies d'apprentissage sont : « des actions choisis par les apprenants d'une langue étrangère dans le but de se faciliter les taches d'acquisition et de communication »

Oxford (1990 cité par Cyr, 1998, p.31) définit les stratégies d'apprentissage comme « des étapes spécifiques prises par des apprenants pour améliorer leur propre apprentissage », et plus loin « des outils pour une implication active et autonome ».

Pour Legendre (cité par Cyr, 1998 p:4) le terme stratégies désigne : « un ensemble d'opération et de ressources pédagogique, planifiées par le sujet dans le but favoriser au mieux l'atteinte d'objectifs dans une situation pédagogique ».

L'expression « stratégies d'apprentissage des langues » désigne en générale un ensemble d'opération ou bien des techniques utiliser par l'apprenant pour atteindre un but, acquérir et intégrerla langue étrangère c'est-à-dire la langue cible.

L'acquisition des stratégies d'apprentissage par les étudiants est importante parce que la maitrise de celles-ci leur permettra non seulement de réussir l'apprentissage de la langue étrangère mais aussi dans la vie quotidienne. L'apprenant pour être compétant et pour arriver à une situation de communication parfaite et pour apprendre et utiliser une langue plus efficacement il doit suivre des stratégies ou bien des techniques.

Plusieurs chercheurs ont élaboré des systèmes de classement des stratégies d'apprentissage. Selon le système d'Oxford (1990), les stratégies d'apprentissage chez l'apprenant d'une langue seconde sont réparties en deux catégories :

- Stratégies directes
- Stratégies indirectes

Les stratégies directes

Ces stratégies sont groupées en trois types :

Les stratégies de mémorisation ou de rappel

Ces stratégies aident les apprenants à garder les informations dans la mémoire et à y revenir par la suite comme :

-Bien réviser : réviser à intervalles réguliers

-Créer des liens mentaux : associer et élaborer, regrouper et classifier

Ils permettent de relier cette nouvelle information aux connaissances acquises, précédemment grâce à l'utilisation d'indices visuels ou sonores.

Il ya certains facteurs importants pour mémoriser de nouvelles informations :

- L'ordre, le classement et les associations d'idées : quand on doit apprendre une liste, on peut regrouper les mots de la liste, quand on regroupe les mots qui vont ensemble, cela permet d'optimiser la mémorisation. Ces catégories peuvent prendre différentes formes : même thème, même première lettre, même racine, même couleur…etc.
- Les schémas (dessins, symboles, graphiques…etc.) : le schéma permet de visualiser une synthèse facile à comprendre et à retenir.
- Les images : le cerveau fonctionne plus facilement avec les images.
- L'humour et le jeu : le jeu rend la mémorisation très efficace.
- Les chansons : créer ses propres chansons, reprendre un air apprécié et transformer les paroles avec les informations à retenir.

Les stratégies cognitives

Les stratégies cognitives impliquent une interaction mutuelle entre l'apprenant et la langue étudiée. La stratégie cognitive c'est une technique que l'apprenant utilise pour réussir une tache. Elle vise à faciliter la résolution de problème. Elle est destinée à améliorer la compréhension et l'acquisition.

Oxford cité par P. Cyr (1998 :47) pense que : « le fait de pratiquer la langue est une stratégie cognitive… ».

Les stratégies cognitives impliquent des actes comme (Cyr 1996 :47-54, oxford 1990 :45.47) :

- Pratiquer la langue : prendre la parole à communiquer en L2 (la langue cible).
- Mémoriser : c'est stocker.
- Prendre des notes : c'est noter les nouveaux mots ou bien les expressions, les concepts, les idées avec leur sens.
- Grouper : c'est mettre en ordre et classer les informations afin de les récupérer facilement.
- Réviser : réviser régulièrement ses notes.
- Rechercher : l'emploi des sources d'informations qui peuvent aider l'apprenant.
- Traduire et comparer : il se base sur la L1 pour apprendre la L2.
- Elaborer : relier des éléments nouveaux à des connaissances antérieures.
- Résumer : faire un résumé d'une information dans une tache à réaliser.

Exemple d'une stratégie cognitive :

Pour mémoriser un paragraphe, une stratégie cognitive sera de diviser le paragraphe en phrases pour qu'il soit plus facilement retenu.

Les stratégies de compensation

Ces stratégies comprennent des actions qui permettent aux apprenants de combler les lacunes de leurs connaissances et les difficultés qu'ils peuvent rencontré dans des situations expressives lorsqu'ils tentent de comprendre une œuvre dans la langue cible. Par exemple, les apprenants utilisant cette stratégie peuvent deviner le sens de mots qu'ils ne connaissent pas lorsqu'ils reçoivent des énoncés en L2, ou inventer des mots lorsqu'ils génèrent des énoncés dans la langue cible.

Ils s'agissent de :

- Utiliser la langue seconde
- Chercher des mots dans le dictionnaire
- Inventer des mots ou des synonymes
- Mimer ou faire des gestes
- Utiliser des sous –titres
- Utiliser la langue maternelle

Les stratégies indirectes

Elles sont aussi de trois types :

Les stratégies métacognitives

Les stratégies métacognitives sont essentielles elles permettent aux apprenants de contrôler leurs propres connaissances, pour coordonner le processus d'apprentissage en utilisant des fonctionstelles que :

- Le contrôle : pendant le cours d'apprentissage, c'est l'évaluation de la qualité et de l'efficacité d'apprentissage, il signifie de prendre conscience de ses progrès et résultats, il nécessite des points sur les activités réalisées.
- La planification : qui incite l'apprenant à fixer des buts, prévoir les étapes à suivre, juger le niveau de traitement d'informations requis, d'estimer le type de traitement d'informations, d'estimer ses chances de réussite et le temps nécessaire.
- La régulation : réguler la capacité de traitement et le matériel traité, réguler l'intensité et la vitesse de traitement.

Les stratégies métacognitives régulent les activités cognitives. Elles permettent à l'apprenant dévaluer leur niveau et de contrôler leurs propres connaissances.

Les stratégies affectives

Ils impliquent la gestion des émotions et de la motivation. Ces stratégies guident les apprenants pour qu'ils génèrent des états mentaux propices à l'acquisition d'une langue seconde. Par exemple, les apprenants qui adoptent des comportements de relaxation et d'évitement de l'anxiété langagière afin de risquer de parler dans la langue cible emploient apparemment cette stratégie.

Les stratégies affectives sont utilisées dans le but de gérer les émotions et la motivation de l'apprenant.

Les stratégies socio-affectives

« Les stratégies socio-affectives impliquent une interaction avec les autres (locuteurs natif ou pairs) en vue de favoriser l'appropriation de la langue cible ainsi que le contrôle ou la gestion de la

dimension affective personnelle accompagnant l'apprentissage ».Cyr. p (1998 p55). Ce type de stratégie permette de favoriser l'apprentissage en langue étrangère.

Elles sont employées pour faciliter l'apprentissage par le biais du contact avec l'autre.

Les différents types de stratégies socio-affectives peuvent être classifiés approximativement en trois actes (Cyr 1996 :55-57, Oxford 1990 :143-144) :

- La clarification et la vérification : consiste à demander à l'enseignant de répéter ou bien réexpliquer plus en détail certains points mal assimilés en utilisant des exemples pour faciliter la compréhension.
- La coopération : dans le travail en groupe les apprenants peuvent discuter et participer pour résoudre un problème ou réaliser un travail. Dans cette stratégie l'apprenant s'intégrer avec ses pairs.
- Gestion des émotions ou la réduction de l'anxiété : l'apprenant doit mettre la confiance en soi, réduire son stresse, dépasser ses sentiments négatifs, de se motiver et ne pas avoir peur de faire des faites. Par exemple : parler à soi même et se préparer pendant une communication orale devant un public pour être moins stressé et moins timide.

- Les stratégies d'apprentissages identifiées par O'Malley et Chamot (1990) :

Voici un récapitulatif de la classification de O' Malley et Chamot (1990) :

Stratégies cognitives	Stratégies métacognitives	Stratégies socio-affectives
1. Répétition 2. Utilisation de ressources 3. Classement / Regroupement 4. Prise de notes 5. Déduction / Induction 6. Substitution 7. Élaboration 8. Résumé 9. Traduction 10. Transfert des connaissances 11. Inférence	1. Anticipation / Planification 2. Attention générale 3. Attention sélective 4. Autogestion 5. Autorégulation 6. Identification d'un problème 7. Autoévaluation	1. Clarification / Vérification 2. Coopération 3. Contrôle des émotions 4. Autorenforcement

5. Les stratégies d'enseignement :

« Ce qu'apprend un enfant dépend non seulement de ce qu'on lui enseigne mais aussi de la manière dont on le lui enseigne, de son niveau de développement, et de ses intérêts et de son vécu… Cela signifie qu'il faut donc choisir avec beaucoup de soin les méthodes utilisées pour présenter le matériel…»Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan, 1988. (p.10)

Les stratégies d'enseignement peuvent être définies comme « l'ensemble d'opérations et de ressources pédagogiques, planifiées par l'éducateur pour un Sujet autre que lui-même » (Legendre,

2005, p. 1261). C'est-à-dire, un ensemble de méthodes ou bien de techniques mises en œuvre, afin d'atteindre des objectifs d'apprentissage spécifiques.

Ce sont les stratégies qui déterminent l'approche que doit suivre un enseignant ou enseignante pour atteindre les objectifs d'apprentissage.

L'enseignant doit mettre en œuvre des stratégies d'enseignement les plus efficaces qui vont aider l'apprentissage de l'apprenant et qui vont amener l'apprenant très motivé, actif et participé. Comme le fait observer Glickman (1991, p. 6) :« Un enseignement efficace n'est pas un ensemble de pratiques génériques, mais une série de décisions sur l'enseignement prises dans un contexte donné. Un enseignant efficace n'utilise pas le même ensemble de pratiques pour chaque cours… Enrevanche, il réfléchit constamment à son travail, observe ses élèves pour savoir s'ils apprennent ou non et ajuste sa pratique de l'enseignement en conséquence ».

La stratégie d'enseignement c'est le comment faire pour réussir à faire réussir de la part des apprenants des apprentissages.

Afin d'organiser le travail pédagogique en classe et d'atteindre les objectifs d'apprentissage fixés, les enseignants peuvent mettre en œuvre des stratégies pédagogiques qui devenues très populaires dans le domaine de l'éducation ces dernières années, notamment les jeux ludiques, l'apprentissage coopératif, etc.

Pour bien faire atteindre son but, l'enseignant doit choisir des stratégies qui lui servent à :

- Simplifier le langage utilisé et organiser l'information
- Recourir régulièrement à des expressions de sens équivalent pour mieux faciliter la compréhension.
- Maintenir la motivation en classe
- S'assurer au fur et à mesure que l'apprenant à bien assimiler l'information

Conclusion

En guise de conclusion de ce deuxième chapitre, nous dirons qu'il nous a permis de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre travail.

Nous avons défini les notions « l'enseignement » et « l'apprentissage ». Ensuite, nous avons parlé de l'apprentissage par le jeu, puis nous avons présenté les stratégies d'enseignement adoptées par les enseignants afin de guider l'apprenant dans son parcours d'apprentissage, ainsi que les stratégies utilisées par les apprenants dans leur acquisition de la langue cible (FLE).

CHAPITRE III

Jeu /compétence de communication

Introduction

Ce chapitre troisième chapitre traite des effets du jeu au sein de la classe de FLE : la communication, la construction de la compétence communicative, la créativité et le jeu de langage puis nous avons fait un relevé des activités ludiques proposées par les outils pédagogiques en classe de 4ème AP.

1. Le jeu au sein de la classe de FLE

Le jeu en classe de FLE sert à motiver davantage l'enfant à apprendre la langue cible.

Il est une technique sérieuse, éducative et pédagogique qui permet de développer chez l'enfant ses aptitudes cognitives, affectives, sensorimotrices, intellectuelles et sociales.

Selon J. Piaget(1932) « Le jugement moral chez l'enfant » : « Les jeux peuvent donc être considérer ; comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent personnellement en développant leurs capacités et compétences ».

Dans la classe de FLE le jeu motive l'apprenant à apprendre dans le milieu scolaire et lui permet d'acquérir une certaines compétences. Pour les adultes, le jeu est uniquement pour le divertissement, mais chez l'enfant, le jeu c'est son travail dans lequel il peut comprendre commentil fait des choses et comment doit-il réagir.

Patrick Faugère, un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes(1994) que « l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels ». Il ajoute aussi « Le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail […] Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer. » Donc, l'intérêt essentiel du jeu c'est de placer les élèves dans des situations de communication naturelles.

Selon Roger Caillois « Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire .Il devient à ce point structuré qu'on y contact une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu ».

Donc nous pouvons dire que l'utilisation du jeu comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue étrangère et en faciliterait donc son apprentissage à l'école primaire. Il faut exploiter le bonheur des enfants, jouer

en le mettant au service de l'apprenant, donc l'enseignant a la lourde tâche de favoriser l'apprentissage. C'est à lui de proposer le bon climat et le bon moment pour faire des activités de classe.

L'utilisation du jeu en classe de FLE permet aux apprenants de faciliter leur concentration et leur mémorisation.

Le jeu source de motivation

Le jeu présente une source de motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Selon Susan Halliwell(Halliwell, 1995, p. 6)

« Les jeux sont biens davantage qu'un à-côté divertissement. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu .Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu .Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail » .Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue ».

Donc c'est une sorte d'apprentissage indirecte.

L'enseignant doit utiliser des stratégies pour motiver ses élèves. Le jeu pédagogique est l'un de ses stratégies, Brougère Gilles montre : « comme toute expérience humaine, le jeu a des effets d'apprentissage non recherchés, ce que l'on appelle les apprentissages informels».

Le jeu d'apprentissage redonner la confiance aux élèves, sur tout pour ceux qui n'aiment pas l'école. Il permettant aux élèves d'oublier leur peur d'échouer, il valorise l'élève, il l'encourager en créant la motivation en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Il permet de renforcer la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances.

Le jeu aide à acquérir la compétence communicative

Il est évident que lorsque l'enfant joue en classe, il s'engage totalement dans le jeu car celui – ci l'incite à communiquer avec ses pairs et arrive à corriger ses problèmes de langue. L'enfant essaye, répond, se trompe, se corrige et réessaye.

En effet, pour permettre à l'enfant d'acquérir une compétence communicative ; il est utile de

créer des situations qui mènent l'enfant apprenant à communiquer.

1.3 Le jeu facteur d'acquisition de savoirs

Si le jeu motive et provoque la communication, il peut être aussi, un facteur d'acquisition de savoirs.

Le travail de l'enseignant consiste à planifier, structurer et animer une séquence d'enseignement qui permettra à l'apprenant de percevoir l'information, à saisir en fonction de ses acquis antérieurs, en compréhension et en production.

(Décuré, 1994, p. 16) « S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatisme) »

« Pour améliorer l'aisance dans le maniement de la langue ».

En classe de FLE le jeu c'est un outil d'apprentissage, il permet à l'apprenant de débattre, interagir et parler en public .Il lui permet de traduire ses pensées et de développer ses connaissances.

Si on remarque l'enfant quand il joue, on trouve qu'il joue, il échoue et il joue de nouveau. Parce que la répétition aide l'enfant à mémorisé l'information exemple de bébé : lorsqu'il apprend par imitation quand il entend un mot il répète ce mot plusieurs fois (exemple le mot "papa") c'est juste pour mémoriser et fixer le mot.

Les activités ludiques favorisent l'acquisition de nouveaux savoirs et le développement de la compétence langagière.

2. La communication par le jeu

Le jeu en classe de langue est un outil de communication. Il favorise l'échange et l'interaction.

Martine Kervan (L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Bordas, 2001, p.18.) précise que « le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. (…) Il crée le besoin et le désir de maitriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés. Fixés dans une situation motivante et naturelle ».

La compétence communicative selon J.P Cuq (2003 : 47) « n'est pas posé comme simple connaissance mais aussi comme disposition à agir, à s'engager dans une performance communicative ».

Donc le but de la communication par le jeu est double : acquisition de savoirs et acquisition d'une compétence communicative.

3. Construction de la compétence communicative par le jeu et les activités communicatives

Selon Tornberg (2009 :p51) : « il n'y a guère de notion didactique qui ait eu une aussi grande influence sur l'enseignement des langues que la compétence communicative ».

La notion de compétence communicative a été introduite pour la première fois en 1965 par Chomsky .Selon lui : « La compétence signifie la connaissance intuitive du locuteur de sa langue maternelle et sa capacité de comprendre et d'utiliser les règles grammaticales.»

En 1972, Hymes a critiqué la définition de Chomsky ; il a formulé trois autres facteurs de compétence :

-Savoir si un énoncé est vraiment possible, même s'il arrive à être grammaticalement correct.

- Savoir si un énoncé est approprié à la situation sociale concerné.

-Savoir si un énoncé, qui peut être à la fois précis et convenable, est également utilisé.

