

République Algérienne Démocratique
et Populaire.

Ministère de L'enseignement Supérieur
et de la recherche scientifique.



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Université 8 Mai 1945 Guelma.

Faculté des Lettres et des Langues.

**Département des lettres et de la langue
française.**

جامعة 8 ماي 1945 قالمة

كلية الآداب واللغات

قسم الآداب 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 :

**L'apport des activités ludiques à
l'enseignement/apprentissage du FLE chez les élèves de
primaire**

Rédigé et présenté par :

-Mekhania Wissem

- Beraghta Abir

Sous la direction de : Mr. ABDELLATIF Soufyane

Membres du jury

Président :

Rapporteur :

Examineur :

Année d'étude : master 2

Remerciements

*Ce travail est le fruit d'un dur labeur et de beaucoup
d'efforts ;*

*Nos vifs remerciements vont en premier lieu au Créateur de
l'univers qui nous a données force et courage afin
d'accomplir ce modeste travail.*

*Nous tenons à exprimer toutes nos reconnaissances à nos
directeurs de recherche, monsieur Abdelatif sofiane pour ses
conseils, sa patience et son soutien qui nous ont été
précieux pour mener ce travail à bon port.*

*Nous voudrions également remercier nos très chers parents
pour leur soutien inconditionnel et leur encouragement.*

*À tous ces intervenants, nous présentons nos
remerciements, notre respect et notre gratitude.*

Dédicace

*A nos très chers parents, source d'amour, de sacrifices et de
soutien*

*A nos chers frères et sœurs et leurs enfants, source de joie,
d'affection et de bonheur.*

*A notre cher directeur de recherche monsieur ABDELLATIF
Soufyane, à qui nous souhaitons un prompt rétablissement.*

*A nos très chers amis qui ont toujours été à nos côtés pour nous
soutenir.*

A mon très cher mari Issam.

A vous cher lecteur

Table des matières

Introduction générale.....	1
Chapitre 1 : La langue française et son enseignement en Algérie.....	6
1- Le statut de la langue française en Algérie	7
2- la situation linguistique en Algérie	7
3- L'enseignement/apprentissage de la langue française en Algérie.....	8
3.1. Le français dans le système éducatif algérien	8
3.2. Les méthodologies d'enseignement du FLE en Algérie.....	8
3.2.1. Qu'est-ce-qu'une méthodologie d'enseignement ?	8
3.2.2. L'enseignement/apprentissage du FLE au primaire	8
a- la méthodologie traditionnelle :.....	9
b- la méthodologie directe.....	9
c- la méthodologie active.....	9
d- la méthodologie audio-orale et audio-visuelle	9
e- la pédagogie de projet.....	9
4. Les objectifs de l'enseignement du FLE au primaire	10
Chapitre 2 : Les activités ludiques et leur impact sur l'enseignement/apprentissage du FLE.	11
I- Définitions de quelques concepts clé :.....	12
1- Créativité.....	12
2- la motivation	12
3- Le ludique	12
4- le jeu dans l'enseignement :	13
II- les activités ludiques au service de l'enseignement/apprentissage du FLE.....	13
1- Qu'est-ce-qu'une activité ludique ?	13
2- l'historique du jeu dans les méthodologies d'enseignement	13
3- l'approche ludique dans l'enseignement/apprentissage	14
4- Les types des jeux proposés pour enseigner le français	14
4.1. Les jeux à règle et les jeux de logique et de réflexion :.....	14
4.2. Les jeux de rôles et les jeux de simulation :	15
5- les caractéristiques du jeu.....	15
6- Quelques exemples des jeux utilisés dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....	15
7- comment choisir la bonne activité ludique ? Six questions à se poser.....	17
8- Les objectifs de l'approche ludique dans la classe du FLE.....	18
9- L'importance des activités ludiques dans une classe du FLE	19
9.1. Le jeu comme source de motivation.....	19
9.2. Le jeu construit la personnalité de l'enfant	19
9.3. Le jeu comme facteur d'acquisition des compétences	20

9.4. Le jeu comme source de créativité	20
9.5. Le jeu comme support d'apprentissage	21
10- Les avantages et les inconvénients du jeu dans la classe du FLE	21
a- Les avantages	21
b- Les inconvénients.....	22
11- l'impact que peuvent avoir les activités ludique sur l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire.....	23
Cadre pratique	25
Chapitre 1	25
La vérification par questionnaire.....	25
Présentation de l'outil d'investigation.....	26
1-Choix de l'outil d'investigation	26
2-Choix du public enquêté.....	26
A-description des participants	26
B- Pourquoi ce public ?	27
3-les conditions de la mise en place du questionnaire.....	27
4-Le problème de non-réponse.....	27
5-Description du questionnaire.....	28
II- Analyse et interprétation des résultats obtenus.....	29
Chapitre 2	42
La vérification par le biais d'une expérimentation	42
1-Description de la méthode du travail.....	43
2 -Description de l'enquête	44
3-Présentation du public visé.....	44
a-choix du public	44
b- description de l'échantillon	44
c- Description du corpus.....	45
4- Présentation de la première expérimentation	45
5- Présentation de la deuxième expérimentation	49
6- Présentation de la troisième expérimentation.....	52
Bilan de l'enquête.....	55
Conclusion générale	57
Références bibliographiques	60
Annexes	63

Liste des figures et des tableaux

Tableau n°1 : exemples des jeux utilisés dans l'enseignement du FLE.....	18
Figure n°1 : répartition des enseignants selon le sexe.....	29
Tableau n°2: la variation d'âge des enseignants.....	30
Tableau n°3 : répartition des années d'ancienneté des enseignants.	30
Figure n°2 : répartition des réponses sur le statut des enseignants.....	31
Figure n°3 : répartition des réponses sur l'intérêt des élèves.	32
Figure n°4 : répartition des réponses sur les difficultés les plus fréquentes chez les élèves de primaire	33
Figure n°5 : répartition des réponses sur l'emploi des activités ludiques en classe du FLE. ..	34
Figure n°5: répartition des réponses sur les difficultés qui empêchent les enseignants d'employer les activités ludiques.	36
Figure n°6: répartition des réponses sur le recours à l'approche ludique.....	37
Figure n°7 : répartition des réponses sur la relation des activités ludiques avec la motivation des élèves.....	38
Figure n°8 : répartition l'impact des activités ludiques sur la présentation des cours.....	38
Figure n°9 : répartition des réponses sur la discipline dans laquelle les jeux doivent être utilisés.....	39

Résumé

Le jeu est un élément crucial dans la vie de l'apprenant, il lui permet d'expérimenter, d'imaginer, de créer et de résoudre de nouveaux problèmes ; quelle que soit l'activité ludique mise au service de l'enseignement/apprentissage du FLE, les activités ludiques sont un support pédagogique efficace et profitable assurant l'appropriation des connaissances apprises et la motivation des élèves.

La notion du jeu, ses caractéristiques, ses avantages et la relation entre le jeu et l'enseignement/apprentissage du FLE seront l'objet d'étude de ce travail de recherche.

Abstract

The game is a crucial element in the life of the learner. It allows him to experiment, to imagine, to create, to solve new problems; whatever the playful activity putted at the service of the teaching/learning of French as a foreign language, games are an effective and profitable educational support ensuring the appropriation of the knowledge learned and the motivation of the learners.

The notion of the game, its characteristics, its advantages, the relationship between the game and the teaching/learning of French will be the object of study of this research work.

ملخص

تعد اللعبة عنصراً حاسماً في حياة المتعلم، فهي تتيح له القدرة على التجربة والتخيل والإبداع وحل المشكلات الجديدة؛ مهما كان النشاط المرح المقدم من أجل تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، فإن الألعاب هي دعم تعليمي فعال ومريح يضمن اكتساب المعرفة المكتسبة وتحفيز الطلاب.

سيكون مفهوم اللعبة خصائصها مزاياها والعلاقة بين اللعبة وتعليم اللغة الفرنسية موضوع دراسة هذا العمل البحثي.

Mots clés : approche ludique, activités ludiques, jeux, FLE (Français langue étrangère).

Introduction générale

L'ouverture au monde extérieur exige l'importance de développer l'enseignement/apprentissage des langues étrangères qui sont devenues, à l'heure actuelle, un outil de communication important et indispensable dans les rapports entre les individus de différentes nationalités. Ceci a mené les gouvernements à imposer l'enseignement des langues étrangères dans les systèmes éducatifs dès les premières années de l'enseignement primaire.

*Selon Flora Lewis « Étudier une autre langue consiste non seulement à apprendre d'autres mots pour désigner les mêmes choses, mais aussi à apprendre une autre façon de penser à ces choses ».*¹

En Algérie, par exemple, l'enseignement/apprentissage du Français langue étrangère a été intégré à partir de la 3^{ème} année primaire, depuis juin 2003, vu l'importance que donne le gouvernement algérien à cette langue étrangère dans la société algérienne à cause des circonstances historiques.

L'enseignement du Français langue étrangère a pour objectif de faire acquérir, à l'enfant algérien, les quatre compétences liées aux notions de base de cette langue pour que ce dernier puisse comprendre un message oral ou écrit et pour pouvoir, par la suite, s'exprimer librement en français. Cette finalité rend la tâche de l'enseignant plus difficile car l'enseignement/apprentissage du FLE ne veut pas forcément dire que tous les élèves auraient l'envie et l'intention de l'apprendre. L'école doit donc être l'endroit où l'adoption des compétences et du savoir est plus importante que la simple collecte des points.

*« Pour être efficace, un enseignement doit éveiller l'intérêt. Pour ce faire, tous les sens doivent être mis à profit et stimulés »*²

Pour cela, l'enseignant doit être conscient que son rôle n'est pas seulement une transmission des connaissances mais il est censé éveiller l'esprit des élèves et développer chez eux le plaisir d'apprendre voire interpeller leur curiosité pour qu'ils puissent adopter un esprit critique et créatif visant la découverte.

Dans une classe du FLE, chaque enseignant choisit une méthode d'enseignement en fonction du niveau et des besoins de ses apprenants certains enseignants suivent des

¹ Flora Lewis, « *New York Times* » (1922-2002)

² Henri Besse, « *Pour un enseignement/ apprentissage contextualisé de la « grammaire* », 2016

méthodologies, dites traditionnelles, qui se soucient seulement de la transmission des savoirs sans chercher à motiver l'élève. D'autres enseignants optent pour des méthodologies, dites plus tolérantes et motivantes (comme l'approche ludique) qui visent à pousser les élèves à se familiariser avec la langue étrangère tout en ayant le plaisir de l'apprendre et de la découvrir. Ces méthodologies se basent, par exemple, sur les activités ludiques comme étant un support à travers lequel la transmission du savoir serait plus efficace.

Dans le domaine de l'enseignement du FLE, les méthodologies basées sur les activités ludiques sont mises en œuvre depuis des siècles et elles ont toujours eu des résultats satisfaisants : comme ceux de la pédagogie Montessori (médecin et pédagogue italienne) et celle de Rudolf Steiner (enseignant et philosophe autrichien). Le jeu, pour l'enfant, serait le moyen d'apprentissage le plus motivant et amusant à la fois auquel il s'est confronté dès son jeune âge.

Le plaisir est un besoin biologique ; quand nous assurons à l'enfant le plaisir d'apprendre à travers un petit jeu, nous allons sûrement le motiver à s'approprier cette langue étrangère.

« Le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions positives. »³.

Choix du thème

Notre spécialité de Master : didactique et langues appliquées a toujours pour objectif de traiter les sujets auxquels se heurtent les enseignants ainsi que les apprenants dans le domaine de l'enseignement/apprentissage du FLE. En partant de cela, nous avons mené une pré-enquête concernant les méthodologies d'enseignement de la langue française employées à l'école primaire algérienne et nous avons remarqué une absence des méthodes motivantes et médiatrices entre l'apprenant et la langue française. Cela nous a poussées à penser que le jeu pourrait être un support idéal pour faire de l'apprentissage un processus plus réel et vivant.

Les enfants sont beaucoup plus attirés par les jeux car leur monde est plein de rêves, de couleur, de jeu et d'innocence et pour répondre à leur besoin nous optons pour une approche ludique pour favoriser l'apprentissage du français. Les activités ludiques restent toujours peu

³ F.Ferrarotti, « *histoire et histoires de vie, la méthode biographique dans les sciences sociales* » éditions Klincksieck, paris, 1990.

utilisées dans les écoles algériennes sans avoir à profiter de leur impact sur la motivation des enfants. Ces deux choses nous ont poussées à choisir le thème du : L'apport des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du FLE pour le traiter dans ce travail de recherche.

Problématique

Nous avons axé notre mémoire de recherche sur la problématique suivante :

En quoi consiste l'utilité des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère dans une classe de primaire ?

Hypothèses

Pour pouvoir répondre à notre question de recherche, nous allons vérifier les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques représentent pour l'apprenant de primaire un meilleur outil d'amusement qui le pousse à surmonter l'ennui et le malaise face à une langue étrangère contrairement aux autres supports.

- Les activités ludiques ont le même impact qu'engendrent tous les autres supports didactiques de l'enseignement/apprentissage du FLE.

- Le jeu peut notamment créer chez les élèves une certaine soif d'apprendre en contribuant à susciter leurs curiosités.

- Le jeu ne peut pas assurer un apprentissage sérieux de la langue française.

Objectifs

Tout au long de notre travail de recherche, nous viserons à atteindre les objectifs suivants :

- Affirmer l'utilité et l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

- Traiter la notion des activités ludiques sur tous les plans.

- Aborder les principes de base des méthodologies basées sur le ludique.

- Montrer l'apport de l'approche ludique à l'enseignement du FLE.