Debyser (1996, p. 83) souligne que: « L'enseignement des langues est désormais orienté vers la communication. Il ne s'agit plus d'apprendre les langues pour connaître leur grammaire, ni seulement pour découvrir leur littérature, mais pour échanger avec ceux qui les parlent ».

Parmi les principes fondamentaux de l'enseignement/apprentissage du FLE, c'est l'acquisition de la compétence communicative dans le but de l'usage en dehors de la classe.

Selon Kerbrat-Orecchioni (1990 : p30) « la compétence communicative est considérée comme l'ensemble des aptitudes permettant au sujet parlant de communiquer efficacement dans des situations culturelles spécifiques ».

Hymes (cité par Cuq, 2003 P : p.48), pour sa part, la définit comme : « La capacité d'un locuteur de produire et interpréter des énoncés de façon appropriée, d'adapter son discours à la situation de communication en prenant en compte les facteurs externes qui les conditionnent : le cadre spatiotemporel, l'identité des apprenants, leur relation et leurs rôles, les actes qu'ils accomplissent, leur adéquation aux normes sociales, etc. »

Nous tenons à préciser que le jeu communicatif chez Lopez,(1998, p. 7) qui désigne que toute activité didactique « Caractérisée par deux composantes : l'installation de l'activité dans la sphère de l'illusion (jeu = aire intermédiaire, de Winnicott, 1975, p.76) et l'utilisation de la parole et du langage comme moyen d'interaction authentique ».Selon Lopez : « Le domaine du concret, de la réalité (le matériel linguistique à apprendre)s'estompe au profit du surgissement de l'illusion personnelle ou collective (monde de la fiction et de l'invention) »

En somme, l'apprentissage par le jeu en classe de FLE favorise l'interaction entre les apprenants et par la même de stimuler la communication.

4. Créativité et jeu de langage

Le jeu éveille le côté créateur chez l'enfant. La créativité et le jeu ont été fortement revalorisésà partir des années 1970.Winnicott a contribué à remettre à l'honneur le jeu de par son lien avec la créativité (playing and réalité 1971, traduit en français en 1975 :p 75) « Le jeu est conçue comme la seule occasion de se montrer créatif ».

Créativité et jeu partageant leur polysémie chacune des deux notions recouvre un réseau analogique très vaste. Les réseaux sémantiques de la créativité et du jeu accordent une place

importante à des notions comme ; la liberté, l'imagination, le hasard, la contrainte féconde, le lien entre le monde de l'enfance et l'univers de l'art.

La créativité permet aussi de développer des jeux en tout genre, dont certains propices à un meilleur apprentissage .Elle a également retrouvé sa place dans la classe grâce à des activités d'improvisation. Les apprenants retrouvent leur créativité en simulant des situations fictives dans le cadre formel de la classe. L'activité ludique c'est un instrument de socialisation qui permet à l'apprenant de s'imposer en classe de FLE.

D'après Brougère (2005p :p143) à propos du jeu et applicable à la créativité « La créativité doit être éducative ».

Cuq et Gruca(2002) proposent des typologies des activités ludiques qui démontrent comment créativité et jeu se rencontrent sans pour autant se superposer.

Debyser (Chapitre 5, jeu langage et créativité intitulé « créativité », 1978 :p116) a souligné que « Le jeu créatif développe la fonction du potentiel linguistique des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de la forme, du sens, de la phrase, de la parole ou de l'histoire originale, et en découvrant ce potentiel qui englobe les compétences linguistiques, même avec une utilisation limitée de toutes ses ressources, et pour cela afin de libérer temporairement les élèves pour qu'ils répètent ou imitent des modèles scolaires plausibles. Les jeux créatifs (…) sont conçus pour aider les élèves à découvrir que même un nombre limité de combinaisons a le potentiel de faire exploser une langue ».

En effet, la créativité se compose de deux formes ; la créativité dont doivent faire preuve les praticiens, et la créativité des utilisateurs de la langue .Dans ce dernier (conseil de l'Europe, 2001 : p 47), créativité et jeu semblent synonymes, dans la mesure où la première est citée dans le bref aparté relatif à l'utilisation ludique de la langue, et surtout en raison de la juxtaposition dont il n'est pas clair si elle traduit l'identité, l'équivalence ou l'alternative.

Pour sa part Conseil de l'Europe, 2001 : p 47) affirme « L'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité joue souvent un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement mais n'appartient pas au seul domaine éducationnel. »

5. Les activités ludiques proposées par les outils didactiques en classe de 4ème A.P.

En classe de FLE, 4ème année primaire le jeu est introduit dans les activités ludiques, parce que le jeu convient parfaitement à la tranche d'âge des élèves concernés de (9-10 ans), par le programme d'étude .En effet, l'enfant de (8/9/10ans) manifeste un goût prononcé pour les activités ludiques.

Le jeu n'est pas envisagé comme un moment récréatif (récréation) ni comme un moment de remplissage ayant pour objectif de combler un vide (remplir un vide), c'est un outil didactique riche, efficace, favorisant les apprentissages individuels et collectifs puisque.

- Il représente une amorce motivante.

-Il permet d'apprendre autrement.

-Il suscite l'imaginaire et la créativité.

-Il favorise l'interaction et l'échange.

Pour faciliter les opérations de mémorisation, répétition, substitution, reformulation dans un climat de détente et d'expression spontanée.

1.1. Les activités de la compréhension de l'oral

Voici les activités ludiques proposés en 4ème AP pour la compréhension de l'oral (l'oral)

-Le jeu autour de la comptine

-Mimer une comptine

-Scander le rythme d'une comptine en tapant des mains.

-Compter les syllabes d'un mot.

-Chercher le son dans la rime.

- Identifier les sons entendus dans un mot choisi.

-Le jeu du téléphone

Les élèves sont assis en cercle .Une personne choisit un message, une phrase contenant plusieurs fois le son cible (d'étude) et le murmure à l'oreille de son voisin, qui à son tour le transmet, et ainsi de suite .La dernière personne doit dire tout hante ce qu'elle a entendu.

- Le jeu de Kim

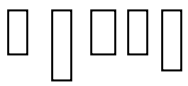
On dispose sur une table devant les élèves un petit nombre de cartes illustrées, au maximum 10. Chaque illustration contient le son cible .On les nomme et après quelque secondes d'observation l'enseignant cache les cartes disparues.

5.2. Les activités de la compréhension de l'écrit

Voici les propositions d'activités pour la compréhension de l'écrit (La lecture)

1-Trouver des mots de deux lettres (ou trois lettres ou quatre lettres) dans un texte.

2-Dessins au tableau la silhouette d'un mot puis faire retrouver ce mot dans le texte.



Pour le mot sport

3-Ecrire au tableau un mot du texte dont ou aura supprimé les consonnes (ou les voyelles), en les remplaçant par des tirets .Faire retrouver ce mot : T…..ble a….d..i…e

(Table) (Ardoise)

*Retrouver dans le texte un mot dont on ne donne qu'une partie.

Ex : hui … (hiver)/……tagne (montagne)

*Faire rechercher et lire tous les mots du texte qui commencent par un majuscule.

*Dans une ligne donnée du texte faire rechercher et lire le mot le plus court ou le plus long

* « ni (a), ni (i) ».

Pour faire rechercher et lire les mots qui ne contiennent ni la lettre « a », ni la lettre « i ».

* Le jeu de devinettes : ….une devinette concernant un mot du texte : indiquer le nombre de syllabes, le nombre de lettres, la lettre finale etc.

Ex : le mot auquel je pense est formé de deux syllabes, il se termine par un « p », c'est le contraire de « peu », il contient le « o » de gâteau. Réponse : beaucoup.

*Rechercher dans le texte un nom d'animal ou de personne ou de plante ou d'objet.

Conclusion

Dans ce troisième chapitre, nous avons traité en premier lieu, le jeu au sein de la classe de FLE. Puis, nous avons abordé la communication par le jeu. En second lieu, la créativité et jeu de langage. En troisième lieu, les activités ludiques proposées par les supports didactiques en classe de 4AP.

Deuxième partie

-CADRE THEORIQUE -
« CONTEXTE METHODOLOGIQUE »

CHAPITRE I

Introduction

Dans le but de mettre en évidence et de montrer l'apport du jeu pour l'acquisition de la compétence communicative au cycle primaire (quatrième année primaire), nous présenterons dans ce chapitre la méthodologie de recueil des données suivie, puis nous procéderons à l'analyse des données recueilles et à l'interprétation des résultats.

1. Dispositif méthodologique

Pour répondre à notre problématique de départ, nous avons opté pour deux démarches : la première démarche est une recherche action, autrement dit une observation de classe 'non participante' qui nécessitera le déplacement sur terrain pour la collecte des données, à travers ce procédé nous déterminerons en classe et dans une situation réelle le rôle du jeu dans l'acquisition des compétences communicatives pour les apprenants de quatrième année primaire. Nous essayerons de montrer ainsi l'influence positive du jeu.

La deuxième démarche de recherche est un questionnaire ouvert, qui sera destiné aux enseignants du cycle primaire, dans le but de collecter le maximum d'informations possibles sur le thème traité pour vérifier nos hypothèses et réponde à notre problématique.

Pour l'analyse et l'interprétation des résultats de l'observation de classe, nous avons opté pour les deux approches (quantitative et qualitative), tandis que pour le questionnaire nous avons opté pour l'approche qualitative seulement.

2. Procédé pratique

Comme nous l'avons indiqué ci-dessus le premier procédé est une observation de classe qui s'est faite avec deux groupes classe de quatrième année primaire. Le second procédé est un questionnaire ouvert qui a été adressé à un groupe d'enseignants de français des écoles primaires de la ville de Guelma.

L'Observation de classes

Préparation matérielle

Munie de l'autorisation d'accès, nous avons pris contact en premier lieu avec Mrs le directeur de l'école qui nous a bien accueillies. Nous lui avons remis une copie de l'autorisation et nous lui

avons demandé la permission d'assister à des séances de français avec deux classes de quatrième année primaire.

En second lieu nous avons contacté l'enseignante qui a volontairement accepté de collaborer avec nous. Nous lui avons expliqué le but de notre travail de recherche.

Etablissement d'accueil

Notre observation de classes s'est déroulée à l'école primaire « Mouloud Feraoun » c'est un établissement qui est situé dans la commune de Guelma wilaya de Guelma. Cette observation de classes va nous permettons d'affirmer ou d'infirmer nos hypothèses et de répondre à notre problématique de départ.

Echantillon -niveau et effectif classe-

Notre observation a été réalisée avec deux groupes de quatrième année primaire.

- La première classe (4ème AP1) serait désormais nommée groupe témoin, c'est-à-dire que les apprenants auront uniquement une activité non ludique (sans jeu). Cette classe est composée de 24 apprenants : 13 filles et 11 garçons, leur âge varie entre 09 et 11 Ans.
- La deuxième classe (4ème AP2) serait appelée désormais groupe expérimental c'est-à-dire avec l'activité ludique. Cette classe est composée de 23 apprenants : 16 filles et 07 garçons, leur âge varie entre 09 et 11 Ans.

Date et durée de l'observation

Notre observation avec chaque classe a duré trois jours réparties sur six (6) séances. La durée de chaque séance est de 30 minutes, à cause du virus corona, la durée de la séance estdevenue 30 minutes.

Voici un tableau récapitulatif des six séances réparties sur trois jours :

	La date	Classe de 4ème AP1	Classe de 4ème AP2
Le premier jour Séance de l'orthographe	20.02.2022	De 10h jusqu'à 10h : 30min	De 10h : 35min Jusqu'à 11h : 05min
Le deuxième jour Séance de l'oral	01.03.2022	De 09h jusqu'à 09h : 30min	De 09h : 35min Jusqu'à 10h : 05min
Le troisième jour Séance de conjugaison	15.03.2022	De 09h jusqu'à 09h : 30min	De 09h : 35min Jusqu'à 10h : 05min

Déroulement de l'observation

Déroulement de l'observation avec la classe 4ème AP1La 1ère séance : activité réalisée sans jeu (groupe témoin) (Séance de l'orthographe)

L'enseignante entre en classe à 10h, les élèves se lèvent pour dire bonjour, puis ils s'assoient et chacun sort ses affaires de son cartable.

D'abord, l'enseignante a commencé la leçon en demandant aux élèves : qui peut dire la date d'aujourd'hui ? Les élèves lèvent le doigt pour répondre, elle désigne une fille.

La fille répond : Aujourd'hui, nous somme le dimanche 20 février 2022.

L'enseignante fait un rappel sur la leçon précédente, d'abord elle montre aux élèves un pantalon blanc d'une fille, après elle montre une chemise blanche d'une autre fille et dit un pantalon blanc, une chemise ……, elle leur a demandé de sortir l'ardoise et d'écrire le féminin de l'adjectif blanc.

Elle laisse le temps aux élèves pour écrire. Puis elle leur demandé de lever l'ardoise. Tous les élèves ont levé l'ardoise.

*Résultat : 5 élèves sur les 24 du groupe classe n'ont pas réussi à écrire le féminin de l'adjectif blanc.

- L'enseignante : rappelez-moi le projet et la séquence

-les élèves ensemble : projet 02, séquence 02

Après le rappel de la leçon précédente, l'enseignant écrit au tableau la date, le projet, la séquence, l'activité, le titre et le support.

- Projet 02 : c'est la fête.
- Séquence 02 : Aujourd'hui, c'est l'Aid !
- Activité : orthographe
- Titre : féminin de l'adjectif qualificatif en (**eux** / **f**)
- Texte support : - C'est l'Aid, Amine est heureux.

- Elle porte des habits neufs.

- Acte de parole : se situer dans le temps (le jour)
- Compétence : - utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.
  - produire des énoncés en mettant en œuvre les actes de parole
- Objectif : identifier le féminin des adjectifs qualificatifs en : eux/ f
- Matériels : tableau – ardoise – cahier de classe.

L'enseignante demande aux élèves d'écrire en même temps sur leur cahier, lorsque les élèves ont fini d'écrire, elle fait une lecture des deux phrases (le support) puis, elle a demandé à une fille qui s'appelle Lina de lire la première phrase et un garçon qui s'appelle Adam de lire la deuxième phrase.

L'enseignante a demandé aux élèves de recopier les adjectifs (les adjectifs des deux phrases du support) sur l'ardoise, seulement 11 élèves sur 24 ont réussi à mettre au féminin les adjectifs relevés sur l'ardoise.

Elle dresse les deux tableaux suivants :

Adjectif qualificatif	
Masculin	**Féminin**
Joyeux	**Joyeuse**
heureux	**heureuse**

Adjectif qualificatif	
Masculin	**Féminin**
neuf	**neuve**
positif	**positive**

Elle leur demandé d'écrire en même temps sur leur cahier. Ensuite, elle dégage la règle avec la participation des élèves : « tous les adjectifs qui se terminent par « **eux** » font leur féminin en « **euse** » et tous les adjectifs qui se terminent par « **f** » font leur féminin en « **ve** » »

Elle fait répéter la règle par les élèves.

L'enseignante a écrit au tableau les deux phrases suivantes :

- Un homme <u>sportif</u>
- Un événement <u>malheureux</u>.

Mettez-les au féminin

Elle leur demander d'écrire sur leur ardoise.

Le féminin du mot « sportif ».

*Résultat : 6 bonnes réponses sur 24.

Ensuite, elle leur demandé d'écrire le féminin du mot « malheureux ».

*Résultat : 5 bonnes réponses sur 24.

Application (vérification de la compréhension)

Pour vérifier la compréhension des élèves elle fait l'application suivante en utilisant le procédé de la Martinière «L'ardoise »

-Complète au féminin :

- Un temps pluvieux. Une journée……..
- Ce gâteau est délicieux. Cette tarte est……..
- Un plat savoureux. Une soupe……
- Un pull neuf. Une jupe……..
- Amine est actif. Donia est……

-Elle laisse le temps pour répondre.

L'enseignante : quel est le féminin du premier adjectif (pluvieux) ?

-Elle désigne une fille

- La fille répond : pluvieuse.

- Pour le deuxième adjectif (délicieux) elle désigne un garçon

- Il répond : délicieux, (il fait une erreur) elle lui dit non délicieux c'est au masculin, après elle désigne un autre garçon.

-Il répond : le féminin de (délicieux) est délicieuse.

- Pour le troisième adjectif (savoureux) elle désigne une fille

- La fille répond : savoureuse.

- Pour le quatrième adjectif (neuf) elle désigne une fille

- La fille répond neufeuse (elle fait une erreur), l'enseignante désigne une autre fille.

- Elle répond : le féminin de (neuf) est neuve.

- Pour le dernier adjectif (actif), elle désigne une fille.

- La fille répond : le féminin de (actif) est active.

A la fin, l'enseignante demande aux élèves d'écrire la réponse dans leur cahier.

Déroulement de l'observation avec la classe 4ème 4AP2

La 2ème séance : activité réalisée avec jeu (groupe expérimental)

(Séance de l'orthographe)

D'abord, l'enseignante commence son cours par des questions destinées aux élèves sur la leçon précédente (le même rappel qu'avec la classe 4ème AP1).

Elle montre aux élèves un pantalon gris d'un garçon, après elle montre une chemise grise d'une fille et dit : un pantalon gris, une chemise ……, elle leur a demandé de sortir l'ardoise et d'écrire le féminin du mot gris.

Elle laisse le temps aux élèves pour répondre après elle leur a demandé de lever l'ardoise, tous les élèves ont levé l'ardoise.16 réponses correcte sur 23.

- L'enseignante : rappelez-moi le projet et la séquence

-les élèves ensemble : projet 02, séquence 02

Ensuite, l'enseignante écrit au tableau le projet, la séquence, l'activité, le titre et le support.

- Projet 02 : c'est la fête.
- Séquence 02 : Aujourd'hui, c'est l'Aid !
- Activité : Orthographe
- Titre : féminin de l'adjectif qualificatif en (**eux** / **f**)
- Texte support : - c'est l'Aid, Amine est heureux.

  - Elle porte des habits neufs.

- Acte de parole : se situer dans le temps (le jour)
- Compétence : Apprendre aux élèves d'appliquer les règles d'orthographes.
- Objectif : - identifier le féminin des adjectifs qualificatifs en : eux/f.
- Matériels : tableau – images – ardoise – cahier de classe.

L'enseignante fait une lecture des deux phrases (le texte support). Elle souligne les mots " heureux" et " neufs " puis elle pose la question suivante : quelle est la nature des mots soulignés ?

13 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille

-La fille répond : ce sont des adjectifs

- Elle leur demander de remplacer le mot « Amine » par le mot « Nadia » et le mot « habit » par le mot « robe », après elle pose la question : est-ce-que l'adjectif change ?

6 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille

-La fille répond : oui

L'enseignante dresse le tableau ci-dessous :

Masculin	**Féminin**
eux	euse
f	ve

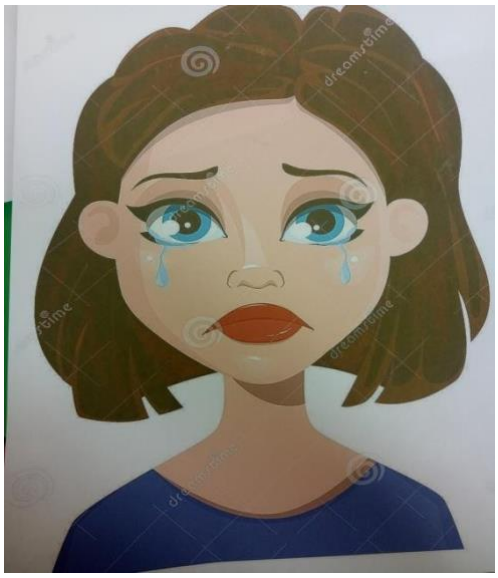
-Elle explique le tableau aux élèves (elle explique la règle) ensuite, elle passe à l'application.

Elle fait répété la règle par les élèves **eux** ⟹ **euse**

E ⟹ **ve**

L'enseignante a imprimé des images, elle mentionne les mots suivants au tableau : malheureuse, sportif, chétive, heureux, sportive, malheureux, heureuse.

<u>Les images :</u>



Elle montre les images aux élèves, pour chaque image elle désigne un élève pour passer au tableau et chercher l'adjectif qui reflète l'image.

*Elève 01 : l'enseignante désigne un garçon pour passer au tableau, elle lui montre l'image d'un garçon qui fait le sport.

L'enseignante : quel est l'adjectif qui reflète l'image ?

Il choisit l'adjectif "sportif "

L'enseignante : pourquoi vous avez choisi le mot "sportif" et pas "sportive".

L'élève : parce qu'il s'agit d'un garçon dans l'image.

L'enseignante : très bien.

*Elève 02 : l'enseignante désigne une fille pour passer au tableau, elle lui montre l'image d'une fille chétive.

La fille choisit l'adjectif "sportive"

L'enseignante : est-ce que l'image montre que la fille est sportive ?

La fille : oui ! Madame

L'enseignante : est-ce qu'il ya un mouvement ?

La fille : non madame

L'enseignante : comment est la fille (donne moi le mot en arabe)

La fille : répond en arabe (نحيلة)

L'enseignante : donc, elle est chétive.

*Elève 03 : l'enseignante désigne une fille pour passer au tableau, elle lui montre l'image d'un garçon triste.

La fille choisit le mot "malheureux "

L'enseignante : pourquoi malheureux et pas malheureuse ?

La fille : parce qu'il s'agit d'un garçon

L'enseignante : très bien

*Elève 04 : l'enseignante désigne une fille pour passer au tableau, elle lui montre l'image d'une fille souriante.

La fille choisit le mot "heureuse"

L'enseignante : pourquoi ?

La fille : parce qu'il s'agit d'une fille

L'enseignante : très bien

*Elève 05 : l'enseignante désigne un garçon pour passer au tableau, elle lui montre l'image d'une fille qui fait le sport.

Le garçon choisit le mot "sportive"

L'enseignante : pourquoi ?

Le garçon : parce qu'elle fait le sport.

L'enseignante : très bien Mohamed.

*Elève 06 : l'enseignante désigne une fille pour passer au tableau, elle lui montre l'image d'une fille "malheureuse".

La fille choisit le mot "malheureuse"

L'enseignante : pourquoi ?

La fille : avec les gestes elle montre qu'elle pleure

L'enseignante : très bien

*Elève 07 : l'enseignante désigne une fille pour passer au tableau, elle lui montre l'image d'un garçon qui rit.

Comme il reste un seul mot, elle choisit "heureux"

Application (vérification de la compréhension)

-Complète au féminin :

- Un temps pluvieux. Une journée……..
- Ce gâteau est délicieux. Cette tarte est……..
- Un plat savoureux. Une soupe……
- Un pull neuf. Une jupe……..
- Amine est actif. Donia est……

-Elle laisse le temps pour répondre.

L'enseignante : quel est le féminin du premier adjectif (pluvieux) ?

-Elle désigne une fille

- La fille répond : le féminin est pluvieuse.

- Pour le deuxième adjectif (délicieux) elle désigne une fille

-Elle répond : le féminin de (délicieux) est délicieuse.

- Pour le troisième adjectif (savoureux) elle désigne un garçon

- Il répond : savoureuse.

- Pour le quatrième adjectif (neuf) elle désigne une fille

- La fille répond : neuf (elle fait une erreur), l'enseignante désigne une autre fille.

- Elle répond : le féminin de (neuf) est neuve.

- Pour le dernier adjectif (actif), elle désigne un garçon.

- Le garçon répond : le féminin de (actif) est active.

Déroulement de l'observation avec la classe 4ème AP1

La 3ème séance : activité réalisée sans jeu (groupe témoin)

(Séance de l'oral)

- Projet 02 : c'est la fête
- Séquence 03 : joyeux anniversaire !
- Activité : Compréhension orale
- Titre : joyeux anniversaire

- Acte de parole : se situer dans le temps (le mois)
- Compétences : - Construire le sens d'un message en réception.

- Adopter une attitude d'écoute sélective.

- Objectif : - Développer l'écoute de l'apprenant.
- Matériels : Manuel de français 4ème AP. p.62 - tableau -cahier de classe.

L'enseignante a commencé la leçon par un rappel. D'abord, elle invite les apprenants à souhaiter une bonne fête de l'Aid en disant « Aujourd'hui c'est l'Aid je vous souhaite une bonne fête ». Ensuite, elle pose les questions suivantes :

-Qu'est-ce qu'on dit le jour de l'Aid El Fitre, El Adha ? 06 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille.

-La fille répond : on dit « bonne fête ».

-L'enseignante : très bien.

- Est –ce qu'on a d'autres fêtes que la fête de l'Aid ?

-Les élèves ensemble : oui ! Madame

-Quelles sont les fêtes que vous connaissez ? 03 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille.

-La fille répond : -La fête des mères

-L'anniversaire

-Le Mouloud

-Elle fait répéter la réponse par les autres élèves.

-L'enseignante : aujourd'hui notre thème c'est « l'anniversaire ». Alors, le titre d'aujourd'hui c'est quoi ?

-Un élève dit : joyeux anniversaire !

-L'enseignante : c'est comme cella qu'on répond ? Lève le doigt

-Il lève le doigt et répond : joyeux anniversaire !

-L'enseignante : je vais lire le dialogue, avant de lire le dialogue regardez bien l'image.

-Combien ya t-il de personnages ? 09 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon

-Le garçon répond : il ya 04 (quatre).

-L'enseignante : faite une phrase

-Le garçon : il ya 04 (quatre) personnages

-Ils sont où ces personnages ? Est-ce qu'ils sont devant la maison ?

-05 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille

-La fille répond : non madame, devant l'école.

-L'enseignante : c'était l'anniversaire de leur camarade dans la classe, vous avez l'habitude de faire l'anniversaire à la maison avec votre famille, mais Lina va faire son anniversaire dans la classe. Je vais lire le dialogue.

Bruits des élèves qui chuchotent

-L'enseignante : silence, vous écoutez bien le dialogue avant de répondre aux questions, croisez les bras.

Le dialogue : (dans le manuel scolaire de 4ème AP page 62)

Yacine : Nous préparons la fête d'anniversaire de Lina.

Massinissa : C'est aujourd'hui son anniversaire ?

Yacine : Non, c'est demain, le 5 mars.

Tanina : Amira vient à la fête ?

Yacine : Oui, nous invitons tous les amis du quartier.

Massinissa : Lina a quel âge ?

Yacine : Elle a neuf ans.

Madjid : Je vais offrir un livre à Lina. Et toi ?

Yacine : Je ne sais pas ! Moi, j'aime dessiner.

Tanina : Tu fais un joli dessin. C'est une idée formidable !

Madjid : Lina est une amie géniale.

La 1ère écoute : lecture du dialogue par l'enseignante.

-L'enseignante : comment s'appellent les personnages du dialogue ? 04 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille.

-La fille répond : les personnages du dialogue sont : Yacine, Massinissa, Tanina, Madjid, et Lina.

-L'enseignante : de quoi parlent – ils ?

-Un garçon répond : ils parlent de l'anniversaire.

-L'enseignante : qu'est ce que j'ai dit on ne donne pas la réponse sans levé le doigt

-L'enseignante : l'anniversaire de qui ? Elle désigne une fille pour répondre.

- La fille répond : c'est l'anniversaire de Lina.

La 2ème écoute : « Analytique »

-L'enseignante : Lina a quel âge ? 07 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon

-Il répond : elle a neuf ans.

Elle fait répéter la réponse par les élèves

-L'enseignante : que vont offrir Madjid et Yacine à Lina ? 07 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille.

-La fille répond : un livre et un dessin.

-L'enseignante : on va répondre à ces questions au tableau.

La première question : Réponds par vrai ou faux.

La phrase	vrai	Faux
-C'est l'anniversaire de Yacine.		X
-Lina a dix ans.		X

La deuxième question : quelle est la date d'anniversaire de Lina est : -Hier, 3 mars

-Aujourd'hui, 4 mars

-Demain, 5 mars

05 élèves lèvent le doigt, l'enseignante désigne un garçon, il souligne (Aujourd'hui, 4 mars). Elle lui dit c'est faux, elle désigne un autre garçon il souligne (Demain. 5 mars).

-L'enseignante : qui peut me dire combien ya-t-il de saisons dans l'année ? 02 filles lèvent le doigt, elle désigne une.

-Elle répond : dans l'année, il ya quatre (4) saisons.

Elle fait répéter la réponse par trois élèves

-L'enseignante : est-ce que vous connaissez les saisons ?

-Les élèves ne répondent pas "silence absolu"

-L'enseignante : dans l'année il ya des saisons, des mois, des semaines et des jours. Quelles sont les saisons que vous connaissez ? Un silence règne …… après 10 à 20 secondes de silence une fille lève la main.

-Elle répond: l'hiver, l'été, le printemps et l'automne.

-L'enseignante : faites une phrase

-Elle répond: les quatre saisons de l'année sont : l'hiver, l'été, le printemps et l'automne.

-L'enseignante : très bien

-L'enseignante : en quelle saison sommes-nous ?

-Les élèves restent silencieux, après un garçon répond : nous sommes en hiver

-L'enseignante : est -ce que la saison du mois de mars c'est l'hiver ? Elle désigne une fille, elle répond mars c'est le mois du printemps.

-L'enseignante explique : Les mois de L'hiver sont : Décembre, Janvier et Février.

Les mois du Printemps sont : Mars, Avril et Mai

Les mois de L'été sont : Juin, Juillet et Aout.

Les mois d'Automne sont : Septembre, Octobre et Novembre.

Elle fait répéter la réponse par les élèves

-L'enseignante : on dit en printemps ou bien au printemps ? Une fille lève le doigt

-Elle répond : au printemps.

-L'enseignante : et pour les autres saisons ? Elle désigne une fille, elle dit : en hiver, en été, en automne.

-L'enseignante : qui peut me dire la date d'aujourd'hui ? 9 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon. Il dit : aujourd'hui, nous sommes le mardi 1 Mars 2022.

L'enseignante écrit au tableau : Mardi le 1 Mars 2022

⇩ ⇩ ⇩

Le jour le mois l'année

-L'enseignante : qui peut me dire la date d'hier ? 02 élèves lèvent le doigt. Elle désigne une fille. Elle répond : hier, c'était le lundi 28 Février 2022.

-L'enseignante : qui peut me dire la date de demain ? 7 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille. Elle répond : demain, nous serons le mercredi 2 Mars 2022.

-L'enseignante : on passe a l'évaluation, elle écrit au tableau la phrase suivante :

Lina est née ……

-l'enseignante : Lina est née en quelle saison ? Les élèves ensemble : au printemps.

-L'enseignante écrit au tableau : Lina est née au printemps.

Elle fait répéter la réponse par les autres élèves

-L'enseignante : que veut dire le mot née ? 02 filles participent, elle désigne une.

- Elle répond : née veut dire la date de naissance, elle choisit l'autre fille, elle répond : née veut dire le jour, le mois et l'année d'anniversaire de Lina.

-L'enseignante : Lina est née au printemps, le 5 mars. Après elle demande aux élèves de répéter la phrase.

Application (vérification de la compréhension)

L'enseignante demande à chacun des élèves de construire une phrase qui comporte leur date de naissance accompagnée de la saison.

La réponse des cinq premiers élèves :

-Élève 01 : 07 février 2013, en hiver

L'enseignante : faite une phrase, je suis née en hiver, le 07 février 2013.

- Élève 02 : je suis née en été, le 20 septembre 2013, (il fait une erreur).

L'enseignante : est-ce-que la saison du mois de septembre c'est l'été ?

Silence …pas de réponse, après 5 secondes, l'enseignante dit : la saison du mois de septembre c'est l'automne pas l'été.

- Élève 03 : je suis née en été, le 19 juillet 2013.

- Élève 04 : le 02 avril 2013.

L'enseignante : le 02 avril 2013, en quelle saison ? Pas de réponse, elle lui dit la saison du mois d'avril est le printemps.

- Élève 05 : je suis née en hiver, le 22 décembre 2012.

Déroulement de l'observation avec la classe 4ème AP2

La 4ème séance : activité réalisée avec jeu (groupe expérimental)

(Séance de l'oral)

- Projet 02 : c'est la fête
- Séquence 03 : joyeux anniversaire !
- Activité : Compréhension orale
- Titre : joyeux anniversaire

- Acte de parole : se situer dans le temps (le mois)
- Compétences : - Construire le sens d'un message en réception.

  - Adopter une attitude d'écoute sélective.
- Objectif : - Développer l'écoute de l'apprenant.

  - Sélectionner les informations essentielles.
- Matériels : images - tableau – data show + pc - cahier de classe.

- D'abord, l'enseignante colle les images suivantes au tableau :

Image 01

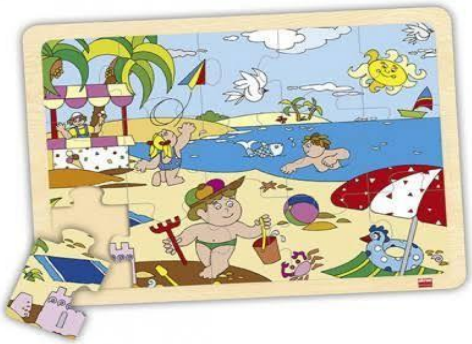


Image 02

Image 03

Image 04

Image 05

-Les élèves bavardent

-L'enseignante : observez les images collées au tableau.

-L'enseignante : combien y a- t-il d'images ? 14 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon qui s'appelle Mohamed.

-Mohamed : 05

-L'enseignante : formulez une phrase

-Mohamed : il y a 05 images.

-L'enseignante : combien y a- t-il de personnages dans l'image 01 ? 10 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon.

-Le garçon : il y a 04 personnages.

-L'enseignante : ils sont où les personnages ? 09 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille.

-La fille répond : ils sont dans la cour de l'école.