- Essayer d'intégrer le jeu dans une classe du FLE pour en extraire des résultats fiables.

- Proposer aux enseignants des moyens qui peuvent les aider à développer les compétences des apprenants tout en les motivant.

- Inciter les enseignants à opter pour ce genre de méthodes afin de favoriser l'apprentissage du FLE chez les élèves.

Méthodologie

Pour pouvoir atteindre nos objectifs de recherche, notre mémoire sera divisé en deux parties :

La première partie, dite théorique, comportera deux chapitres : le premier chapitre abordera la notion du jeu et de l'activité ludique ainsi que leur importance. Dans le deuxième chapitre, nous essayerons, en premier lieu, de définir quelques notions de base comme la créativité, la motivation, etc. ; ensuite, nous allons montrer le lien entre le jeu et l'enseignement du FLE.

Dans le cadre pratique, nous allons présenter, dans un premier chapitre notre première enquête : l'échantillon choisi pour notre étude, notre outil d'investigation, de justifier le choix de l'outil méthodologique /du public cible et nous analyserons/interpréterons les résultats obtenus. Dans le deuxième chapitre nous présenterons notre expérimentation.

Chapitre 1

La langue française et son enseignement en Algérie

L'Algérie est considérée comme le deuxième pays francophone après la France vu les circonstances historiques qui ont pu implanter la langue française dans la société algérienne pour en faire la deuxième langue parlée par le peuple algérien.

De cela, nous pouvons dire que la langue française a une place très importante en Algérie, chose qui a influencé le statut, l'enseignement voire la pratique de cette langue étrangère.

1- Le statut de la langue française en Algérie

Après l'ère coloniale, la langue française n'était pas conçue comme étant une langue étrangère pour les algériens au contraire la majorité du peuple algérien maîtrisait parfaitement cette langue.

« Sans être officielle, elle véhicule l'officialité, sans être la langue d'enseignement elle reste la langue privilégiée de transmission du savoir, sans être la langue d'identité elle continue à façonner de différentes manières et par plusieurs canaux l'imaginaire collectif, sans être la langue d'université elle demeure la langue de l'université. »⁴

Ce n'est qu'à travers les systèmes d'arabisation, venus en 1964, que la langue française commençait à perdre sa place primordiale dans la société algérienne. Le gouvernement algérien dans les écoles a opté pour la langue arabe pour être la seule langue officielle tout en accordant au français un statut de langue étrangère enseignée dès la 3^{ème} année primaire.

2- La situation linguistique en Algérie

Comme nous l'avons mentionné précédemment, l'histoire et la géographie de l'Algérie lui ont accordé un statut de pays plurilingue avec excellence dans lequel nous distinguons trois codes linguistiques : l'arabe dialectal/ l'arabe classique et le français.

« Le problème qui se pose en Algérie ne se réduit pas à une situation de bilinguisme, mais peut être envisagé comme un problème de plurilinguisme »⁵.

Le peuple algérien, face à cette pluralité linguistique, se retrouve obligé d'adopter au moins deux codes linguistiques ; chose qui a divisé la société algérienne en deux groupes différents :

- Un groupe social arabophone qui favorise la langue arabe (dialectale/ classique).

⁴ R. Sebaa. cité par Y. Derradji, dans « *La langue française en Algérie : particularisme lexical ou norme endogène ?* » (1999)

⁵ ABDELHAMID, Samir, « *Pour une approche sociolinguistique de l'apprentissage de la prononciation du français langue étrangère chez les étudiants* », 2002.

- Un groupe social francophone qui favorise la langue française.

3- L'enseignement/apprentissage de la langue française en Algérie

3.1. Le français dans le système éducatif algérien

Après avoir perdu son statut de langue seconde, le français est considéré, actuellement, comme étant une langue étrangère au même titre que l'Anglais, l'Italien, l'Allemand, etc.

L'Algérie, comme tous les autres pays en voie de développement visant la transition, tend à améliorer le secteur d'enseignement des langues étrangères sur le plan qualitatif et quantitatif. Cela a poussé le ministère de l'enseignement à réformer de nouveau le système éducatif algérien, la langue française est devenue donc une matière obligatoire qu'on impose dans toutes les écoles algériennes à partir de la troisième année primaire alors qu'elle était enseignée à partir de la quatrième année.

Le statut de cette langue dans le domaine de l'enseignement reste encore ambigu parce qu'elle est enseignée comme étant une langue étrangère du primaire jusqu'au secondaire pour devenir, par la suite, la principale langue d'enseignement universitaire pour la majorité des spécialités.

3.2. Les méthodologies d'enseignement du FLE en Algérie

3.2.1. Qu'est-ce qu'une méthodologie d'enseignement ?

D'après plusieurs recherches, nous pouvons dire qu'une méthodologie d'enseignement représente la manière dont un enseignant choisit de transmettre les savoir et les savoir-faire à ses apprenants pour qu'ils puissent, à leur tour, s'approprier cet apprentissage. Les méthodologies sont nombreuses et elles varient d'un enseignant à un autre. Le choix de la méthodologie se fait en prenant en considération le niveau, le besoin, les capacités des élèves ainsi que les préférences de chaque enseignant.

3.2.2. L'enseignement/apprentissage du FLE au primaire

Il existe de nombreuses méthodologies d'enseignement du FLE, elles se différencient d'un enseignant à un autre en ayant toutes le même objectif : faire apprendre aux élèves la langue française.

Nous allons parler brièvement des méthodologies mises au service de l'enseignement du FLE en Algérie

a- La méthodologie traditionnelle

C'est une méthodologie dite classique qui a pour principe le recours à la langue maternelle pour apprendre la langue étrangère à travers la traduction. Elle favorise l'enseignement de la grammaire.

Dans cette méthodologie, l'enseignant est conçu comme étant le seul détenteur du savoir qui choisit les textes, prépare et corrige les exercices dans l'absence totale de l'interaction enseignant/apprenant.⁶

b- La méthodologie directe

Cette méthodologie vise la modernité dans l'apprentissage des langues. Elle favorise l'interaction entre enseignant/apprenant sous forme de question-réponse tout en accordant une grande importance à l'apprentissage du vocabulaire.⁷

c- La méthodologie active

Cette méthodologie a pour objectif d'éclaircir l'esprit des élèves, d'assurer tout ce qui peut susciter l'activité de l'apprenant.⁸

d- La méthodologie audio-orale et audio-visuelle

Ces méthodes tendent à mettre les apprenants dans des situations où ils sont censés parler comme un natif (oral privilégié). Elles se basent sur les supports audio-visuels (dialogues fabriqués, enregistrements, films, chansons, etc.). Elles ont comme contenus le vocabulaire concret.⁹

e- La pédagogie de projet

Cette démarche pédagogique tend à susciter la motivation des apprenants à travers la réalisation d'une production pour pouvoir donner un sens aux apprentissages tout en mettant l'apprenant dans

⁶, Carmen-Ştefania, « LA MÉTHODE TRADITIONNELLE », Dialogos z, 2006

⁷ « Les Méthodologies: Directe et Audio-Orale » Présenté par Le Bulletin Didactique Édition du 29 novembre 2012

⁸ Fridolin Mahanga, « Enseignement apprentissage du rôle de l'état dans la régulation de l'économie en classe de première », Ecole Normale Supérieure de Libreville - Master II 2015

⁹ » Ertan KUŞÇU , « LES METHODOLOGIES ET LES METHODES D'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FLE EN : « JE PARLE FRANÇAIS ET JE VOYAGE EN FRANÇAIS », Décembre 2016

une situation de travail collaboratif afin de développer son autonomie, initiative, sa socialisation et l'estime de soi tout en gardant le plaisir d'apprendre.¹⁰

4. Les objectifs de l'enseignement du FLE au primaire

L'enseignement du français au cycle primaire tend à développer la compétence de communication comme le soulignent les auteurs du programme¹¹ : « l'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire) ».

Ces compétences vont dans un ordre évolutif d'une manière que chaque année d'apprentissage ambitionne une nouvelle étape de développement :¹²

- 3ème année : Initiation ;
- 4ème année : Renforcement / Développement ;
- 5ème année : Consolidation / Certification.

Toutes ces étapes s'inscrivent dans des situations scolaires adaptées au développement cognitif des apprenants du primaire.

Conclusion

Pour conclure, nous pouvons dire que le système éducatif algérien n'a pas pu supprimer la langue française malgré toutes les tentatives du système d'arabisation. Cela nous pousse à noter que la langue française est enracinée dans la société algérienne depuis l'ère coloniale ; ce dont a résulté une société algérienne plurilingue. Dans le chapitre suivant, nous allons traiter la notion des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire ainsi que leur impact, ses caractéristiques, ses objectifs, etc.

¹⁰Conseillers Pédagogiques ASH80, « *La pédagogie de projet, qu'est-ce que c'est ?* »,– septembre 2016

¹¹ LE Groupe Spécialisé Disciplinaire du français, document d'accompagnement du programme de français cycle primaire, 2016

¹² Ameer Lahouel, « *Enseignement du français en Algérie : de l'analyse des programmes aux pratiques scolaires* », Les ouvrages du CRASC, 2019, p. 99-121

Chapitre 2

Les activités ludiques et leur apport sur l'enseignement/apprentissage du FLE

L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie se fait suivant de différentes méthodologies choisies selon le niveau, les besoins et les capacités des élèves.

Parmi toutes ces méthodologies, nous avons choisi de consacrer notre mémoire pour parler des concepts de l'approche ludique ainsi que leur impact.

I- Définitions de quelques concepts clé

1- La créativité

Selon Sternberg et Lubart (1995), « la créativité est la capacité à réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste. »

Dans le domaine de l'enseignement, la créativité a un double sens :

a- La créativité des enseignants : qui désigne leurs capacités à concevoir des activités, une atmosphère d'apprentissage qui stimulent le plaisir d'apprendre et la motivation des élèves.

b- La créativité des apprenants : qui désigne leurs capacités à produire des contenus créatifs au service de leur apprentissage.

2- La motivation

La motivation est définie comme étant l'ensemble de facteurs qui poussent l'individu à agir.

La notion de motivation a toujours été liée à la psychologie car elle désigne un besoin voire désir inconscient.

Dans le domaine de l'enseignement, elle est conçue comme étant l'essence de l'apprentissage. Il existe une relation réciproque entre la motivation et la réussite de l'enseignement/apprentissage c'est-à-dire l'ensemble des processus motivants proposés par l'enseignant pousse les élèves à réussir dans leur apprentissage.

3- Le ludique

Selon le dictionnaire de français Larousse, le mot ludique est : Relatif au jeu. Activité ludique des enfants.

4- Le jeu dans l'enseignement

D'après Lev Vygotsky : «le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif»¹³.

Le jeu dans le domaine de l'enseignement/apprentissage est un concept qui a pour objectif de mener les élèves à acquérir des compétences à travers des activités ludiques afin de favoriser l'apprentissage d'un quelconque savoir.

II- Les activités ludiques au service de l'enseignement/apprentissage du FLE

1- Qu'est- ce qu'une activité ludique ?

D'après Jean Pierre Cuq : « *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. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative* »¹⁴.

D'après cela, l'activité ludique peut se définir comme étant une activité basée sur les jeux qui tend à favoriser l'apprentissage, susciter le plaisir d'apprendre chez les élèves, rendre plus facile la tâche de l'appropriation conscientes des savoirs, etc.

Cette activité vise à rendre la classe plus dynamique par le fait de créer un climat favorable pour apprendre. Elle permet, en parallèle, de rendre l'enseignement/apprentissage des langues étrangères plus amusant et attirant.

2- L'historique du jeu dans les méthodologies d'enseignement

Après avoir défini le concept des activités ludiques, nous allons retracer brièvement son historique dans le domaine de l'enseignement/apprentissage.

Si on balaie d'un regard sur l'importance du jeu durant les temps d'Aristote, nous constatons qu'il a été considéré comme étant un moyen de détente et de liberté qui s'oppose au travail et au

¹³ Lev Vygotsky, « *Pensée et langage terrains* », éditions sociales, 1985.

¹⁴ CUQ, J.P, GRUCA, I, « *Cours de Didactique du Français Langue Etrangère et Seconde, E. PUG* » (2013).

sérieux ; il a même été interdit par l'église car , à cette époque, on le considérait comme une source des passions dangereuses.

Aux XIXe et XXe siècles, les biologistes, les pédagogues et les psychologues ont commencé à donner une importance au jeu enfantin.

Cette notion de jeu n'a été remise en valeur qu'à la fin du XIXe siècle. A cette époque, le jeu était devenu une activité d'éveil de l'esprit et une véritable activité éducative.

Selon Piaget, épistémologue et psychologue suisse. Pour Jean Piaget (1956), « *le jeu fait partie de l'intelligence de l'enfant, parce qu'elle représente l'assimilation fonctionnelle ou reproductive de la réalité selon chaque étape évolutive de l'individu* ».

3- L'approche ludique dans l'enseignement/apprentissage

La difficulté de la tâche de l'enseignant dépend de la complexité de la connaissance transmise.

L'enseignant créatif cherche toujours à exploiter des méthodologies qui peuvent assurer la transmission du savoir et la motivation des apprenants en même temps. Dans ce cas-là, le recours aux méthodologies basées sur les activités ludiques serait le meilleur moyen pour qu'un enseignant puisse aboutir à ses objectifs d'enseignement.

En parallèle, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique aide à créer un climat favorable, motivant et amusant désiré par les élèves, les enseignants et les parents.