Activité 01 :

- L'enseignante organise les tables sous forme de « U ». Elle met 03 chaises au milieu. Elle a formé des groupes selon le nombre des élèves (04 groupes dans chaque groupe il ya 06 élèves, un groupe contient 05 parce que le nombre des élèves est 23). Elle a donnée à chacun un petit papier, elle écrit sur les papiers le numéro du groupe (groupe 01-groupe 02-groupe 03-groupe 04). Après, elle choisi 04 élèves parmi les 04 groupes pour leur expliquer comment va se dérouler cette activité. Puis, elle met de la musique et les apprenants tournent autour des chaises, lorsque l'enseignante arrête la musique, les élèves doivent trouver une chaise pour s'assoir, celui qui n'y parvient pas doit répondre à la question de l'enseignante avec son groupe.

Elle dresse le tableau suivant au tableau :

Groupe 01	Groupe 02	Groupe 03	Groupe 04
……. points	……..	…….	……..

Chaque groupe qui donne une réponse correcte, obtient un point. À la fin de la séance le groupe qui a obtenu le plus de points aura 01 point de plus (+1) au prochain devoir. Pour les motiver, elle offre des bonbons.

-L'enseignante : vous regardez et écoutez bien la vidéo avant de répondre aux questions. Un peu de silence pour bien entendre, cela va commencer

https://youtu.be/xf394DfKQ5I

-L'enseignante : je vais vous la faire réécouter

-Les élèves sont concentrés et calmes. Ils ont regardé la vidéo, puis elle pose la question suivante :

- De quoi parlent les personnages de la vidéo ? Et de qui ? Et elle met de la musique, les 04 élèves commencent le jeu ils tournent autour des 03 chaises et au même temps l'enseignante arrête la musique où les élèves du groupe 02,03 et 04 prennent les 03 chaises, donc les élèves du groupe 01 doivent répondre. Elle lui donne un peut de temps, après un élève du groupe 01 concerné a levé la main.

- L'élève répond : les personnages de la vidéo parlent de l'anniversaire de Lina.

-L'enseignante : très bien ! Vous avez un point.

-L'enseignante : que vont offrir Madjid et Yacine à Lina ? Et elle met de la musique, lorsqu'elle arrête la musique les élèves du groupe 01, 02, et 03 prennent les 03 chaises, donc les élèves du groupe 04 doivent répondre.

-Un élève du groupe 04 concerné répond : un livre et un dessin.

-L'enseignante : faite une phrase

-L'élève : Madjid et Yacine vont offrir un livre et un dessin à Lina.

-L'enseignante : très bien ! Vous avez un point.

-L'enseignante : quelle est la date d'anniversaire de Lina est : -Hier, 3 mars

-Aujourd'hui, 4 mars

-Demain, 5 mars

Elle met de la musique, lorsqu'elle arrête la musique les élèves du groupe 02, 03, et 04 prennent les 03 chaises, donc les élèves du groupe 01 doivent répondre.

-Un élève du groupe 01 concerné répond : la date d'anniversaire de Lina c'était hier, 3 mars.

-l'enseignante : non c'est faux. Allez vous tournez une autre fois, les groupes 01, 02,03 prennent les 03 chaises, donc les élèves du groupe 04 doivent répondre.

- Un élève du groupe 04 concerné répond : la date d'anniversaire de Lina sera demain, 5 mars. Elle fait répéter la réponse par les autres élèves du groupe.

-L'enseignante : très bien ! Vous avez un point.

Activité 02 :

-L'enseignante : on a terminé avec la vidéo. On passe aux images. Combien ya-t-il de saisons dans l'année ? Et quelles sont les saisons ? Et elle met de la musique, lorsqu'elle arrête la musique les élèves du groupe 01, 02, et 04 prennent les 03 chaises, donc les élèves du groupe 03 doivent répondre.

-Un élève du groupe 03 concerné répond : dans l'année il ya (04) saisons. Oui mais votre réponse est incomplète.

-L'enseignante : je vais vous dire les caractéristiques, et vous me direz quelle est la saison dont je parle et dans quelle image. Faute de temps on change le jeu, je pose la question et le premier groupe qui lève le doigt, c'est lui qui répond, d'accord ?

-Les élèves : oui ! Madame.

-L'enseignante : - Une grande chaleur

- Manger des glaces au bord de la mer

- Aller à la plage

Le premier groupe qui lève le doigt est le groupe 02

-Un élève du groupe 02 concerné répond : l'été.

-L'enseignante : dans quelle image ?

-Il répond : dans l'image 02.

-L'enseignante : très bien ! Vous avez un point.

-L'enseignante : - Il fait beau temps

- Il ya des fleurs et des papillons dans les jardins

- On peut faire des pique-niques avec la famille en plein air.

Le premier groupe qui lève le doigt est le groupe 03

-Un élève du groupe 03 concerné répond : l'automne.

-L'enseignante : non c'est faux, on répète.

Le premier groupe qui lève le doigt est le groupe 02

- Un élève du groupe 02 concerné répond : le printemps, dans l'image 03

-L'enseignante : vous avez un point.

-L'enseignante : - Il fait très froid

- Il ya la neige

- On porte les manteaux, les bonnets…etc.

Le premier groupe qui lève le doigt est le groupe 04

- Un élève du groupe 04 concerné répond : l'hiver, l'image 05

-L'enseignante : excellent vous avez un point.

-L'enseignante : - Il fait ni très froid ni très chaud

- Il ya du vent

- Les feuilles des arbres changent de couleur et tombent par terre.

Le premier groupe qui lève le doigt est le groupe 03

- Un élève du groupe 03 concerné répond : l'automne, l'image 04.

-L'enseignante : quelle saison sommes-nous ?

- Un élève du groupe 01 concerné répond : nous sommes au printemps.

-L'enseignante explique : L'hiver : Décembre, Janvier et Février.

Le Printemps : Mars, Avril et Mai

L'été : Juin, Juillet et Aout.

L'Automne : Septembre, Octobre et Novembre.

-L'enseignante : allez répétez

-L'enseignante : qui peut me dire la date d'aujourd'hui ?

-Un élève du groupe 03 répond : aujourd'hui, nous sommes le « Mardi le 1 Mars 2022 ».

L'enseignante écrit au tableau : Mardi le 1 Mars 2022

⇩ ⇩ ⇩

Le jour le mois l'année

-L'enseignante : qui peut me dire la date d'hier ?

-Un élève du groupe 02 répond : hier, c'était le « Lundi 28 Février 2022 ».

-L'enseignante : qui peut me dire la date de demain ?

-Un élève du groupe 04 répond : demain, nous serons le « Mercredi 2 Mars 2022 ».

-L'enseignante : on passe a l'évaluation, elle écrit au tableau la phrase suivante :

Lina est née ……

-l'enseignante : Lina est née en quelle saison ?

-Un élève du groupe 04 répond : au printemps.

-L'enseignante : Lina est née au printemps, le 5 mars. Après elle demande aux élèves de répéter la phrase.

Enfin, l'enseignante écrit au tableau :

Groupe 01	Groupe 02	Groupe 03	Groupe 04
02 points	03 points	02 points	05 points

Donc les élèves qui ont un point de plus sont : les élèves du groupe 04.

Application (vérification de la compréhension)

L'enseignante demande à chacun des élèves de construire une phrase qui comporte leur date de naissance accompagnée de la saison.

La réponse des cinq premiers élèves :

-Élève 01 : je suis née en été, le 04 juillet 2013.

- Élève 02 : en automne le 10 novembre 2013.

L'enseignante : faite une phrase, je suis née en automne, le 10 novembre 2013.

- Élève 03 : je suis née en hiver, le 01 février 2013.

- Élève 04 : je suis née en printemps, le 14 mars 2013.

L'enseignante on dit au printemps pas en printemps.

- Élève 05 : je suis née en été, le 23 août 2013.

Déroulement de l'observation avec la classe 4ème AP1La

5ème séance : activité réalisée sans jeu (groupe témoin)

(Séance de conjugaison)

A 09h l'enseignante fait son entrée en classe, elle commence par introduire sa séance en disant aux apprenants : « Aujourd'hui nous avons une activité de conjugaison ».

Ensuite, elle écrit sur le tableau la date, le projet, la séquence, l'activité, le titre et le support.

- Projet 03 : A la mer !
- Séquence 01 : Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?
- Activité : Conjugaison
- Titre : les verbes du 1er groupe au futur simple
- Phrase support : « Demain, maman racontera une histoire ».

- Acte de parole : se situer dans le temps (le jour)
- Compétence : -utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

  - Produire des énoncés en mettant en œuvre les actes de paroles

- Objectifs :- l'emploi correct des verbes du 1er groupe au futur simple

  -Reconnaitre l'infinitif d'un verbe

- Matériels : tableau – ardoise – cahier de classe.

-l'enseignante : prenez l'ardoise et écrivez la terminaison du 1er groupe au présent. Elle laisse le temps aux élèves pour répondre après elle leur a demandé de lever l'ardoise, tous les élèves ont levél'ardoise.

*Résultat : 6 élèves ont fait une erreur et le reste était correcte.

-l'enseignante : conjuguez le verbe "parler" au présent avec le pronom personnel je, ensuite avec tu ….etc.

L'enseignante écrit au tableau la phrase suivante : « Demain, maman racontera une histoire. »

-Question de l'enseignante : qu'est-ce que j'ai écrit au tableau ?

12 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon il répond : une phrase.

-Question de l'enseignante : qui peut lire cette phrase ?

05 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille.

Elle fait répéter la phrase par 4 élèves

-Question de l'enseignante : regardez bien la phrase, où est le verbe de cette phrase ?

04 élèvent lèvent le doigt, elle désigne un garçon.

-La réponse de garçon : le verbe est demain

-L'enseignante : non c'est faux

-Une fille répond : le verbe est racontera

-L'enseignante entoure le verbe et dit où est le sujet du verbe « racontera » ?

07 élèves lèvent le doigt ; une fille répond : le sujet est maman.

-L'enseignante : regardez la terminaison de ce verbe c'est "ra", est-ce que vous avez l'habitude de voir cette terminaison ?

-Les élèves répondent ensemble : non madame

-L'enseignante : regardez le mot demain, est-ce-que le mot « demain » veut-dire « maintenant » ?

-Les élèves répondent ensemble : non madame.

-L'enseignante : que veut-dire le mot « demain » (même en arabe), 02 élèves répondent en arabe (غدا).

-L'enseignante : maintenant c'est mardi, demain c'est …. ?

-Les élèves répondent ensemble : mercredi

-L'enseignante : donc, demain exprime le futur (quelque chose qui va se passer demain).

-L'enseignante : montre le verbe "racontera "aux élèves et elle pose la question suivante :

Est- ce –que ce verbe est au présent ? Elle désigne une fille pour répondre.

-Elle répond : non, le futur.

-L'enseignante : donc, la leçon d'aujourd'hui c'est le futur simple.

-L'enseignante : qui peut me donner le verbe "racontera" à l'infinitif.02 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon.

-Le garçon répond : raconte, elle leur dit : non c'est faux, elle désigne une fille pour répondre

-La fille répond : c'est raconter

-L'enseignante : quelle groupe ?

09 élèves lèvent le doigt, elle désigne un garçon.

-Il répond : 1er groupe

-L'enseignante : donc, la leçon d'aujourd'hui c'est le futur simple des verbes du 1er groupe

L'enseignante dresse le tableau suivant :

Je	rai
Tu	ras
Il/elle	ra
Nous	rons
Vous	rez
Ils/elles	ront

-L'enseignante : vous écrivez la règle sur le cahier.

-L'enseignante : voici un exemple pour voir comment conjuguer un verbe au futur,

Conjuguez le verbe "raconter" au futur:

Je	…….....
Tu	…….
Il/elle	…….
Nous	…….
Vous	…….
Ils/elles	…….

-L'enseignante explique :

Vous écrivez le mot "raconte" avec tous les pronoms personnels.

Avec le pronom "je" la terminaison est "rai" donc vous ajoutez « rai » : (raconterai)

-Elle fait répéter le verbe « raconterai » par 03 élèves

Après elle leur a demandé de terminer les autres terminaisons sur le cahier. Ensuite, elle passe pour vérifier les cahiers des élèves un par un. Puis, elle demande a une fille de passer au tableau et d'écrire la terminaison du verbe avec le pronom personnel" tu", elle fait une erreur, elle écrit la terminaison "ra" l'enseignante corrige (la terminaison du pronom personnel 'tu' est 'ras'), après elledésigne un garçon pour le pronom "il/elle" il fait aussi une erreur. l'enseignante explique une autre fois la règle . puis elle désigne une fille pour le pronom "nous" ….etc.

Je	raconterai
Tu	raconteras
Il/elle	racontera
Nous	raconterons
Vous	raconterez
Ils/elles	racontеront

A la fin d'exercice, l'enseignante demande à une fille qui s'appelle Ranime de lisez les verbes une belle lecture.

L'enseignante écrit au tableau les verbes suivants :

…….. Parlerai

…….. Chanterez

…….. Mangeront

-L'enseignante : prenez l'ardoise et vous écrivez le pronom personnel du premier verbe, elle compte jusqu'à 3. Elle leur a demandé de levez l'ardoise, seulement 05 élèves ont des réponses correctes.

Pour le deuxième verbe "chanterez" 09 élèves ont des réponses correctes.

Pour le dernier verbe aussi juste 09 élèves ont des réponses correctes.

L'enseignante demande à un élève de distribuer les cahiers de classes et elle écrit au tableau l'exercice suivant :

J'écris au futur simple :

- Nous (inviter) les amis.

- Elles (parler) le français.

Elle laisse le temps pour réfléchir après elle demande à un garçon de corriger le premier verbe.

-Il écrit" inviterons ".

Pour le deuxième verbe, l'enseignante désigne une fille, elle écrit "parlerez" elle fait une erreur (la règle n'est pas encore mémoriser).

Application (vérification de la compréhension)

L'enseignante écrit au tableau le verbe "regarder" et leur a demandé de le conjuguer au futur simple.

-Avec le pronom « je », elle désigne un garçon

Il répond : regarderai, l'enseignante lui dit faite une phrase, je regarderai

-Avec le pronom « tu », elle désigne une fille

La fille répond : tu regarderas

-Avec le pronom « il/elle », elle désigne une fille

La fille répond : il/elle regarderont (elle fait une erreur)

L'enseignante désigne une autre fille

La fille répond : il/elle regardera

-Avec le pronom « nous », elle désigne un garçon

Il répond : nous regarderons

-Avec le pronom « vous », elle désigne un garçon

Il répond : vous regarderez

-Avec le pronom « ils/elles », elle désigne une fille

La fille répond : ils/elles regarderont

Déroulement de l'observation avec la classe 4ème AP2

La 6ème séance : activité réalisée avec jeu (groupe expérimental)

(Séance de conjugaison)

- Projet 03 : A la mer !
- Séquence 01 : Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?
- Activité : Conjugaison
- Titre : les verbes du 1er groupe au futur simple
- Support : « Demain, maman racontera une histoire ».

- Acte de parole : se situer dans le temps (le jour)
- Compétence :- utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

  -Produire des énoncés en mettant en œuvre les actes de paroles
- Objectifs :- l'emploi correct des verbes du 1er groupe au futur simple

  - Reconnaitre l'infinitif d'un verbe
- Matériels : tableau – images – cahier de classe.

-Question de l'enseignante : qui peut me dire quel jour sommes-nous ?

-Un élève répond : aujourd'hui, nous sommes le mardi 15 mars 2022

- Question de l'enseignante : rappelez-moi le titre du projet et le titre de la séquence

-Un élève répond : projet 03 : a la mer ! Séquence 01 : tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?

-Faute de temps, l'enseignante se contente de poser des questions.

-L'enseignante : rappelez moi la terminaison du 1er groupe au présent, 12 élèves lèvent le doigt. Elle désigne une fille.

-Cette dernière répond : e-es-e-ons-ez-ent. L'enseignante transcrit au tableau la réponse.

Elle désigne un autre garçon aussi pour répondre. Elle fait répéter la réponse par deux autres élèves.

-L'enseignante : qui peut conjuguer le verbe "parler" au présent, 12 élèves lèvent le doigt, elle désigne pour chaque pronom personnel un élève pour répondre. Et elle souligne la terminaison.

-Une fille : je parle

-Un garçon : tu parles

-Une fille : il/elle parle

-Une fille : nous parlons

-Une fille : vous parlez

-Un garçon : ils/elles parlent

L'enseignante écrit au tableau la phrase suivante : « Demain, maman racontera une histoire. »

-Question de l'enseignante : qu'est-ce que j'ai écrit au tableau ?

-Un élève répond : vous avez écrit une phrase.

-Elle fait lire la phrase par trois élèves

-l'enseignante : qui peut dire où est le verbe de cette phrase ?

06 élèvent participent, elle désigne un garçon.

-Il répond : « racontera »

-L'enseignante : faite une phrase

-Il dit : le verbe de cette phrase est « racontera »

-L'enseignante : regardez la terminaison de ce verbe c'est "ra", est-ce que vous avez l'habitude de voir cette terminaison ?

-Les élèves répondent : non madame

-Question de l'enseignante : où est le sujet du verbe « racontera » ?

09élèves participent

-une fille répond : le sujet est « maman ».

-L'enseignante : est-ce-que le mot « demain » veut-dire « maintenant »?