4- Les types des jeux proposés pour enseigner le français

Connaitre le type de l'activité aide l'enseignant à bien choisir l'activité ludique compatible aux besoins de ses apprenants. Il existe de différents types du jeu dont chaque type correspond à une certaine étape du développement de l'apprenant. Nous pouvons diviser les jeux ludiques proposés en classe en :

4.1. Les jeux à règle et les jeux de logique et de réflexion : en suivant les indications de l'enseignant, ce type de jeu a pour objectif de développer les compétences langagières chez les élèves. Nous trouvons ce type de jeu dans les jeux de mots.

4.2. Les jeux de rôles et les jeux de simulation

Ces jeux poussent les élèves à : « *découvrir et comprendre le monde, d'exercer ses compétences, de tisser des liens avec son entourage...* »¹⁵.

L'exploitation de ce type de jeu communicatif favorise l'interaction entre les apprenants et entre l'enseignant et ses apprenants.

5- Les caractéristiques du jeu

La notion du jeu ludique peut avoir certaines caractéristiques qui font d'elle un moyen efficace dans le domaine de l'enseignement/apprentissage. Parmi ces caractéristiques, nous pouvons citer :

- **5.1. La fiction** : le jeu a un certain aspect imaginaire qui met l'élève dans un monde décalé par rapport à la réalité.
- **5.2. La découverte** : jouer, c'est être apte à découvrir de nouvelles expériences, nouvelles compétences et de nouveaux acquis.
- **5.3. La socialisation** : le jeu augmente les chances de l'apprenant à tisser de nouvelles relations avec autrui. Un apprenant qui joue vise forcément la socialisation.
- **5.4. L'inconscience** : sans s'en rendre compte, l'apprenant se retrouve dans des situations où il est amené à s'approprier de nouveaux savoirs/ savoir-faire.
- **5.5. La gratuité** : le jeu offre un pur plaisir et épanouissement aux élèves gratuitement.
- **5.6. La compétition** le jeu aide à créer une certaine soif de gagner entre les élèves. Chaque élève qui joue, cherche à gagner cette compétition pour être récompensé.

6- Quelques exemples des jeux utilisés dans l'enseignement/apprentissage du FLE

Nom du jeu	Ses objectifs	Son type
Les mots croisés	Un jeu de lettres portant sur les lettres	Jeu linguistique

¹⁵ De Greave Sabine, « *Apprendre par les jeux* », De Boeck, Paris P36

	et les définitions	
le jeu du baccalauréat	ce jeu consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposée	Jeu culturel
Les jeux de rôle	Impliquer l'apprenant dans des situations d'échange linguistique.	Jeu dérivé du théâtre
Le pendu	Améliorer l'orthographe et les connaissances des élèves.	Jeu interactif
Jeu de l'oie	Aider les élèves à apprendre à lire.	Jeu communicatif
Le jeu des adjectifs	Enrichir le vocabulaire et travailler la prononciation.	Jeu linguistique
Le jeu piste à suivre	Deviner des mots, des thèmes.... à l'aide des indices donnés	Jeu culturel

La chasse au mot	Délimiter un mot	Jeu linguistique
Jeu de lettres, phrases et syllabes	Former des mots et des phrases	Jeu linguistique
Les énigmes / devinettes	Etre capable à résoudre un problème de langue	Jeu de réflexion
Je découpe en syllabes	Apprendre à lire	Jeu linguistique

Tableau n°1 : exemples des jeux utilisés dans l'enseignement du FLE

7- Comment choisir la bonne activité ludique ? Six questions à se poser

Le choix de l'activité ludique efficace dépend de la compétence à installer chez l'élève.

L'enseignant créatif doit se poser 6 questions avant de choisir l'activité ludique ; ces questions peuvent être évidentes mais elles sont très importantes pour que l'enseignant puisse aboutir aux finalités de son enseignement.

➤ Quel est l'objectif du jeu ?

Cette question concerne les objectifs auxquels veut l'enseignant aboutir. La séquence du jeu a besoin de définir un ou des objectifs clairs.

➤ **Combien ai-je d'apprenants dans ma classe ?**

Le nombre des apprenants dans la classe est un facteur qui détermine le type du jeu c'est-à-dire qu'il détermine si l'enseignant doit choisir une activité qui se fait en groupe ou bien individuellement.

➤ **Quel est leur niveau ?**

La connaissance du niveau des apprenants permet toujours à l'enseignant de choisir la bonne activité avec laquelle les apprenants pourraient d'adapter facilement.

➤ **De combien de temps je dispose ?**

La présentation des règles du jeu peut prendre une durée de temps qui varie d'un groupe d'élèves à un autre. Le comptage des points et la correction peuvent aussi prendre plus de temps que l'on imagine.

➤ **De quel espace je dispose ?**

Grande ou petite classe, Tables fixes ou mobiles, intérieur, extérieur... le choix de l'activité peut également dépendre de l'espace où elle sera exposée ainsi que les mouvements des apprenants.

➤ **Est-ce que je joue ?**

Participer à cette activité ludique ou non ? Cette question est très délicate dans le choix de l'activité. La participation de l'enseignant peut engendrer un impact positif sur les élèves qui aiment parfois jouer leur professeur. Cela peut être aussi utile dans la mesure où cette participation pourrait mieux guider le jeu.

8- Les objectifs de l'approche ludique dans la classe du FLE

L'approche ludique semble être le moyen le plus efficace pour l'apprentissage de la langue étrangère. Pour ce faire, cette approche vise des objectifs à travers lesquels elle tend à :

- Favoriser la notion d'apprendre la langue étrangère chez les élèves.
- Aider les enseignants à transmettre les savoirs et les savoir-faire d'une manière amusante et efficace.
- La mise en œuvre des activités qui favorisent la communication en LE chez les élèves.
- Permettre aux apprenants de se familiariser avec la langue étrangère d'une façon plus tolérante et motivante.
- Aider l'élève à être le seul acteur de son apprentissage en stimulant son autonomie.

- Pousser l'élève à avoir une curiosité d'apprendre et de découvrir les composantes de cette nouvelle langue apprise.

- Créer un nouveau climat d'apprentissage totalement différent du climat proposé par les autres méthodologies.

9- L'importance des activités ludiques dans une classe du FLE

L'activité pousse l'élève à mieux mémoriser ; en partant de cette théorie, les activités ludiques commençaient peu à peu à être intégrées dans le domaine de l'enseignement/apprentissage du FLE.

Selon Weiss : « *Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris* »¹⁶.

Les activités ludiques ont une grande importance dans le domaine de l'enseignement/apprentissage que nous pouvons résumer en trois points

9.1. Le jeu comme source de motivation

*« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »*¹⁷.

Le jeu représente pour l'enfant un besoin biologique du plaisir. Quand on présente à l'apprenant un apprentissage basé sur les jeux, cela va sûrement le pousser à avoir l'envie et la soif d'apprendre à travers la volonté de jouer qui l'attire pour gagner et surtout APPRENDRE.

Nous pouvons donc dire que la motivation est le meilleur moyen pour assurer la motivation des élèves. La motivation se manifeste à travers ce que l'élève a appris par le jeu voire sa relation avec ses pairs. Le jeu permet de renforcer la motivation qui engendre l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettront en œuvre celles qui sont déjà apprises

9.2. Le jeu construit la personnalité de l'enfant

Selon D.W. WINNICOTT : « *un enfant qui ne joue pas est un enfant malade* »¹⁸

¹⁶ Weiss, F, « *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue* », collection « Pratique pédagogique », Paris : Hachette (1983).

¹⁷ J. Bodin, « *L'enfant, librairie Encyclopédique* », Bruxelles, 1975, p125.

¹⁸ J-L. Duquesne, « *Apprendre à jouer* », 2003. Consulté le 22 juin 2022

Le développement de l'enfant passe par plusieurs étapes durant lesquels les jeux jouent un rôle très important en étant le seul moyen pour s'évader.

Même dans la période de scolarisation, l'enfant doit toujours avoir son besoin de jouer ; et c'est dans ce cas que les jeux interviennent pour contribuer dans le développement de l'enfant.

Cette contribution peut avoir plusieurs impacts positifs parmi lesquels nous pouvons citer :

- Elle développe l'autonomie de l'enfant.
- Eveiller l'esprit communicationnel de l'enfant et le rendre capable de s'intégrer avec ces pairs.
- Le divertissement des activités ludiques joue sur la polyvalence des apprenants, c'est-à-dire chaque nouvelle activité développera une nouvelle compétence chez l'élève.

9.3. Le jeu comme facteur d'acquisition des compétences

En jouant, l'enfant va oser parler, essayer, se tromper, réessayer, gagner, communiquer, développer son intelligence... tous ces faits sont en corrélation.

Comme l'affirme J. PIAGET : « *C'est en agissant que l'on apprend* »¹⁹

Les activités ludiques sont un moyen de réflexion dans lesquelles l'élève est amené à résoudre un quelconque problème ou à accomplir une tâche ; chose qui va le pousser, d'une manière ou d'une autre, à installer continuellement de nouvelles compétences.

9.4. Le jeu comme source de créativité

« *La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse* »²⁰

Les jeux de construction permettent à l'élève de plonger dans son propre monde imaginaire dans lequel il façonne son apprentissage comme il veut.

Proposer un jeu créatif éveille le côté créateur chez l'enfant en lui donnant une certaine liberté pour s'approprier le savoir.

¹⁹ S. Boucault, « *Piaget et sa théorie* » 2017. récupéré le 22 juin 2022 de <https://nospensees.fr/piaget-theorie-de-lapprentissage>

²⁰ Albert Einstein, « *100 pages lignées pour faire émerger vos idées* ».

9.5. Le jeu comme support d'apprentissage

Les activités ludiques peuvent être exploitées pour qu'un enseignant puisse atteindre les objectifs de son apprentissage. Elles peuvent l'aider sur :

- **Le plan linguistique** : pour apprendre les règles de la grammaire, le vocabulaire, l'orthographe, etc.
- **Le plan culturel** : quand l'enseignant choisit des activités qui mène les apprenants à découvrir des notions liées à l'exploration des éléments de civilisation.
- **L'installation d'autres compétences** : le jeu peut également aider les élèves à développer d'autres compétences comme l'écoute, la mémorisation, l'esprit critique, etc.

10- Les avantages et les inconvénients du jeu dans la classe du FLE

a- Les avantages

- Les activités ludiques peuvent avoir de nombreux avantages dont nous citons :
 - Elles motivent les apprenants, éveillent leur curiosité, suscitent le désir d'apprendre chez eux et augmentent leur confiance.

Pour Boughalem : « *La pratique des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.* »²¹.

- Le ludique suscite l'imaginaire et la créativité des apprenants.
- Les activités ludiques rendent l'apprentissage de la langue plus facile en faisant des moyens pédagogiques qui motivent les apprenants pour aimer cette la langue étrangère.
- L'exploitation des jeux en classe aide à créer un climat favorable pour apprendre en classe de FLE et sort les apprenants du climat traditionnel de cours qui résulte, dans la majorité des cas, la monotonie chez eux.

²¹ Boughalem, S, « *La place du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de 3^{ème} année primaire* », mémoire de master-université de Tébessa.

- Les activités ludiques stimulent améliorent les interactions entre les élèves ou bien entre les élèves et l'enseignant au sein de la classe ; chose qui contribuerait à avancer dans le processus d'apprentissage.

- Le jeu permet d'aboutir à des finalités réelles et authentiques de communication.

- Le jeu, selon Bour et Hoyet, aide l'enseignant à se débarrasser de quelques problèmes chez l'apprenant. Selon elles, le jeu permet un changement de focalisation de l'objet d'apprentissage vers quelque chose de plus ludique et ceci participe à enlever certains blocages chez les apprenants.²²

- selon Guerni : « *le ludique constitue un moyen pédagogique et un auxiliaire efficace dans l'enseignement des langues, en particulier le français langue étrangère* ». ²³ Il facilite la tâche des enseignants en leur assurant une transmission des savoirs et la motivation des élèves au même temps.

- D'après les didacticiens Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, l'utilisation des activités à caractère ludique en classe favorise les côtés suivants :

→ Le développement de l'enseignement des lettres, des phonèmes, des mots, des paragraphes, des textes, etc.

→ L'acquisition de multiples points de langue comme la grammaire, le lexique, etc.

→ La possession d'une dimension de plaisir et de détente en matière d'apprentissage.

b- Les inconvénients

Les activités ludiques sont un moyen efficace dans le domaine de l'enseignement/apprentissage des langues mais cela ne veut pas dire que ces dernières pourraient avoir des inconvénients dans certains cas dont nous citons :

- S'il n'est pas convenablement exploité, le jeu n'atteindra pas les objectifs visés.

- L'activité ludique qui n'est pas adaptée au niveau des apprenants pourrait les mettre mal à l'aise ; chose qui engendra leur déconcentration.

²² Bour c et Hoyet, « *En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ?* » mémoire de master- université de Montpellier, France.

²³Guerni Sabrina, « *L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques. Cas des apprenants de 5ème année primaire de l'école « les frères Osmani »* à Féliache BISKRA, mémoire de master, Université Mohamed Kheider – Biskra (Algérie), 85 pages.

- Le fait de proposer des notions complexes en jeu sans clarification répétitive pousse les élèves à ne pas s'intégrer avec ce jeu.
- Le jeu peut parfois influencer la gestion de temps et de la classe.

11- l'impact que peuvent avoir les activités ludique sur l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire

Selon M. Kervran, les jeux sont : « *des outils permettant de faire appel aux quatre compétences fondamentales à tout moment de la séance et quels que soient les objectifs visés. Certains facilitent l'acquisition du vocabulaire, d'autres celle des structures et l'apprentissage de la prononciation, d'autres encore encouragent la pratique de la langue et la découverte de la civilisation.* »²⁴

D'après Vanthier, 2009 : « Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, jeu d'entraide ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant ». ²⁵

A partir de ces deux citations, nous constatons que les jeux ont un impact positif dans le domaine de l'enseignement/apprentissage.