-Les élèves répondent : non madame.

-L'enseignante : maintenant c'est mardi, demain c'est …. ?

-Les élèves répondent : mercredi

-L'enseignante : donc, demain exprime le futur.

-L'enseignante montre le verbe "racontera "aux élèves et elle pose la question suivante :

Est- ce –que le verbe « racontera » est au présent ? Elle choisit une fille pour répondre.

-Elle répond : non, au futur.

-L'enseignante : qui peut donner l'infinitif du verbe "racontera".03 élèves lèvent le doigt, elle désigne une fille.

-Cette fille répond : c'est « raconter »

-L'enseignante : c'est quel groupe ?

09 élèves participent, elle désigne un garçon.

-Il répond : 1er groupe

-l'enseignant : faite une phrase

-Il dit : le verbe racontera appartient au 1er groupe.

-L'enseignante : donc, la leçon d'aujourd'hui est le futur simple des verbes du 1er groupe.

L'enseignante dresse le tableau suivant :

Je	rai
Tu	ras
Il/elle	ra
Nous	rons
Vous	rez
Ils/elles	ront

L'enseignante : écrivez la règle sur le cahier. Quand ils ont fini, elle explique la règle. Puis, elle passe à l'application

L'enseignante a imprimé des images des 'pronoms personnels' et des 'terminaisons du futur simple'. Elle donne aux élèves le même verbe "raconter" du groupe 01.

Elle dresse le tableau suivant :

Je	…….....
Tu	…….
Il/elle	…….
Nous	…….
Vous	…….
Ils/elles	…….

<u>Les images :</u>

Ensuite, elle montre les images des terminaisons aux élèves et elle dit : qu'est-ce que je vous ai montré ?

-les élèves répondent : les terminaisons.

L'enseignante écrit au tableau le mot "raconte" avec tous les pronoms personnels, après elle demande aux élèves de chercher parmi les images la terminaison convenable. Ensuite, elle leur a demandé de la-collez au verbe. Pour chaque pronom elle désigne un élève pour répondre.

-Avec le pronom "je" 12 élèves participent, elle désigne un garçon. D'abord, il passe au tableau, il cherche parmi les images .Ensuite, il choisit la terminaison "rai". Enfin, il colle la terminaison à la fin du verbe et il lit le verbe avec la terminaison.

-Avec le pronom "tu" 15 élèves participent, elle désigne une fille, la fille colle la terminaison " ras ".

-Avec" il/elle" 15 élèves participent, l'enseignante désigne une fille pour passer au tableau, elle colle la terminaison "ra ".

-Avec le pronom "nous" 18 élèves participent, elle désigne un garçon, il colle la terminaison "rez ", elle lui dit : non c'est faux, il cherche une autre fois parmi les images, il choisit "rons".

-Avec le pronom "vous" 19 élèves participent, elle désigne un garçon qui s'appelle Ahmed, il colle la terminaison "rez".

-Avec ils/elles, comme il est le dernier pronom et il reste une seule image presque toute la classe participent, elle désigne une fille, elle colle la terminaison "ront ".

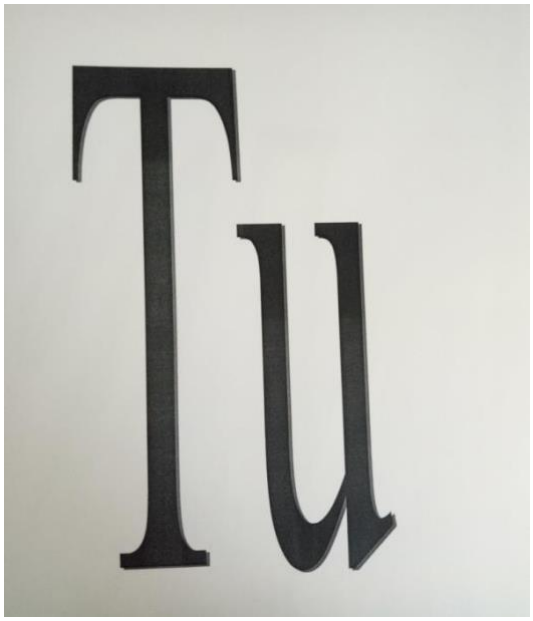
L'enseignante : vous écrivez la réponse. Elle laisse le temps pour écrire, après elle écrit au tableau un autre exercice.

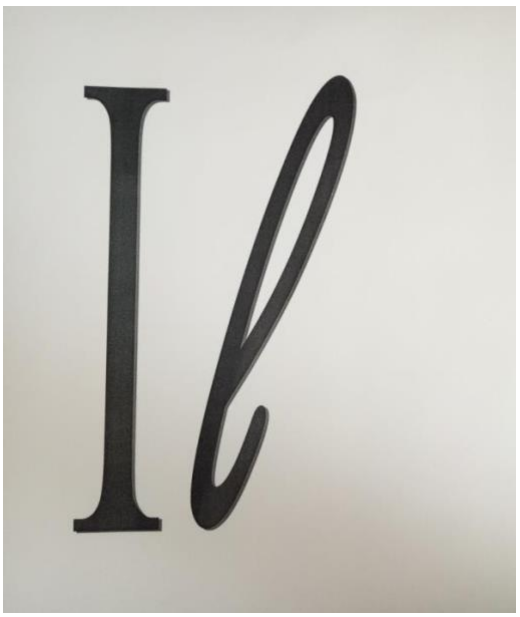
…….. Parl(er)

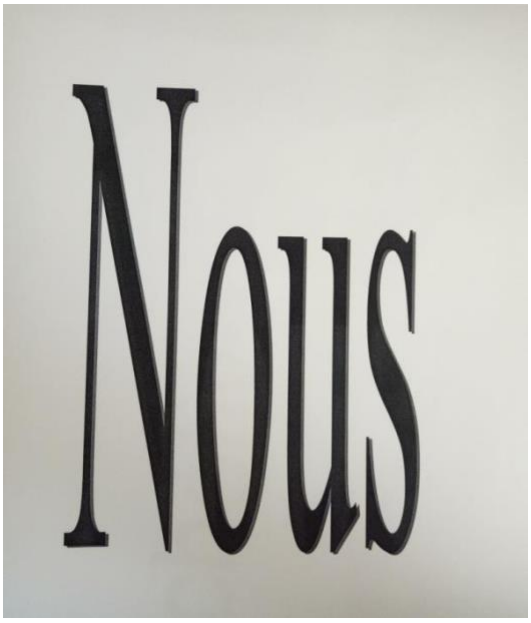
…….. Chant (er)

…….. Mang(er)

Les images :







L'enseignante explique l'activité aux élèves, elle désigne trois élèves, elle a demandé au premier élève de choisir un pronom parmi les pronoms personnels, puis elle a demandé au deuxième élève de trouver sa terminaison et pour le troisième d'écrire le verbe avec le pronom et la terminaison au tableau.

Pour le verbe "parler" 19 élèves participent, elle désigne 03 élèves:

Le premier choisit le pronom" tu "

Le deuxième choisit la terminaison "ras"

Le troisième écrit au tableau" tu parleras"

Pour le verbe "chanter" l'enseignante désigne 02 filles et un garçon :

La première fille choisit le pronom" nous "

La deuxième choisit la terminaison "rons"

Le troisième écrit au tableau "nous chanterons"

Elle désigne trois autre élèves pour le verbe "manger" 02 garçon et une fille :

Le premier garçon choisit le pronom" je "

Le deuxième choisit la terminaison "rai"

La fille écrit au tableau "je mangerai"

Après elle change l'activité, elle demande a un élève de choisir la terminaison et le deuxième de trouver le pronom et le troisième d'écrire au tableau, elle choisit 03 filles :

La première choisit la terminaison " rez"

La deuxième choisit le pronom "vous"

La troisième écrit au tableau "vous parlerez"

Elle désigne trois autre élèves pour le verbe "chanter" :

Le première choisit la terminaison " ront"

Le deuxième choisit le pronom "elles"

Le troisième écrit au tableau "elles chanteront "

Pour le verbe "manger" 20 élèves participent elle choisit un garçon et 02 filles:

Le premier (le garçon) choisit la terminaison " ra"

La deuxième choisit le pronom "il"

La troisième écrit au tableau " il mangera"

Application (vérification de la compréhension)

L'enseignante écrit au tableau le verbe "regarder" et leur a demandé de le conjuguer au futur simple.

-Avec le pronom « je », elle désigne un garçon

Il répond : je regarderai

-Avec le pronom « tu », elle désigne un garçon

Il répond : tu regarderas

-Avec le pronom « il/elle », elle désigne une fille

La fille répond : il/elle regardera

-Avec le pronom « nous », elle désigne une fille

La fille répond : nous regarderons

-Avec le pronom « vous », elle désigne une fille

La fille répond : vous regarderez

-Avec le pronom « ils/elles », elle désigne une fille

La fille répond : ils/elles regarderent (elle fait une erreur)

L'enseignante désigne une autre fille pour répondre

La fille répond : ils/elles regarderont.

Présentation de la grille d'observation

Notre observation de classe a été effectuée à partir d'une grille d'observation élaborée par nous, en fonction de notre objectif de recherche.

Voici, les critères sur lesquelles nous nous sommes inspirées pour répondre à notre problématique.

Participation	**Motivation/ interaction**	**Créativité**	**Compétence communicative**	**Compétence lexicale**	**Objectif de l'activité**

Le questionnaire d'enquête

Elaboration du questionnaire d'enquête

Le contenu de notre questionnaire a été élaboré en fonction de notre sujet choisi, de la problématique et de l'objectif visé par la recherche. Ce questionnaire a été élaboré afin de comprendre et de démontrer l'apport des activités ludiques en classe de FLE. Nous avons opté pour un questionnaire ouvert pour donner aux enseignants la possibilité de s'exprimer librement et de nous donner des réponses précises et détaillées sur le sujet. Les questions ouvertes qui composent le questionnaire sont au nombre de 6 questions.

L'échantillon d'étude

L'étude a porté sur un échantillon de 24 enseignants du cycle primaire « 4ème AP » répartis sur 24 établissements « écoles primaire de Guelma ville ». Nous avons au préalable contacté 24 enseignants des 24 écoles primaires.

Nous avons remis en main propre les 24 exemplaires aux enseignants de FLE contactés. Puis nous sommes repassés dans les 24 écoles pour collecter les exemplaires du questionnaire auprès des enseignants contactés.

Préparation du terrain d'enquête

Notre enquête a été réalisée pendant le 2ème trimestre et elle a été effectuée dans les 24 établissements « écoles primaires de Guelma ville ».

- Ecole El Imam Malek
- Ecole Aicha Oum El Mouminines
- Ecole El Hadj Enneoui
- Ecole Oumeddour Touhami
- Ecole Abdelmadjid Chafai
- Ecole Tarek Ibn Ziyed
- Ecole Oumeddour Massoud
- Ecole Khaled Ben El Walid
- Ecole Bounab Mohamed
- Ecole Khalil El Mokhtar
- Ecole Cheik Mohamed Mokrani
- Ecole Douakha Mohamed
- Ecole Emir Abdelkader
- Ecole Hebache Bachir
- Ecole Mohammed Zeghdoudi
- Ecole Amira Amar
- Ecole Mouloud Feraoun
- Ecole Bounnar Saadi
- Ecole Abdi Mohamed
- Ecole Frères Siridi
- Ecole Serfani Tahar
- Ecole Oumeddour El Madani
- Ecole Houari Boumediene
- Ecole Mohamed el Eid el Khalifa

Le contenu du questionnaire d'enquête

Les questions soulevées par le questionnaire adressé aux enseignants de 4ème AP portaient sur les activités ludiques pratiquées en classe de 4ème AP :

- Q1.Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?
    - Entre 02ans et 5ans.
    - Entre 05ans et 10ans.
    - Plus de 10ans.
    - Fin de carrière.

- Q2.Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et de se développer sur le plan linguistique en classe delangue ?

- Q3.Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4ème AP ?

- Q4.Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- Q5.Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)-Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

b)-Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

- Q6.Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à-dire qu'il répond aux besoins langagiers de l'apprenant de 4ème AP ?

CHAPITRE II

1. Analyse des données et résultats associés à l'observation de classe

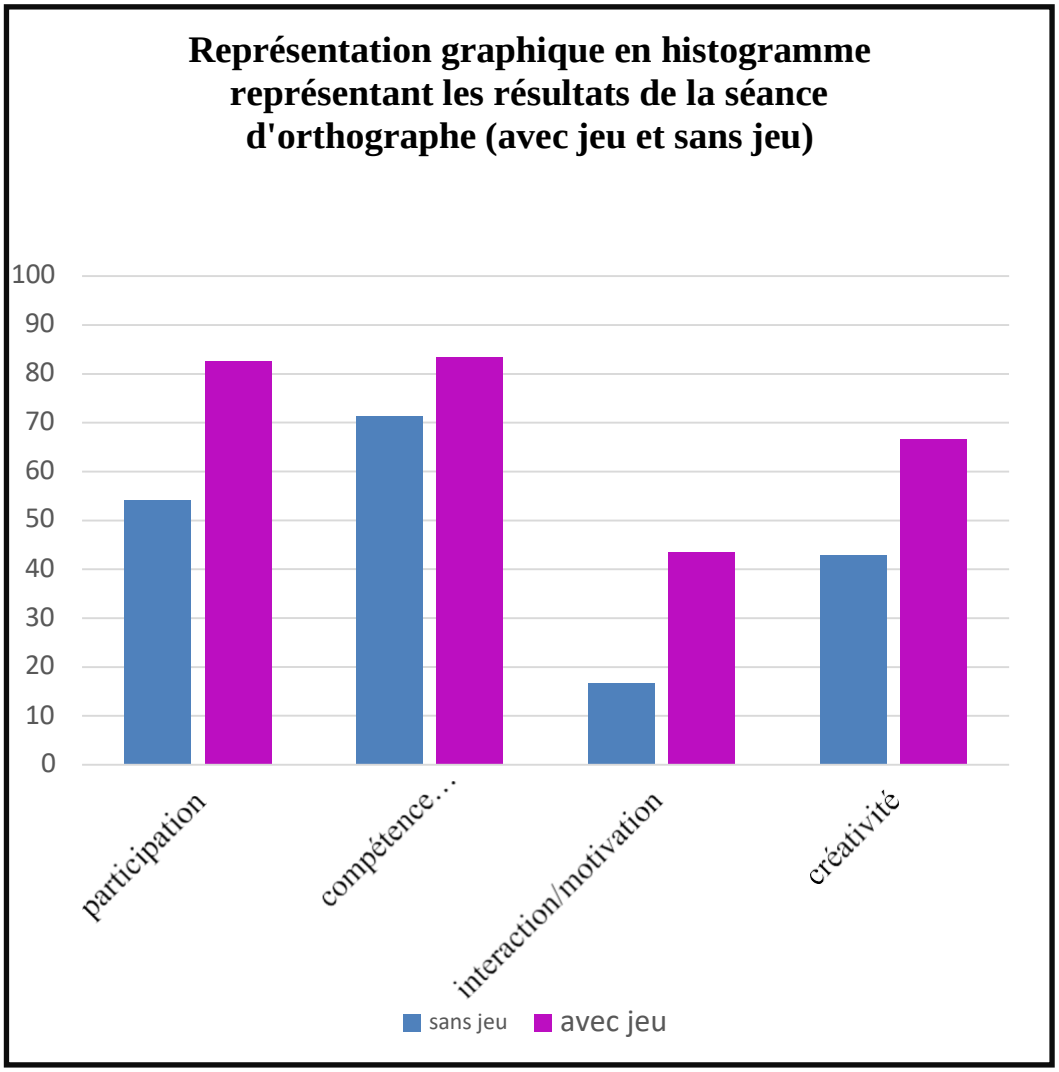
Au terme des séances observé « Activités sans jeu et activités avec jeu », nous pouvons dégagée les remarques suivantes :

	Participation	**Motivation/ Interaction**	**Créativité**	**Compétence communicative**	**Compétence lexicale**	**Objectif de l'activité**
Sans jeu	-Apprenant passif. -Il répond à la consigne, il lit la consigne.	-Peu motivante. -Absence d'interaction. -Il apprend par imitation, par répétition.	-Il répond tout bonnement.	-Il est réceptif.	-Il ne fait que mémoriser.	Application classique.
Avec jeu	-Apprenant actif. -Il utilise la stratégie de planification, de compréhension pour respecter la consigne.	-Fait appel à la motivation et à l'interaction. -Il se construit intellectuellement et socialement.	-Apprenant créatif. -Il découvre la bonne réponse.	-Il apprend à communiquer. -Il échange ses idées.	-Il enrichit son vocabulaire.	Atteinte de l'objectif de l'activité à partir d'un jeu en jouant.