L'approche ludique peut permettre à l'élève de :

- Etre le seul acteur de son apprentissage.
- Développer les quatre compétences fondamentales.
- Découvrir la langue étrangère tout en gardant le plaisir et le besoin d'apprendre.
- Pratiquer d'une manière fluide et tolérante la langue étrangère.

Conclusion

Pour conclure tout ce qui a été abordé dans ce chapitre, nous pouvons dire que les activités ludiques font partie des supports les plus efficace dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

²⁴ Martine Kervran, « *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école* », Armand Colin, 1996.

²⁵ Hélène vanthier, « *L'enseignement aux enfants en classe de langue* », CLE international 2009

Les jeux peuvent contribuer à développer plusieurs compétences chez l'élève tout en lui donnant l'envie d'apprendre et de découvrir la nouvelle langue apprise. De cela, nous pouvons constater que ces activités ludiques sont des supports qui doivent être exploités par les enseignants afin d'assurer la transmission des savoirs et la motivation des apprenants au même temps.

Cadre pratique

Chapitre 1

La vérification par questionnaire

Pour bien mener notre travail de recherche qui consiste à étudier l'apport des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du Français Langue Etrangère, nous avons mené une enquête auprès des enseignants de français au primaire dans de différentes régions du pays.

Présentation de l'outil d'investigation

1-Choix de l'outil d'investigation

Dans le but de concrétiser les recherches abordées dans la partie théorique et vérifier, aussi, le degré de validation de nos hypothèses, nous avons opté pour l'utilisation d'une enquête par questionnaire (voir annexe 1).

Pour atteindre les objectifs de notre travail de recherche, nous avons eu le choix d'exploiter deux outils d'investigations : l'entretien et le questionnaire. Nous avons opté pour le questionnaire ; il représente, pour notre étude, l'outil idéal grâce à plusieurs raisons : il nous permet d'économiser notre temps et nos moyens contrairement à l'entretien, il nous assure le contact avec le plus grand nombre possible d'enseignants de différentes régions à l'aide des réseaux sociaux pour avoir le maximum de réponses à nos questions.

2-Choix du public enquêté

A-description des participants

Notre étude porte sur l'importance des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire dans l'école algérienne. Nous avons adressé notre questionnaire aux enseignants de Français langue étrangère au primaire dans toutes les régions du pays et non pas seulement ceux de Guelma car nous voulons vérifier l'impact de l'approche ludique sur l'apprentissage du FLE dans toutes les écoles algériennes et non par seulement à Guelma.

Afin d'affirmer/ infirmer nos hypothèses, nous avons choisi de nous appuyer sur le questionnaire pour nous faciliter l'accès aux avis de notre public visé.

B- Pourquoi ce public ?

Nous avons choisi de travailler avec cette catégorie afin d'obtenir des réponses qui répondent à notre problématique. La langue française est enseignée en Algérie dès la 3^{ème} année d'étude primaire ; nous avons donc choisi d'interroger les enseignants de primaire puisqu'ils enseignent cette langue aux élèves pour la première fois et ils sont censés favoriser l'apprentissage de cette langue chez leurs apprenants.

Ils peuvent notamment être témoins des difficultés que peuvent rencontrer les apprenants du cycle primaire en apprenant le français pour la première fois.

3-les conditions de la mise en place du questionnaire

Afin d'assurer le maximum de réponses possibles de la part des enseignants de primaire, nous avons exploité un outil d'enquête EN LIGNE qui est GOOGLR FORMS pour raccourcir les distances et pour gagner plus de temps.

La distribution de notre questionnaire s'est faite à travers le réseau social FACEBOOK sur lequel nous avons publié notre questionnaire dans un groupe des enseignants de primaire (voir annexe 2), composé de 457 enseignants, qui s'intitule : **Les enseignants de français au primaire 2G (2ème génération)**.

Nous avons exploité l'outil GOOGLE FORMS pour réaliser les statistiques des données collectées à travers le questionnaire.

4-Le problème de non-réponse

Comme nous l'avons mentionné auparavant, notre questionnaire a été diffusé dans un groupe d'enseignants dont seulement 59 ont pu voir la publication.

Nous avons certainement fait de notre mieux pour collecter un grand nombre de réponses de la part des enseignants mais nous n'avons eu droit qu'à 33 réponses.

5-Description du questionnaire

Notre questionnaire destiné aux enseignants du FLE au primaire contient 11 questions dont : 9 questions fermées et 2 questions ouvertes permettant d'avoir l'avis des enseignants sur l'impact des jeux dans une classe de FLE. Nous avons proposé 9 questions fermées et seulement 2 questions ouvertes afin de rendre le questionnaire plus court et de faciliter la tâche aux répondants en leur limitant l'effort à faire.

Notre questionnaire, que vous pouvez trouver dans l'annexe, s'introduit par des questions standards sur l'âge, le sexe et l'ancienneté des enseignants.

La première question tend à identifier le statut des enseignants interrogés (titulaire, vacataire ou stagiaire).

La deuxième à pour but de savoir si les apprenants portent un intérêt à l'apprentissage du FLE ou pas.

La troisième question vise à identifier les difficultés les plus fréquentes chez les apprenants du FLE au primaire.

La quatrième question vise à interroger les enseignants s'ils utilisent des activités ludiques dans leurs classes.

La cinquième question est une question ouverte qui demande aux enseignants de citer les activités ludiques qu'ils ont l'habitude d'utiliser en classe.

La sixième question tend à identifier les circonstances qui empêchent les enseignants d'utiliser les jeux en classe.

La septième question a pour but d'avoir les avis des enseignants sur le recours aux activités ludiques pour faire apprendre le français.

La huitième et la neuvième question ont pour but de connaître l'impact des activités ludiques sur la motivation des élèves et sur la présentation des cours.

La dixième question vise à interroger les enseignants sur les disciplines qui nécessitent des activités ludiques.

Nous avons clôturé notre questionnaire(voir annexe 1) par une question ouverte qui vise à interroger les enseignants si les activités ludiques pourraient être le meilleur moyen assurant la motivation, l'assimilation des cours et le plaisir d'apprendre chez les apprenants du FLE dans l'école algérienne. Et pourquoi ?

II- Analyse et interprétation des résultats obtenus

Dans le but d'illustrer notre analyse des résultats obtenus, nous les présentons sous forme de tableaux et figures qui contiennent les pourcentages de chaque réponse suivie d'un commentaire et une interprétation.

1. Le sexe, l'âge et l'ancienneté des enseignants

a- Selon le sexe

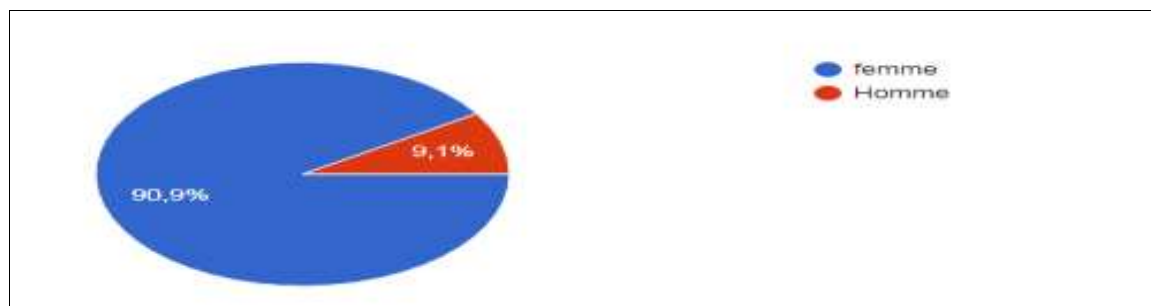


Figure n°1 : répartition des enseignants selon le sexe

D'après cette figure, nous remarquons que la majorité écrasante de notre public interrogé est de sexe féminin ; ce qui fait 31 femmes et seulement 2 hommes.

Notre public interrogé se compose de 30 femmes et 3 hommes. Cette répartition inégale des deux sexes peut être due au fait que le secteur éducatif algérien a toujours connu un nombre d'enseignants de sexe féminin plus élevé que celui de sexe masculin : « Pour ce qui est des enseignants, ils totalisent 159.065 enseignants contre 156.182 (+1,84%). Les femmes ont représenté 72% de ce total »²⁶

²⁶ « Plus de 9,2 millions d'élèves scolarisés en 2018-2019 », Algérie presse service, 1 janvier 2020

b- Selon l'âge

Tranches d'âge	Nombre de participants
De 20 à 26 ans	11
De 28 ans à 34 ans	17
Plus de 35 ans	5

Tableau n°2: la variation d'âge des enseignants.

D'après les résultats du tableau ci-dessus, nous pouvons dire que l'âge de notre public interrogé varie entre 20 ans et 49 ans mais la tranche qui était la plus présente est celle de 28 à 34 ans.

Quant à l'âge de notre population d'étude, nous remarquons que le système éducatif algérien se constitue des enseignants de différentes tranches d'âge.

c- Selon l'ancienneté

Années d'expérience	Nombre de participants
De 1 à 5 ans	12
De 6 ans à 10 ans	13
Plus de 11 ans	3
Débutant(e)	5

Tableau n°3 : répartition des années d'ancienneté des enseignants.

Nous remarquons que l'expérience de notre public interrogé varie entre 1 et 13 ans.

Les 12 enseignants ayant entre 6 à 10 ans d'expérience représentent le pourcentage de 39.4%. Ceux qui ont une expérience entre 1 à 5 ans représentent le pourcentage de 36,37%.

5 enseignants sont encore des débutants et 3 autres enseignants avec un pourcentage de 3% ont plus de 11 ans d'expérience.

Nos enseignants interrogés ont une expérience qui varie entre 1 à 13 ans, de cela nous pouvons constater que les enseignants qui occupent les postes au cycle primaire sont presque tous des jeunes enseignants mais il y'a aussi d'anciens enseignants qui sont toujours dans le service de l'enseignement

Première question : êtes-vous ?

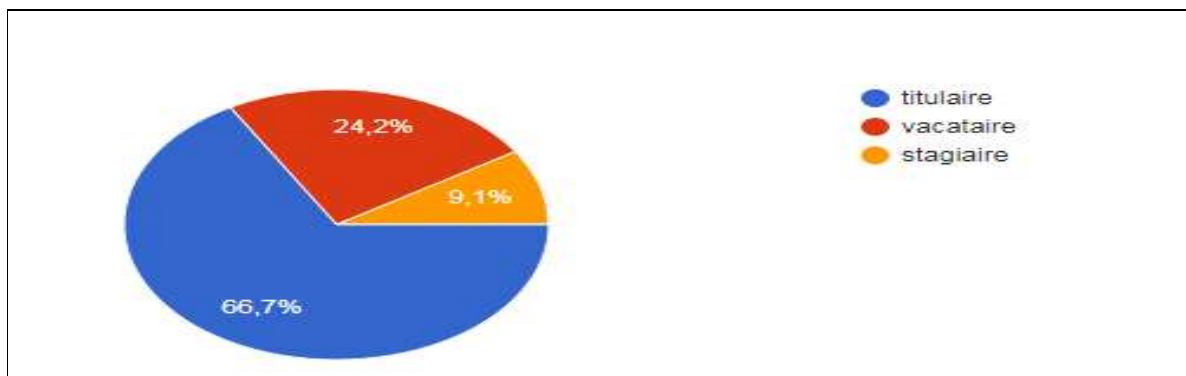


Figure n°2 : répartition des réponses sur le statut des enseignants.

D'après les réponses sur cette question, nous pouvons dire que 66.7 % du public interrogé sont des enseignants titulaires, 24.2% ce qui fait 8 personnes sont des vacataires et 3 autres personnes avec un pourcentage de 9.1% sont des stagiaires.

La majorité des enseignants interrogés sont des titulaires et en parallèle il y'a d'autres enseignants stagiaires ou vacataires qui n'ont pas encore eu de postes ; cela peut être du au manque de recrutement.

Deuxième question : pensez-vous que les élèves sont intéressés par l'apprentissage du FLE ?

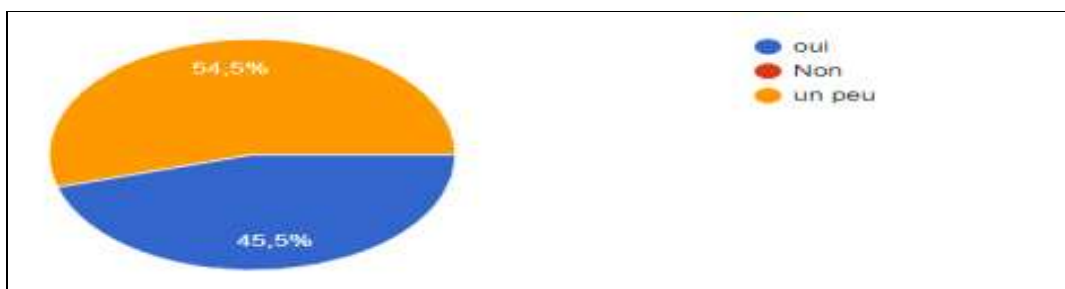


Figure n°3 : répartition des réponses sur l'intérêt des élèves.

Cette figure montre que 18 enseignants avec un pourcentage de 54,5% trouvent que les élèves sont peu intéressés par l'apprentissage de la langue française alors que 15 autres avec un pourcentage de 45,5% pensent que les élèves s'intéressent à la langue française.

Aucune personne de notre public interrogé n'a répondu par non à cette question.

D'après les résultats que nous avons obtenus, nous pouvons constater que les élèves de primaire ne sont pas vraiment intéressés à apprendre le français; nous pouvons expliquer cela par le fait qu'ils aient un peu peur de découvrir et d'apprendre cette langue qui leur est étrangère ainsi que ses notions. Cette peur pourrait pousser les apprenants à ne pas donner une grande importance à cette langue.