D'après notre relevé des réponses données par les apprenants, nous exposerons les résultats ci-dessous :

Comparaison des résultats obtenus pour la vérification de la compréhension (séance d'orthographe, activité sans jeu/activité avec jeu)

		Participation	Réponses correctes	L'échange	Phrases produites
Classe 4ème AP1 (activité sans jeu)	**Nombre**	13 sur 24	05 sur 07	04 sur 24	03 sur 07
	pourcentage	54,16 %	71,42 %	16,66 %	42,85 %
Classe 4ème AP2 (activité avec jeu)	**Nombre**	19 sur 23	05 sur 06	10 sur 23	04 sur 06
	Pourcentage	82,60 %	83,33 %	43,47 %	66,66 %

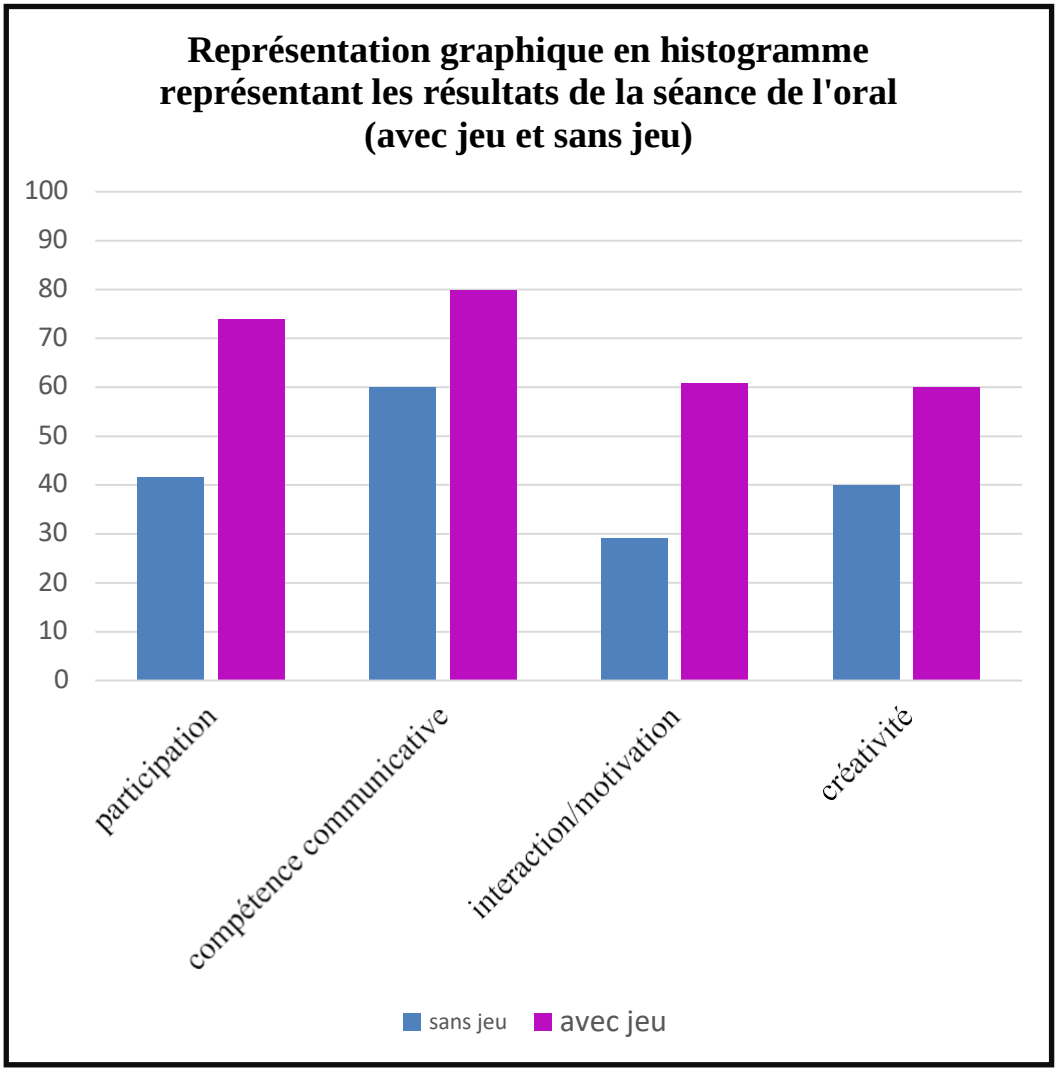


- **Commentaire**

Selon les résultats obtenus, nous constatons qu'avec le jeu les élèves ont fait un grand effort, en participant (82,60%), une augmentation significative du pourcentage des réponses correctes (83,33%). L'apprenant a coopéré et a partagé ses connaissances avec ses camarades de classe (43,47%), il est créatif (66,66%). Tandis que, sans jeu nous constatons que la participation des apprenants est moyenne (54,16%), le pourcentage des réponses correctes (71,42%) il est moins par rapport à l'activité avec jeu, l'échange et l'interaction sont très faibles (16,66%), il n'y a pas de communication et la plupart des élèves ne sont pas créatifs (42,85%).

Comparaison des résultats obtenus pour la vérification de la compréhension (séance de l'oral, activité sans jeu/activité avec jeu)

		Participation	**Réponses correctes**	**L'échange**	**Phrases produites**
Classe 4ème AP1 (activité sans jeu)	**Nombre**	10 sur 24	03 sur 05	07 sur 24	02 sur 05
	pourcentage	41,66 %	60 %	29,16 %	40 %
Classe 4ème AP2 (activité avec jeu)	**Nombre**	17 sur 23	04 sur 05	14 sur 23	03 sur 05
	pourcentage	73,91 %	80 %	60,86 %	60 %

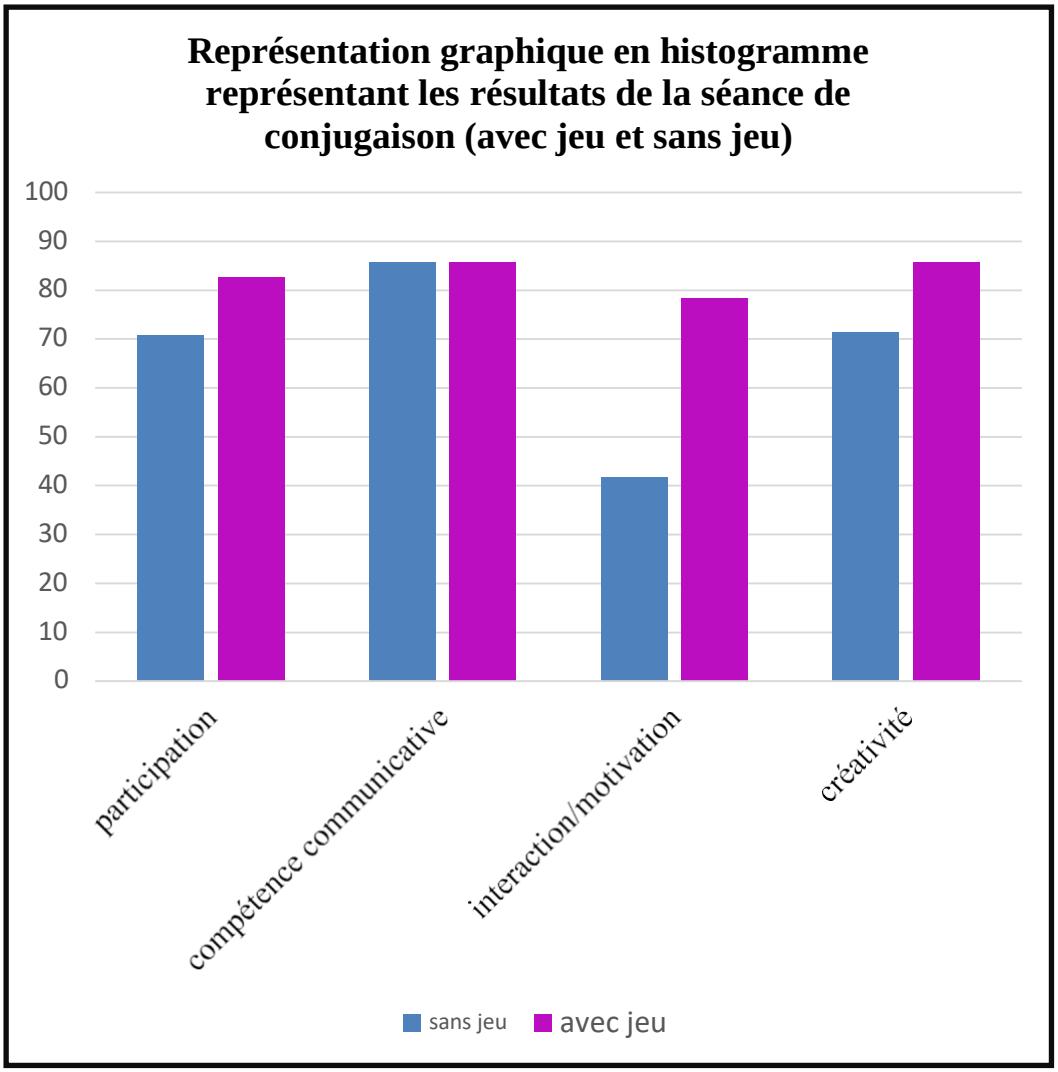


- **Commentaire**

À travers les résultats obtenus, nous remarquons que la classe avec jeu (4ème AP2) est animée et vivante. Les élèves participent, ils sont actifs, ils parlent spontanément, le nombre de réponses correctes est élevé, les élèves répondent facilement avec un grand enthousiasme, ils sont créatifs. En revanche, la classe sans jeu (4ème AP1) est moins vivante et moins animée, le pourcentage des élèves qui participent est faible. Ils sont moins actifs et moins créatifs.

Comparaison des résultats obtenus pour la vérification de la compréhension (séance de conjugaison, activité sans jeu/activité avec jeu)

		Participation	Réponses correctes	L'échange	Phrases produites
Classe 4ème AP1 (activité sans jeu)	**Nombre**	17sur 24	06 sur 07	10 sur 24	05 sur 07
	pourcentage	70,83 %	85,71%	41,66 %	71,42 %
Classe 4ème AP2 (activité avec jeu)	**Nombre**	19 sur 23	06 sur 07	18 sur 23	06 sur 07
	pourcentage	82,60 %	85,71%	78,26 %	85,71 %



- **Commentaire**

  Selon les réponses collectées, nous constatons que la majorité des élèves participent dans les deux classes (classe 4ème AP1 sans jeu et classe 4ème AP2 avec jeu). Les deux classes ont le même nombre de réponses correctes ce qui nous permet de dire que la majorité des élèves des deux classes ont compris la leçon. Nous remarquons que les élèves de la classe (4ème AP2avec jeu) étaient plus motivés que les élèves de la classe (4ème AP1 sans jeu). Le pourcentage de bonnes réponses est très élevé dans la classe (4ème AP2 avec jeu) 85,71% tandis que le pourcentage de bonnes réponses de la classe (4ème AP1 sans jeu) est de 71,42%.

- **Synthèse des données dégagées**

  L'analyse et l'interprétation des données collectées de l'observation de classe nous permet d'établir un parallèle entre les activités ludiques avec jeu et les activités sans jeu et de dégager les points suivants :

  - Le jeu a un impact positif sur les jeunes apprenants. C'est un support qui attire leur attention et éveille en eux le désir d'apprendre d'une manière qui leur convient.
  - L'activité ludique exerce une influence positive sur l'acquisition d'une compétence communicative.
  - Par le jeu l'apprenant est motivé et attentif
  - Par le jeu le message est globalement compréhensible
  - Le jeu est bénéfique dans la mesure où il éveille l'intérêt et la curiosité chez l'apprenant.
  - L'activité ludique joue un rôle primordial dans l'acquisition d'une compétence communicative.
  - Dans la méthode classique (activité sans jeu) il n'y a aucun échange, aucune interaction, il n'y a pas de communication. C'est uniquement l'enseignante qui parle et pose les questions, l'apprenant est un simple réceptacle, il fixe la règle, la mémorise et l'applique, il n'y a aucune communication. Par contre dans l'activité avec jeu les élèves parlent plus que l'enseignante ; ils sont actifs.
  - Le plaisir de jouer rend l'élève plus dynamique et créatif dans la classe et il lui donne aussi la force d'avancer à exprimer ses pensées avec ses partenaires sans timidité. C'est un moyen de communication entre les apprenants.
  - Le jeu permet à l'apprenant d'entretenir des échanges et de collaborer avec pairs.
  - L'utilisation des activités ludiques favorisent la motivation dans les apprentissages.

2. Analyse des données et résultats associés au questionnaire d'enquête

Les protocoles de réponse ont été soumis à une analyse de contenu.

L'analyse a généré les réponses que nous présentons sous forme de tableau :

Question 02 :

Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Enseignants	Réponses
-E1	-Oral/production en interaction, apprentissages linguistiques.
-E2	-Les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre et à communiquer et se développer sont : la lecture, le langage.
-E3	-L'oral, les points de langue
-E4	-Les activités sont : l'oral, les activités de lecture, production écrite, préparation à l'écrit.
-E5	-Jeu de lecture
-E6	-Les activités sont les utiles de langue.
-E7	-Lecture, conjugaison, langage.
-E8	-Activités brise- glace/travailler l'oral/travailler l'écrit/travailler avec le théâtre/trouver un texte à jouer/document et exercice à imprimer/travailler avec l'audio et vidéos.
-E9	-Les jeux de langage.
-E10	-Parmi les jeux que nous pouvons exploiter avec les élèves.1) jeux à règle 2) jeux de réflexion 3) jeux de rôle.
-E11	-Les activités qui font appel au jeu sont les jeux de rôles qui se …… sur le dialogue et chaque apprenant s'expriment dans une situation d'échange.

-E12	- Les activités qui font appel au jeu sont les jeux de rôles dans les saynètes de langage et les questions de compréhensions qui aident à s'exprimer.
-E13	-Lecture systématique
-E14	-Lecture compréhension
-E15	-Les activités qui visent la communication sont : oral production/oral expression/ oral compréhension. Pour les jeux : travail de groupe /situation d'interaction /récitation/comptine.
-E16	- Il ya des activités qui travaillent l'oral
	en classe : compréhension de l'oral, production orale en interaction.ces activités aident les apprenant à s'exprimer et à communiquer et à interagir en classe (enseignant vs élèves) (élèves vs élèves).n'oublie pas les comptines /jeux de rôle, jeux ludiques et la bonde dessinée.
-E17	-Oral (travail en groupe)
-E18	-Oral
-E19	-Oral production, entrainement à l'écrit, production écrite.
-E20	- L'orale production réemploi des actes de parole. L'orale production en interaction.
-E21	-Oral, les jeux de rôle, apprentissage des phonèmes, coloriage.

-E22	-Les activités qui font appel au jeu sont : l'orale, le jeu de la saynète, réemploi des actes de parole dans une situation de communication.
-E23	-La conjugaison et l'orthographe.
-E24	-Les activités de lecture, la comptine, les points de langue.

- **Commentaire**

Les 24 enquêtés ont répondu que, les activités ludiques pratiquées en classe de 4ème AP sont les activités de compréhension orale, d'expression orale, les activités de la compréhension de l'écrit (la lecture) et les activités des points de langue (lexique, grammaire, orthographe, conjugaison).

Question 03 :

Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4èmeAP ?

Enseignants	Réponses
-E1	-Jeu de langage, oral, jeu de saynète, développer le langage des jeunes enfants.
-E2	-Des jeux de cartes et de puzzles.
-E3	-Les jeux de rôle.
-E4	-Les charades, les jeux de chanson, les jeux de lecture.
-E5	- Le dialogue.
-E6	-Les saynètes.
-E7	-Jeu de rôle.
-E8	-Un langage oral clair accompagnant chaque activité à langage en situation offrant des lexiques précis et différents types de discours : descriptif, injonctif, explicatif, narratif, ce langage de communication valide une compréhension immédiate.

-E9	-Le jeu de rôle (oral expression et interaction), langage.	
-E10	-Les jeux de langages (oral production en interaction + oral expression).	
-E11	-Proposer des termes concernant le thème précis en demandant aux élèves de donner leurs avis.	
-E12	- Premièrement, c'est jouer le dialogue avec ses répliques puis faire le réemploi des structures à étudiés avec son propre vocabulaire.	
-E13	-La définition des mots pour comprendre le mot expliqué il faut comprendre les mots.	
-E14	-Des jeux de répétition.	
-E15	-Le jeu de rôle dans une histoire/conte/une pièce théâtrale.	
-E16	- Les jeux de rôle / puzzle.	
-E17	-Les jeux de rôle (les pièces théâtrales). Oral production / oral interaction.	
-E18	-Les jeux de rôle, jouer un dialogue / oral production / interaction.	
-E19	-Jeu de rôle, de vinettes et charades.	
-E20	-Les jeux de rôle à l'oral (interpréter un dialogue).	
-E21	-Jeux de rôles.	

-E22	-Jeu de la saynète. Reproduire oralement sur un sujet proposé. Ecoute de divers supports oraux pour retrouver les interlocuteurs.
-E23	-Le jeu ludique est un jeu proposé sue le cahier d'activités.
-E24	-Jeu de la saynète, chanter des comptines.

Note : E signifie enseignant

- **Commentaire**

Les 24 enquêtés ont répondu les jeux de langage proposées en classe de 4eme AP sont les jeux de rôles, les devinettes, les charades, les dialogues, les saynètes, des comptines, des puzzles.

Question 04 :

Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Enseignants	Réponses
-E1	-Structurer la personnalité de l'élève. Développer la démarche (mémorisation, prononciation).
-E2	-Former des phrases correctes. Apprendre à communiquer.
-E3	-Faire acquérir les structures. Rendre l'élève capable de repérer les interlocuteurs. Dégager l'essentiel d'un message pour réagir.
-E4	- Correction des mots (orthographe), utiliser les outils linguistiques pour intégrer les compétences dans une phrase correctes.
-E5	-Apprendre à communiquer.
-E6	-Renforcer l'apprentissage.

-E7	-Renforcer les acquis et faciliter l'apprentissage.
-E8	-L'importance du jeu, le jeu permet à l'enfant d'acquérir de nombreuses compétences qu'il utilisera sans cesse pour continuer à apprendre.
-E9	-Les jeux ludiques favorisent l'acquisition de l'activité. L'apprenant sera capable d'exprimer ses idées et se faire comprendre.
-E10	-Le jeu mis au service de l'apprentissage, c'est un outil, majeur, il est un facteur de motivation et permet aux élèves de communiquer à l'oral.
-E11	-S'exprimer oralement sans contrainte. Répondre aux questions oralement (concernant les actes de parole).
-E12	-C'est apprendre à s'exprimer en langue française et apprendre le système phonologique et prosodique.
-E13	- L'apprenant sera capable d'utiliser les mots et étudier la forme juste d'écriture.
-E14	-S'amuser et se développer intellectuellement par le jeu libre.
-E15	-Prendre la parole pour se présenter. Personnaliser en situation d 'acquisition en vocabulaire spécifique/ dire ce qu'il fait / a fait / va faire.
-E16	- Augmenter le stock lexical chez l'apprenant. Améliorer sa prononciation. Donner une bonne articulation/ inviter l'apprenant à s'exprimer.
-E17	-Apprendre à communiquer. Motiver les apprenants. Rendre la séance plus efficace.

-E18	-Apprendre à communiquer, faciliter la compréhension, s'enrichir en vocabulaire.
-E19	-Améliorer la prononciation, améliorer le style d'écriture.
-E20	-Participer à un échange communicationnel. Le socialiser et lui apprendre un nouveau vocabulaire.
-E21	-Communiquer de manière intelligible.
-E22	-Comprendre des énoncés oraux portant sur des situations d'échange d'acte de parole. Respecter l'intonation pour rendre le sens du message.
-E23	- Amener l'apprenant à graver et à mémoriser les acquis.
-E24	-Mémorisation, articulation, prononciation.

- **Commentaire**

Les 24 interrogés ont répondu : les objectifs visés par les jeux de langage c'est favoriser l'interaction et l'échange entre les apprenants. En somme leur apprendre à communiquer dans la langue cible.

Question 05 :

Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

- a)-Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Enseignants	Réponses
-E1	-Suivre les plants annuels du 2eme palier du cycle primaire, écouter/répéter/mémoriser/s'exprimer.
-E2	-Les jeux de rôle.
-E3	-La compréhension/la fixation/le réemploi et variantes.
-E4	-Ils s'amusent bien et apprennent au même temps. Travail de groupe, travail individuel.
-E5	-Plus actif.
-E6	-sont plus motivés.
-E7	-Les saynètes
-E8	- plusieurs modalités sont possibles et leur choix répond à différentes exigences : maintenir une ambiance de travail (productif), varier les situations, exigences propre à la matière ou au type d'activités proposé.
-E9	-Jeu d'action : découpage des mots aux syllabes. Jeu de langage : expression oral. Les modalités du travail utilisé : support visuel.
-E10	-Il faut utiliser des supports, exemple de jeu de rôle (oral expression).
-E11	-Le manuel scolaire / le cahier d'activités / tableau + ardoise / des tableaux de sons / des affichages.

-E12	-Lorsqu'on parle de leurs quartiers et de donner ses différents lieux ou des couleurs des choses qu'ils aiment.	
-E13	- /	
-E14	- /	
-E15	-Le jeu de langage utilisé se varie selon les actions de parole proposées dans une telle activité.	
-E16	-Les jeux utilisés en classe facilitent aux élèves d'apprendre une langue étrangère en s'amusant (jeu de rôle).	
-E17	-Document audio, document audio-visuel des illustrations.	
-E18	-Une vidéo, des illustrations.	
-E19	-Guider, orienter, corriger.	
-E20	-Faire écouter une vidéo, expliquer le dialogue puis répartir les rôles.	
-E21	-Donner un rôle à chaque élève où il expérimente une situation professionnelle simulée.	
-E22	-Reproduction de répliques de dialogue d'un texte mémorisé. Retrouver les interlocuteurs : qui parle ? à qui ? de quoi ? Restituer une information écoutée.	
-E23	-Par exemple le jeu de coloriage sur le cahier d'activité (demander aux apprenants de colorer les dessins proposés (jeu de sons).	
-E24	-Les élèves sont motivés (ils utilisent les gestes, les mimiques). Ecouter, répéter, mémoriser, s'exprimer.	

- b)-Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Enseignants	Réponses
-E1	-Acquérir de nombreuses compétences.
-E2	-Apprendre à parler
-E3	-Rendre l'apprenant capable de repérer le thème général, de comprendre et de produire à l'oral et à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole dans une situation de communication contraignante.
-E4	- Apprendre à communiquer et s'exprimer.
-E5	-Renforcer les acquis.
-E6	- /
-E7	-Parler, comprendre
-E8	-Le jeu permet à l'enfant d'acquérir de nombreuses compétences qu'il utilisera sans cesse pour continuer à apprendre et comprendre le monde qu'il l'entoure. L'application du jeu permet le développement intellectuel, social, sensoriel, moteur et favorise également l'apprentissage du langage.
-E9	-Acquérir l'activité rapidement (son objectif) /le développement intellectuel/ l'apprentissage de la langue.
-E10	-Permet le développement intellectuel, social, sensoriel et favorise également l'apprentissage du langage.
-E11	- Parler de soi / intégrer l'apprenant dans une situation libre pour améliorer son niveau.

-E12	-L'objectif, c'est parler de sa vie quotidienne et familiale avec ses amis et sa famille.
-E13	- Utiliser des signes plus simples que celles dont nous utilisation.
-E14	-L'enfant passe au moins 20% de son temps à jouer.
-E15	-Participer à un échange conversationnel. Pouvoir utiliser des phrases construites et un vocabulaire précis.
-E16	-Inviter les élèves à s'exprimer, à participer, à un échange conversationnel. Réemploi des structures, mémoriser le lexique. Augmenter le langage linguistique.
-E17	- Faciliter la compréhension. Attendre les objectifs de la séance tout en motivant l'apprenant.
-E18	-Faciliter la compréhension / motiver l'apprenant.
-E19	-Améliorer la prononciation et corriger les lacunes des apprenants.
-E20	-Faire parler les apprenants pour qu'ils apprennent la langue.
-E21	-Exercer des habiletés de communication.
-E22	-Mémorisation du texte oral. Exactitude de la prononciation. Comprendre le texte et pouvoir produire des actes de parole en situation.
-E23	-L'élève sera capable de faire la différence entre les sons et de mémoriser le dessin qui contient.
-E24	- /

- **Commentaire**

La réaction des élèves lors d'un jeu de langage. Les apprenants sont très motivés et très actifs. Par exemple dans un jeu de rôle les apprenants apprennent à communiquer, à parler spontanément.

L'objectif vise par un jeu de rôle c'est de développer la compétence communicative des apprenants.

Question 06 :

Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à-dire qu'il répond aux besoins langagiers de l'apprenant 4AP ?

Enseignants	Réponses
-E1	-Le jeu de langage est réellement formateur car il aide l'apprenant à bien prononcer et augmenter son vocabulaire.
-E2	-Bien sur !
-E3	-Oui ! Certainement.
-E4	-Oui, il est formateur et il répond aux besoins langagiers.
-E5	- Oui, il répond au besoin et il est formateur.
-E6	-Oui, bien sur, il est formateur.
-E7	- Oui, bien sur, il est formateur.
-E8	- /
-E9	-Oui, il répond aux besoins langagiers de l'apprenant de 4ème AP.
-E10	-Effectivement, il répond aux besoins langagiers de l'apprenant de 4éme AP.
-E11	-Oui, bien sur parce-que incite les apprenants à communiquer entre eux d'une façon spontanée (dans tous les niveaux 3eme AP, 4eme AP, 5eme AP).

-E12	-Le jeu de langage a un grand rôle de former l'apprenant ou d'autres personnes parce-que c'est lui qui aide à communiquer avec les autres et à faire des relations. Des fois on trouve des gens qui maitrisent bien la langue mais ils ne savent pas d'écrire et arrivent à transmet le message facilement et rapidement que les autres qui ont les règles de la langue.
-E13	- Les jeux de langage sont les formes de langage par quelles un apprenant commence à utiliser les mots.
-E14	- Non
-E15	- /
-E16	-Le jeu de langage est un moyen utile et efficace, surtout pour les élèves qui ont des difficultés à communiquer.
-E17	- /
-E18	- /
-E19	-Oui, il est bénéfique pour l'apprenant.
-E20	- Oui, il est bien formateur et il répond aux besoins langagiers de l'apprenant car l'enfant doit parler.
-E21	-Oui, le jeu de langage facilite à l'apprenant d'apprendre la langue et de communiquer dans différentes situations.
-E22	-Le jeu de langage n'est pas vraiment formateur à cause des thèmes proposé ne sont pas intéressants aux apprenants.
-E23	-Oui, il répond aux besoins langagiers des apprenants de 4AP.
-E24	-Oui, car il aide l'élève à bien prononcer les mots (à articuler) et avoir in lexique bien enrichi.

- **Commentaire**

Dans l'ensemble les enquêtés ont confirmé que le jeu est réellement formateur et il répond aux besoins langagiers des apprenants.

- **Synthèse**

  En somme l'ensemble des enseignants interrogés trouvent que, l'apport du jeu est incontournable en vue de l'acquisition et de l'appropriation d'une compétence communicative.

Conclusion :

En s'appuyant sur les résultats obtenus, nous pouvons dire que le jeu est une technique efficace qui peut aider les élèves du cycle primaire à acquérir une compétence communicative. La présence de l'activité ludique en classe de langue permet d'impliquer le jeune apprenant dans son apprentissage en le motivant et en stimulant en lui le plaisir d'apprendre. Le jeu est donc un moyen ludique et éducatif au service des apprentissages scolaires qu'il serait dommage d'ignorer.

Conclusion générale

Tout au long de notre travail de recherche, nous nous sommes attelées à montrer les effets du jeu en classe de FLE au cycle primaire. Ce qui nous a amené à assister au déroulement des activités ludiques et non ludiques en classe de 4ème année primaire.

Lors de ces activités auxquelles nous avons assisté, nous avons constaté que lors des activités non ludiques, les apprenants sont moins actifs et moins motivés par contre lors des activitésludiques, les apprenants sont très actifs et très motivés.

En outre, lors des activités non ludiques, les apprenants sont peu créatifs et moins interactifs à l'opposé lors des activités ludiques, ils sont plus créatifs et plus interactifs.

Quant à l'effet sur les apprentissages, nous avons constaté que lors des activités ludiques, les apprenants participent, communiquent entre eux. Par contre, lors des activités non ludiques, la participation est faible et la communication est limitée.

Ces données recueillies par notre recherche action – travail de terrain- qui consiste en une observation de classe non participante et un questionnaire d'enquête nous ont permis de répondre à notre question principale et à confirmer nos hypothèses de départ.

Le jeu permet aux apprenants d'agir et d'interagir en classe avec ses pairs. Il leur apprend à communiquer et à satisfaire leurs besoins langagiers.

Ainsi donc, le jeu est formateur et contribue au développement de la compétence communicative.

L'apport du jeu est incontournable car il favorise les apprentissages et permet l'acquisition et l'appropriation d'une compétence communicative en classe de FLE au cycle primaire.

L'introduction des activités ludiques en classe de FLE répond à des impératifs didacto – pédagogiques et psychologiques : communication – échange- interaction – motivation – plaisir – créativité.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages **:**

1. Arfouilloux Jean-Claude, *L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin,* Privat, 1975.
2. Catherine Kerbrat-Orrecchioni, *Les interactions verbales*, 1990, p. 30.
3. Caillois, Roger, *Les Jeux et les Hommes : Le Masque et le Vertige,* Paris : Gallimard, 1958.
4. Chateau Jean, *L'enfant et le jeu*, Scarabée, 1954.
5. Cuq Jean- Pierre & Isabelle Gruca, *Cours de didactique de français langue étrangère seconde*, Ed presse université de Grenoble, 2003, p. 160.
6. Cuq et Gruca, *typologie des activités ludiques,* cours de didactique du Français langue étrangère et seconde, 2002.
7. Cyr, P, Les stratégies d'apprentissage. Paris, Clé International, 1998, p. 4.
8. Cyr, P, *Les stratégies d'apprentissage, Didactique des langues étrangères*. Les éditions CEC, Anjou Québec, 1996.
9. CYR Paul, *Les stratégies d'apprentissage*, Paris : CLÉ international, coll. « Didactique des langues étrangères », 1998 [1 e éd. 1996].
10. Chomsky, *Aspects of the theory of syntaxe*, 1965.
11. Debyser, *jeu langage et créativité intitulé « créativité »*, 1978, p. 116.
12. Décuré, Nicole, Françoise FRAGER & Elizabeth ALI. Help ! *Exercices et jeux pour la classe d'Anglais,* Toulouse : CRDP.1985.
13. De Ketele, Jean-Marie, *Guide du formateur, Pédagogie en développement*, De Boeck Supérieur,1989, p. 26.
14. Halliwell Susan, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman, 1995, p. 5-6.
15. Hymes, *Pédagocial implication,* 1972, p. 281
16. Hymes, cité par Cuq, 2003 P : p.48.
17. KERVRAN, M, *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école*, Bordas, 2001, p.18.
18. Kervran Martine, *Enseigner l'anglais avec facilité*, éd : Bordas, 2002.
19. Maillard-Rabecq, M. M, *Histoire des jeux éducatifs*, Paris : Éditions Fernand Nathan, 1969, p. 2.
20. MacIntyre, P.D, "*Toward a social psychological model of strategy use" Foreign Language Annals*, 1994, P. 190.
21. Manuel scolaire de quatrième année primaire, 2018-2019, p. 62.
22. Oxford, cité par Cyr P, *les stratégies d'apprentissages*, CLE, Paris, France, 1998, p. 31.
23. Oxford, R.L, *Language Learner Strategies: What Every Teacher Should Know. Rowley*, Massachusetts : Newbury House, 1990.
24. Piaget, J, *The psychology of the child*, New York : Basic Books, 1972.
25. Piaget, J, *Le jugement moral chez l'enfant*, Paris: Alcan, 1932.
26. R.B Kozman, cité par Lebrun, Marcel, *Théories et méthodes pédagogique pour enseigner et apprendre*, p34-35, 2002.
27. Ryngaert Jean-Pierre, *Introduction à l'analyse du théâtre*. Paris : Armand Colin, 2008, p. 168, (1re éd. 1991).
28. Tagliante Christine, *la classe de langue*, CLE International, 1994.
29. Vygotsky, L, *The* Role *of Play in Development*. In Mind in Society. (Trans. M. Cole),

Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978, p. 92-104.

30. Weiss F, *jeu et activités communicatives dans la classe de langue*, collection « pratique pédagogique », Hachette, 1983, p. 8.

31. Winnicott, *Playing and Réalité*, 1971, traduit en français en 1975, p. 75.

Dictionnaires :

1. Robert, Paul. Grand Robert de la langue française, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.
2. CUQ Jean -Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003, p. 106.
3. Le Petit Robert, Paris, éd. Le Robert, 1991, p. 2841.
4. LEGENDRE R, *Dictionnaire actuel de l'éducation*. Montréal : Guérin, 1993, p. 507.
5. Legendre Renald, *Dictionnaire actuel de l'éducation*, 2e édition, Guérin, 1993, p. 67.
6. Legendre, R., *Dictionnaire actuel de l'éducation;* Montréal : Guérin, 2005, p. 1261.