*

Troisième question : selon vous, quelles sont les difficultés les plus fréquentes chez vos apprenants ?

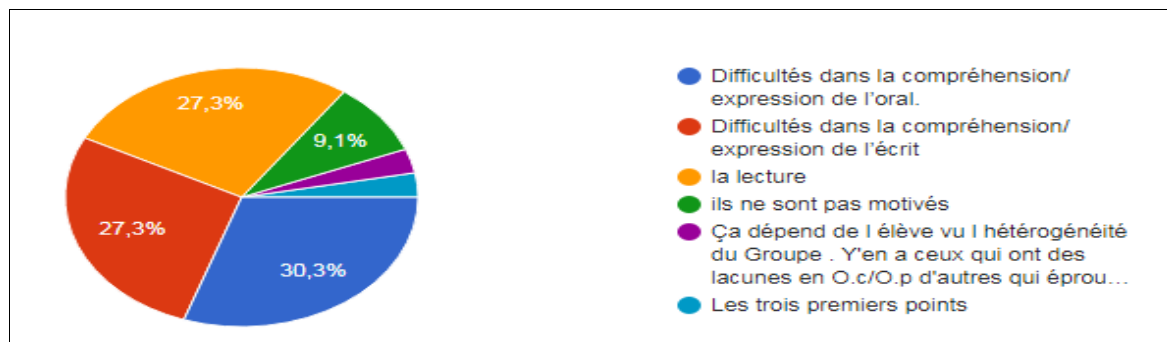


Figure n°4 : répartition des réponses sur les difficultés les plus fréquentes chez les élèves de primaire

D'après les résultats obtenus, 10 enseignants avec un pourcentage de 30.3% trouvent que les élèves ont des difficultés au niveau de la compréhension/ expression de l'oral.

9 autres enseignants avec un pourcentage de 27,3% trouvent que les élèves ont des difficultés au niveau de compréhension/ expression de l'écrit.

27,3% des enseignants interrogés pensent qu'ils ont des difficultés de lecture.

Les autres personnes trouvent que les apprenants ont des problèmes de motivation, des difficultés à l'oral et à l'écrit.

Les apprenants de primaire peuvent rencontrer plusieurs difficultés durant l'apprentissage du Français langue étrangère, parmi ces difficultés nous pouvons citer :

- **Difficultés dans la compréhension/ expression de l'oral :** les élèves de primaire sont les plus touchés par le problème de la non-maîtrise de la compétence orale car ils ont des difficultés à produire voire à comprendre des énoncés oraux ; nous pouvons expliquer cela par le fait qu'ils ne maîtrisent pas encore la langue française.
- **Difficultés dans la compréhension/ expression de l'écrit :** ces difficultés peuvent être dues à : un manque au niveau du réservoir linguistique, la non-maîtrise de l'orthographe des mots, la non-maîtrise des règles grammaticales, etc.

- **Des difficultés de lecture** : les problèmes de lecture, chez les élèves de primaire, sont généralement dus à la non-maîtrise des phonèmes.

- **Des difficultés de motivation** : le fait d'apprendre une nouvelle langue n'attire pas forcément tous les apprenants.

Toutes ces difficultés sont en corrélation, chaque difficulté enchaîne une autre tout en affectant le niveau des élèves.

Quatrième question : employez-vous les activités ludiques dans votre classe du FLE ?

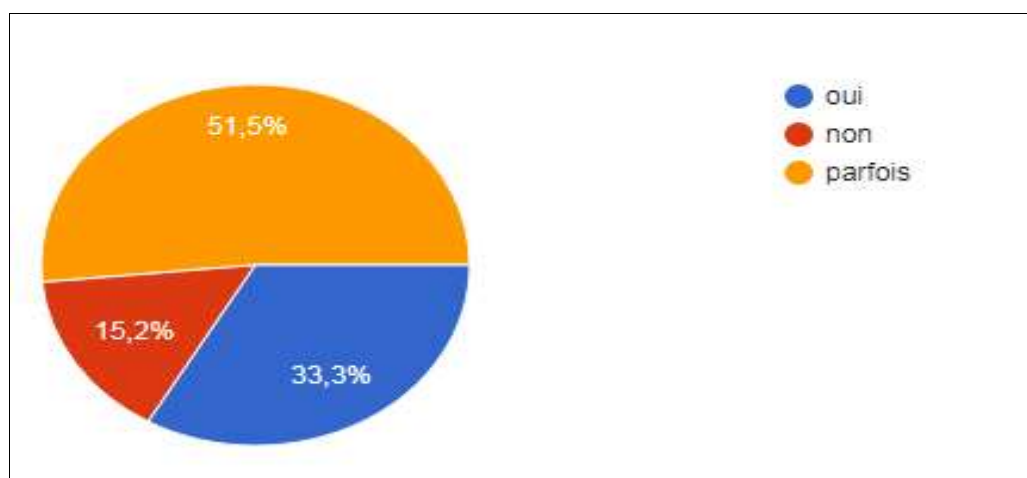


Figure n°5 : répartition des réponses sur l'emploi des activités ludiques en classe du FLE.

Cette figure nous montre que 33.3% ce qui fait 11 enseignants emploient les activités ludiques dans leurs classes du FLE.

17 autres enseignants avec un pourcentage de 51,5% utilisent les jeux ludiques de temps en temps.

Les autres enseignants ne les exploitent pas dans leurs classes.

D'après ces résultats, nous constatons que l'approche ludique n'est pas trop mise au service de l'enseignement/apprentissage du FLE dans l'école primaire algérienne

Cinquième question : si oui, quel type d'activités utilisez-vous ?

A travers cette question, nous voulions connaître les activités ludiques les plus utilisées dans l'école algérienne afin d'apprendre le français et nous avons obtenu les réponses suivantes :

Chansons /comptines.

Les jeux

Jeu de mots

Puzzle, compétition entre les élèves

Devinette

Conjugaison

Les jeux de mots

Le roi de la lecture les récompenses de la bonne lecture...

Jeux de rôle, jeu de l'oie

Plusieurs stratégies

Les bandes dessinées...

des mots croisés...trouver l'intrus...etc

Jeux de mots

Les exercices

Illustrations

Le coloriage.

Activités de compréhension, - activités de conceptualisation, - activités d'expression.

Il existe de nombreuses méthodologies pour faire apprendre la langue française aux apprenants et chaque méthodologie a son propre impact. Parmi ces méthodologies, nous évoquons dans notre travail l'approche ludique qui se base sur les jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE comme : les devinettes, le jeu de l'oie, le puzzle, les mots croisés, les jeux de rôle, les comptines, les bandes dessinées, etc.

Sixième question : qu'est-ce qui peut vous empêcher d'utiliser cette méthode dans votre classe ?

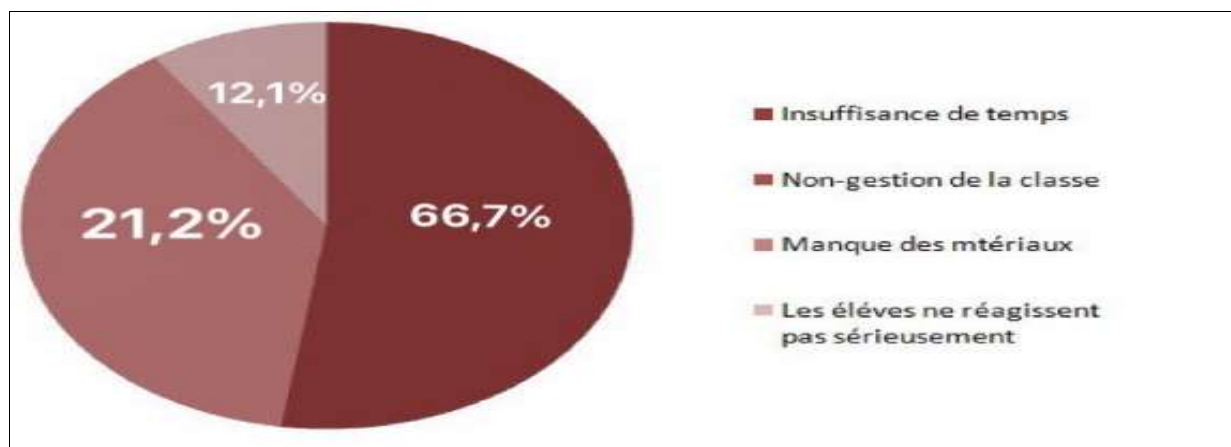


Figure n°5: répartition des réponses sur les difficultés qui empêchent les enseignants d'employer les activités ludiques.

66,7% des enseignants n'emploient pas les activités ludiques à cause de l'insuffisance du temps alors que 16 autres avec un pourcentage de 21,2% ne les emploient pas à cause du manque des matériaux adaptés à ce genre d'activités.

21,1% des enseignants interrogés n'utilisent pas les jeux car ils pensent que les élèves ne réagissent pas sérieusement à ce genre d'activités.

Dans l'école algérienne, l'approche ludique est peu utilisée à cause de plusieurs facteurs dont nous pouvons citer :

- **L'insuffisance du temps** : présenter un cours ainsi qu'une activité ludique pour appliquer les connaissances apprises dans 45 minutes avec des élèves de primaire semblerait impossible pour certains enseignants.
- **Le manque des matériaux adaptés à ce genre d'activités**, l'école algérienne n'est malheureusement pas équipée des matériaux qui aident les enseignants à intégrer ce type d'activités dans leurs programmes d'enseignement.
- **La réaction des élèves** : certains élèves ne réagissent pas sérieusement à ce type d'activités chose qui perturbe les autres élèves et qui engendre la non-gestion de la classe

Septième question : à votre avis, le recours aux méthodes basées sur les activités ludique est :

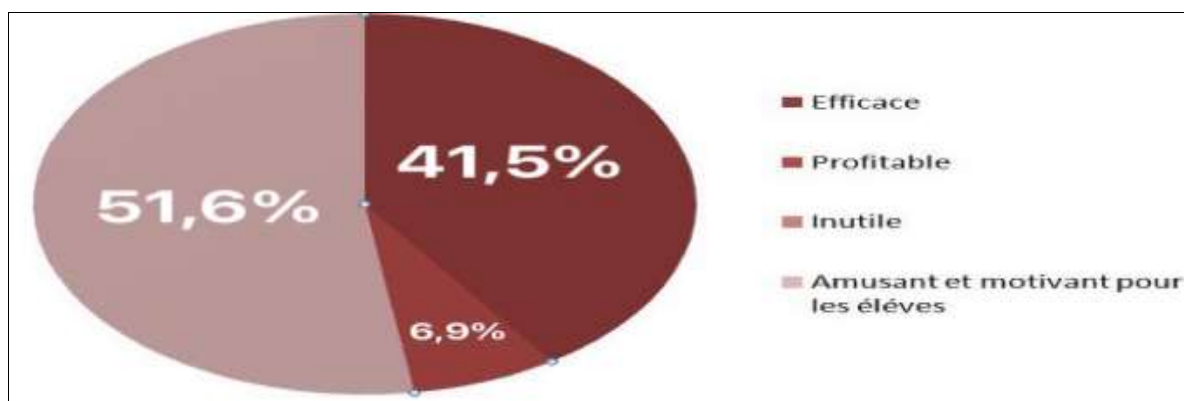


Figure n°6: répartition des réponses sur le recours à l'approche ludique

17 enseignants avec un pourcentage de 41,5% trouvent que le recours à l'approche ludique est efficace ; 22 autres avec un pourcentage de 51,6% pensent que c'est amusant et motivant pour les élèves et 3 enseignants trouvent ce type d'activités profitable.

Aucun enseignant ne pense que ce recours est inutile.

Les activités ludiques, dans le domaine de l'enseignement/apprentissage du FLE, peuvent désigner un moyen :

- **Efficace** : qui assure la transmission des connaissances enseignées aux apprenants.
- **Profitable** : qui facilite parfois la présentation du cours.
- **Amusant et motivant pour les élèves** : qui stimule chez les apprenants de primaire le plaisir et la soif d'apprendre et il aide notamment à susciter la curiosité et l'esprit de compétition chez eux.

Huitième question : d'après vous, l'utilisation de ce type d'activités motive-t-elle les élèves à apprendre le français ?

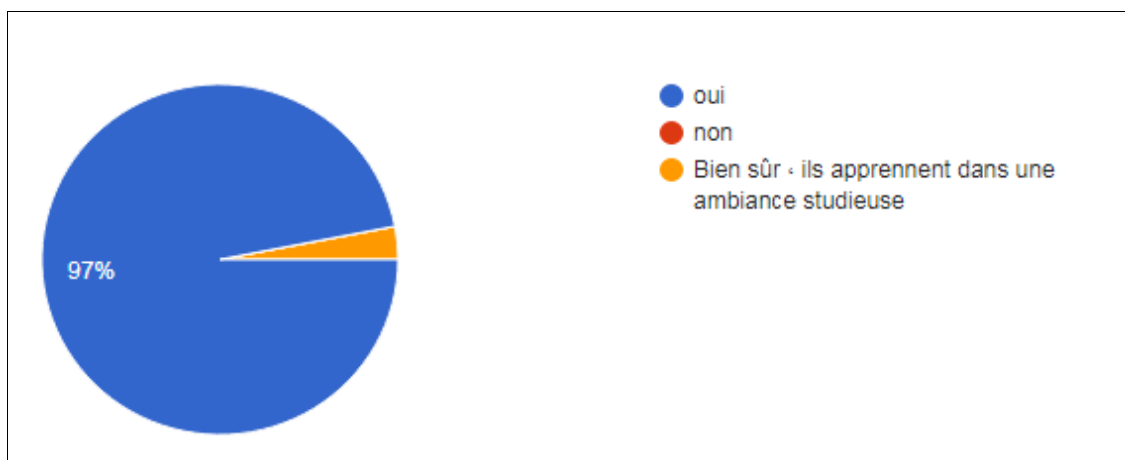


Figure n°7 : répartition des réponses sur la relation des activités ludiques avec la motivation des élèves.

D'après les résultats obtenus sur cette question, nous pouvons dire que tous les enseignants partagent le même avis ; ils pensent tous que l'utilisation de ce type d'activités motive les élèves à apprendre le français

Neuvième question : la présentation du cours serait-elle plus facile en employant les jeux ?

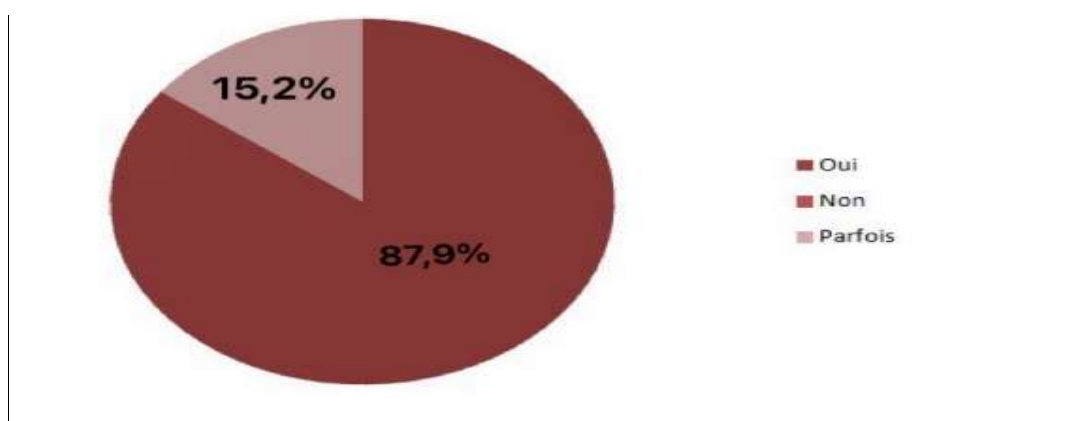


Figure n°8 : répartition l'impact des activités ludiques sur la présentation des cours.

La majorité des enseignants (29 personnes) ont répondu par oui sur cette question alors que seulement 5 enseignants pensent que la présentation du cours serait de temps en temps plus facile en employant les jeux.

L'approche ludique est une méthodologie qui se base sur les jeux pour motiver l'élève à apprendre ; un élève motivé est un élève apte à acquérir de nouvelles connaissances chose qui va surement faciliter la tâche de l'enseignant en assurant la transmission des savoirs d'une façon fluide et amusante.

Dixième question : à votre avis, dans quelle discipline doit-on les employer ?

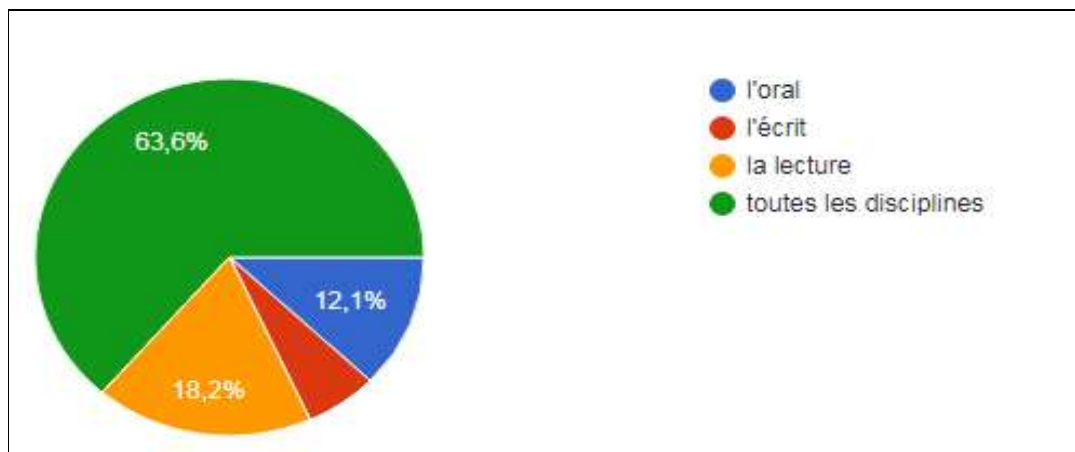


Figure n°9 : répartition des réponses sur la discipline dans laquelle les jeux doivent être utilisés.

Nous remarquons que la majorité des enseignants trouvent que l'approche ludique doit être utilisée dans toutes les disciplines.

Les autres réponses sont réparties entre l'oral avec un pourcentage de 12,1%, l'écrit avec un pourcentage de 6,1% et la lecture avec un pourcentage de 18,2%.

L'exploitation des jeux lors de l'enseignement/apprentissage du FLE sert à développer chez l'apprenant plusieurs compétences qui lui seront utiles, nous pouvons en citer :

- **La compétence orale** : l'élève apprend de plus en plus à s'exprimer librement grâce aux jeux communicatifs.
- **La compétence écrite** qui s'améliore peu à peu grâce aux jeux linguistiques (jeux de mots).
- **La lecture** à travers la maîtrise des phonèmes suivant grâce aux jeux de lecture (jeu montage syllabique, jeu de l'oie, etc.).

Onzième question : selon vous, les activités ludiques dans la classe du FLE peuvent-elles être le meilleur moyen pour assurer l'assimilation des cours, la motivation et le plaisir d'apprendre chez les élèves dans l'école algérienne ou bien vous préférez d'autres méthodes ? Pourquoi ?

Nous avons proposé cette question afin d'obtenir l'avis des enseignants sur l'impact des activités ludiques sur l'assimilation des cours, la motivation et le plaisir d'apprendre chez les élèves du FLE à l'école algérienne. Nous avons collecté les réponses suivantes :

Oui. C'est un moyen d'apprentissage efficace ces activités permettent de développer certaines compétence chez l'apprenant.

Personnellement, j'opte toujours pour les activités ludiques pour favoriser l'apprentissage du FLE chez mes élèves et cela m'a toujours rendu des résultats très satisfaisants.

Oui , c'est le meilleur moyen aux enfants de donner l'occasion de collaborer, de développer des compétences sociales, de résoudre des problèmes, de mettre en pratique leurs compétences linguistiques et numériques ainsi que leur pensée critique – autant de compétences de vie inestimables.

Les activités ludiques sont trop efficace pour assurer l'assimilation de cours .

Oui, je préfère les activités ludiques car elles facilitent l'assimilation des leçons et assure la motivation des apprenant pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

Oui bien sûr ça facilite la tâche pour l'enseignant et la compréhension pour l'apprenant.

Je trouve que l'utilisation des activités ludiques dans une classe FLE influence positivement son apprentissage et motive les apprenants due à leurs jeunes âge qui nécessite l'apprentissage en jouant

Les jeux ludiques aident dans l'apprentissage les langues mais pas tous le temps il faut prendre en considération d'autres coté comme la lecture pour améliorer leur niveau

Les activités ludiques sont efficaces et aussi motivent les apprenants mais pour réaliser une activité ludique on est besoin beaucoup plus de temps

J'utilise la motivation et la plaisir d'apprendre d'élèves

Les activités ludiques assurent une compréhension globale des leçons ainsi qu'elles donnent toujours le plaisir d'apprendre et la motivation pour apprendre une langue étrangère

Les activités ludiques jouent un rôle très important dans le domaine d'enseignement/apprentissage car tout simplement le ludique c'est le monde de l'enfant qui lui aide à mémoriser les informations automatiquement

Elles motivé l'apprenant en lui donnant le goût d'apprentissage soit pour un élève doué ou moins doué .Or, cela ne suffit pas si on l'analyse du côté : niveau d'élève.pesonlmnt , parfois je peux rendre des élèves plus curieux a la langue mais si ils fournissent pas ds efforts supplémentaires .cette méthode ne leur mène nulle part

Les activités ludiques dans la classe contribuent pour assurer la bonne compréhension plus la pratique et le réinvestissement par les apprenants

Oui, parce qu'elles motivent les élèves et elles assurent l'assimilation des cours.

Oui grâce à cette activité les élèves apprennent facilement la leçon

OUI les activités ludiques dans la classe du FLE Parce que cela aide à la compréhension de la leçon simplement, la motivation c'est une méthode utile

Les élèves oublie qu'ils ont une autre langue à apprendre

Oui c'est un bon moyen pour l'amélioration dans tous les domaines

Nous avons clôturé notre questionnaire par une question ouverte à travers laquelle nous visons à connaître l'avis des enseignants sur l'approche ludique et son impact sur l'enseignement/apprentissage du FLE. D'après les réponses que nous avons obtenues, nous pouvons dire que les activités ludiques peuvent être le meilleur moyen pour assurer l'assimilation des cours, la motivation et le plaisir d'apprendre chez les élèves dans l'école algérienne.

Chapitre 2

La vérification par le biais d'une expérimentation

Dans ce deuxième chapitre, nous présenterons le lieu, le public et le corpus à travers lesquels nous avons pu réaliser notre expérimentation dans le but de réaliser une étude comparative entre un apprentissage ludique et un apprentissage traditionnel afin d'en tirer l'apport des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire.

Pour cela, nous nous sommes déplacées dans deux différentes écoles avec une autorisation remise par l'administration du département de français.

1-Description de la méthode du travail

Dans le but de vérifier notre hypothèse de départ et de répondre à notre problématique sur l'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de FLE (cas des apprenants de primaire), nous avons choisi une expérimentation dont l'observation est participante comme outil d'investigation.

Nous ferons notamment appel à une grille d'observation qui nous permettra de mieux mesurer, analyser et décrire le comportement des apprenants et leur résultats

Nous avons décidé d'assister à 3 séances dans chaque établissement et dans chaque séance nous proposerons le même exercice de différentes méthodes, c'est-à-dire nous proposons le même exercice d'une manière traditionnelle et d'une autre ludique ; cela nous aidera à pouvoir remarquer, analyser et comparer les résultats obtenus pour mieux cerner voire comparer l'influence de l'apprentissage ludique sur l'apprentissage de la langue française chez les élèves de primaire.

1.1-Type de recherche

Comme nous l'avons mentionné auparavant, nous allons opter dans ce travail pour une recherche comparative, descriptive et analytique :

a- La démarche comparative : nous aidera à comparer entre un apprentissage ordinaire et un apprentissage ludique.

b- La démarche descriptive : va nous aider à décrire ce que nous avons remarqué (les réactions des élèves face à l'emploi de ces différentes activités, les interactions en classe, etc.).

c-La démarche analytique : cette méthode nous permettra à analyser les résultats que nous avons pu obtenir lors des séances d'observation.

2 -Description de l'enquête

Dans le but de mettre en évidence l'influence de l'approche ludique sur l'apprentissage du FLE, nous avons mené deux différentes enquêtes avec des élèves de 3ème, 4ème et 5ème année primaire dans deux établissements :

- L'école « Mohammed Abdi » située à la commune de Guelma.
- L'école « Aissa Medjaldi » située à la commune de Belkheir-Guelma.

Nous avons pu réaliser cette enquête à l'aide des deux enseignantes que nous tenons à remercier pour leur collaboration et leur soutien.

3-Présentation du public visé

a-choix du public

Notre mémoire tend à étudier l'effet des jeux sur l'apprentissage du FLE et spécialement chez les élèves de primaire. Nous avons choisi de travailler avec cette catégorie d'apprenants car ils apprennent le français pour la 1ère fois et ils sont les premiers à être en contact direct avec cette langue étrangère dès leur 3ème année primaire.

b- description de l'échantillon

Notre population d'étude est composé d'élèves de différents niveaux ; nous avons réalisé notre expérimentation avec :

- **Deux classes de 3 AP** : dans chaque classe, nous avons travaillé avec 10 élèves de différents sexes (5 filles et 5 garçons) âgés de 8 et 9 ans.
- **Deux classes de 4 AP** : dans chaque classe, nous avons travaillé avec 10 élèves de différents sexes (5 filles et 5 garçons) âgés de 10 ans.
- **Deux classes de 5 AP** : dans chaque classe, nous avons travaillé avec 10 élèves de différents sexes (5 filles et 5 garçons) âgés de 10 à 11 ans.

c- Description du corpus

Afin de réaliser cette enquête, nous avons assisté à des mises en œuvre des connaissances apprises à travers des exercices proposés de deux différentes manières. Nous avons donc assisté à des séances d'observations durant lesquelles nous avons proposé 3 différentes activités : une activité avec les 3AP, une activité avec les 4AP et une autre avec les 5AP.