***Sitographies*:**

1. Grandmont Nicole, http://portaileduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Typologie-des-jeux.pdf. (consulté le 14/03/2022).
2. Définition proposée par Brigitte Cord-Maunoury (2003) : Internet et pédagogie, état des lieux. http://wwwadm.amp6.jussieu.fr/fp/uaginternetetp/defi_et_concours.htm (Consulté le 09/03/2022).
3. Neruda Pablo, https://citations.ouest-france.fr/citation-pablo-neruda/enfant-joue-enfant-homme-joue-36788.html. (consulté le 16/04/2022).
4. https://wiki.teluq.ca/wikitedia/index.php/Jeu_%C3%A9ducatif#:~:text=Le%20jeu%20%C3%A9ducatif%20est%20une,ou%20non%2C%20dans%20le%20r%C3%A9el. (Consulté le 16/04/2022).
5. https://journals.openedition.org/rfp/2098. (consulté le 17/04/2022).
6. https://apprendreaeduquer.fr/strategies-de-memorisation/. (consulté le 20/04/2022).
7. https://www.k12.gov.sk.ca/docs/francais/tronc/approches_ped/chapitre_2.html#:~:text=Strat%C3%A9gies%20d'enseignement&text=Il%20existe%20plusieurs%20cat%C3%A9gories%20de,e

xp%C3%A9rimentiel%20ou%20l'%C3%A9tude%20ind%C3%A9pendante. (consulté le 20/04/2022).
8. Tornberg, 2009, p. 51, http://www.diva-potal.org (consulté le 14/03/2022).
9. Debyser, 1996, p. 83, https://www.univ-bejaia.dz (consulté le 04/05/2022).
10. Lopez, 1998, p. 7,https://www.univ-bejaia.dz (consulté le 02/04/2022).
11. Debyser, 1978, p. 12, https:// www.gerflint.fr (consulté le 05/04/2022).
12. Brougère, 2005, p. 143, https:// www.academia.edu (consulté le 05/04/2022).
13. https://www.enfant-encyclopedie.com/apprentissage-par-le-jeu (consulté le 02/05/2022).
14. https://youtu.be/xf394DfKQ5I (consulté le 06/032022).

Articles :

1. O'MALLEY, J.M et Chamot, (1990), *Learning strategies in second language acquisition*, Cambridge: Cambridge University Press.
2. Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan, 1988, p. 10.
3. Brougère, G, *Jeu et apprentissage à l'école maternelle : mythe ou réalité* ? dans Jeu et temporalité dans les apprentissages, Fname, Retz : Paris, 2015, p. 144.
4. Conseil de l'Europe, 2001, p. 47.

Mémoire :

1. AHLEM TAGHZOUT « .L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère ». (2008-2009). Université d'Oran Algérie.

Revue :

1. Faugère Patrick, les langues modernes, 1994.

ANNEXES

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية قالمة
مصلحة التكوين و التفتيش
مكتب التكوين

قالمة في:2022/02/06
مدير التربية لولاية قالمة
إلى
السيد : مدير ابتدائية مولود فرعون
قالمة

الرقم : 08/م.ت./2022/1.5

الموضوع: الترخيص بإجراء تربص

المرجع : مراسلة السيد/ رئيس قسم الأداب واللغة الفرنسية - جامعة 08 ماي 1945 قالمة -

بناء على ما جاء في المراسلة المشار إليها بالمرجع أعلاه،
يشرفني إعلامكم بأنه تمت الموافقة للطالبتين:

- حمزاوي مريم
- سبتي جزيرة

لإجراء تربص نظري تطبيقي اختصاص وذلك لإنجاز بحث مذكرة التخرج

في الفترة من الممتدة 2022/02/06 إلى 2022/04/05.

مدير التربية

ملاحظة :
على المعني التقيد بالتدابير الصحية والوقائية من فيروس كورونا وفقا للبروتوكول الصحي المعتمد

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya de **-Guelma-**

1-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Oral :
Les jeux de role
Apprentissage des phonèmes : coloriage.

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

jeux de role

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Communiquer de manière intelligible

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Donner un role à chaque élève où il expérimente une situation professionnelle simulée

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Exercer des habiletés de communication.

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui le jeu de langage facilite à l'apprenant d'apprendre la langue et de communiquer dans différentes situations

الأسام

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du ~~cycle~~ de trois cycles primaire de la ~~wilaya~~ ville -Guelma-

. ..epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

X * Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

- Oral/production en interaction
- Apprentissages linguistiques

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

- Jeu de langage Oral (Faire parler) Jeu de sagnète.
- Jeu de langage (philosophie) développer le langage des jeunes enfants

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- structurer la personnalité de l'élève.
- Développer la démarche (mémorisation - prononciation)

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

- suivre les plans annuels du 2ème palier du cycle primaire
- Ecouter répéter mémoriser s'exprimer

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

- Acquerir de nombreuses compétences

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Le jeu de langage est réellement formateur car il aide l'apprenant à bien prononcer et augmenter son vocabulaire.

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans. ✓

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre et à communiquer et se devellopper sont : la lecture le langage

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

des jeux de cartes et des puz les

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Former des phrases correctes

Apprendre à communiquer

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Les jeux de role

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Apprendre à parler

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

.....

.....Bien sûr!.....

.....

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans X

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

L'oral + les points de langue

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

les jeux de rôle

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

* Faire acquerir les structures
* Rendre l'eleve capable de referer les interlocuteurs
* Dégager l'essentiel d.l message pour réagir

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves) → bonne réaction

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

(1) la compréhension (2) la fixation

(3) le réemploi et variantes

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Rendre l'apprenant capable de repérer le thème general, de comprendre et de produire, à l'oral et à l'écrit des enoncés mettant en oeuvre les actes de parole dans une situation de communication contraignante

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

.....Oui ! Certainement.....

.....

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya **-Guelma-**

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans. ✓

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Les activités sont : L'oral. Les activités de lecture - Production écrite
préparation à l'écrit.

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

- Les charades. Les jeux de chanson
Les jeux de lecture

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- Correction des mots (orthographe)
- Utiliser les outils linguistiques pour intégrer les compétences dans une phrase correctes.

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves) Ils s'amusent bien et apprennent au même temps

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Travail de groupe
Travail individuel

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Apprendre à communiquer et s'exprimer

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui il est formateur et il répond aux besoins langagières

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

:puis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

X * Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

.....jeu de lecture.....

.....

.....

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

.....le dialogue.....

.....

.....

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

..- apprendre à communiquer.....

.....

.....

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

.....plus actif.....

.....

.....

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

..- Renforcer les acquis.....

.....

.....

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, il repond au besoin et il est formateur

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

:puis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière. ✓

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

...Lecture... – ...conjugaison... – langage.....

.....

.....

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

.....Jeu de rôle.....

.....

.....

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

...Renforcer les acquis et faciliter l'apprentissage

.....

.....

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves) plus motivés

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

.....

.....Les sosynettes.....

.....

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

.....

.....Parler.....

.....Comprendre.....

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, bien sûr, il est formateur.....

.....

.....

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya **-Guelma-**

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

X *Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

les activités sont les utils de langue

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Les saynettes

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Renforcer l'apprentissage

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

sont plus motivés

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

on vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, bien sûr, il est formateur

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya **-Guelma-**

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans. ×

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

.....les jeux de langage.....
.....
.....

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

.....
....le jeu de rôles (oral expression et interaction).
.....→ langage.....

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

..Les jeux ludiques favorise l'acquisition de l'activité.
.....
..L'apprenant sera capable aussi d'éxprimer ses idées et se faire comprendre

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

.jeu d'action : Découpage des mots en syllabes.....
...jeu de langage → expression oral.....
...les modalités de travail utilisées : Support réisonnel..

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

..Acquérir l'activité rapidement (son objectif) / le.....
..développement intellectuel / l'apprentissage de....
...la langue.....

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

…Evidemment, il répond aux besoins langagiers de l'apprenant de 4e AP……

……

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya **Guelma-**

puis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans. X

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Les activités qui font appel au jeu sont les jeux de rôles qui se basent sur le dialogue et chaque apprenant s'exprime dans une situation d'échange

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Proposer des termes concernant le thème précis en demandant aux élèves de donner leurs avis

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- S'exprimer oralement sans contrainte.

-Répondre aux questions oralement (concernant les actes de parole).

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

* Le manuel scolaire / * le cahier d'activités

* tableau + ardoise / des tableaux de sons / des affichages

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

* Parler de soi / * Intégrer l'apprenant dans une situation libre pour améliorer son niveau

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, bien sûr parce que incite les apprenants à communiquer entre eux d'une façon spontanée (dans tous les niveaux 3ème AP, 4ème AP, 5ème AP).

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya Guelma-

Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Lecture systématique

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

La définition des mots. pour comprendre le mots expliqué il faut comprendre les mots.

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

L'apprenant sera capable de utiliser les mots et etudier la forme juste d'écriture.

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

a. / b.

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

utiliser des signes plus simple que celles dont nous utilisation

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Les jeux de langage sont les formes de langage par quelles un apprenants commence à utiliser les mots.

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya Guelma-

Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Lecture compréhension

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

des jeux de repetition, symbolique

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

s'amuser et se developper intellectuellement le jeu libre

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

L'enfant passe au moins 20% de son temps à jouer

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

.....

.....Non.....

.....

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya **-Guelma-**

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Il y a des activités qui travaillent l'oral en classe : Compréhension de l'oral, Production orale en interaction

Les activités aident les apprenant à s'exprimer et à communiquer et à interagir en classe (enseignant Vs élèves) (élèves Vs élèves). N'oublie pas les comptine, jeux de rôle, jeux ludiques et la bande-dessinée.

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Les jeux de rôle / Puzzle /

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- Augmenter le stock lexical chez l'apprenant
- Améliorer sa prononciation
- Donner une bonne articulation / Inciter l'apprenant à s'exprimer

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Les jeux utilisés en classe facilitent aux élèves d'apprendre une langue étrangère en s'amusant (jeu de rôle).

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Inciter les élèves à s'exprimer, à participer à un échange conversationnel

- réemploi des structures. Mémoriser le lexique
- Augmenter le bagage linguistique.

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Le jeu de langage est un moyen utile et efficace.
surtout pour les élèves qui ont des difficultés à communiquer.

نوجاهم

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans. x

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Activités brise-glace / Travailler l'oral / Travailler l'écrit / Travailler avec le théâtre / Trouver un texte à jouer / Document et exercices à imprimer / Travailler avec l'audio et vidéos

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Un langage oral clair accompagnant chaque activité à langage en situation offrant du lexique précis et différents types de discours : descriptif, injonctif, explicatif, narratif, ce langage de communication valide une compréhension immédiate

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

L'importance du jeu, le jeu permet à l'enfant d'acquérir de nombreuses compétences qu'il utilisera sans cesse pour continuer à apprendre

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ? - Plusieurs modalités sont possibles et leur choix répond à différentes exigences : maintenir une ambiance de travail (productif), varier les situations, exigences propre à la matière ou au type d'activités proposé.

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

L'importance du jeu. Le jeu permet à l'enfant d'acquérir de nombreuses compétence qu'il utilisera sans cesse pour continuer à apprendre et comprendre le monde qu'il l'entoure. L'application du jeu permet le developpement intellectuel, social, sensoriel, moteur et favorise également l'apprentissage du language.

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

.....

.....

.....

.....

خالد ابن الوليد

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

:puis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Les activités qui font appel au jeu sont les jeux de rôles dans les saynètes de langage et les questions de compréhensions qui aident à s'exprimer.

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Premièrement c'est jouer le dialogue avec ses répliques puis faire le réemploi des structures à étudiés avec son propre vocabulaire.....

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

C'est apprendre à l'élève à s'exprimer en langue française et apprendre le système phonologique et prosodique.....

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Lorsqu'on parle de leurs quartiers et de donner ses différents lieux ou des couleurs des choses qu'ils aiment.....

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

L'objectif c'est parler de sa vie cotidienne et familiale avec ses amis et sa famille.

.....

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Le jeu de langage a un grand rôle de former l'apprenant ou d'autres personnes parce que c'est lui qui aide à communiquer avec les autres et à faire des relations. Des fois on trouve des gens qui maîtrisent bien la langue mais ils ne savent pas l'écrire et arrivent à transmetes le message facilement et rapidement que les autres qui ont les règles de la langue.

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya Guelma-

Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Parmis les activités qui font appel au jeu (la conjugaison et l'orthographe)

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Le jeu ludique et un jeu proposé sur le cahier d'activités

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Amener l'apprenant à graver et mémoriser les acquis

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Par exemple le jeux de coloriage sur le cahier d'activité (Demander aux apprenants de colorier les dessins proposés selon le son)

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

L'élève sera capable de faire la différence entre les sons et de mémoriser le dessin qui l'contient

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, il répond aux besoins langagiere des apprenants de 4AP

أمحمود. زهامي

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Les activités qui visent la communication sont : oral / production / oral / expression / et compréhension
Pour les jeux : travail de groupe / situation d'interaction / récitation / comptine

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Le jeu de rôle dans une histoire / conte / une pièce théâtrale

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Prendre la parole pour se présenter, personnaliser en situation d'acquisition en vocabulaire spécifique / Dire ce qu'il fait / a fait / va faire.

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Le jeu de langage utilisé se varie selon les actes de parole proposés dans une telle activité.

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Participer à un échange conversationnel. Savoir utiliser des phrases construites et un vocabulaire précis.

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

.....
.....

.....

مبارق بن زياد

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière. X

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Les activités qui font appel au jeu sont : l'oral, le jeu de la saynète, l'emploi des actes de parole dans une situation de communication.

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

1. Jeu de la saynète.
2. Reproduire oralement sur un sujet proposé.
3. Ecoute de divers supports oraux pour retrouver les interlocuteurs

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- Comprendre des énoncés oraux portant sur des situations d'échange d'actes de parole.
- Respect de l'intonation pour rendre le sens du message

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves) Reproduction de répliques de dialogue d'un texte mémorisé

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

- Retrouver les interlocuteurs ; qui parle ? à qui ? de quoi ?
- Restituer une information écoutée.
-

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

- Mémorisation du texte oral.
- Exactitude de la prononciation.
- Comprendre le texte et pouvoir produire des actes de parole en situation.

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Le jeu de langage n'est pas vraiment formateur à cause des thèmes proposés ne sont pas intéressants aux apprenants.....

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Oral (travail en groupe)

Les points de langues (conjugaison, grammaire ... etc).

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Les jeux de role (les pièces théâtrales).

oral production / oral interaction

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- Apprendre à communiquer
- Motiver les apprenants
- Rendre la séance plus éfficace

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

document audio - document audio-visuel

des illustrations

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Faciliter la compréhension - Atteindre les objectifs de la séance tout en motivant l'apprenant.

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

.....

.....

.....

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

:puis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Parmi les jeux que nous pouvons exploiter avec les élèves :
1) jeux à règle 2) jeux de reflexion 3) jeux de rôle.

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Les jeux de langages
(oral production en interaction + Oral expression)

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Le jeu mis au service de l'apprentissage, C'est un outil majeur, il est un facteur de motivation et permet aux élèves de communiquer à l'oral

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Il faut utiliser des supports
Exemple de jeu de rôle (oral expression)

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Permet le developpement intellectuel, social sensoriel et favorise également l'apprentissage du langage

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Effectivement, il répond aux besoin langagiers de l'apprenant de 4 A primaire.

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya **Guelma-**

puis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Oral

les points de langues

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

les jeux de role (jouer un dialogue / Oral production / les interraction

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

apprendre à communiquer, faciliter la compréhension, s'enrichir en vocabulaire.

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

une vidéo, des illustrations

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

faciliter la compréhension / motiver l'apprenant

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans. ×

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Oral Production Entraînement à l'écrit
production écrite

3-Quels types de jeux de langage sont proposés en classe de 4AP ?

jeu de rôle, devinettes et charades

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Améliorer la prononciation, Améliorer le style d'écriture

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Guider, orienter, corriger

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Améliorer la prononciation et corriger les lacunes des apprenants

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, il est bénifique pour l'apprenant

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

epuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

*Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

L'oral production réemploi des actes de parole en interaction

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Les jeux de rôle à l'oral (interpréter un dialogue)

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

- Participer à un échange communicationnel
- Se socialiser - Apprendre un nouveau vocabulaire

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Faire écouter une vidéo, expliquer le dialogue puis répartir les rôles

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

Faire parler les apprenants pour qu'ils apprennent la langue

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, il est très formateur et il répond aux besoins langagiers de l'apprenant car l'enfant doit parler.

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle primaire de la wilaya -Guelma-

:puis quand êtes vous dans l'enseignement ?

* Entre 02 ans et 5ans.

* Entre 5 ans et 10 ans.

X *Plus de 10ans.

* Fin de carrière.

2-Quelles sont les activités qui font appel au jeu et qui permettent aux apprenants d'apprendre à communiquer et se développer sur le plan linguistique en classe de langue ?

Les activités de lecture - La comptine

les points de langue

3-Quels types de jeu de langage sont proposés en classe de 4AP ?

Jeu de la saynète - Chanter des comptines

4- Quels sont les objectifs visés par les jeux proposés ?

Mémorisation

Articulation / prononciation

5- Comment vos élèves réagissent-ils lors d'un jeu de langage ? (Donnez un exemple de jeu d'action et de langage réalisé avec vos élèves)

a)- Quelles sont les modalités de travail utilisées ?

Les élèves sont motivés (Ils utilisent les gestes, les mimiques).

Ecouter - répéter - mémoriser - s'exprimer

b)- Quel était l'objectif visé par le jeu proposé ?

6-Selon vous, le jeu de langage est-il réellement formateur c'est-à- dire qu'il répond aux besoins langagières de l'apprenant 4AP ?

Oui, car il aide l'élève à bien prononcer les mots (à articuler) et avoir un lexique bien enrichi.