4- Présentation de la première expérimentation

a- Présentation des deux activités

Dans notre première expérimentation nous avons choisi de travailler avec les deux classes de 4AP en optant pour un exercice de grammaire qui concerne la leçon du singulier/pluriel des mots ; cette leçon a été présentée différemment c'est-à-dire en employant deux méthodes différentes :

Dans la classe de l'apprentissage ludique	Dans la classe de l'apprentissage traditionnel
<p>un jeu linguistique dans lequel chaque apprenant est censé choisir 2 chiffres de 1 à 30 ; chaque chiffre représente un mot au singulier que l'élève doit mettre au singulier ou au pluriel sans commettre la moindre erreur.</p> <p>Les élèves étaient partagés en deux groupes (le groupe des filles vs le groupe des garçons) et le groupe qui ne commettra le moins d'erreurs sera le gagnant.</p> <p>Une récompense a été attribuée au groupe gagnant à la fin de la séance.</p>	<p>Nous avons directement écrit la consigne et les mots à transformer au singulier/pluriel directement sur le tableau et les élèves étaient censés de répondre sur des feuilles.</p>

Tableau n°4 : description des activités de la 1^{ère} expérimentation.

b- Objectif des activités

Cette activité a pour objectif d'aider les élèves à distinguer le genre des mots (singulier ou pluriel) et de leur faire apprendre à transformer d'une manière correcte un mot du masculin au pluriel et vice versa.

c- Le choix de l'activité

Cette activité a été choisie selon certains critères qui sont les suivants :

- **Le temps** : nous avons choisi une activité qui peut être appliquée en 45mins seulement.
- **Le matériel** : comme nous ne disposons pas de matériels adaptés aux activités ludiques, nous avons choisi cette activité qui ne nécessite pas un matériel spécialisé.
- **Rôle de l'enseignant** : nous avons pour tâche d'observer et de commenter le déroulement des séances, donc nous avons choisi une activité dans laquelle nous ne serons pas obligées de jouer avec les élèves.
- **Le niveau des élèves** : nous avons choisi des mots pas très complexes car la majorité des élèves avait un niveau moyen.

d- Analyse des résultats obtenus

Afin de comparer les résultats obtenus lors des deux séances, nous avons opté pour une grille d'évaluation qui expliquera mieux la différence entre les deux apprentissages :

Critère	Le cas de l'apprentissage ludique	Le cas de l'apprentissage traditionnel
Motivation	Les élèves étaient tous excités pour jouer.	Les élèves considéraient cet exercice comme une tâche habituelle.
Trac	Les élèves avaient un peu peur mais ils voulaient jouer à tout prix.	Les élèves étaient un peu hésités.
Interaction	Ils ont presque tous participé à ce jeu.	Ils n'ont pas tous répondu à l'exercice.
Plaisir	Ils trouvaient tous du plaisir à jouer.	Ils n'ont trouvé aucun plaisir dans ce qu'ils faisaient.

Comportement / concentration	Les élèves étaient presque tous concentrés dans la tâche qu'ils avaient à faire.	La classe était bruyante et les élèves avaient du mal à se concentrer.
Créativité	Ils ne savaient pas les mots qu'ils auront à transformer donc cela stimule leur créativité.	Ils ne trouvaient aucune nouveauté dans la tâche proposée.

Tableau n°5 : classification des remarques obtenues lors de la 1^{ère} expérimentation

e- Remarques et observations

D'après le tableau présenté, nous allons comparer le comportement des élèves durant les 2 différentes séances :

Le cas de l'apprentissage ludique

-La première remarque que nous avons pu noter chez les élèves ayant un apprentissage ludique c'est bien que le mot « jeu » seulement les a motivés à vouloir participer sans même connaître la consigne.

- 4 élèves sur 10 étaient un peu hésités et timides, ils n'ont pas voulu y participer au début mais le fait de travailler en groupe, gagner, être récompensé à la fin les a poussé à s'y intégrer et s'y donner à fond.

- La concurrence qu'a pu créer ce jeu entre l'équipe des filles et l'équipe des garçons a aidé l'enseignante à gérer sa classe, c'est-à-dire que la classe était moins bruyante, les élèves se sont tous mis à travailler sans faire du bruit.

- En ce qui concerne les réponses obtenues, le groupe des filles était un plus fort que celui des garçons ; les réponses des filles étaient claires et justes contrairement au groupe des garçons qui ont commis quelques erreurs mais ils ont quand même fourni des efforts remarquables pour gagner.

- Dans cette activité c'est le groupe des filles qui a gagné.

*** Nous avons remarqué que 2 élèves n'ont pas su répondre** car ils n'ont pas bien compris le concept de cette activité ; nous avons donc décidé d'écrire des mots singuliers très simples sur des feuilles pliées et leur demander de choisir une feuille pour chacun ; nous leur avons demandé de les transformer au pluriel. La simplification de la tâche leur a permis d'interagir et de répondre correctement ; nous pensons que le problème était au niveau des mots qui étaient un peu difficiles pour eux.

Le problème n'était pas au niveau de la compréhension

Le cas de l'apprentissage traditionnel

- La première remarque que nous avons pu noter chez les élèves ayant un apprentissage traditionnel c'est que seulement 3 élèves sur 10 étaient concentrés et ils voulaient répondre et les autres étaient démotivés, déconcentrés car c'était un exercice qu'ils ont l'habitude de faire chaque séance.
- En ce qui concerne les réponses, certains élèves ont répondu juste, d'autres avaient quelques réponses justes seulement et d'autres élèves qui n'ont même pas essayé de répondre en nous rendant des copies vides.
- Nous avons remarqué aussi que nous devons présenter l'exercice d'une autre manière pour attirer leur attention et leur aider à s'y intégrer facilement.

Les élèves des deux groupes avaient la même tâche à faire mais la manière de présenter l'exercice joue un rôle important en matière de l'obtention de bons résultats.

De notre part, nous pouvons rajouter que la consigne du jeu doit être modifiée selon le niveau des élèves et que le temps déterminé pour cette activité doit être fixé par l'enseignant pour garantir la bonne gestion du temps, de la classe et les bons résultats de la part des élèves.⁴

5- Présentation de la deuxième expérimentation

a- Présentation des deux activités

Dans cette deuxième expérimentation, nous avons choisi de travailler avec les deux classes de 3AP en choisissant un exercice de lecture ; cette leçon a été présentée différemment c'est-à-dire en employant deux méthodes différentes :

Dans la classe de l'apprentissage ludique	Dans la classe de l'apprentissage traditionnel
<p>un jeu de l'oie proposé aux élèves de 3AP.</p> <p>Dans ce jeu, chaque apprenant doit lancer, dans le sens horaire, les 2 dés et suivant le résultat obtenu, il avancera son pion de case en case en lisant le mot demandé correctement.</p> <p>Une récompense a été attribuée au groupe gagnant à la fin de la séance.</p>	<p>Nous avons directement écrit les mots à lire sur le tableau et nous avons demandé aux élèves de les lire.</p>

Tableau n°6 : description des activités de la 2^{ème} expérimentation.

b- Objectif des activités

Par ce jeu, l'élève de 3AP serait capable de découper les mots en syllabes pour pouvoir les lire correctement et d'enrichir son vocabulaire.

c- Le choix de l'activité

Cette activité a été choisie selon certains critères qui sont les suivants :

- **Le temps** : nous avons choisi une activité qui peut être appliquée en 45mins seulement.
- **Le matériel** : cette activité ne nécessite qu'une feuille sur laquelle nous avons imprimé le jeu de l'oie et deux dés, donc nous n'avons pas besoin d'élaborer un matériel spécialisé.
- **Rôle de l'enseignant** : nous avons pour tâche d'observer et de commenter le déroulement des séances, donc nous avons choisi une activité dans laquelle nous ne serons pas obligées de jouer avec les élèves.
- **Le niveau des élèves** : nous avons appliqué cette activité avec des élèves de 3AP qui apprennent la langue française pour la 1^{ère} fois, donc nous devons choisir des mots simples et faciles à lire.

d- Analyse des résultats obtenus

Afin de comparer les résultats obtenus lors des deux séances, nous avons opté pour une grille d'évaluation qui expliquera mieux la différence entre les deux apprentissages :

Critère	Le cas de l'apprentissage ludique	Le cas de l'apprentissage traditionnel
Motivation	Ils étaient impatients pour découvrir le jeu.	Les élèves considéraient cet exercice comme une tâche habituelle.
Trac	Les élèves avaient peur mais ils voulaient jouer à tout prix.	Les élèves avaient peur de ne pas pouvoir lire correctement.
Interaction	Ils ont presque tous participé à ce jeu.	Ils étaient hésités à lever le doigt pour y participer.
Plaisir	Ils trouvaient tous du plaisir à jouer.	Ils étaient un peu ennuyés.
Comportement / concentration	Ils s'y sont donnés à fond et ils étaient totalement concentrés.	La classe était calme car il n'y avait pas beaucoup de participation
Créativité	Ce concept était nouveau et créatif pour eux.	Ils ne trouvaient aucune nouveauté dans la tâche proposée.

Tableau n°7 : classification des remarques obtenues lors de la 2^{ème} expérimentation

e- Remarques et observations

D'après le tableau présenté, nous allons comparer le comportement des élèves durant les 2 différentes séances :

Le cas de l'apprentissage ludique

- Avant de parler de motivation, nous devons mentionner le trac et l'hésitation que nous avons pu sentir chez les élèves de 3AP qui apprennent cette langue étrangère pour la première fois. Quand nous leur avons proposé de jouer en lisant des mots, cela a pu rassurer quelques-uns mais pas tous les élèves.

- 8 élèves sur 10 voulaient connaître la consigne du jeu et commencer à jouer à tout prix tout en oubliant tout le trac qu'ils avaient au début.

- La concurrence entre les filles et les garçons a poussé tous les élèves à se donner à fond pour lire correctement et gagner la récompense à la fin.

- 6 élèves dont 3 filles et 3 garçons ont pu lire correctement et facilement les mots proposés, les autres avaient quelques difficultés de découpage syllabique mais ils ont quand même fourni des efforts remarquables.

- Dans cette activité, le score était déclaré nul entre les deux équipes ; nous avons donc partagé la récompense entre tous les élèves.

***Pour les élèves qui n'ont pas pu lire les mots correctement**, nous leur avons préparé le même jeu avec le même concept mais au lieu de leur donner des mots nous avons écrit des syllabes simples à lire pour leur faciliter la tâche.

Le problème chez ces élèves concernait leur niveau, ils n'étaient pas encore capables de lire un mot entier correctement.

Le cas de l'apprentissage traditionnel

- La première remarque que nous avons pu noter chez les élèves ayant un apprentissage traditionnel qu'ils avaient aussi peur de ne pas pouvoir lire correctement les mots ; dans ce cas la présentation de l'activité n'a pas pu aider les élèves à surmonter le trac et d'essayer d'y participer.

- 5 élèves sur 10 ont pu lire correctement les mots et les autres n'ont même pas voulu essayer de lire.

- L'activité présentée a été conçue comme étant une activité habituelle qu'ils faisaient chaque séance.

Les élèves des deux groupes avaient la même tâche à faire mais nous n'avons pas eu les mêmes résultats et le même comportement de la part de tous les élèves expérimentés.

De notre part, nous pouvons rajouter que la consigne du jeu doit être modifiée selon le niveau des élèves et que le temps déterminé pour cette activité doit être fixé par l'enseignant pour garantir la bonne gestion de la classe et de bons résultats de la part des élèves.

6- Présentation de la troisième expérimentation

a- Présentation des deux activités

La troisième expérimentation désigne un exercice de production écrite avec les deux classes de 5AP ; cette leçon a été présentée différemment c'est-à-dire en employant deux méthodes différentes :

Dans la classe de l'apprentissage ludique	Dans la classe de l'apprentissage traditionnel
<p>Un jeu qui s'intitule « l'écriture en croix » dans lequel chaque groupe est censé donner 5 mots de différentes natures (adjectif, nom, verbe) concernant le thème des métiers et puis il les écrit dans un carré. Les élèves de l'autre groupe sont censés écrire des phrases sur ce thème en employant les 5 mots.</p> <p>Une récompense a été attribuée au groupe gagnant à la fin de la séance.</p>	<p>Nous avons directement écrit la consigne sur le tableau.</p>

Tableau n°8: description des activités de la 3^{ème} expérimentation.

b- Objectif des activités

Cette activité a pour but de développer chez les apprenants de 5 AP la compétence de la production écrite.

c- Le choix de l'activité

Cette activité a été choisie selon certains critères qui sont les suivants :

- **Le temps** : nous avons choisi une activité qui peut être appliquée en 45mins seulement.

- **Le matériel** : pour les élèves de 5AP, nous avons préparé une activité qui ne nécessite qu'un tableau et un marqueur. Nous avons dessiné le carré sur le tableau et chaque groupe écrit sur ce carré les mots demandés.
- **Rôle de l'enseignant** : nous avons pour tâche d'observer et de commenter le déroulement des séances, donc nous avons choisi une activité dans laquelle nous ne serons pas obligées de jouer avec les élèves.
- **Le niveau des élèves** : en ce qui concerne le niveau des élèves, cette activité était compatible avec leur niveau car ils ont employé des mots qu'ils connaissent déjà ; c'était alors une tâche facile pour la majorité des élèves.

d- Analyse des résultats obtenus

Afin de comparer les résultats obtenus lors des deux séances, nous avons opté pour une grille d'évaluation qui expliquera mieux la différence entre les deux apprentissages :

Critère	Le cas de l'apprentissage ludique	Le cas de l'apprentissage traditionnel
Motivation	Les élèves étaient tous motivés et impatientes pour connaître le jeu.	C'était une tâche qu'ils faisaient presque chaque séance.
Trac	Ils avaient un peu peur car ils ne connaissaient pas le concept.	Ils n'avaient pas peur car ils connaissaient la réponse.
Interaction	Ils ont presque tous participé à ce jeu.	Ils ont tous répondu à l'exercice.
Plaisir	Ils avaient vraiment du plaisir à formuler des phrases tout en s'amusant.	Ils n'ont trouvé aucun plaisir dans ce qu'ils faisaient.
Comportement / concentration	Ils se sont comportés correctement sans le moindre bruit et ils étaient tous concentrés.	Il y avait beaucoup de bruit et les élèves étaient déconcentrés.

Créativité	A travers ce jeu, nous avons stimulé la créativité des élèves.	Les élèves ont présenté presque tous la même production écrite.
------------	--	---

Tableau n°9 : classification des remarques obtenues lors de la 3^{ème} expérimentation

e- Remarques et observations

D'après le tableau présenté, nous allons comparer le comportement des élèves durant les 2 différentes séances :

Le cas de l'apprentissage ludique

- Dans cette expérimentation, nous avons opté pour une activité ludique de production écrite mais le défi était plus difficile vu la difficulté de la tâche proposée.
- Après avoir expliqué la consigne du jeu 3 fois aux élèves, ils se sont rapidement mis à travailler.
- La concurrence entre les filles et les garçons s'est manifestée clairement au niveau de la proposition des mots de la part de chaque groupe ; chaque groupe voulait présenter des mots difficiles à son adversaire pour rendre la tâche plus difficile.
- 2 élèves sur 10 ne savaient pas vraiment construire des phrases justes mais ils essayaient de faire de leur mieux pour participer.
- Cette activité a permis de stimuler la créativité chez les élèves, ils n'avaient pas le droit d'utiliser des mots de leur choix donc ils devaient suivre la consigne.
- C'est le groupe des filles qui a pu relever ce défi avec excellence en proposant une production écrite qui mérite la note de 4 points sur 4.

***Pour les élèves qui n'ont pas pu répondre**, nous avons opté pour une autre activité qui consiste à écrire des mots sur des feuilles pliées et leur demander d'associer chaque mot au métier qui convient et puis leur demander de formuler des phrases en utilisant les mots présentés.

Le problème dans ce cas concernait le niveau des élèves, ils n'étaient pas capables de formuler des phrases simples et correctes avec leurs propres mots.

Le cas de l'apprentissage traditionnel

- En proposant cet exercice aux élèves, ils étaient tous rassurés car c'était une activité qu'ils ont fait plusieurs fois et qu'ils connaissaient par cœur.
- 8 élèves sur 10 nous ont proposé la même production écrite ; nous avons donc compris qu'ils l'ont tous appris par cœur.
- Ne pas attirer l'attention et l'intérêt des élèves influence leur comportement car lors de cette séance la classe était très bruyante et l'enseignante avait du mal à gérer sa classe.

En parlant de résultats, les élèves avaient la même tâche à faire mais en comparant les résultats des 2 classes et les comportements des élèves expérimentés nous pouvons clairement concevoir la différence entre l'influence de l'apprentissage ludique et traditionnel.

De notre part, nous pouvons rajouter que la consigne du jeu doit être modifiée selon le niveau des élèves et que le temps déterminé pour cette activité doit être fixé par l'enseignant pour garantir la bonne gestion de la classe et de bons résultats de la part des élèves.

Bilan de l'enquête

Nos séances d'observations dans la classe de l'apprentissage ludique et celle de l'apprentissage traditionnel ont pour objectif de nous aider à comprendre l'influence de la méthode employée sur l'apprentissage du FLE chez les élèves de primaire.

En phase de conclusion, nous pouvons dire qu'en effectuant cette étude comparative des résultats obtenus lors de toutes les séances, l'activité ludique s'est révélée très positive et efficace pour atteindre les objectifs de l'enseignement car elle permet à l'enseignant de : motiver ses élèves, stimuler chez eux la soif voire le plaisir de découvrir et d'apprendre, pousser les élèves à être plus créatifs, avoir des résultats plus satisfaisants sur tous les plans, etc.

En parallèle, nous avons conçu que les méthodologies traditionnelles ne motivent pas les élèves ; c'est-à-dire que le fait de présenter l'exercice aux élèves, sans attirer leur intérêt et leur attention, ne peut pas motiver les apprenants et n'assure pas toujours de bons résultats.

Tous les élèves ont adoré les activités proposées chose qui va créer le plaisir d'apprendre chez eux et qui va les aider à aimer la matière, découvrir ses spécificités, apprendre facilement et efficacement, etc.

D'après ces séances d'observation, nous pouvons retenir qu'il est souhaitable d'intégrer les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE vu leur impact positif sur la motivation et l'interaction des élèves comme nous l'avons clairement constaté. Ces pratiques facilitent la tâche de l'enseignant en assurant la transmission les savoirs et les savoirs faire d'une manière fluide et spectaculaire car le jeu peut désigner un outil pédagogique qui engendre la compréhension et la motivation ; cet outil pédagogique doit surement être modifié selon le niveau des apprenants, le temps fixé pour l'activité, le matériel qui peut être assuré, etc.

Conclusion générale

Notre étude a pour objectif d'étudier l'apport des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du FLE et spécialement chez les élèves de primaire.

Afin d'obtenir des résultats adéquats et des réponses pertinentes à notre sujet d'étude, nous avons opté pour deux recherches : une vérification par questionnaire et une autre par le biais d'une enquête. Nous nous sommes adressées à un groupe d'enseignants de primaire en leur proposant un questionnaire visant à les interroger sur l'utilité et la contribution de l'approche ludique dans la classe du FLE.

L'analyse des résultats obtenus nous a permis de confirmer la première et la troisième hypothèse :

- Les activités ludiques représentent pour l'apprenant de primaire un meilleur outil d'amusement qui le pousse à surmonter l'ennui et le malaise face à une langue étrangère contrairement aux autres supports.

- Le jeu peut notamment créer chez les élèves une certaine soif d'apprendre en contribuant à susciter leur curiosité.

Affirmativement, les activités ludiques peuvent être considérées comme un support pédagogique motivant, amusant et efficace qui peut servir au développement de toutes les compétences et qui aide les enseignants à assurer l'atteinte des objectifs d'enseignements voire la transmission des savoirs et les élèves à apprendre tout en ayant du plaisir à le faire.

Les élèves de primaire peuvent rencontrer plusieurs difficultés au niveau de l'oral ou bien de l'écrit vu qu'ils apprennent le français pour la première fois mais les jeux pourraient remédier à ce genre de difficultés en incitant les apprenants à interagir en classe avec leurs pairs et nous avons clairement remarqué cela lors des séances d'observations, prenons comme exemple de jeu : les jeux de rôle, le jeu de l'oie, les jeux de mots, les jeux de lecture, etc.

D'après notre première étude faite auprès des enseignants, nous pouvons noter que les jeux ludiques ont une grande influence sur le développement de la personnalité de l'élève, sa compétence communicative, l'évolution de son apprentissage, la stimulation de sa curiosité, son besoin ludique et sa soif d'apprendre car quand il s'agit de jouer, les élèves sont tous motivés et prêts à apprendre une quelconque nouvelle leçon sans même connaître les règles du jeu présenté.

Lors de notre 2^{ème} étude vérificative, nous avons comparé entre deux types d'enseignement (un enseignement ludique et un autre traditionnel) en proposant des exercices par jeu et d'autres sans jeu à des élèves des trois niveaux (3AP, 4AP et 5AP).

D'après l'analyse des résultats obtenus lors de notre expérimentation, nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un support pédagogique idéal qui contribue au développement de l'élève sur tous les plans, assure la transmission des savoirs d'une manière tolérante et fluide, suscite la motivation et la soif d'apprendre chez les élèves et qui aide aussi l'enseignant et l'élève dans le processus de l'apprentissage du FLE contrairement aux méthodologies traditionnelles qui ne sont aussi motivantes qu'un jeu.

Nous avons pu clairement concevoir la différence entre un apprentissage par les jeux et un enseignement par des méthodes traditionnelles ; peu importe la difficulté de la leçon apprise, le jeu a un pouvoir de pousser les élèves à découvrir, à vouloir apprendre et surtout à vouloir interagir dans leurs apprentissages. Par contre, l'apprentissage traditionnel ne leur assure pas la motivation, la curiosité et la soif d'apprendre car c'est toujours la même consigne, le même exercice et la même méthode rien n'est nouveau.

Nous pouvons dire que tous les points cités auparavant nous mènent à constater que l'approche ludique, autrement dit, la pédagogie par le jeu a une influence positive et une grande importance dans le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE. Malheureusement cette pédagogie n'est pas trop employée dans nos écoles primaires à cause de l'insuffisance du temps et le manque des matériaux adaptés à ce genre d'activités ; c'est ce qui mène les enseignants à employer d'autres méthodologies d'enseignement sans avoir à profiter de l'utilité de la pédagogie par le jeu.

En guise de conclusion, nous prévoyons à travers cette contribution mettre au service des pratiques nos propositions et nos réflexions sur l'approche ludique et d'ouvrir une porte dans ce vaste champ d'étude à d'autres chercheurs pour répondre et étudier d'autres points qui se rapportent avec notre thème tout en se référant à notre modeste travail.

Références bibliographiques

Mémoires

- Seghier Imen, « *Le jeu dans l'apprentissage du FLE : Cas de la 4^{ème} Année* »

Primaire, université de Moustaganem.

- Ahlem Taghezout, « *Les activités ludiques au service de l'enseignement/apprentissage des mots en français langue étrangère* », université d'Oran.

- Badi Kenza, « *Pour une approche ludique en classe de FLE* », Ecole doctorale algéro-française.

- Villa Clémence, « *Les effets des jeux sur la motivation et les apprentissages* », université Joseph Fourier Grenoble.

- Abu leila Zaki, « *Les activités ludiques au service de l'enseignement/apprentissage du français* », université Albeyt Jordanie.

- Beddiaf Hanene, « *Créativité et activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE* », université Ouargla.

- Boudjemaa Ilhem, *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE*, université de Tébessa.

Dictionnaires

1- DUBOIS.J, GIACOMO.M, GUESPIN.L, [et al.], *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Paris : Larousse, 1994.

2- ROBERT.J-P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, 2^e édition revue et augmentée, Paris : OPHRYS, 2008.

- ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS EN ALGÉRIE : DE L'ANALYSE DES PROGRAMMES AUX PRATIQUES SCOLAIRES, Les Ouvrages Du CRASC

Livres

- Haydée Silva, « *Le jeu en classe de langue* », Créations loisirs enseignement International, 2008 - 207 pages.

- De Jean-Marc Defays et Sarah Deltour, « *Le français langue étrangère et seconde : enseignement et apprentissage* », M A R D A G A .

- Anthippi Potolia et Diana Jamborova Lemay, « *Enseignement / apprentissage des langues et pratiques numériques émergentes* », éditions des archives contemporaines.

Articles

-Daniel Therrien, « *Le jeu, la motivation et l'apprentissage : une question complexe* », formation et culture numérique.

- Lilia Harkou, « *Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE* », Synergies Algérie n° 22 - 2015 p. 59-71 .

- Francisco Jiménez, « *Principes de didactisation des activités ludiques dans les pratiques orales* », openedition journals.

Annexes

Annexe 1 :

Questionnaire destiné aux enseignants du FLE au primaire

Afin d'élaborer notre projet de master, qui s'intitule « L'impact des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire », Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes.

Nous respecterons l'anonymat absolu. Nous vous remercions d'avance.

Renseignements généraux

sexe* femme Homme

Age* Ancienneté*

Questions

1- Êtes-vous ?*

Titulaire

Vacataire

Stagiaire

2- Pensez-vous que les élèves sont intéressés par l'apprentissage du FLE ?*

oui

Non

un peu

3 - selon vous, quelles sont les difficultés les plus fréquentes chez vos apprenants ?*

Difficultés dans la compréhension/expression de l'oral.

Difficultés dans la compréhension/expression de l'écrit

la lecture

ils ne sont pas motivés

Autre :

4- Employez-vous des activités ludiques dans votre classe du FLE ?*

oui

non

parfois

5- Si oui, quel type d'activités utilisez-vous ?*

6- qu'est-ce qui peut vous empêcher d'utiliser cette méthode dans votre classe?*

insuffisance de temps

mauvaise gestion de la classe

manque des matériaux

les élèves ne réagissent pas sérieusement

7-A votre avis, le recours aux méthodes basées sur les activités ludiques est:*

efficace

profitable

inutile

amusant et motivant pour les élèves

8- D'après vous, l'utilisation de ce type d'activités motive-t-elle les élèves à apprendre la langue française ?*

oui

non

Autre :

9-La présentation du cours serait-elle plus facile en employant les activités ludiques ?*

oui

non

parfois

Autre :

10-A votre avis, dans quelle discipline doit-on les employer ?*

l'oral

l'écrit

la lecture

toutes les disciplines

11- selon vous, les activités ludiques dans la classe du FLE peuvent-elles être le meilleur moyen pour assurer l'assimilation des cours, la motivation et le plaisir d'apprendre chez les élèves dans l'école algérienne ou bien vous préférez d'autres méthodes? pourquoi ?*



les enseignants de français au primaire 2G >

Groupe Privé · 49,5 K membres



Membre ▾

Inviter

Salons

À la une

Sujets

Photos

Év



Exprimez-vous...



Accueil



Watch



Marketplace



Profil



Notifications



Menu



Publication de Bàdri



les enseignants de français au primaire

2G

Admin Bàdri BèlhàouEs · 3 j ·

السلام عليكم خاوتي جبتلكم questionnaire تعاونوا خاوتكم
الطلبة دقيقة من وقتكم و اجرکم علی الله

[https://docs.google.com/forms/u/3/d/e/
1FAIpQLScCqVCqmaOF3Q1hSIJRWLv8jwjNkFwyq
UheaX0NOCzaWJ0mlg/viewform?usp=sf_link](https://docs.google.com/forms/u/3/d/e/1FAIpQLScCqVCqmaOF3Q1hSIJRWLv8jwjNkFwyqUheaX0NOCzaWJ0mlg/viewform?usp=sf_link)



J'aime



Commenter



Envoyer



Vous et 38 autres personnes

Tous les commentaires ▾

Voir les commentaires précédents...



Nahla Boumediene

C'est fait

3 j J'aime Répondre



Nahla Boumediene

Règles



Votre commentaire...



Accueil



Watch



Marketplace



Profil



Notifications



Menu



